



PROJETO DE LEI Nº 034/2006

Assunto: REGULAMENTA A ATIVIDADE DE EMPRESAS DE LOCAÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR, TAMBÉM CONHECIDOS COMO "CYBER-CAFÉS" OU "LAN HOUSES", NO MUNICÍPIO DE CONSELHEIRO LAFAIETE E DÁ OUTRAS PREVIDÊNCIAS.

A Câmara Municipal de Conselheiro Lafaiete decreta:

Art. 1º - As empresas que trabalham com locação de 3 (três) ou mais computadores e máquinas para acesso à internet, utilização de programas e de jogos eletrônicos em rede, também conhecidos como "cyber-cafés" ou "lan houses", instaladas no Município de Conselheiro Lafaiete, têm suas atividades regulamentadas por esta Lei.

Art. 2º - Todas as empresas que executam os serviços descritos no art. 1º desta lei devem ser registradas na Prefeitura Municipal, e enquadradas como contribuintes do Imposto Sobre Serviços - ISS.

Art. 3º - Os estabelecimentos mencionados no art. 1º desta Lei deverão:

- I. possuir Alvará do Juiz de Direito da Vara da Infância e Juventude;
- II. manter cadastro dos menores de 18 (dezoito) anos que freqüentem o local, com os seguintes dados: nome do usuário, data de nascimento, filiação, endereço, telefone, documentos, escola em que está matriculado;
- III. exigir dos menores de 18 anos a apresentação de autorização expressa de seu(s) responsável (eis) legal (is), com firma reconhecida, para a sua permanência no local;
- IV. impedir a utilização dos computadores por menores de 18 (dezoito) anos por mais de 3 (três) horas ininterruptas, devendo haver um intervalo de 30 (trinta) minutos entre os períodos de uso;
- V. afixar em frente, sobre ou debaixo dos monitores avisos informando:
 - a) o limite de horas de utilização mencionado no inciso IV deste artigo;
 - b) os danos causados pela utilização ininterrupta do computador, com a seguinte redação: "A PARTIR DE 2 HORAS A UTILIZAÇÃO ININTERRUPTA DO COMPUTADOR E JOGOS PODERÁ PROVOCAR: VERTIGEM, VISÃO ALTERADA, ESTREMECIMENTO DOS MÚSCULOS OCULARES, PERDA DE



CONSCIÊNCIA E/OU CONVULSÕES”. *PARE DE JOGAR AO PERCEBER O 1º SINTOMA.*”;

- VI. expor em local visível lista de todos os serviços e jogos disponíveis, com um breve resumo sobre os mesmos e classificação etária, segundo recomendação do Ministério da Justiça;
- VII. respeitar os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes o acesso universal aos estabelecimentos;
- VIII. ter acesso adequado para os portadores de deficiência física;
- IX. ter ambiente saudável, iluminação natural e/ou artificial adequada, e móveis ergonomicamente corretos e adaptáveis a todos os tipos físicos.

Art. 4º - Nas dependências dos estabelecimentos de que trata esta lei, são proibidas as seguintes práticas;

- I. a venda de cigarros ou bebidas alcoólicas;
- II. a utilização de jogos que envolvam prêmios em dinheiro;
- III. o acesso de menores de 18 (dezoito) anos a páginas na “internet” com conteúdo de caráter pornográfico ou que incite a conduta criminosa.

Art. 5º - Os estabelecimentos não poderão ser instalados a uma distância inferior a 200 metros de escolas de ensino fundamental ou médio, da rede pública ou particular.

Parágrafo Único - Não será permitido o ingresso e permanência no estabelecimento de crianças e adolescentes trajando uniformes escolares.

Art. 6º - As empresas não podem, sob nenhuma hipótese, utilizar jogos de azar ou que envolvam valores ou prêmios.

Parágrafo Único - Campeonatos serão permitidos desde que as premiações, em espécie ou produtos, sejam distribuídas no critério de classificação dos clientes, e não de sorteio.

