

PARECER N° , DE 2018

Da COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA, sobre o Projeto de Lei da Câmara nº 174, de 2017 (nº 2.166/2011, na Casa de origem), do Deputado Aureo, que *dispõe sobre o fornecimento de programas de computador e jogos eletrônicos.*

SF/18159.76446-80

Relator: Senador **OTTO ALENCAR**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) o Projeto de Lei da Câmara (PLC) nº 174, de 2017 (PL nº 2166/2011, na Casa de origem), do Deputado Aureo, que *dispõe sobre o fornecimento de programas de computador e jogos eletrônicos.*

O projeto obriga o fabricante de programas de computador e jogos eletrônicos a 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 direto do sítio ou lhe permita solicitar o envio da mídia na sua forma física, no prazo máximo de dez dias.

Determina, ainda, que o fabricante assegure a garantia de substituição da mídia pelo prazo de um ano. Em caso de descumprimento das regras estabelecidas, os fornecedores deverão pagar multa de dez vezes o valor de venda do produto, a ser revertida ao consumidor.

Em caso de aprovação, a lei resultante deverá entrar em vigor cento e oitenta dias após sua publicação.

Após a análise desta Comissão, a matéria seguirá para a Comissão de Transparência, Governança, Fiscalização, Controle e Defesa do Consumidor (CTFC).

Não foram apresentadas emendas até o presente momento.

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 104-C, inciso IX, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CCT opinar sobre proposições correlatas à tecnologia e informática.

O PLC nº 174, de 2017, busca resguardar os consumidores de programas de computador e de jogos eletrônicos, estabelecendo prazos de garantia e de troca de produtos que apresentem mal funcionamento. Além disso, determina que os fabricantes disponibilizem formas alternativas de acesso ao conteúdo de mídia, seja pela internet ou pelo envio da mídia na sua forma física para o consumidor.

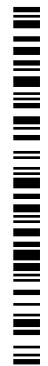
De acordo com o autor, o Deputado Aureo, *a mídia na qual os programas de computador e os jogos eletrônicos são comercializados é apenas o meio de transporte do bem que efetivamente tem valor - o software. Assim, no caso de danificação da mídia, o consumidor deve ter um meio de obter, sem ônus, uma nova cópia do software pelo qual já pagou e tem o seu direito de uso.*

É importante lembrar que o projeto originário da Câmara dos Deputados data de 2011, quando ainda não estava maduro o mercado *online* de programas de computador e jogos eletrônicos. Atualmente, o software se desvinculou do meio físico, sendo possível comprá-lo e baixá-lo diretamente para o computador ou *smartphone* via internet.

Dessa forma, entendemos que o projeto em tela é injurídico, pois não alcança os objetivos pretendidos. Isso porque a matéria perdeu a oportunidade e a relevância diante dos avanços tecnológicos transcorridos entre a sua apresentação em 2011 e o momento atual, onde a tendência é o armazenamento de dados, programas de computador e jogos em ambiente virtual, na denominada computação em nuvem.

Por fim, destacamos que a matéria não inova no ordenamento jurídico, pois a Lei nº 8.078, de 1990 – Código de Defesa do Consumidor,

SF/18159.76446-80



em seu art. 18, já trata da responsabilidade do fornecedor por vício de qualidade que torne o produto impróprio ou inadequado ao consumo a que se destina, sendo que o consumidor pode exigir a substituição do produto por outro da mesma espécie, em perfeitas condições de uso, caso o defeito não seja sanado no período de trinta dias.

III – VOTO

Diante do exposto, o voto é pela **rejeição** do Projeto de Lei da Câmara nº 174, de 2017.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator