



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 2.166-C, DE 2011 **(Do Sr. Aureo)**

Dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos; tendo parecer: da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, pela aprovação, com substitutivo (relator: DEP. JORGE TADEU MUDALEN); da Comissão de Defesa do Consumidor, pela aprovação, na forma do Substitutivo da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática (relator: DEP. ALEXANDRE LEITE); e da Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, pela constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa deste e do Substitutivo da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática (relator: DEP. HILDO ROCHA).

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:
CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA;
DEFESA DO CONSUMIDOR; E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD)

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática:

- Parecer do relator
- 1º substitutivo oferecido pelo relator
- Parecer da Comissão
- Substitutivo adotado pela Comissão
- Voto em separado

III - Na Comissão de Defesa do Consumidor:

- Parecer do relator
- Parecer da Comissão

IV - Na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania:

- Parecer do relator
- Parecer da Comissão

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos.

Art. 2º Os programas de computador e os jogos eletrônicos comercializados em forma de mídia digital serão acompanhados de código de barras único que permita ao consumidor receber outro equivalente no caso de a mídia original que os armazenam danificar-se.

Parágrafo único. A oferta de programas de computador ou jogos eletrônicos em desconformidade com o estabelecido no *caput* sujeita o estabelecimento infrator à multa de R\$ 5.000 (cinco mil reais) por unidade.

Art. 3º Esta lei entra em vigor cento e oitenta dias após sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Os programas de computador e os jogos eletrônicos são produtos compostos de uma série de arquivos digitais - executáveis e de configuração - que, uma vez carregados pelo sistema operacional, comandarão o hardware na execução da tarefa para a qual o software ou o jogo foi desenvolvido.

Esse contexto evidencia que a mídia na qual os programas de computador e os jogos eletrônicos são comercializados é apenas o meio de transporte do bem que efetivamente tem valor – o software.

Assim, no caso de danificação da mídia, o consumidor deve ter um meio de obter, sem ônus, uma nova cópia do software pelo qual já pagou e tem o seu direito de uso.

Este projeto de lei, portanto, tem a finalidade de obrigar que todos os programas de computador e jogos de eletrônicos comercializados no Brasil venham acompanhados de um código de barras que permitirá ao consumidor obter uma nova cópia no caso em que a mídia usada para armazená-los for danificada.

Diante do exposto, peço o apoio dos nobres parlamentares desta Casa para a sua aprovação.

Sala das Sessões, em 30 de agosto de 2011.

Deputado ÁUREO

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

I – RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, de autoria do nobre Deputado

Áureo (PRTB/RJ), dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos. De acordo com a proposição, os programas de computador e os jogos eletrônicos comercializados em forma de mídia digital deverão ser acompanhados de código de barras único, permitindo que o consumidor possa receber outro equivalente, caso a mídia armazenadora original venha a danificar-se.

A proposta estabelece um prazo de cento e oitenta dias para que a disposição entre em vigor, sujeitando o estabelecimento infrator à multa de R\$ 5.000 (cinco mil reais) por unidade em desacordo com o estabelecido.

O insigne autor da proposição lembra que tanto os programas de computador quanto os jogos eletrônicos são compostos de arquivos digitais que, ao serem instalados em determinado sistema operacional, executarão as tarefas para as quais foram desenvolvidos.

No entanto, para serem utilizados, tais programas e jogos necessitam estar instalados em uma mídia, que será o meio que armazena o programa, ou software. Danificado o invólucro que contém o programa, comprometida a sua utilização, em evidente prejuízo ao consumidor.

O objetivo da proposta é, resguardando o interesse do consumidor, possibilitar que este, em caso de danificação da mídia, possa ter acesso, sem ônus, a uma cópia do seu conteúdo. Para tanto, os referidos programas de computador e jogos eletrônicos seriam dotados de um código de barras identificador, que possibilitaria ao consumidor obter uma cópia do seu conteúdo, ao qual possui direito de uso.

O presente Projeto de Lei foi, em regime de tramitação ordinário, foi encaminhado às Comissões de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; Defesa do Consumidor e Constituição e Justiça e de Cidadania (art. 54 RICD), estando sujeita à apreciação conclusiva por estas, na forma do art. 24, II, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RICD).

No âmbito do presente colegiado, caberá a apreciação do mérito da matéria. Durante o prazo regimental, não foram oferecidas emendas à proposição.