Art. 7º - O não cumprimento dos dispositivos desta lei implicará ao infrator a imposição das seguintes penalidades:

- I. multa no valor de R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais);
- II. em caso de reincidência estará sujeito à cassação de seu Alvará de Funcionamento.

Parágrafo único – A inobservância do disposto nesta lei também acarretará ao infrator a aplicação das penalidades previstas no art. 56 da Lei 8.078, de 11 de setembro de 1990, sem prejuízo daquelas previstas na Lei 8.069, de 13 de julho de 1990.



Câmara Municipal de Conselheiro Lafaiete

ESTADO DE MINAS GERAIS

3

Art. 8º - As despesas decorrentes da execução da presente Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 9º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

SALA DAS SESSÕES, 09 DE MARÇO DE 2006.

VEREADOR GLYCON MOREIRA FRANCO

A Comissão de Legislação,
Justiça e Redação para
Parecer

14 / 03 / 2006

PRESIDENTE

/GCT/



JUSTIFICATIVA

Os jogos de vídeo e de computadores são os segmentos que mais cresce na indústria do entretenimento e ocupam espaço maior do que qualquer outra coisa relacionada ao lazer. Jogar está mudando tudo: a tecnologia, a arte, a forma como aprendemos, o que esperamos do mundo. E isso está acontecendo com enorme velocidade, e não pode ser ignorado.

Em função do avanço tecnológico e a inevitável expansão por todo mundo da rede de computadores - Internet - e da criação de jogos eletrônicos, a partir de 1995, nos E.U.A., apareceram as Lan Houses, cuja sigla significa "Local Área Network", ou Rede Local - uma ligação em série de computadores para trocar informações, que dentre inúmeras utilidades, passaram a ser utilizadas na movimentação dos personagens dos games.

A partir de 1998 as primeiras Lan Houses passaram a pipocar por todo o país. O crescimento do setor foi tão rápido que deu um grande estouro em 2002, estimando-se que já existam em: todo território nacional mais de 2.000 casas do gênero.

O setor não conta com nenhum tipo de regulamentação no Brasil e por isso vem sendo objeto de polêmica, principalmente quanto aos efeitos dos jogos na formação da personalidade de crianças e adolescentes.

Especialistas no assunto já se movimentam e dão suas opiniões, e a USP, com Carlos Seabra, da Escola do Futuro e Gilson Schwartz, do Projeto Cidade do Conhecimento, se manifestaram por ocasião do encontro promovido pela "ITAÚ CULTURAL" realizado recentemente, e um dos argumentos favoráveis aos jogos foi o de que "não há como dizer que os jogos são fundamentais para o desenvolvimento humano, seja no nível social, cultural ou educativo. É o grande instrumento de aprendizado da humanidade. E por mais que haja preconceitos quanto ao seu uso, principalmente relacionados à violência, certo é que a violência surge dos problemas sociais, e não quanto que os jogos são na verdade ótimos para educar crianças e adultos para a vida". Esses especialistas têm toda razão, pois os garotos dos morros do Rio de Janeiro, ou de qualquer parte do Brasil, que trabalham no tráfico de entorpecentes, ou praticam os mais hediondos delitos, não ingressaram na criminalidade influenciados por jogos eletrônicos.

Não se pode ignorar a rapidez dos avanços tecnológicos, e não acredito que o governo federal, em qualquer esfera de poder, fará apresentar proposição legislativa no sentido de proibir o ingresso de jogos eletrônicos no território nacional. O Brasil já está plugado com o mundo através da Internet, segundo os especialistas da área, mais de 40 milhões de internautas já consomem jogos on-line. E isso, no meu modesto entendimento, é uma situação impossível de ser evitada.



