



# Câmara Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

PROJETO DE LEI Nº 071 /2009

**Dispõe sobre os estabelecimentos autorizados a funcionar como “Lan Houses”, “Cyber Cafés” ou similares e dá outras providências.**

**Autor: Vereador Nilton Bobato.**

**A Câmara Municipal de Foz do Iguaçu, Estado do Paraná, Aprova.**

**Art. 1º** Os estabelecimentos autorizados a funcionar no Município de Foz do Iguaçu, como Lan Houses, Cyber Cafés ou similares, que prestem serviços de locação de microcomputadores ligados em rede, com acesso à *internet* por banda larga, que pode ser utilizado para entretenimento, trabalhos escolares ou profissionais, pesquisas ou aprendizagem e desenvolvimento pessoal, podendo, ainda, dispor de outros equipamentos e acessórios complementares, tais como scanners, máquinas fotográficas digitais, gravadores de CD-R / CD-RW / DVD, aparelhos de FAX e videogames, e outras tecnologias existentes ou que venham a existir com o mesmo fim, de forma a propiciar a seus freqüentadores o acesso às últimas tecnologias e a inclusão digital, serão regidos conforme o disposto nesta Lei.

**Parágrafo único:** Os estabelecimentos mencionados no caput deste artigo não poderão ser instalados num raio mínimo de 200m (duzentos metros) de qualquer estabelecimento de ensino.

**Art. 2º** É proibido:

- I – permitir a entrada e permanência de pessoas menores de 12 (doze) anos sem o acompanhamento dos pais ou responsáveis devidamente identificados;
- II – permitir a entrada de adolescentes entre 12 (doze) e 16 (dezesesseis) anos sem a autorização do responsável;
- III – permitir que pessoas menores de idade utilizem jogos que contenham cenas de violência, sexo e uso de drogas;
- IV – permitir a permanência de menores de 16 (dezesesseis) anos após as 22h (vinte e duas horas);
- V – permitir a permanência de menores de 18 (dezoito) anos após as 24h (vinte e quatro horas);
- VI- permitir a permanência de crianças e adolescentes com qualquer idade, em horário de aula.

**Art. 3º** Nenhum usuário menor de 18 (dezoito) anos poderá permanecer por mais de duas horas consecutivas no equipamento.



# Câmara Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

**Parágrafo único.** A utilização de outro equipamento somente será permitida após o transcurso de um período de, no mínimo, 30min (trinta minutos).

**Art. 4º** É obrigatória a criação de um cadastro de freqüentadores e usuários dos estabelecimentos referidos nesta Lei, do qual deve constar:

- I- nome completo, data de nascimento e filiação;
- II- endereço completo e número de telefone do usuário;
- III- nome, endereço e telefone para contato;
- IV- escola e turno em que estuda, se for o caso;
- V- número de documento de identificação;
- VI- registro de freqüência, com data e horário de entrada e saída ou do início e do término do uso do equipamento e horário.

§1º Os dados de que trata o *caput* deste artigo, deverão ser armazenados, quando possível, em meio eletrônico.

§ 2º O responsável pelo cadastramento deverá exigir dos usuários a exibição dos documentos necessários no ato do cadastramento.

§ 3º O usuário no uso do computador deverá apresentar o documento de identificação de acordo com o cadastro.

§ 4º O cadastro deverá ser mantido em arquivo pelo prazo de cinco anos e não poderá ser divulgado, salvo quando requerido pelos pais ou responsáveis, no caso de menores de quinze anos, Conselho Tutelar e demais autoridades competentes para tal.

**Art. 5º** A iluminação do local deve ser adequada e instalada de forma a não prejudicar a acuidade visual dos usuários, conforme normas estabelecidas por órgão competente.

**Art. 6º** Os móveis e os equipamentos devem ser ergonômicos e adequados à boa postura dos usuários.

**Art. 7º** O volume dos equipamentos utilizados deve ser programado de forma a se adequar às características peculiares e em desenvolvimento da audição do menor de idade.