É o relatório.

II – VOTO DO RELATOR

O PL 2.166/2011, de autoria do ilustre Deputado Áureo (PRTB/RJ), é altamente meritório, buscando resguardar o direito de consumidores que adquirem programas de computador e jogos eletrônicos, mas que, em face da corrupção da mídia na qual estes se encontram armazenados, acabam por perder o acesso ao seu conteúdo.

Ocorre que, até em razão do tempo transcorrido entre sua propositura e o momento atual, a proposição acaba por apresentar soluções superadas para o problema sobre o qual pretende legislar, uma vez que atualmente a maioria dos programas de computador e jogos é baixada diretamente da internet, sendo quase uma excepcionalidade seu armazenamento em dispositivos de mídia.

A proposta comina multa elevada em caso do descumprimento de suas determinações. Por outro lado, outro aspecto do projeto é a forma como coloca sobre o comerciante de programas e jogos eletrônicos uma responsabilidade que, na realidade, é também do fabricante, conforme já expresso no Código de Defesa do Consumidor (CDC), onde se encontra expresso que os fornecedores têm responsabilidade solidária pelos vícios dos produtos, na forma prevista pelo artigo 18 do dispositivo. Ainda de acordo com o CDC, em seu artigo 3º, os fornecedores são não apenas o fabricante, mas aquele que distribui ou comercializa o produto.

A proposta comina uma pena elevada ao estabelecimento de comércio, não indicando que a mesma seja arcada solidariamente pelo fabricante e fornecedor, na forma já prevista pelo CDC, e graduada de acordo com a gravidade da infração, a vantagem auferida e a condição econômica do fornecedor.

A proposta ainda utiliza, no texto, as expressões “comercialização” e “comercializados”, quando, por melhor adequação ao já previsto pelo CDC o mais correto seria a referência a “fornecimento” e “fornecidos”.

Por fim, a adoção de código de barras, no caso específico, para a identificação dos programas e jogos eletrônicos mostra-se desnecessária, visto a evolução do setor e a nova dinâmica para a distribuição e comercialização dos mesmos, feitos atualmente, como já referidos, *on line*.

Assim, ante as inadequações apontadas, se faz necessária, perante esta de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, a apresentação de emendas à proposta originária, visando salvar os aspectos altamente meritórios da mesma, na forma de substitutivo.

A primeira delas sugere que, em substituição ao código de barras originalmente proposto no texto original, o fabricante - e não o comerciante - tivesse a obrigação de fornecer ao consumidor um canal de atendimento para que este, em caso de corrupção da mídia na qual o programa ou jogo esteja armazenado, possa ter acesso ao conteúdo, seja por meio do fornecimento de um código que permitisse baixar o conteúdo diretamente do site do fabricante ou mesmo pelo envio da mídia em sua forma física, obedecendo, todavia, um prazo de seis meses para tal.

A segunda alteração mantém a cominação de sanção em caso de descumprimento, a ser compartilhada solidariamente pelo fabricante e fornecedor, na forma prevista pelo CDC, e graduada de acordo com a gravidade da infração, a vantagem auferida e a condição econômica do fornecedor.

Por fim, conforme já referido, substitui-se, no texto, os termos “comercialização” e “comercializados” por “fornecimento” e “fornecidos”, mais adequados ao já previsto pelo CDC.

Assim, pelo exposto, o voto é pela **APROVAÇÃO** do Projeto de Lei nº 2.166/2011, de autoria do ilustre Deputado Áureo, na forma do **SUBSTITUTIVO** em anexo.

Sala da Comissão, em 14 de abril de 2015.

Deputado **Jorge Tadeu Mudalen**
Relator

SUBSTITUTIVO DO RELATOR AO PROJETO DE LEI Nº 2.166, DE 2011

Dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o fornecimento de programas de

computador e jogos eletrônicos.

Art. 2º O fabricante de programas de computador e jogos eletrônicos deverá disponibilizar ao consumidor um canal de atendimento para que este, em caso de corrupção da mídia na qual o programa ou jogo esteja armazenado, possa ter acesso ao seu conteúdo, mediante recebimento de código que permita baixar o conteúdo eletronicamente diretamente do sítio ou lhe permita solicitar o envio da mídia na sua forma física, no prazo máximo de 10 (dez) dias.

§ 1º A garantia de substituição da mídia pelo fabricante deverá ser assegurada pelo prazo de 01 (hum) ano, a partir da sua aquisição.

§ 2º O descumprimento do estabelecido no *caput* deste artigo sujeita os fornecedores, solidariamente, ao pagamento de multa de dez vezes o valor de venda do produto, a ser revertida ao consumidor.

Art. 3º Esta lei entra em vigor cento e oitenta dias após sua publicação.

Sala da comissão, em 14 de abril de 2015.

Deputado Jorge Tadeu Mudalen
Relator

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, em reunião ordinária realizada hoje, aprovou unanimemente, com substitutivo o Projeto de Lei nº 2.166/2011, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Jorge Tadeu Mudalen. O Deputado Jhc apresentou voto em separado.

Estiveram presentes os Senhores Deputados:

Fábio Sousa - Presidente, Sandro Alex, Jorge Tadeu Mudalen e Eduardo Cury - Vice-Presidentes, Afonso Motta, Bilac Pinto, Cabuçu Borges, Celso Pansera, Cesar Souza, Fabio Reis, Flavinho, Luciana Santos, Luiz Lauro Filho, Marco Maia, Marcos Soares, Missionário José Olímpio, Pastor Franklin, Paulão, Pedro Cunha Lima, Penna, Renata Abreu, Roberto Alves, Rômulo Gouveia, Ronaldo Nogueira, Silas Câmara, Sóstenes Cavalcante, Tia Eron, Vitor Lippi, Vitor Valim, Antonio Bulhões, Arnon Bezerra, Fernando Monteiro, Hélio Leite, Izalci, João Daniel, João Derly, João Fernando Coutinho, Miguel Haddad, Nelson Meurer, Odorico Monteiro, Pr. Marco Feliciano e Rogério Peninha Mendonça.

Sala da Comissão, em 10 de junho de 2015.

Deputado FÁBIO SOUSA
Presidente

SUBSTITUTIVO ADOTADO PELA COMISSÃO
PROJETO DE LEI Nº 2.166, DE 2011

Dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre o fornecimento de programas de computador e jogos eletrônicos.

Art. 2º O fabricante de programas de computador e jogos eletrônicos deverá disponibilizar ao consumidor um canal de atendimento para que este, em caso de corrupção da mídia na qual o programa ou jogo esteja armazenado, possa ter acesso ao seu conteúdo, mediante recebimento de código que permita baixar o conteúdo eletronicamente diretamente do sítio ou lhe permita solicitar o envio da mídia na sua forma física, no prazo máximo de 10 (dez) dias.

§ 1º A garantia de substituição da mídia pelo fabricante deverá ser assegurada pelo prazo de 01 (hum) ano, a partir da sua aquisição.

§ 2º O descumprimento do estabelecido no *caput* deste artigo sujeita os fornecedores, solidariamente, ao pagamento de multa de dez vezes o valor de venda do produto, a ser revertida ao consumidor.

Art. 3º Esta lei entra em vigor cento e oitenta dias após sua publicação.

Sala da comissão, em 10 de junho de 2015.

Deputado FÁBIO SOUSA
Presidente

VOTO EM SEPARADO DO DEPUTADO JHC

O Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, de autoria do Deputado Aureo (Solidariedade/RJ), dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos. Nos termos da proposição, os programas de computador e os jogos eletrônicos comercializados em forma de mídia digital deverão ser acompanhados de código de barras único, permitindo que o consumidor possa receber outro equivalente, caso a mídia armazenadora original venha a ser danificada.

A proposta entrará em vigor no prazo de cento e oitenta dias, sujeitando o estabelecimento infrator à multa de R\$ 5.000 (cinco mil reais) por unidade em desacordo com o estabelecido.

O Autor da proposta, Deputado Aureo, ressalta que tanto os programas de computador quanto os jogos eletrônicos são compostos de arquivos digitais e que, ao serem instalados em determinado sistema operacional, executarão as tarefas para as quais foram desenvolvidos. No entanto, para serem utilizados, tais programas e jogos necessitam estar instalados em uma mídia, que será o meio que armazena o programa, ou software. Assim, em caso de danos ao invólucro que contém o programa, comprometida será sua utilização, evidenciando prejuízos ao consumidor.

Dessa forma, a proposta tem por objetivo resguardar os interesses do consumidor.

