



CÂMARA DOS DEPUTADOS

**(*) PROJETO DE LEI
N.º 4.361-A, DE 2004
(Do Sr. Vieira Reis)**

Modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que “dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, estabelecendo limites ao funcionamento de casas de jogos de computadores”; tendo parecer da Comissão Especial pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa deste e dos de n.ºs 4.932, de 2005; 5.037, de 2005; 5.378, de 2005; 5.447, de 2005; 6.731, de 2006; 6.868, de 2006; 3.446, de 2008; 4.794, de 2009; e 7.320, de 2010, apensados; pela não implicação da matéria contida neste e nos de n.ºs 4.932, de 2005; 5.037, de 2005; 5.378, de 2005; 5.447, de 2005; 6.731, de 2006; 6.868, de 2006; 3.446, de 2008; 4.794, de 2009; e 7.320, de 2010, apensados, em aumento ou diminuição da receita ou da despesa públicas, não cabendo pronunciamento quanto à sua adequação financeira e orçamentária; e, no mérito, pela aprovação do Projeto de Lei nº 4.361, de 2004, e dos de n.ºs 6.731, de 2006; e 3.446, de 2008, apensados, com substitutivo, e pela rejeição dos de n.ºs 4.932, de 2005; 5.037, de 2005; 5.378, de 2005; 5.447, de 2005; 6.868, de 2006; 4.794, de 2009; e 7.320, de 2010, apensados. (RELATOR: Deputado OTÁVIO LEITE).

DESPACHO:

CONSTITUA-SE, NOS TERMOS DO ART. 34 DO RICD, COMISSÃO ESPECIAL PARA ANÁLISE DO PROJETO DE LEI N. 4.361/2004 E APENSADOS, TENDO EM VISTA A COMPETÊNCIA DAS SEGUINTE COMISSÕES: CDEIC, CCTCI, CSSF E CCJC (MÉRITO E ART. 54).

APRECIÇÃO:

Proposição sujeita à apreciação do Plenário

(*) Republicado em virtude de arquivamento de apensado (23/03/11)

SUMÁRIO

I – Projeto inicial

II – Projetos apensados: 4932/05, 5037/05, 5378/05, 5447/05, 6731/06, 6868/06 (7320/10), 3446/08 e 4794/09

III – Na Comissão Especial:

- Parecer do Relator
- Substitutivo oferecido pelo Relator
- Parecer da Comissão
- Substitutivo adotado pela Comissão

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que “dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente”, estabelecendo limites ao funcionamento de estabelecimentos que oferecerem jogos e diversões eletrônicos destinados ao público infanto-juvenil.

Art. 2º A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar com as seguintes modificações:

“Art. 80-A Os estabelecimentos que oferecerem jogos ou diversões eletrônicos destinados ao público infanto-juvenil deverão afixar, em lugar visível à entrada do local, informação destacada sobre a natureza dos jogos oferecidos e do público a que se destinam, conforme classificação indicativa atribuída pelo Poder Público.

§ 1º É vedada a propaganda, exposição e comercialização, no local, dos produtos relacionados no art. 81, bem como a realização de sorteios, apostas e jogos de azar.

§ 2º No caso de ser oferecido acesso à Internet, o proprietário providenciará o cadastro dos usuários ou de seus responsáveis, registrando o nome, domicílio e número de registro de identificação civil.”

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Novas formas de lazer voltadas à criança e ao adolescente têm sido criadas, desde a promulgação do Estatuto que os protege. Preocupa-nos, em especial, o surgimento de locais para a prática de jogos em computador, popularmente conhecidos como “lan-houses”.

Com o dispositivo que ora oferecemos aos nobres Pares, pretendemos ajustar a oferta dessa forma de lazer aos princípios da proteção ao menor, dirimindo dúvidas que têm surgido a tal respeito. O texto determina a classificação indicativa dos jogos e o respeito às normas que, de resto, já se aplicam aos locais de exibição de filmes e peças teatrais.

A desobediência ao dispositivo enquadra-se, em nosso entendimento, no art. 258 do Estatuto, dispensando-se a definição de penalidades adicionais.

Diante da rápida disseminação dessa forma de lazer, que requer a atenção dos pais e da sociedade para que o jovem não fique exposto a cenas ou situações incompatíveis com sua faixa etária, conclamo os ilustres colegas parlamentares a apoiar a iniciativa.

Sala das Sessões, em 9 de novembro de 2004.

Deputado VIEIRA REIS

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

LIVRO I

PARTE GERAL

.....

**TÍTULO III
DA PREVENÇÃO**

.....

**CAPÍTULO II
DA PREVENÇÃO ESPECIAL**

**Seção I
Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos**

.....

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de criança e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

**Seção II
Dos Produtos e Serviços**

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

- I - armas, munições e explosivos;
- II - bebidas alcoólicas;
- III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

IV - fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

V - revistas e publicações a que alude o art. 78;

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

Art. 82. É proibida a hospedagem de criança ou adolescente em hotel, motel, pensão ou estabelecimento congênere, salvo se autorizado ou acompanhado pelos pais ou responsável.

TÍTULO VII DOS CRIMES E DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS

CAPÍTULO II DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS E DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 258. Deixar o responsável pelo estabelecimento ou o empresário de observar o que dispõe esta Lei sobre o acesso de criança ou adolescente aos locais de diversão, ou sobre sua participação no espetáculo:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência; em caso de reincidência, a autoridade judiciária poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 15 (quinze) dias.

Disposições Finais e Transitórias

Art. 259. A União, no prazo de 90 (noventa) dias contados da publicação deste Estatuto, elaborará projeto de lei dispondo sobre a criação ou adaptação de seus órgãos às diretrizes da política de atendimento fixadas no art. 88 e ao que estabelece o Título V do Livro II.

Parágrafo único. Compete aos Estados e Municípios promoverem a adaptação de seus órgãos e programas às diretrizes e princípios estabelecidos nesta Lei.

PROJETO DE LEI N.º 4.932, DE 2005 **(Do Sr. Carlos Nader)**

Proíbe a freqüência e o manuseio nos estabelecimentos comerciais e clubes de lazer, por crianças e adolescentes, de programas informatizados de jogos de quaisquer espécies que induzam ou estimulem a violência.

DESPACHO:
APENSE-SE A(O) PL-4361/2004

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º - Ficam proibidos a freqüência, o manuseio nas lojas comerciais, e clubes de lazer, por crianças e adolescentes, de programas informatizados de jogos de quaisquer espécies que induzam ou estimulem a violência.

Art. 2º - Compreenda-se a faixa etária de crianças e adolescentes segundo o disposto no art. 2º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente.

Art. 3º - O descumprimento desta lei imputará ao comerciante, sucessivamente:

I - advertência administrativa;

II - multa, no valor de 1.000 (um mil) UFIR's, na segunda ocorrência;

III - suspensão do alvará de funcionamento por trinta dias;

IV - cassação do alvará de funcionamento e multa.

Art. 4º - O Poder Executivo regulamentará esta lei no prazo de noventa dias contados da data de sua publicação.

Art. 5º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 6º - Revogam-se as disposições em contrário.

JUSTIFICACÃO

A proliferação de lojas com programas informatizados de jogos violentos direcionados para crianças e adolescentes vem causando extrema preocupação às famílias e também ao poder público.

A grande maioria dos freqüentadores é composta de jovens ainda em formação, e esses jogos contribuem somente para a violência, nunca para uma educação tradicional, voltada para as coisas boas, para os bons costumes e a boa formação psicológica dos nossos jovens.

É pensando na boa formação e no crescimento saudável que apresento este projeto em defesa da família e dos bons costumes.

Diante do aqui exposto solicito o apoio dos nobres Pares par aprovação da presente proposição.

Sala das Sessões, em 21 de março de 2005.

Deputado CARLOS NADER
PL/RJ.

**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA
COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI**

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do
Adolescente, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte lei:

**LIVRO I
PARTE GERAL**

**TÍTULO I
DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES**

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente.

Art. 2º Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até 12 (doze) anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre 12 (doze) e 18 (dezoito) anos de idade.

Parágrafo único. Nos casos expressos em lei, aplica-se excepcionalmente este Estatuto às pessoas entre 18 (dezoito) e 21 (vinte e um) anos de idade.

Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

.....
.....

**PROJETO DE LEI N.º 5.037, DE 2005
(Do Sr. Neuton Lima)**

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, incluindo dispositivo que trata sobre jogos eletrônicos em rede.

DESPACHO:
APENSE-SE AO PL-4.361/2004

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei dispõe sobre as condições de acesso às

casas de diversão que oferecem jogos eletrônicos em rede de computadores alterando o Estatuto da Criança e do Adolescente instituído pela Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

Art. 2º O art. 80 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte parágrafo:

"Art. 80.

Parágrafo único. É vedada a permanência de menores de 16 anos em estabelecimentos que explorem comercialmente o uso de jogos eletrônicos em rede de computadores." (NR)

Art. 3º Esta lei entra em vigor após a sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

As casas de jogos em rede, também chamadas de "*lan houses*", estabelecimentos comerciais que exploram o uso de jogos em computador, são uma grande atração para os jovens. Os usuários chegam a ficar horas a fio absorvidos nesse mundo de realidade virtual onde, na maioria das vezes, o assunto principal é a violência nas suas mais variadas formas. Seja combatendo alienígenas, seja sendo o jogador um policial na luta contra o crime, ou, no pior dos casos, sendo um criminoso praticante, o jovem interage constantemente com todo tipo de violência e criminalidade explícita.

O uso continuado desse tipo de diversão pode causar não somente transtornos de comportamento, mas também, outros distúrbios de ordem física. Muitas vezes essa prática, quando em larga escala, vem associada ao consumo de novos tipos de drogas, tais como o *Ice*. Informações coletadas da imprensa indicam que essa é uma droga com efeitos semelhantes aos da cocaína, porém com duração maior, sendo constituída de meta-anfetamina pura. Tendo a aparência de pequenos cristais, daí o nome, em geral o *Ice* é fumado, mas pode ser aspirado ou injetado. A droga pode causar mudanças violentas de comportamento, perda de apetite, alteração do sono, tremores, convulsões, aumento da pressão sanguínea, chegando a levar ao coma, derrame ou morte súbita. Já existem vários relatos indicando o seu consumo crescente no Brasil, especialmente entre usuários de *videogames* e de Internet.

Apesar dos riscos, entendemos que esses estabelecimentos comerciais, assim como todos os seus usuários, não devam ser penalizados apenas por presunção, pois a imensa maioria dos jogadores está apenas se divertindo sem praticar nenhum ilícito. Igualmente, entendemos que as casas devam ser consideradas atividades econômicas produtivas pois geram emprego e renda. No entanto, é de nosso entendimento que as crianças e os adolescentes devam ser protegidos da exposição aos possíveis malefícios contidos em alguns jogos, sendo o Estatuto da Criança e do Adolescente o instrumento legal adequado para o exercício dessa proteção. Ocorre, no entanto, que o Estatuto, de 1990, não previa o aparecimento desse tipo de diversão, que se tornou popular nos últimos 5 anos no País.

Apesar das casas em questão serem novidade, os jogos eletrônicos e de computador não o são e o Ministério da Justiça já regulamenta a sua comercialização através das Portarias nºs 899 e 1035, ambas de 2001. Assim,

apesar da comercialização já sofrer classificação indicativa, o seu uso em lojas de acesso público carece de regulamentação, uma vez que seus usuários podem utilizar qualquer jogo diretamente da Internet ou então em computadores de propriedade de terceiros e a classificação indicativa, que possui poder somente de informação parental, não surte nenhum efeito sobre o efetivo usuário do entretenimento.

Dessa maneira, para fins de suprir essa lacuna legal e proteger os menores e a família, oferecemos o presente projeto de lei que regulamenta o acesso a esses estabelecimentos.

A proposição veda o acesso às casas de jogos de computadores em rede para menores de 16 anos, por ser esta a faixa etária mais importante para a formação social do ser humano. Para tal, foi incluído um parágrafo único ao artigo 80 definindo esses estabelecimentos comerciais e restringindo o acesso aos menores. Quanto à infração administrativa decorrente do desrespeito dessa inovação, acreditamos que o Estatuto já a ampara nos artigos 252 e 258, não carecendo de alteração legal nesse sentido.

Face ao exposto, solicitamos aos nobres pares o apoio à APROVAÇÃO do presente projeto de lei.

Sala das Sessões, em 12 de abril de 2005.

Deputado Neuton Lima

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI
--

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte lei:

LIVRO I

PARTE GERAL

.....

**TÍTULO III
DA PREVENÇÃO**

.....

**CAPÍTULO II
DA PREVENÇÃO ESPECIAL**

Seção I

Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de criança e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

Seção II

Dos Produtos e Serviços

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

I - armas, munições e explosivos;

II - bebidas alcoólicas;

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

IV - fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

V - revistas e publicações a que alude o art.78;

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

LIVRO II

PARTE ESPECIAL

TÍTULO VII

DOS CRIMES E DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS

CAPÍTULO II

DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS E DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 252. Deixar o responsável por diversão ou espetáculo público de afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do local de exibição, informação destacada sobre a natureza da diversão ou espetáculo e a faixa etária especificada no certificado de classificação:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência, aplicando-se o dobro em caso de reincidência.

Art. 253. Anunciar peças teatrais, filmes ou quaisquer representações ou espetáculos, sem indicar os limites de idade a que não se recomendem:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência, duplicada em caso de reincidência, aplicável, separadamente, à casa de espetáculo e aos órgãos de divulgação ou publicidade.

.....

Art. 258. Deixar o responsável pelo estabelecimento ou o empresário de observar o que dispõe esta Lei sobre o acesso de criança ou adolescente aos locais de diversão, ou sobre sua participação no espetáculo:

Pena - multa de 3 (três) a 20 (vinte) salários de referência; em caso de reincidência, a autoridade judiciária poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até 15 (quinze) dias.

Disposições Finais e Transitórias

Art. 259. A União, no prazo de 90 (noventa) dias contados da publicação deste Estatuto, elaborará projeto de lei dispondo sobre a criação ou adaptação de seus órgãos às diretrizes da política de atendimento fixadas no art.88 e ao que estabelece o Título V do Livro II.

Parágrafo único. Compete aos Estados e Municípios promoverem a adaptação de seus órgãos e programas às diretrizes e princípios estabelecidos nesta Lei.

.....

.....

GABINETE DO MINISTRO

PORTARIA Nº 899, DE 3 DE OUTUBRO DE 2001

O MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA, no uso de suas atribuições, e

Considerando que compete a União exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões públicas, de acordo com os arts. 21, inciso XVI, e 220, § 3º, inciso I, da Constituição Federal;

Considerando o disposto no art.254 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente;

Considerando que os jogos eletrônicos de qualquer natureza terão de ser submetidos à classificação indicativa no Ministério da Justiça, resolve:

Art. 1º Os jogos eletrônicos deverão ter as seguintes classificações:

I - veiculação livre;

II - inadequado para menores de 12 anos;

III - inadequado para menores de 14 anos;

IV - inadequado para menores de 16 anos;

V - inadequado para menores de 18 anos.

Art. 2º A classificação informará sobre a natureza dos vídeo games, considerando-se, para fim de avaliação, a faixa etária a que não se recomenda, por conter violência, prática de atos sexuais e desvirtuamento de valores éticos e morais.

Art. 3º A classificação indicativa, estabelecida em portaria do Ministério da Justiça, será publicada em Diário Oficial da União, no prazo de trinta dias.

Art. 4º O jogo eletrônico deverá exibir no invólucro informações sobre a natureza do jogo e faixa etária a que se recomende, observada a classificação estabelecida no art.1º desta portaria.

Art. 5º Os distribuidores ou representantes, quando solicitarem classificação dos jogos, deverão apresentar ficha técnica e CD-ROM, contendo as descrições completas de cada fase do jogo.

Art. 6º Os responsáveis, fabricantes e distribuidores terão o prazo de sessenta dias para anexar as faixas etárias nos vídeo games já existentes no mercado.

Art. 7º O distribuidor, o representante, o fornecedor e o varejista responderão, solidariamente, no caso de descumprimento do disposto nesta portaria.

Art. 8º A inobservância do disposto nesta portaria sujeita o infrator às penalidades previstas na legislação vigente.

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

JOSÉ GREGORI

MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

GABINETE DO MINISTRO

Portaria MJ nº 1.035, de 13 de novembro de 2001

Altera dispositivos da Portaria n. 899, de 3 de outubro de 2001.

O MINISTRO DE ESTADO DA JUSTIÇA, no uso de suas atribuições, e
Considerando que compete a União exercer a classificação, para efeito indicativo, de diversões públicas, de acordo com os arts. 21, inciso XVI, e 220, § 3º, inciso I, da Constituição Federal;

Considerando o disposto no art.254 da Lei n. 8.069(2), de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente; e

Considerando que os jogos eletrônicos de qualquer natureza terão de ser submetidos à classificação indicativa no Ministério da Justiça, resolve:

Art. 1º Os arts. 1º, 3º, 5º e 6º da Portaria n. 899, de 3 de outubro de 2001, publicada no Diário Oficial da União de 4 de outubro de 2001, republicada no Diário Oficial da União de 8 subsequente, passam a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 1º

I - Livre;

.....” (NR)

“Art. 3º A classificação indicativa, estabelecida em portaria do Ministério da Justiça, será publicada no Diário Oficial da União, no prazo de 10 (dez) dias úteis para os lançamentos, e de 20 (vinte) dias úteis para os demais, a contar da data do seu protocolo.

Parágrafo único. Nos casos em que a classificação indicativa não seja estabelecida nos prazos do *caput* deste artigo, os distribuidores e representantes poderão comercializar os jogos eletrônicos, observando a classificação por eles sugerida na ficha técnica de classificação, até a publicação de portaria pelo Ministério da Justiça.” (NR)

“Art. 5º Os distribuidores ou representantes, quando solicitarem classificação dos jogos, deverão apresentar ficha técnica e suporte eletrônico (cartucho, CD’s etc.), juntamente com a sinopse de cada fase do jogo.” (NR)

“Art. 6º Os distribuidores ou representantes terão o prazo de 120 (cento e vinte) dias da data da publicação desta Portaria, para anexar as faixas etárias nos jogos eletrônicos já existentes no mercado brasileiro.

Parágrafo único. Entende-se por jogos eletrônicos já existentes no mercado brasileiro, sujeitos à classificação, aqueles que tenham sido produzidos nos últimos 60 (sessenta) dias anteriores à vigência desta Portaria.” (NR)

Art. 2º Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação. - JOSÉ GREGORI

PROJETO DE LEI N.º 5.378, DE 2005

(Do Sr. Carlos Nader)

Fica proibida a entrada de menores de 16 (dezesseis) anos de idade, em "Lan House", "Cybercafes", além de outros similares que comercializam o acesso à "internet" por tempo.

DESPACHO:

APENSE-SE A(O) PL-4361/2004

O Congresso Nacional decreta:

Artigo 1º- Fica proibida a entrada de menores de 16(dezesseis) anos de idade, em estabelecimentos que comercializam o acesso à “*internet*” por tempo.

Parágrafo único – Incluem-se entre os estabelecimentos dispostos no *caput* às chamadas “*Lan House*” e os “*Cybercafes*”, além de outros similares.

Artigo 2º- Os maiores de 16(dezesseis) e menores de 18(dezoito) anos de idade poderão permanecer nos estabelecimentos dispostos no artigo anterior, desde o horário de sua abertura até às 22 horas.

Artigo 3º- As determinações contidas nos artigos anteriores deverão estar visíveis para o público nas portas dos estabelecimentos, indicando também as penalidades determinadas nesta lei.

Artigo 4º- A não observância desta lei implicará em multas de 1500 a 3000 UFIRs, dobrando na reincidência.

Artigo 5º- O estabelecimento já autuado como reincidente e que continuar não respeitando o disposto nesta lei ficará sujeito ao fechamento temporário ou definitivo, sem prejuízo das demais cominações legais.

Artigo 6º- O Poder Executivo regulamentará esta lei no prazo de 180(cento e oitenta) dias, contados a partir da data de sua publicação.

Artigo 8º- Esta lei entrará em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

As chamadas “*Lan Houses*” e os chamados “*Cybercafes*”, além de outros estabelecimentos similares, têm se tornado um lugar de risco para nossos adolescentes.

Inúmeras reportagens, indicam que muitos desses locais acabaram virando ponto de consumo e venda de drogas. Os jovens permanecem até tarde, gastando pequenas fortunas, uma vez que o acesso às máquinas de jogos e computadores presentes no local se dá por tempo e, infelizmente, não raro, consumindo drogas.

Há relatos na imprensa que mostram jovens permanecendo nesses locais mais de 12 horas por dia.

Por outro lado, uma vez que entre seus “produtos” estes estabelecimentos vendem acesso à internet, os jovens terminam por escapar do controle do pai e acabam tendo acesso a *sites* proibidos para menores, como os ligados a sexo, armas e mesmo drogas.

É fácil observar que a situação apenas vai se complicando. Assim, se o jovem já se envolve com drogas naquele local, termina por ter acesso virtual a ambientes proibidos e que, não raro, os levará a um vício ainda maior.

Finalmente, há outro componente muito sério nessa situação toda descrita.

Inúmeras vezes o jovem tem um cartão de crédito, fornecido na confiança por seus familiares, que mal sabem o que se passa com aquele adolescente nesses estabelecimentos. Ao freqüentar o local, este jovem digita senhas e números nas máquinas para fazer operações pela *web*, que são capturadas por mecanismos e programas já fixados no computador para esta finalidade. O resultado é sempre o pior possível: quando os pais descobrem, aquele jovem já consome drogas, faz outras coisas ilícitas.

Assim, diante do exposto, solicito o apoio dos nossos nobres pares para a aprovação da presente proposição.

Sala das Sessões, em 7 de junho de 2005.

DEPUTADO CARLOS NADER
PL/RJ

PROJETO DE LEI N.º 5.447, DE 2005

(Do Sr. Geraldo Resende)

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, para proibir o acesso de crianças e adolescentes com idade inferior a dezesesseis anos em casa de jogos de computadores em rede.

DESPACHO:
APENSE-SE A(O) PL-4361/2004

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente – passa a vigorar acrescida do seguinte dispositivo:

*“Art. 75-A. É proibido o acesso, ou a permanência, de crianças ou adolescentes com idade inferior a dezesesseis anos em casa de jogos de computadores em rede, desacompanhado de responsável legal, ascendente, tutor ou curador.
Parágrafo único – O proprietário da casa de jogos que não cumprir o estabelecido no caput deste artigo será penalizado com multa e, na reincidência, detenção de dois meses a um ano.”*

Art. 2º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Muitos são os méritos provenientes do desenvolvimento criativo que os jogos eletrônicos proporcionam às crianças, desde que utilizados de maneira moderada. Porém, graves são as consequências de seu uso descontrolado e não supervisionado por um adulto responsável.

A tecnologia avançou ao ponto de praticamente hipnotizar crianças e adolescentes com os mais diversos jogos e “vídeo games” eletrônicos.

O potencial viciante somado à desmedida utilização destes tipos de hardware e software proporcionam desastrosos efeitos na formação de futuros cidadãos. A alienação provocada pela prática repetitiva de jogos, na maioria dos casos, prejudica a consolidação de valores morais e princípios que as crianças e adolescentes da mais tenra idade necessitam aprender e cultivar, como a solidariedade, a vida em grupo, as ações coletivas, a dedicação de tempo à família e, sobretudo, a inocência infantil.