**Art. 8º** A lista de todos os serviços e jogos colocados à disposição do consumidor deve ficar exposta em local visível e conter um breve relato sobre as características de cada um deles, bem como respectiva classificação etária.

**Art. 9º** Afixar em local visível a lista de todos os jogos proibidos conforme relação editada por órgão federal competente.



# Câmara Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

**Art. 10** O estabelecimento deverá afixar, em local de ampla visibilidade, aviso relativo às proibições estabelecidas nos art. 2º e 13 desta Lei.

**Art. 11.** Não serão permitidas apostas no interior do recinto.

**Art. 12.** Não será permitida a entrada de pessoa sem documento que a identifique.

**Art. 13.** Fica proibido no interior das casas de jogos:

- I- vender ou permitir o consumo de bebidas alcoólicas;
- II- vender ou permitir o consumo de cigarros e assemelhados;
- III- permitir apostas, jogos de azar ou que envolvam valores ou prêmios.

**Art. 16.** Constitui infração administrativa toda ação ou omissão que importe na inobservância dos preceitos desta Lei e de seus regulamentos.

**Art. 17.** Infrações administrativas serão apuradas em processo administrativo próprio, sendo assegurado o direito à ampla defesa e ao contraditório, observadas as disposições desta Lei.

**Art. 18.** As autoridades administrativas e seus agentes que, tendo conhecimento da prática de infração, deixarem de autuar o infrator serão responsabilizadas administrativamente, sem prejuízo das sanções penais e cíveis.

**Art. 19.** As infrações às disposições desta Lei e de seus regulamentos sujeitam o infrator às seguintes sanções:

- I- advertência;
- II- multa em forma e valor definido pelo Poder Executivo Municipal na regulamentação da Lei;
- III- suspensão das atividades por até 30 (trinta) dias; e
- IV- cancelamento de alvará de localização e funcionamento.

§ 1º As sanções previstas nos incisos III e IV poderão ser aplicadas juntamente com a do inciso II.

§ 2º A multa reverterá para o Fundo Municipal dos Direitos da Criança e do Adolescente.

**Art. 20.** Para a imposição e graduação da sanção, a autoridade competente observará as conseqüências da infração, os antecedentes do infrator e as circunstâncias atenuantes e agravantes.



# Câmara Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

§ 1º A colaboração com os agentes encarregados da fiscalização constituirá circunstância atenuante.

§ 2º A ação que vise a impedir ou a dificultar a fiscalização constituirá circunstância agravante.

§ 3º No exame dos antecedentes do infrator apurar-se-á a reincidência.

**Art. 21.** As sanções aplicadas por infração aos dispositivos desta Lei poderão ser acumuladas com o cumprimento de ações ou obrigações em defesa dos direitos da criança e do adolescente.

**Art. 22.** Os estabelecimentos citados no art. 1º deverão se adequar aos seus dispositivos no prazo de 90 (noventa) dias, a contar da entrada em vigor desta Lei.

**Art. 23.** Aplicam-se as disposições desta Lei, no que couber, às casas de jogos eletrônicos do tipo fliperama e assemelhadas.

**Art. 24.** Na regulamentação desta Lei, levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se destina, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento.

**Parágrafo único.** A regulamentação disporá, dentre outros assuntos, sobre o horário de funcionamento dos estabelecimentos e o estudo do impacto de vizinhança.

**Art. 25.** Aplica-se aos estabelecimentos previstos nesta Lei, no que couber, a legislação que regula o exercício do comércio no Município de Foz do Iguaçu.

**Art. 26.** A fiscalização municipal será efetuada pelo Conselho Tutelar dos Direitos da criança e do Adolescente e a critério do Executivo Municipal, por outros órgãos responsáveis afins.

**Art. 27.** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

**Art. 28.** Revogada a Lei nº 2.848, de 1º de dezembro de 2003.

Sala das Sessões, 25 de maio de 2009.