II - VOTO

Os programas de computador e os jogos eletrônicos são produtos compostos de uma série de arquivos digitais - executáveis e de configuração - que, uma vez carregados pelo sistema operacional, comandarão o hardware na execução da tarefa para a qual o software ou o jogo foi desenvolvido. Dessa forma, nota-se que a mídia de comercialização dos programas de computador e os jogos eletrônicos nada mais é do que o meio de transporte do bem que efetivamente tem valor – o software.

Assim, no caso de danificação da mídia, o consumidor deve ter um meio de obter, sem ônus, uma nova cópia do software pelo qual já pagou e tem o direito de uso.

Desta feita, não obstante o parecer do Relator, entendo que o presente Projeto de Lei, não tem outra finalidade, senão a de determinar que todos os programas de computador e jogos eletrônicos comercializados no Brasil venham acompanhados de um código de barras, permitindo ao consumidor que obtenha uma nova cópia nos casos de dano à mídia usada para armazená-los.

Por fim, ainda cumpre esclarecer que o Autor da proposição, Deputado Aureo, ao se utilizar da expressão “*receber outro equivalente no caso de a mídia*

original que os armazenam danificar-se” não pretendeu limitar-se ao estrito significado da palavra mídia, ou seja, o código de barras mencionado do Projeto de Lei possibilitará ao consumidor que recupere o software através de qualquer meio disponibilizado pelo prestador do serviço.

Isto posto, o voto é pela APROVAÇÃO do Projeto de Lei nº 2.166/2011.

Sala da Comissão, em 20 de maio de 2015.

Deputado **JHC**

COMISSÃO DE DEFESA DO CONSUMIDOR

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, de autoria do Deputado Aureo, pretende regulamentar a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos na forma de mídia digital, exigindo que tais mídias se façam acompanhar de código de barras único. Mencionado código visa possibilitar ao consumidor, em caso de dano ao suporte digital, a obtenção de nova cópia.

O PL nº 2.166, de 2011, intenta estabelecer multa de R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) em caso de descumprimento da obrigatoriedade que quer determinar, a ser paga pelo estabelecimento infrator (sem especificação de quem seria a responsabilidade pela obrigação).

Conforme justifica o Autor, a mídia na qual os jogos de computador e os programas são comercializados tem a única função de servir de meio para o transporte do software, de modo que se houver dano a esta, o consumidor deveria receber, sem ônus, uma nova cópia.

O Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, tramita pelo rito ordinário e de modo conclusivo nas Comissões.

Anteriormente a esta Comissão, o PL nº 2.166, de 2011, foi apreciado pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, onde foi aprovada na forma de um Substitutivo apresentado pelo Relator, Deputado Jorge Tadeu Mudalen. A proposição foi aprovada por unanimidade, em que pese o Deputado JHC ter apresentado voto em separado.

No que se refere ao Substitutivo da Comissão de Ciência e

Tecnologia, Comunicação e Informática, as principais alterações foram as seguintes:

- a) Especifica a atribuição da responsabilidade, direcionando-a ao fabricante do programa de computador e de jogo eletrônico;
- b) Altera a entrega de código de barras ao consumidor pela disponibilidade de canal de atendimento que forneça código para “baixar” conteúdo diretamente da internet ou, alternativamente, o reenvio da mídia física no prazo de 10 dias;
- c) Estipula prazo de um ano, contado a partir da compra, para que o consumidor possa ter direito à prerrogativa;
- d) Compatibiliza as determinações com o Código de Defesa do Consumidor ao sujeitar os fornecedores, solidariamente, ao pagamento de multa; e
- e) Fixa em dez vezes o valor do produto, em vez de R\$ 5.000,00, o montante da multa em caso de descumprimento.

A proposição sujeitar-se-á, ainda, nos termos do art. 54 do Regimento Interno da Casa, ao exame de constitucionalidade ou juridicidade da matéria na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Esgotado o prazo regimental de cinco sessões, decorrido no período de 19/06/2015 a 01/07/2015, não foram apresentadas emendas nesta Comissão.

II - VOTO DO RELATOR

Como bem salienta o Autor, Deputado Aureo, os jogos de computador e os programas são conjuntos de arquivos digitais que, após carregados no equipamento (hardware) do consumidor, passam a comandar este último na execução da tarefa ou entretenimento pretendido.