Assim sendo, nos resta, tão somente, a adoção de medidas que possam amenizar a influência dos jogos eletrônicos em nossas crianças e adolescentes, e neste momento oportuno, cabe ao poder público estabelecer limites às empresas que exploram jogos eletrônicos em rede e através da Internet, definir quais são suas responsabilidades e como será o funcionamento dessas casas, e ainda realizar rigorosa fiscalização. O Ministério da Justiça, através de Portarias, já indica a classificação etária dos jogos.

Vale também lembrar que a sociedade, aliada às autoridades constituídas do município, deve também realizar intenso trabalho de conscientização dos adultos para que também façam sua parte, ou seja, orientando e impondo limites aos seus filhos.

Em nosso Município já temos várias casas em funcionamento, e a falta de regulamentação tem gerado polêmica.

Resguardada a competência estadual para promover a defesa dos direitos básicos do consumidor (art. 24, VIII, da CRFB); a proteção à infância e à juventude (art. 24, XV, da CRFB); e a proteção à saúde (art. 24, XII, da CRFB), promove-se por intermédio dessa iniciativa a proteção da vida e da saúde e a segurança contra os riscos provocados por práticas no fornecimento de produtos e serviços considerados perigosos ou nocivos.

Apesar das “lan houses” e dos “cyber cafés” constituírem importantes instrumentos de inclusão digital, que não devem ser combatidos, não se pode fechar os olhos para os prejuízos físico e psíquico que podem causar a seus usuários em geral, principalmente as crianças e os adolescentes, se não houver adequação aos padrões de funcionamento estabelecidos neste projeto de lei.

Assim, ressaltadas todas essas questões, e diante da relevância do assunto, peço aos nobres pares que nos apoiem para a aprovação do anexo Projeto de Lei.

SALA DAS SESSÕES, 09 DE MARÇO DE 2006.

VEREADOR GLYCON MOREIRA FRANCO

/GCT/



Câmara Municipal de Conselheiro Lafaiete
ESTADO DE MINAS GERAIS

PROJETO DE LEI Nº 034 / 2006

Nos termos do art. 139 do Regimento Interno, esta proposição sujeita-se ao *quorum* de:

- Maioria dos presentes (simples)
 Maioria dos membros da Câmara (absoluta)
 2/3 dos membros da Câmara (qualificada)

Nos termos do art. 268 do Regimento Interno, esta proposição sujeita-se ao processo de votação:

- Simbólico
 Nominal
 Secreto

Distribuir em avulsos e encaminhar às seguintes comissões:

Legislação e Justiça;

Direitos Humanos
Economia

Em 14 / 03 / 2006

- Presidente -

Avulsos distribuídos em 14 / 03 / 2006

Assinatura do (a) Servidor (a)



PARECER DA COMISSÃO DE LEGISLAÇÃO E JUSTIÇA AO PROJETO DE LEI Nº 034/2006.

RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 034/2006, que regulamenta a atividade de empresas de locação de jogos de computador, também conhecidos como “cyber-cafês” ou “lan houses”, no Município de Conselheiro Lafaiete, dando outras providências, de autoria do Vereador Glycon Moreira Franco, vem a esta Comissão para emissão de parecer sobre a juridicidade, constitucionalidade e legalidade, de conformidade com o art. 89, I, do Regimento Interno desta Casa.

FUNDAMENTAÇÃO

A Constituição Federal, em seu art. 30, I, estabelece que é de competência do Município legislar sobre assuntos de interesse local. Em consonância com tal dispositivo constitucional, a Lei Orgânica Municipal, tratando da competência privativa do Município, estabelece em seu art. 12 que compete ao mesmo prover tudo quanto diga respeito ao seu interesse local, tendo dentre outros objetivos, a garantia do bem-estar de seus habitantes. Outrossim, no art. 13, XIV, estabelece que compete ao Município ordenar as atividades urbanas, estatuinto condições e horários para funcionamento de estabelecimentos industriais, comerciais e de serviços, observadas as normas federais pertinentes.

A proposição em análise regulamenta o funcionamento de estabelecimentos de serviços conhecidos como “cyber-cafês” ou “lan house”, estabelecendo regras para a comodidade de seus usuários, proteção de sua saúde, bem como regras de proteção à criança e ao adolescente, garantindo-se, ainda, acesso adequado para os portadores de deficiência física.

A Constituição Federal, em seu art. 227, determina que é dever do Poder Público, bem como da família e da sociedade, assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. Dispositivo idêntico encontra-se em nossa Lei Orgânica Municipal, em seu art. 231-A, ficando evidente que a presente proposição vai ao encontro com tais preceitos, tendo em vista que a regulamentação das atividades de estabelecimento dessa natureza será de suma importância na proteção da formação moral, social e cívica de crianças e adolescentes, ressaltando que o Tribunal de Justiça do Estado de Minas Gerais, através dos arestos emanados por ele, manifesta a preocupação com a não-observância de regras relativas à tal proteção, conforme passamos a transcrever:

“ECA - DEVER DE CAUTELA E VIGILÂNCIA - CONDUTA OMISSIVA DO AUTUADO - DIVERSÕES ELETRÔNICAS - PRESENÇA NO RECINTO DE MENORES DESACOMPANHADOS DOS PAIS OU RESPONSÁVEIS - AUTO DE INFRAÇÃO - PROCEDIMENTO ADMINISTRATIVO - APLICAÇÃO DE PENA PECUNIÁRIA - LEGALIDADE E OPORTUNIDADE - O E.C.A – Estatuto da Criança e do Adolescente – tem por destinação promover a proteção de pessoas que vivem sua fundamental fase de formação moral, social e cívica. Por isso, as normas de proteção não admitem a presença de crianças e adolescentes, desacompanhadas de seus pais ou responsáveis, em estabelecimento comercial que explore qualquer espécie de diversão eletrônica.” (APELAÇÃO CÍVEL Nº 1.0000.00.331882-1/000, Rel. Des. Hyarco Immesi, julgado aos 16/10/2003)



“Apelação - Auto de infração administrativa - Não observância do disposto no art. 149, I, *d*, do Estatuto da Criança e do Adolescente - Ausência de alvará autorizativo - Entrada e permanência de criança ou adolescente, desacompanhado dos pais ou responsável, em casa que explore comercialmente diversões eletrônicas. Prática infração administrativa prevista no art. 149, I, *d* do Estatuto da Criança e Adolescente, o dono de casa de diversões eletrônicas que, sem autorização de alvará, permite a entrada e a permanência de criança ou adolescente, desacompanhado dos pais ou responsável naquele local.” (Apelação Cível nº 1.0024.02.781340-1/001, Rel. Maciel Pereira, data do julgamento: 24/02/2005)

“DEFESA JUDICIAL CONTRA AUTO DE INFRAÇÃO. ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. PERMANÊNCIA DE MENORES EM ESTABELECIMENTO QUE EXPLORA DIVERSÕES ELETRÔNICAS, SEM A PRESENÇA DOS PAIS OU RESPONSÁVEIS. SUBSISTÊNCIA DO AUTO DE INFRAÇÃO. INEXISTÊNCIA DE ILEGALIDADE. DESCUMPRIMENTO DOS ARTIGOS 80 E 149, I, ‘D’, DO ECA. PENALIDADE DE MULTA FIXADA EM CONFORMIDADE COM O ARTIGO 258, DO MESMO DIPLOMA LEGAL.” (Apelação Cível nº 1.0000.00.349916-7/000, Rel. Des. Brandão Teixeira, julgado aos 17/08/2004)

Outrossim, surge uma ótima oportunidade de se criar um empecilho à prática de crimes virtuais cometidos a partir do acesso a computadores nesse tipo de local, estendendo-se a obrigação do cadastramento, não somente de menores usuários, mas de todos os usuários, o que poderia reduzir a prática desse tipo de delito, restringindo o anonimato característico nesses atos, tendo em vista que o cadastro seria atualizado permanentemente, registrando-se todos os acessos da pessoa, com o dia, o horário do início e do término da conexão. Por esta razão, apresentaremos emendas à proposição, tornando-a mais completa e a aperfeiçoando.

CONCLUSÃO

Diante do exposto, não há, quanto à iniciativa, nem quanto ao mérito, impedimentos de ordem legal, constitucional e jurídica para a tramitação regimental do presente Projeto de Lei, juntamente com as emendas apresentadas pela Comissão, e que o mesmo seja discutido e votado pela Câmara em Plenário.

SALA DAS COMISSÕES, 09 DE OUTUBRO DE 2006.

VEREADOR IVAR DE ALMEIDA CERQUEIRA NETO

VEREADORA JOSÉ BOAVENTURA CELESTINO

VEREADOR JOSÉ DERLY DA CRUZ ALEIXO

/ALT/



EMENDA Nº 01 AO PROJETO DE LEI Nº 034/2006

Dê-se ao inciso II, do art. 3º, do Projeto de Lei nº 034/2006, a seguinte redação:

“Art. 3º –

I –

II –

III – **manter cadastro dos clientes que freqüentam o local, cujos dados serão o nome do usuário, data de nascimento, filiação, documentos de identidade, endereço, telefone, a escola em que está matriculado, quando se tratar de menores de 18 (dezoito) anos, as datas das locações, registrando-se os horários do início e do término das mesmas;**”

EMENDA Nº 02 AO PROJETO DE LEI Nº 034/2006

Acrescenta-se ao *caput* do art. 5º, do Projeto de Lei nº 034/2006, a expressão “(duzentos)”.

EMENDA Nº 03 AO PROJETO DE LEI Nº 034/2006

Dêem-se aos incisos do art. 7º, do Projeto de Lei nº 034/2006, as seguintes redações:

“Art. 7º –

I – **na primeira notificação, advertência;**

II – **na segunda notificação, multa no valor de 20UFM's (vinte unidades fiscais do Município);**

III – **em caso de reincidência, o estabelecimento estará sujeito à cassação de seu Alvará de Funcionamento.”**

EMENDA Nº 04 AO PROJETO DE LEI Nº 034/2006

Suprima-se o art. 8º, do Projeto de Lei nº 034/2006, renumerando o seguinte.

SALA DAS COMISSÕES, 09 DE OUTUBRO DE 2006.


VEREADOR IVAR DE ALMEIDA CERQUEIRA NETO


VEREADORA JOSÉ BOAVENTURA CELESTINO

/ALT/


VEREADOR JOSÉ DERLY DA CRUZ ALEIXO



Câmara Municipal de Conselheiro Lafaiete
ESTADO DE MINAS GERAIS

REQUERIMENTO Nº 037/2008

Exmo. Sr. Presidente da Câmara Municipal,

O Vereador infra-assinado, na forma regimental, requer de V. Exa. a retirada de pauta dos Projetos de Lei, de sua autoria, abaixo relacionados:

- Projeto de Lei nº 003/2006 – Dispõe sobre o sistema de informação das fontes e nascentes naturais localizadas no Município de Conselheiro Lafaiete.

- Projeto de Lei nº 007/2006 – Institui o ensino do Planejamento Familiar no currículo escolar da Rede Pública Municipal e dá outras providências.

- Projeto de Lei nº 018/2006 – Institui a Educação Transversal na rede pública municipal de ensino e dá outras providências.

- Projeto de Lei nº 034/2006 – Regulamenta a atividade de empresas de locação de jogos de computador, também conhecidos como “cyber-cafés” ou “lan houses”, no Município de Conselheiro Lafaiete e dá outras providências.

- Projeto de Lei nº 078/2007 – Declara de Utilidade Pública Municipal o Centro Espirita São Gabriel.

SALA DAS SESSÕES, 23 DE OUTUBRO DE 2008.

VEREADOR GLYCON MOREIRA FRANCO

/GCT/