**Nilton Bobato**  
**Vereador**



NB/Rp

## Justificativa

Este projeto procura regularizar a questão, ingresso e permanência de menores nesses estabelecimentos. A internet é um universo quase infinito de informação e entretenimento de toda espécie, podendo ser acessado livremente por qualquer pessoa, inclusive crianças e adolescentes que, numa *lan-house*, longe dos olhos dos pais, se sentem confortáveis para fazê-lo. Há muito conteúdo impróprio para esses jovens, como sexo, apologia às drogas, à violência e a outros assuntos delicados, como a bulimia, anorexia e suicídio, entre outros tantos. Já se sabe dos malefícios que o uso descontrolado da internet pode trazer, como causar vítimas da pedofilia on-line, tratamento inadequado - e muitas vezes violento - quanto à sexualidade, vícios em jogos em rede, a prática do *bullying* (violência física ou psicológica praticada por um indivíduo sobre outro incapaz de se defender), difamação, chantagem e ameaças. Será que é possível avaliar o quanto a internet influencia no comportamento dos jovens atuais? A banalização da violência, da morte, do assassinato é evidente e acontece principalmente através de jogos violentos, que é o maior atrativo para grande parcela dos jovens que frequentam esses estabelecimentos com a única finalidade de jogar.

A internet é muito sedutora porque oferece entretenimento de várias formas, como as redes de amigos (Orkut, Sonico, etc.), *blogs*, álbuns de fotografias, mensagens instantâneas que permitem o acompanhamento simultâneo da vida dos amigos, jogos e até mesmo possibilita uma vida paralela e virtual, na maioria dos casos idealizada e bem distante da realidade imediata do indivíduo, com o "Second Life", por exemplo. Esse é um grande estímulo para que o jovem internauta fique conectado por muito tempo trazendo impactos negativos não só em relação à exposição a conteúdo impróprio, mas também no desperdício de tempo com coisas inúteis e prejuízo nas relações pessoais, uma vez que muitos abrem mão da convivência pessoal com sua família e amigos, namoros, do lazer do estudo.

O site "Safernet Brasil" realizou importante pesquisa em outubro de 2008 com cerca de 1400 crianças, jovens e pais. Segundo o site: "(...) Um dos dados mais preocupantes é que 87% dos jovens internautas afirmam não possuir restrições ao uso da Internet; (...)", e também que "(...)53% tiveram contato com conteúdos agressivos e que consideravam impróprios para sua idade; (...)", e ainda que "(...)55% dos jovens reconhecem que ficam tempo demais na Internet; 44% dizem que passam 4 horas/dia conectados; (...)". Aliás, em relação ao tempo de conexão diária, estudos afirmam que o limite saudável para estar conectado diariamente é de duas horas, bem menos do que



# Câmara Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

os jovens estão acostumados. Horas excessivas de conexão já virou doença, tanto que em março de 2008 o Ambulatório de Múltiplos Transtornos do Impulso do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da USP (IPq- HCFMUSP) iniciou tratamento médico e psicoterapêutico com crianças e adolescentes, dos 12 aos 17 anos, que apresentavam sintomas de dependência de internet.

A facilidade ocasionada pelo livre acesso de menores, sem nenhum tipo de restrição, e a proximidade desses estabelecimentos das escolas estimula muitos alunos a ir até a porta da escola, mas que, ao iniciar a aula, se encaminham para as *lan-house* sem o conhecimento dos professores ou dos pais. Muitos ficam durante todo o período de estudo, só retornando à frente da escola no horário de término da aula, justamente para que os pais não desconfiem de suas "escapadas".

Outro ponto preocupante é em relação à ocorrência de venda de bebidas alcoólicas e cigarros nos locais, que estão bem à mão do jovem que deseja comprá-los.

Diante das evidências apresentadas, a regularização do funcionamento desses estabelecimentos urge. Evidentemente, o que se busca não é a proibição, medida que seria de todo desarrazoada, mas a imposição de limites, em benefício dos próprios menores, com a tomada de ações como a restrição a sites com conteúdo impróprio para a idade e limitação do tempo de uso da internet nesses locais e outras medidas sem prejuízos aos estabelecimentos. E é exatamente essa a preocupação que orienta a formulação das disposições constantes dos artigos do projeto.

Dado o exposto, conta o signatário com a colaboração dos demais Pares para sua aprovação.