Ocorre que, nas casas de jogos de computadores em rede, as crianças e adolescentes mais novos, que ainda não formaram sua capacidade decisória nem

compreendem os limites do seu corpo, passam horas a fio realizando guerras virtuais, simulando brigas e até roubos de carro, no mais completo isolamento do mundo à sua volta. Suas relações deixam de ser reais e palpáveis e passam a ser virtuais. É notório que determinados estímulos visuais e sonoros condicionam a capacidade motora e tornam seus praticantes mais violentos¹. É delicado permitir que crianças e adolescentes freqüentem esses ambientes sem qualquer limite de horário ou sem nenhuma responsabilização do proprietário da casa de jogos virtuais, até porque esses locais são muito visados por “más companhias”, sob o risco de serem objetos de aliciadores infantis ou narcotraficantes.

Nesse sentido, os jovens vêm trocando a escola e as brincadeiras da infância pelas chamadas “LAN Houses”, lojas com computadores conectados entre si para disputa de “games”. Talvez o aspecto mais tenebroso desses comportamentos irresponsáveis – por parte das crianças, mas também por parte dos donos dessas casas – é a ausência às aulas. Quando deixam de ir à escola, os jovens estão gastando potencialidades que, muitas vezes, ser-lhes-iam imprescindíveis para atividades escolares ou mesmo para alimentação.

Outro aspecto importante é a redução do rendimento escolar desses infantes. Diversos estudos foram feitos nesse sentido, sempre apontando piores qualificações e maior desatenção por parte daqueles que constantemente se envolviam com jogos eletrônicos. Ora, não é sem razão que os cassinos são proibidos neste país, mesmo os jogos permitidos no Brasil são, muitas vezes, causadores de graves problemas sociais.

Como se sabe, estes jovens estão em “situação de risco”, sendo imperioso, portanto, que recebam cuidados e proteções especiais da sociedade e do Estado. É necessário estabelecer formas de controle para evitar o recrudescimento desses prejuízos à infância e à juventude e, enfim, a toda sociedade.

É certo que crianças e adolescentes devem ter direito ao acesso à cultura, à educação, à diversão e aos espetáculos públicos, mas quando a diversão passa a constituir motivo prejudicial à sua formação intelectual, moral e instrutiva, faz-se mister a imposição de limites a esses despautérios.

Indubitável o caráter de diversão, distração e até em certos casos, educativo e desenvolvimentista de habilidades mentais, como rapidez de raciocínio e memória, proporcionado por alguns jogos eletrônicos. Entendemos contudo, que a capacidade de discernimento entre a tênue linha que separa o prejuízo da

1 “Douglas Gentile, Phd, e Craig Anderson, Phd, afirmam que é provável que a violência do vídeo-game tenha até efeito mais forte na agressividade de crianças porque os jogos são altamente interativos, premiam o comportamento violento e as crianças repetem seguidamente esses comportamentos jogo após jogo. A pesquisa dos autores mostra que as crianças gastam muito tempo jogando vídeo-games (13 horas por semana para os meninos e 5 horas para as meninas). Uma publicação de 2001 pela organização Children Now mostra que a maior parte dos vídeo-games inclui violência, dentro dos quais a metade resulta em sérios ferimentos ou morte. As crianças, geralmente, apontam estes como seus jogos favoritos. Qual será o resultado de toda essa “febre”? Dr. Anderson e seus colegas mostraram que jogar vídeo-game violento em excesso está relacionado a ter mais comportamentos, sentimentos e pensamentos agressivos. Além disso, também está relacionado a um menor comportamento de ajuda e preocupação da criança em relação aos seus amigos. A pesquisa também revela que esses efeitos acontecem tanto para crianças não-agressivas como para aquelas que já demonstram tendência à agressividade (...) As crianças despendem boa parte de seu tempo com vídeo-games violentos, justamente na idade que deveriam estar aprendendo formas saudáveis de se relacionar com outras pessoas e resolver conflitos pacificamente. Em função da grande influência dos vídeo-games nas crianças, é muito importante ajudar pais e educadores a entender como maximizar seus benefícios e minimizar seus potenciais danos” (Este texto foi traduzido e adaptado pelo site www.plenamente.com.br, sendo originalmente publicado pela www.apa.org).

aprendizagem no caso desses jogos, ainda não está plenamente desenvolvida até, pelo menos, os dezesseis anos. Daí o critério não de proibir totalmente, mas de limitar o acesso à questão etária e ao acompanhamento do responsável pelo menor, este sim, com plena condição de discernir sobre diversão e vício.

Com o fim de preservar a capacidade educacional e social de crianças e adolescentes menores de dezesseis anos, apresentamos este Projeto de Lei e contamos, por isso, com o indispensável apoio dos eminentes pares para sua aprovação.

Sala das Sessões, 15 em junho de 2005.

Dep. GERALDO RESENDE
PPS/MS

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA, faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte lei:

LIVRO I

PARTE GERAL

.....

TÍTULO III
DA PREVENÇÃO

.....

CAPÍTULO II
DA PREVENÇÃO ESPECIAL

Seção I

Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos

.....

Art. 75. Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária.

Parágrafo único. As crianças menores de 10 (dez) anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável.

Art. 76. As emissoras de rádio e televisão somente exibirão, no horário recomendado para o público infanto-juvenil, programas com finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.

Parágrafo único. Nenhum espetáculo será apresentado ou anunciado sem aviso de sua classificação, antes de sua transmissão, apresentação ou exibição.

.....

PROJETO DE LEI N.º 6.731, DE 2006

(Do Sr. Arnaldo Faria de Sá)

Dispõe sobre os estabelecimentos comerciais, Lan Houses, instalados em todo território nacional que ofertam locação de computadores para acesso à Rede Mundial de Computadores - INTERNET"

DESPACHO:
 APENSE-SE AO PL-4361/2004.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. São regidas por esta lei os estabelecimentos comerciais instalados em todo território nacional, que ofertam a locação de computadores para acesso à Rede Mundial de Computadores - INTERNET, Jogos em Rede, Pesquisa e Impressão de Trabalhos Escolares, Currículos e inclusive Cursos de Informática - Básica. Estes estabelecimentos são denominados de LAN HOUSES, CYBERCAFES, CYBERNET, CYBEROFFICES.

Art. 2º. As empresas referidas no artigo 1.º desta lei, deverão:

- I - estar inscritas no Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas - CNPJ;
- II - obter a respectiva licença de funcionamento, atendendo às disposições da legislação pertinente;
- III - Os estabelecimentos de que trata esta lei ficam obrigados a criar e manter cadastro atualizado de seus usuários, contendo:
 - a) Nome completo;
 - b) Data de nascimento;
 - c) Endereço Comercial;
 - d) Telefone;
 - e) Número do documento de identidade; e
 - f) Nome do pai, mãe e/ou responsável, para menor de 18 anos.

§ 1.º No ato do cadastro o atendente ou representante do estabelecimento comercial, deve exigir a apresentação do documento de identidade do usuário.

§ 2.º As informações e o registro previstos neste artigo deverão ser mantidos por, no mínimo 60 (sessenta) meses.

§ 3.º Os dados poderão ser armazenados em meio eletrônico - o Back up do próprio Sistema que controla a Data, o Tempo, a Frequência do Usuários por Máquina e IP.

§ 4.º O fornecimento dos dados cadastrais e demais informações de que trata este artigo, só poderá ser feita mediante ordem ou autorização judicial.

Art. 3º. Não será permitida a venda de cigarros ou bebidas alcóolicas nos estabelecimentos referidos nesta Lei.

Art. 4º. Manter em local visível e de fácil acesso, lista de todos os serviços e jogos disponíveis no estabelecimento, com breve resumo e classificação etária conforme recomendação do Ministério da Justiça.

Art. 5.º As empresas referidas no artigo 1.º desta lei não podem, em nenhuma hipótese, explorar jogos de azar ou que envolvam valores ou prêmios, sendo, entretanto, permitida a realização de campeonatos em que as premiações, em espécie ou produtos, sejam distribuídas pelo critério de classificação dos clientes, e não de rateio.

Art. 6º. Todos os usuários menores de 18 anos deverão ter autorização dos pais ou responsável para permanecer no estabelecimento.