Claro é, que quando adquire o produto eletrônico, o consumidor não tem utilidade alguma a dar para a mídia de suporte. De fato, assim como as caixas de creme dental, que servem apenas de embalagem, os suportes tais como discos e pen-drives, atualmente, de nada importam para o funcionamento eficiente do software, além de uma “embalagem” para que facilite o transporte da

loja até a residência do comprador. Aliás, muito dessa função tem sido substituída pela prática de “baixar” o conteúdo (codificação) dos programas de computador e de jogos eletrônicos de servidores conectados à internet.

Decorre do exposto que, quando há mudança de *hardware* por atualização ou reparo, no momento de instalação do *software* adquirido, se houver dano a tais meios (mídia eletrônica) de transporte, a ponto de ficar impossibilitando o dispositivo do consumidor de acessar os dados ali gravados, não se trata da aquisição do referido meio, muito menos de todo o conteúdo eletrônico, mas de restaurar a funcionalidade prejudicada do programa ou jogo.

No que tange à proposta legislativa, a qual consideramos meritória, entendemos que a apreciação na Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática poupou muito de nossa tarefa, por haver apreciado a questão com o cuidado de analisar preocupações típicas e incluídas no campo temático desta CDC, conforme pudemos observar em vários trechos do parecer do colega Deputado Jorge Tadeu Mudalen, a quem aproveitamos a oportunidade para parabenizar pela qualidade do relatório e de seu voto consubstanciado no Substitutivo aprovado naquela Comissão.

Concluimos, portanto, por nos valermos do valioso trabalho do Relator que nos precedeu, pela adoção de seu Substitutivo na CCTCI, como sendo o mais adequado para transformar em lei o PL nº 2.166, de 2011, do Deputado Aureo.

Votamos, portanto, pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 2.166, de 2011, na forma do o Substitutivo adotado pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática.

Sala da Comissão, em 22 de setembro de 2015.

Deputado ALEXANDRE LEITE
Relator

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Defesa do Consumidor, em reunião extraordinária realizada hoje, aprovou o Projeto de Lei nº 2.166/2011, na forma do Substitutivo adotado pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Alexandre Leite.

Estiveram presentes os Senhores Deputados: Eli Corrêa Filho

- Presidente, Chico Lopes e Eros Biondini - Vice-Presidentes, Celso Russomanno, Eliziane Gama, Erivelton Santana, Fabricio Oliveira, Iracema Portella, Irmão Lazaro, José Carlos Araújo, Marcos Rotta, Maria Helena, Ricardo Izar, Weliton Prado, Augusto Coutinho, Carlos Henrique Gaguim, César Halum, Deley, Herculano Passos, Ivan Valente, João Fernando Coutinho, Márcio Marinho e Nelson Marchezan Junior.

Sala da Comissão, em 14 de outubro de 2015.

Deputado **ELI CORRÊA FILHO**
Presidente

COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei em epígrafe, de autoria do Deputado AUREO, dispõe sobre a comercialização de programas de computador e jogos eletrônicos.

Em sua justificação, o autor afirma que os programas de computador e os jogos eletrônicos são produtos compostos de uma série de arquivos digitais - executáveis e de configuração - que, uma vez carregados pelo sistema operacional, comandarão o hardware na execução da tarefa para a qual o software ou o jogo foi desenvolvido. Esse contexto evidencia que a mídia na qual os programas de computador e os jogos eletrônicos são comercializados é apenas o meio de transporte do bem que efetivamente tem valor – o software.

O autor ainda argumenta que este projeto de lei (...) tem a finalidade de obrigar que todos os programas de computador e jogos de eletrônicos comercializados no Brasil venham acompanhados de um código de barras que permitirá ao consumidor obter uma nova cópia no caso em que a mídia usada para armazená-los for danificada.

O projeto tramita ordinariamente, em caráter conclusivo, nas Comissões de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; Defesa do Consumidor e nesta Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Na Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, foi proferido parecer pela aprovação com substitutivo do Projeto de Lei nº 2.166/2011, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Jorge Tadeu Mudalen. O Deputado JHC apresentou voto em separado.

O referido substitutivo aperfeiçoa a proposição principal, em especial, nos seguintes pontos:

- a) em razão do tempo transcorrido entre sua propositura e o momento atual, a proposição principal acaba por apresentar soluções superadas para o problema sobre o qual pretende legislar, uma vez que atualmente a maioria dos programas de computador e jogos é baixada diretamente da internet, sendo quase uma excepcionalidade seu armazenamento em dispositivos de mídia;
- b) alteração no sentido de que, em substituição ao código de barras proposto no texto original, o fabricante - e não o comerciante - tivesse a obrigação de fornecer ao consumidor um canal de atendimento para que este, em caso de corrupção da mídia na qual o programa ou jogo esteja armazenado, possa ter acesso ao conteúdo, seja por meio do fornecimento de um código que permitisse baixar o conteúdo diretamente do site do fabricante ou mesmo pelo envio da mídia em sua forma física, obedecendo, todavia, a um prazo de seis meses para tal.
- c) manutenção da cominação de sanção em caso de descumprimento, a ser compartilhada solidariamente pelo fabricante e fornecedor, na forma prevista pelo CDC, e graduada de acordo com a gravidade da infração, a vantagem auferida e a condição econômica do fornecedor
- d) substituição, no texto, dos termos “comercialização” e “comercializados” por “fornecimento” e “fornecidos”, mais adequados ao já previsto pelo CDC.

Por sua vez, a Comissão de Defesa do Consumidor proferiu parecer pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.166/2011, na forma do Substitutivo adotado pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Alexandre Leite.

No prazo regimental, não foram oferecidas emendas ao projeto nesta CCJC.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

Em conformidade ao que dispõe o art. 32, IV, “a”, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RICD), cumpre a esta Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania pronunciar-se acerca da constitucionalidade,

da juridicidade e da técnica legislativa das proposições sujeitas à apreciação da Câmara ou de suas Comissões.

Quanto à **constitucionalidade formal** das proposições, consideramos os aspectos relacionados à competência legislativa, à legitimidade da iniciativa parlamentar e ao meio adequado para veiculação da matéria.

As proposições em questão têm como objeto tema concernente ao Direito Consumerista, matéria de **competência legislativa concorrente** entre a União, os Estados e o Distrito Federal (art. 24, VIII, da CF/88). É **legítima a iniciativa parlamentar** (art. 61, caput, da CF/88), haja vista não incidir, na espécie, reserva de iniciativa. Por fim, revela-se **adequada a veiculação da matéria por meio de lei ordinária federal**, visto tratar-se da alteração de leis ordinárias em vigor e não haver exigência constitucional de lei complementar ou outro veículo normativo para a disciplina do assunto.

Verificado o atendimento aos requisitos constitucionais formais, parecem igualmente inatingidos pelas proposições quaisquer dispositivos constitucionais, não havendo vícios materiais de constitucionalidade a apontar.

As proposições são dotadas de **juridicidade**, uma vez que inovam no ordenamento jurídico, possuem o atributo da generalidade e respeitam os princípios gerais do direito.

Por fim, as proposições apresentam boa técnica legislativa, nos moldes do que recomenda a Lei Complementar n.º 95, de 26 de fevereiro de 1998, alterada pela Lei Complementar n.º 107, de 26 de abril de 2001.

Feitas essas considerações, votamos:

a) pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Projeto de Lei nº 2.166/2011; e

b) pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Substitutivo adotado pela Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática ao Projeto de Lei nº 2.166/2011;

Sala da Comissão, em 07 de dezembro de 2016.

Deputado HILDO ROCHA

Relator

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, em reunião ordinária realizada hoje, opinou pela constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa do Projeto de Lei nº 2.166/2011 e do Substitutivo da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Hildo Rocha.

Estiveram presentes os Senhores Deputados:

Rodrigo Pacheco - Presidente, Antonio Bulhões, Bilac Pinto, Chico Alencar, Edio Lopes, Evandro Roman, Félix Mendonça Júnior, Hildo Rocha, Hugo Leal, Júlio Delgado, Luiz Couto, Luiz Fernando Faria, Magda Mofatto, Maria do Rosário, Nelson Marquezelli, Paes Landim, Patrus Ananias, Rocha, Ronaldo Fonseca, Rubens Bueno, Rubens Pereira Júnior, Sergio Zveiter, Silvio Torres, Thiago Peixoto, Aliel Machado, Célio Silveira, Covatti Filho, Flavinho, Hiran Gonçalves, Jones Martins, Jorginho Mello, Laerte Bessa, Lincoln Portela, Moses Rodrigues, Roberto de Lucena, Soraya Santos e Toninho Pinheiro.

Sala da Comissão, em 19 de outubro de 2017.

Deputado RODRIGO PACHECO
Presidente

FIM DO DOCUMENTO
