



SENADO FEDERAL
Gabinete Senador Marcio Bittar

PARECER N° , DE 2019

SF/19506.59801-10

Da COMISSÃO DE TRANSPARÊNCIA, GOVERNANÇA, FISCALIZAÇÃO E CONTROLE E DEFESA DO CONSUMIDOR, sobre o Projeto de Lei da Câmara nº 174, de 2017 (nº 2.166, de 2011, na Origem), do Deputado Aureo Ribeiro, que *dispõe sobre o fornecimento de programas de computador e jogos eletrônicos.*

Relator: Senador **MARCIO BITTAR**

I – RELATÓRIO

Esta Comissão aprecia o Projeto de Lei da Câmara (PLC) nº 174, de 2017 (nº 2.166, de 2011, na Origem), de autoria do Deputado Aureo Ribeiro, que *dispõe sobre o fornecimento de programas de computador e jogos eletrônicos*, estruturado em três artigos.

O art. 1º explicita o escopo da lei, que consiste em disciplinar o fornecimento de programas de computador e jogos eletrônicos.

O *caput* do art. 2º propõe que 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 direto do sítio ou lhe permita solicitar o envio da mídia na sua forma física, no prazo máximo de dez dias. O § 1º estabelece que a garantia de substituição da mídia pelo fabricante deverá ser assegurada pelo prazo de um ano, a partir da sua aquisição.



SENADO FEDERAL
Gabinete Senador Marcio Bittar

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

O art. 3º estipula que a lei decorrente de eventual aprovação do projeto passará a viger após decorridos cento e oitenta de sua publicação.

Ao justificar a sua iniciativa, o autor aponta que, na hipótese de danificação da mídia onde está armazenado o programa de computador ou o jogo eletrônico, deverá ser disponibilizado ao consumidor um meio de obter, sem ônus, uma nova cópia do *software* pelo qual ele já pagou e tem o seu direito de uso.

Com fundamento no art. 65, *caput*, da Constituição Federal, o Projeto de Lei (PL) nº 2.166, de 2011, foi enviado a esta Casa, para fins de revisão, em 7 de dezembro de 2017, onde passou a tramitar como Projeto de Lei da Câmara nº 174, de 2017.

Nesta Casa, a proposta foi distribuída à Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) e à Comissão de Transparência, Governança, Fiscalização, Controle e Defesa do Consumidor (CTFC).

O parecer proferido no âmbito da CCT foi pela rejeição do PLC nº 174, de 2017. Não foram apresentadas emendas.

II – ANÁLISE

Por força do disposto no art. 102-A, inciso III, alínea *a*, do Regimento Interno do Senado Federal, compete a esta CTFC manifestar-se sobre o mérito de matérias referentes à defesa do consumidor. Como, no Senado Federal, a Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania (CCJ) não será ouvida, este colegiado deve, também, deliberar acerca da constitucionalidade, juridicidade e regimentalidade da proposta.

Em relação à constitucionalidade, o PLC nº 174, de 2017, cuida de assunto da competência legislativa da União e está de acordo com os preceitos



SENADO FEDERAL
Gabinete Senador Marcio Bittar

constitucionais referentes às atribuições do Congresso Nacional (art. 48) e à legitimidade da iniciativa legislativa (art. 61). Além disso, o projeto não afronta quaisquer dispositivos da Carta de 1988. No que concerne à juridicidade, a proposição em comento cumpre as exigências de inovação, efetividade, espécie normativa adequada, coercitividade e generalidade. Tampouco há vício de natureza regimental.

No tocante ao mérito, registrem-se alguns termos do parecer da CCT, o qual menciona que a proposta foi apresentada na Casa iniciadora em 2011. De lá para cá, a evolução tecnológica revolucionou o mercado de programas de computador e de jogos eletrônicos. Não se depende mais da mídia na forma física. Atualmente, é possível adquirir programas e jogos na internet e baixá-los diretamente para o computador ou *smartphone*. Nos dias de hoje, é usual o armazenamento de dados, programas de computador e jogos em ambiente virtual, denominado armazenamento na nuvem.

Portanto, relativamente ao mérito, impõe-se a rejeição da matéria, em decorrência da perda de relevância da proposição.

III – VOTO

Ante o exposto, somos pela constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e, no mérito, pela **rejeição** do Projeto de Lei da Câmara nº 174, de 2017.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

SF/19506.59801-10