O estabelecimento deverá manter uma placa indicativa na recepção com os termos:

- Proibida a permanência de menores de 12 anos após as 20:00 horas;
- Proibida a permanência de menores de 18 anos após as 23:00 horas.
- Após as 23:00 horas todos os menores de 18 anos, para permanecer no estabelecimento tem que ter uma autorização específica (modelo na recepção).

§ 1.º No caso do estabelecimento promover a festa de aniversário de um usuário menor, o pai ou a mãe do aniversariante ficará responsável por todos os convidados.

Art. 7º. O descumprimento dos dispositivos desta lei, acarretará a imposição de penalidades e cassação da licença de funcionamento, quando contatada a prática de nova infração após configura a reincidência, nos termos definidos no parágrafo deste artigo.

Parágrafo Único - Considera-se reincidência a prática de qualquer nova infração dentro de período inferior a 30 (trinta) dias.

Art. 8º. O Poder Executivo regulamentará esta lei, especialmente quanto à atribuição para fiscalizar - Juizado de Menores e Conselho Tutelar da Região ou Cidade seu cumprimento e impor as penalidades a que se refere o artigo 7.º.

Art. 9º. Esta Lei entrará em vigor na data da sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Trata-se de um segmento em franca expansão, no ramo da prestação de serviços, o que é altamente positivo, não só pelos reflexos econômicos e geração de empregos, mas também porque propicia o acesso à internet àquelas pessoas que dele não dispõem em suas casas, ou que estão longe delas.

Hoje, os estabelecimentos citados no artigo 1.º Lan Houses, Cybernet, Cybercafes, todos tem Sistema de Controle de Tempo e Cadastro, inclusive contempla a identificação da máquina e o IP, ficando assim fácil detectar qualquer contravenção que o usuário vier a cometer. O atendente do estabelecimento através do Sistema identifica no ato qual o acesso que o usuário está fazendo. Exemplificando: no item ligações do sistema, identifica o que o usuário está fazendo - conectado ao MSN Messenger ou jogando ou pesquisando ou usando um programa. Cabe ao

Proprietário da Lan House, Cyber e de outros estabelecimentos não permitir a utilização dos computadores de modo inadequado ao proposto. Sendo o estabelecimento responsabilizado inclusive pelo mau uso dos computadores colocando em risco outros Usuários ou Sistemas.

O anonimato na Internet não é tão simples assim. Pois, atualmente, grandes corporações já identificam de qual local que o usuário está conectado e causando danos à sociedade, através de divulgação de cenas pornográficas, até usurpar a senha de cliente de banco que são usuários de Internet. Temos visto que a Polícia Federal teve êxito em vários casos, estes nunca registrado, envolvendo um dos estabelecimentos comerciais qualificados no artigo 1º, mas sim os usuários domésticos, que normalmente seus programas não são reconhecidos pelas Empresas que desenvolveram, mas sim os comprados por R\$ 10,00 (dez reais) em qualquer banca. Mesmo até nos golpes a clientes de bancos, o golpe foi executado de um ambiente caseiro, ou melhor, individual, numa Lan House o ambiente é aberto e todos olham o que o outro está fazendo, ficando mais difícil esta prática nestes estabelecimentos.

A inibição de qualquer golpe está segura no ato do cadastro, identificando não só o usuário, mas também a empresa, como previsto no "caput" do artigo 2º. Precisamos lembrar que todo sistema está sujeito a golpe. Lembrando que o site da Microsoft foi invadido por um HACKER e, em apenas 30 segundos, deixando uma mensagem para Bill Gates, por coincidência é brasileiro.

A presente proposta foi apresentada pelo Sindicato dos Proprietários de Lan House Games e Cyber Net do Estado de São Paulo - **SINPROLAN**, que já solicitou a carta sindical ao Ministério do Trabalho, conforme protocolo n.º 46000.001005/2005-73.

Sala das Sessões, em 14 de março de 2006.

ARNALDO FARIA DE SÁ
DEPUTADO FEDERAL - SÃO PAULO

PROJETO DE LEI N.º 6.868, DE 2006

(Da Sra. Laura Carneiro)

Acrescenta parágrafo ao art. 74 e ao art. 81 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente.

DESPACHO:
APENSE-SE À(AO) PL-4361/2004.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei acrescenta parágrafo ao art. 74 e inciso ao art. 81 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, para:

I - obrigar os estabelecimentos que explorarem jogos eletrônicos com temas de violência ou contrários à moral a reservarem espaço restrito a esta atividade;

II – proibir a venda a criança e adolescente de jogos eletrônicos com temas violentos ou atentatórios à moral.

Art. 2º. O art. 74 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte parágrafo, renumerando o anterior:

§ 2.º Os estabelecimentos que explorem jogos eletrônicos com temas de violência ou contrários à moral devem reservar espaço restrito a esta atividade.

Art. 3º. O art. 81 da Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso:

VII – jogos eletrônicos de teor violento e atentatório à moral assim entendido os que explorem:

a) uso de arma de qualquer espécie;

b) sexo explícito.

Art. 4º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Aquele que treina bastante poderá responder de “forma condicionada” quando sujeito a um estímulo interno ou externo.

Não é incomum, principalmente jovens, praticarem delito baseado em acontecimentos que serviram de argumento e roteiro para filmes. Esta constatação tem sido amplamente discutida entre os especialistas da área de comportamento.

O legislador não pode ficar alheio a essa realidade. Cumpre-lhe elaborar um tratamento normativo, ou fato, no intuito de preservar a vida em sociedade.

Assim sendo, é de toda a oportunidade que se procure corrigir distorções e lacunas existentes na lei para que ela cumpra adequadamente os objetivos para os quais ela foi concebida.

Por estas razões concebemos a elaboração e apresentação do presente projeto de lei.

O jovem sonhador, criativo, geralmente imbuído de grande iniciativa, é alvo propenso a adquirir e incorporar os acontecimentos, sugestões e ensinamentos que acontecem no meio onde vivem.

O estímulo sonoro, visual e mecânico de que os jogos eletrônicos se servem incrementam ainda mais a sugestão, fatos, imagens e exemplos trazidos pelos fatos da vida diária.

Evidentemente o ideal seria que se abolisse tão malfazejo lazer do nosso meio; mas aos adultos, que já têm, ou deveriam ter, maior senso crítico, não seria adequado vedar, pura e simplesmente, o acesso a jogos que são censurados para menores.

Então, cumpre não misturar o atendimento: jogos comuns que não sofrem restrições serão acessíveis a todos; jogos que exponham o uso de arma

de qualquer espécie, técnica de treinamento para matar e sexo explícito serão acessíveis, em local separado, comprovada a maioridade do interessado.

São essas as razões que me levam a propor este projeto de lei, para o qual espero apoio e a contribuição dos nobres colegas.

Sala das Sessões, em 05 de abril de 2006.

Deputada **LAURA CARNEIRO**
PFL/RJ

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI

LEI N.º 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

LIVRO I

PARTE GERAL

.....

TÍTULO III
DA PREVENÇÃO

.....

CAPÍTULO II
DA PREVENÇÃO ESPECIAL

Seção I

Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos

Art. 74. O Poder Público, através do órgão competente, regulará as diversões e espetáculos públicos, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada.

Parágrafo único. Os responsáveis pelas diversões e espetáculos públicos deverão afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do local de exibição, informação destacada sobre a natureza do espetáculo e a faixa etária especificada no certificado de classificação.

Art. 75. Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária.

Parágrafo único. As crianças menores de 10 (dez) anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável.

Art. 76. As emissoras de rádio e televisão somente exibirão, no horário recomendado para o público infanto-juvenil, programas com finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.

Parágrafo único. Nenhum espetáculo será apresentado ou anunciado sem aviso de sua classificação, antes de sua transmissão, apresentação ou exibição.

Art. 77. Os proprietários, diretores, gerentes e funcionários de empresas que explorem a venda ou aluguel de fitas de programação em vídeo cuidarão para que não haja venda ou locação em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.

Parágrafo único. As fitas a que alude este artigo deverão exibir, no invólucro, informação sobre a natureza da obra e a faixa etária a que se destinam.

Art. 78. As revistas e publicações contendo material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes deverão ser comercializadas em embalagem lacrada, com a advertência de seu conteúdo.

Parágrafo único. As editoras cuidarão para que as capas que contenham mensagens pornográficas ou obscenas sejam protegidas com embalagem opaca.

Art. 79. As revistas e publicações destinadas ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios de bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família.

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de criança e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

Seção II

Dos Produtos e Serviços

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

I - armas, munições e explosivos;

II - bebidas alcoólicas;

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

IV - fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

V - revistas e publicações a que alude o art. 78;

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

Art. 82. É proibida a hospedagem de criança ou adolescente em hotel, motel, pensão ou estabelecimento congênere, salvo se autorizado ou acompanhado pelos pais ou responsável.

.....

.....

PROJETO DE LEI N.º 7.320, DE 2010

(Do Sr. Alfredo Kaefer)

Proíbe a produção, importação, comercialização, locação e usos de cartuchos, CDs, DVDs e similares com jogos ou outros aplicativos para vídeo-games e computadores de uso público, cujos conteúdos tenham cenas ou desenhos de nudez, de sexo, de pedofilia, de violência e de outras apologias a crimes contra humanos e animais e determina outras providências.

DESPACHO:
APENSE-SE À(AO) PL-6868/2006.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica proibida a produção, importação, comercialização, locação e usos de cartuchos, CDs, DVDs e similares com jogos ou outros aplicativos para vídeo-games e computadores de uso público, cujos conteúdos tenham cenas ou desenhos de nudez, de sexo, de pedofilia, de violência e de outras apologias a crimes contra humanos e animais e determina outras providências.

Art. 2º A violação do disposto nesta lei acarretará a pena de detenção de 6 a 12 meses ou multa de 3 a 20 salários mínimos, conforme previsto na Lei de outras apologias a crimes.

Parágrafo único: em caso de reincidência, a pena de multa o será aplicada em dobro.

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVAS

A violência entre os jovens é crescente e preocupante. Os videogames, fliperamas, vídeo salas etc.. fora das escolas e residências podem estar formando uma geração de pessoas insensíveis ao sofrimento de humanos e de animais em geral. Pior, esses objetos ao serem consumidos compulsivamente, e apenas para gerar lucros, podem estar produzindo assassinos inconscientes e influenciando de forma negativa o caráter, a não-religiosidade e a má formação moral desses jovens.

A indústria do lazer - cuja moral é o lucro -, é cínica, pois sabe que cenas gratuitamente violentas mostradas nas telas mágicas podem causar danos irreparáveis à sociedade e aos jovens, também muito contribuindo para ampliar a prostituição infanto-juvenil, pedofilia etc.. e ainda para disseminar o uso de drogas, alcoolismo, tabagismo e outros ilícitos. Já é comum encontrar-se jovens, de ambos os sexos, vestidos de uniformes escolares acessando e participando de jogos individuais ou "em rede" e também visitando sites pornográficos nas "lan houses" ou em locais similares. Apenas a simples advertência de proibição de acesso a menores, ou mesmo certos bloqueios, não vêm funcionando.

A Indústria sabe que violência e sexo dão dinheiro, mas não querem saber se ambos causam efeitos imprevisíveis e para todos, pois, ao final, aumentam os custos do Estado, o despreparo dos jovens e o desespero das famílias. Algumas pessoas, sobretudo os jovens, não conseguem distinguir o tênue limite entre o virtual - violento e apazível do videogame, do "flipper", do cinema etc.. - do real, objetivo e inter-relacional positivo entre pessoas normais. Tratam-se, assim, tais jogos, filmes e similares de verdadeiras escolas virtuais de falsos heróis e/ou de bandidos futuros e reais. A sedução das imagens, personagens, movimentos e sons, que acontecem na realidade virtual, causam profunda identificação em *alguns* tipos de personalidades e que podem atuar, na realidade, com o personagem incorporado, daí ser um caminho "autorizado" para vir a cometer atos trágicos e insanos, isto quando não mal influenciados pelos usos de drogas, álcool e até sexo real nos mesmos locais e similares.

Temos, assim, que ser bem mais rigorosos com usos de jogos eletrônicos, filmes e similares nos *shoppings* e em outros locais de comércio ou de pretensa diversão, onde a nova onda de salas de videogames "lan houses", via Internet, filmes ou cartuchos etc., atrai cada vez mais jovens e até crianças.

Salas das sessões, 12 de maio de 2010

Alfredo Kaefer

Deputado Federal
PSDB/PR

PROJETO DE LEI N.º 3.446, DE 2008

(Do Sr. Bernardo Ariston)

Modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que "dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências", obrigando os locais que ofereçam acesso à Internet a cadastrar os usuários do serviço.

DESPACHO:
APENSE-SE À(AO) PL-4361/2004.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que “dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências”, obrigando os locais que ofereçam acesso à Internet a cadastrar os usuários do serviço.

Art. 2º A Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, passa a vigorar acrescida dos seguintes dispositivos:

“Art. 80-A Os estabelecimentos que ofereçam serviços de acesso à Internet, para qualquer finalidade, manterão registro dos dados pessoais dos clientes, suficientes para sua identificação e localização, incluindo nome, número de identificação junto à autoridade policial ou cadastro de pessoas físicas da Secretaria da Receita Federal e endereço do domicílio.

Parágrafo único. No caso das crianças e adolescentes que acederem ao local, serão registrados também os dados dos pais ou de responsável.

Art. 258

Parágrafo único. Aplicam-se as mesmas penas a quem desobedecer ao disposto no art. 80-A.”

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O acesso à Internet tem facilitado a realização de novas modalidades de ilícitos e de crimes, alguns dos quais de gravidade, ficando a identificação dos responsáveis dificultada pelo caráter virtual da rede.

De fato, quem navega na Internet pode construir uma personalidade fictícia, mediante a qual torna-se difícil associar os atos cometidos ao seu executor.

Muitos desses crimes atentam diretamente contra crianças e adolescentes, pois envolvem o contato com jovens e seu aliciamento para a prática de pedofilia. O Brasil, lamentavelmente, tem sido apontado como um dos centros desse tipo de comércio.

Tais praticantes encontram facilidades nas *lan-houses* e demais estabelecimentos que oferecem acesso à Internet para operar com liberdade. Para dificultar suas ações e possibilitar sua identificação, é indispensável que a casa comercial proceda ao registro do usuário, procedimento que já é determinado por leis estaduais e municipais em umas poucas localidades no País.

A mesma precaução deve aplicar-se a crianças e adolescentes que freqüentem o local, de modo a facilitar a orientação nos casos em que estes sejam vítima do ilícito ou crime.

Nesse sentido, submetemos à Casa esta proposta, que obriga ao referido cadastramento. Trata-se de procedimento simples, de baixo custo, que terá efeitos importantes na eficácia do combate ao crime de informática.

Esperamos, pois, contar com o apoio de nossos ilustres Pares, no sentido de assegurar a discussão e desejável aprovação da iniciativa.

sala das sessões, em 21 de maio de 2008.

Deputado BERNARDO ARISTON

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI
--

LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990

Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

.....

LIVRO I

PARTE GERAL

.....

**TÍTULO III
DA PREVENÇÃO**

.....

**CAPÍTULO II
DA PREVENÇÃO ESPECIAL**

Seção I

Da Informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos

.....

Art. 80. Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de criança e adolescentes no local, afixando aviso para orientação do público.

Seção II

Dos Produtos e Serviços

Art. 81. É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

I - armas, munições e explosivos;

II - bebidas alcoólicas;

III - produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

IV - fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

V - revistas e publicações a que alude o art. 78;

VI - bilhetes lotéricos e equivalentes.

.....

LIVRO II

.....

PARTE ESPECIAL

.....

TÍTULO VII

DOS CRIMES E DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS

.....

CAPÍTULO II

DAS INFRAÇÕES ADMINISTRATIVAS E DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

.....

Art. 258. Deixar o responsável pelo estabelecimento ou o empresário de observar o que dispõe esta lei sobre o acesso de criança ou adolescente aos locais de diversão, ou sobre sua participação no espetáculo.

Pena - multa de três a vinte salários de referência; em caso de reincidência, a autoridade judiciária poderá determinar o fechamento do estabelecimento por até quinze dias.

DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 259. A União, no prazo de noventa dias contados da publicação deste Estatuto, elaborará projeto de lei dispondo sobre a criação ou adaptação de seus órgãos às diretrizes da política de atendimento fixados no art. 88 e ao que estabelece o Título V do Livro II:

Parágrafo único. Compete aos Estados Municípios promoverem a adaptação de seus órgãos e programas às diretrizes e princípios estabelecidos nesta lei.

.....

.....

PROJETO DE LEI N.º 4.794, DE 2009

(Do Sr. Eliene Lima)

Proíbe instalação de casas de jogos eletrônicos ou lan houses nas proximidades de estabelecimentos escolares.

DESPACHO:
APENSE-SE À(AO) PL-4361/2004.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica proibida a instalação de casas de jogos eletrônicos ou *lan houses* a menos de um quilometro de distância dos estabelecimentos escolares.

Art. 2º O descumprimento desta lei acarretará a imposição de penalidades e cassação de licença de funcionamento do estabelecimento comercial nos termos da regulamentação.

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A Constituição Federal em seu art. 205 dispõe que a *educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho* e no art. 227, atribui à família, à sociedade e ao Estado, o dever de com *absoluta prioridade, assegurar 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 a forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão*. A legislação infra-constitucional, tanto o Estatuto da Criança e do Adolescente como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, reafirmam a responsabilidade da família e da sociedade com o desenvolvimento e a formação da criança e do adolescente.

O conjunto de atividades, na escola, na família, e com os amigos em diferentes lugares e situações, constituem oportunidades de formação para todos os seres humanos. As atividades são variadas, desde simples passeios em parques até a permanência em um único espaço, cada vez mais comum, com a presença da televisão, do computador, de videogames e celulares, provocando uma nova realidade que dispensa a presença dos adultos, distanciando as crianças e jovens do diálogo e da orientação dos pais e professores. Neste mundo novo, dos jogos eletrônicos e dos computadores, que exercem grande atração, surgem também os espaços comerciais que exploram estas atividades como *lan houses* e *cyber cafes*.

Se de um lado eles permitem a inclusão digital, de outro, eles atraem as crianças, adolescentes e jovens para situações sem controle, sem orientação, muitas vezes obsessivas, em razão da fixação em uma única atividade. Estímulos visuais e sonoros condicionam a capacidade motora e podem exacerbar a agressividade. O acesso livre aos programas tanto da internet quanto dos jogos, clama por uma legislação específica. E já há encaminhamentos nesta Casa Legislativa para sanar essa questão.

O nosso projeto estabelece uma proibição de funcionamento de *lan houses* nas proximidades dos estabelecimentos escolares. Pretendemos com esta iniciativa colaborar com as escolas e as famílias, para que as crianças, os adolescentes e os jovens não deixem de assistir aulas para permanecer nesses estabelecimentos, geralmente sem o conhecimento e autorização dos pais.

Esperamos contar com o apoio dos nobres Pares para esta iniciativa que se soma as demais com o objetivo de proteger os nossos jovens cidadãos.

Sala das Sessões, em 04 de março de 2009.

Deputado **ELIENE LIMA**

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA COORDENAÇÃO DE ESTUDOS LEGISLATIVOS - CEDI
--

**CONSTITUIÇÃO
DA
REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
1988**

.....

**TÍTULO VIII
DA ORDEM SOCIAL**

.....

**CAPÍTULO III
DA EDUCAÇÃO, DA CULTURA E DO DESPORTO**

**Seção I
Da Educação**

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Art. 206. O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios:

- I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;
- II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber;
- III - pluralismo de idéias e de concepções pedagógicas, e coexistência de instituições públicas e privadas de ensino;
- IV - gratuidade do ensino PÚBLICO em estabelecimentos oficiais;

V - valorização dos profissionais da educação escolar, garantidos, na forma da lei, planos de carreira, com ingresso exclusivamente por concurso público de provas e títulos, aos das redes públicas;

** Inciso V com redação dada pela Emenda Constitucional nº 53, de 19/12/2006.*

VI - gestão democrática do ensino público, na forma da lei;

VII - garantia de padrão de qualidade.

VIII - piso salarial profissional nacional para os profissionais da educação escolar pública, nos termos de lei federal.

** Inciso VIII acrescido pela Emenda Constitucional nº 53, de 19/12/2006.*

Parágrafo único. A lei disporá sobre as categorias de trabalhadores considerados profissionais da educação básica e sobre a fixação de prazo para a elaboração ou adequação de seus planos de carreira, no âmbito da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios.

** Parágrafo único acrescido pela Emenda Constitucional nº 53, de 19/12/2006.*

.....

CAPÍTULO VII DA FAMÍLIA, DA CRIANÇA, DO ADOLESCENTE E DO IDOSO

.....

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado 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.

§ 1º O Estado promoverá programas de assistência integral à saúde da criança e do adolescente, admitida a participação de entidades não governamentais e obedecendo os seguintes preceitos:

I - aplicação de percentual dos recursos públicos destinados à saúde na assistência materno-infantil;

II - criação de programas de prevenção e atendimento especializado para os portadores de deficiência física, sensorial ou mental, bem como de integração social do adolescente portador de deficiência, mediante o treinamento para o trabalho e a convivência, e a facilitação do acesso aos bens e serviços coletivos, com a eliminação de preconceitos e obstáculos arquitetônicos.

§ 2º A lei disporá sobre normas de construção dos logradouros e dos edifícios de uso público e de fabricação de veículos de transporte coletivo, a fim de garantir acesso adequado às pessoas portadoras de deficiência.

§ 3º O direito a proteção especial abrangerá os seguintes aspectos:

I - idade mínima de quatorze anos para admissão ao trabalho observado o disposto no art. 7º, XXXIII;

II - garantia de direitos previdenciários e trabalhistas;

III - garantia de acesso do trabalhador adolescente à escola;

IV - garantia de pleno e formal conhecimento da atribuição de ato infracional, igualdade na relação processual e defesa técnica por profissional habilitado, segundo dispuser a legislação tutelar específica;

V - obediência aos princípios de brevidade, excepcionalidade e respeito à condição peculiar de pessoa em desenvolvimento, quando da aplicação de qualquer medida privativa da liberdade;

VI - estímulo do Poder Público, através de assistência jurídica, incentivos fiscais e subsídios, nos termos da lei, ao acolhimento, sob a forma de guarda, de criança ou adolescente órfão ou abandonado;

VII - programas de prevenção e atendimento especializado à criança e ao adolescente dependente de entorpecentes e drogas afins.

§ 4º A lei punirá severamente o abuso, a violência e a exploração sexual da criança e do adolescente.

§ 5º A adoção será assistida pelo Poder Público, na forma da lei, que estabelecerá casos e condições de sua efetivação por parte de estrangeiros.

§ 6º Os filhos, havidos ou não da relação do casamento, ou por adoção, terão os mesmos direitos e qualificações, proibidas quaisquer designações discriminatórias relativas à filiação.

§ 7º No atendimento dos direitos da criança e do adolescente levar-se-á em consideração o disposto no art. 204.

Art. 228. São penalmente inimputáveis os menores de dezoito anos, sujeitos às normas da legislação especial.

.....

COMISSÃO ESPECIAL DESTINADA A PROFERIR PARECER AO PROJETO DE LEI Nº 4.361, DE 2004, DO SR. VIEIRA REIS, QUE "MODIFICA A LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990, QUE "DISPÕE SOBRE O ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE, ESTABELECEndo LIMITES AO FUNCIONAMENTO DE CASAS DE JOGOS DE COMPUTADORES" (CENTROS DE INCLUSÃO DIGITAL: LAN HOUSES, TELECENTROS, CYBERCAFÉS, PONTOS DE CULTURA E SIMILARES).

I – RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 4.361, de 2004, do nobre Deputado Vieira Reis, pretende alterar a Lei nº 8.069, de 13 de junho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). O objetivo primordial de tal alteração é estabelecer limites ao funcionamento de casas de jogos de computadores.

A proposição sugere o acréscimo do art. 80-A ao Estatuto da Criança e do Adolescente, para prever que os estabelecimentos que oferecem jogos ou diversões eletrônicos destinados ao público infanto-juvenil deverão afixar, em lugar visível na entrada do local, informação destacada sobre a natureza dos jogos oferecidos e do público a que se destinam, conforme classificação indicativa atribuída pelo Poder Público. Além disso, seria vedada a propaganda, exposição e

comercialização, no local, dos produtos relacionados no art. 81 do ECA. São esses produtos:

-armas, munições e explosivos;

-bebidas alcoólicas;

-produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

-fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

-revistas e publicações contendo material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes;

-bilhetes lotéricos e equivalentes.

Nesses locais, também seria vedada a realização de sorteios, apostas e jogos de azar. Nos estabelecimentos que oferecem acesso à Internet, o proprietário seria obrigado a providenciar o cadastro dos usuários ou de seus responsáveis, registrando o nome, domicílio e número de registro de identificação civil. O descumprimento da legislação ensejaria a aplicação das penalidades previstas no art. 258 do Estatuto - multa de três a vinte salários de referência e, em caso de reincidência, fechamento do estabelecimento por até quinze dias, por determinação da autoridade judiciária.

O autor argumenta, na justificação do projeto, que houve uma rápida disseminação de novas formas de lazer voltadas a criança e adolescentes, principalmente por meio de jogos eletrônicos. Por isso, seria necessário ajustar a oferta dessa forma de lazer aos princípios da proteção do menor, para impedir que o jovem fique exposto a cenas ou situações incompatíveis com a sua faixa etária.

Por tratarem de matéria conexa, foram apensados à proposição principal os seguintes projetos de lei:

-PL nº 4.932, de 2005, do nobre Deputado Carlos Nader, que proíbe a frequência e o manuseio nos estabelecimentos comerciais e clubes de

lazer, por crianças e adolescentes, de programas informatizados de jogos de quaisquer espécies que induzam ou estimulem a violência.

-PL nº 5.037, de 2005, do nobre Deputado Neuton Lima, que altera a Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, incluindo dispositivo que trata sobre jogos eletrônicos em rede;

-PL nº 5.378, de 2005, do nobre Deputado Carlos Nader, que proíbe a entrada de menores de dezesseis anos de idade em Lan Houses, Cybercafés, além de outros similares que comercializam o acesso à internet por tempo;

-PL nº 5.447, de 2005, do nobre Deputado Geraldo Resende, que altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, para proibir o acesso de crianças e adolescentes com idade inferior a dezesseis anos em casas de jogos de computadores em rede;

-PL nº 6.731, de 2006, do nobre Deputado Arnaldo Faria de Sá, que dispõe sobre os estabelecimentos comerciais, Lan Houses, instalados em todo território nacional que ofertam locação de computadores para acesso à Rede Mundial de Computadores – INTERNET.

-PL nº 6.868, de 2006, da nobre Deputada Laura Carneiro, que acrescenta parágrafo ao art. 74 e ao art. 81 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, estabelecendo a reserva de espaço restrito, nos estabelecimentos que exploram jogos eletrônicos, destinado à oferta de jogos com temas de violência ou contrários à moral; e proibindo a venda a crianças e adolescentes de jogos eletrônicos com temas violentos ou atentatórios à moral.

-PL nº 3.446, de 2008, do nobre Deputado Bernardo Ariston, que modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências obrigando os locais que ofereçam acesso à Internet a cadastrar os usuários do serviço.

-PL nº 4.794, de 2009, da nobre Deputada Eliene Lima, que proíbe instalação de casas de jogos eletrônicos ou lan houses nas proximidades de estabelecimentos escolares.

-PL nº 6.805, de 2010, do nobre Deputado Julio Semeghini, apensado ao PL nº 6.731, de 2006, que reconhece como de Especial Interesse Social as Empresas de locação de computadores ou multipropósitos em tecnologia da informação também denominadas Centros de Inclusão Digital, CID's, definindo a prestação de seus serviços, disciplinando suas atividades e estabelecendo ainda tratamento específico na Classificação Nacional de Atividades Econômicas, Fiscal, além de classificá-las como unidades produtivas da área de cultura e educação, e dá outras providências.

-PL nº 7.320, de 2010, do nobre Deputado Alfredo Kaefer, apensado ao PL 6.868, de 2006, que proíbe a produção, importação, comercialização, locação e usos de cartuchos, CDs, DVDs e similares com jogos ou outros aplicativos para vídeo-games e computadores de uso público, cujos conteúdos tenham cenas ou desenhos de nudez, de sexo, de pedofilia, de violência e de outras apologias a crimes contra humanos e animais e determina outras providências.

Para analisar a matéria, foi constituída, por ato da Presidência de 26 de março de 2009, Comissão Especial destinada a proferir parecer ao Projeto de Lei nº 4.361, de 2004, do Sr. Vieira Reis, que “modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que “dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente”, estabelecendo limites ao funcionamento de casas de jogos de computadores”. A constituição se deu em cumprimento do inciso II do art. 34 do Regimento Interno, visto que a matéria é de competência das Comissões de Desenvolvimento Econômico, Indústria e Comércio; de Seguridade Social e Família; de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; e de Constituição e Justiça e de Cidadania.

Em 03 de fevereiro de 2010, ocorreu a instalação da comissão e a eleição do Presidente e dos Vice-Presidentes. Na ocasião, foi eleito Presidente, por unanimidade, o Deputado Paulo Teixeira. Empossado no cargo, o Sr. Presidente,

nos termos do art. 41, inciso VI, do RICD, designou o Deputado Otávio Leite para a relatoria da Comissão.

Em 24 de fevereiro de 2010, foi realizada reunião ordinária, na qual foram eleitos, por unanimidade, os Deputados Efraim Filho, Colbert Martins e Elismar Prado para os cargos de Primeiro, Segundo e Terceiro Vice-Presidentes, respectivamente. Na ocasião, foi ainda aprovado, com alterações, o requerimento nº 1, de 2010, do Deputado Otávio Leite, que estabeleceu o cronograma para o funcionamento da Comissão Especial e previu a realização de audiências públicas de construção das convicções sobre o assunto.

Ao longo dos trabalhos da Comissão Especial, foram realizadas muitas audiências públicas, nas quais foram ouvidas diversas instituições ligadas aos centros de inclusão digital (lan houses), entidades que militam na promoção da inclusão digital, institutos de pesquisa e órgãos governamentais.

Em 09 de março de 2010, compareceram à Comissão Especial o Senhor Alexandre Barbosa, gerente do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação - CETIC do Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br; o Senhor Vagner Diniz, gerente do W3C/Escritório Brasil e Representante do Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br; o Senhor Paulo Markum, presidente da Fundação Padre Anchieta - Centro Paulista de Rádio e TV Educativas; e a Senhora Ana Ralston, assessora - presidência e coordenadora - Conexão Cultura da Fundação Padre Anchieta - Centro Paulista de Rádio e TV Educativas.

Em 16 de março de 2010, compareceram à Comissão Especial os senhores Ronaldo Lemos, professor da Fundação Getúlio Vargas; Luis Moncau, pesquisador do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas – Direito/Rio de Janeiro; Mário Brandão, presidente da Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital - ABCID; e Paulo Watanabe, Vice-Presidente da Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital – ABCID.

No dia 30 de março de 2010, compareceram à Comissão Especial os senhores Ivan Leite, prefeito de Estância – SE; Rodrigo Baggio Barreto, Secretário-Executivo do Comitê de Democratização da Informática – CDI; Paulo do

Eirado Dias Filho, Diretor Regional do Senac Sergipe; Cláudio Silva, Superintendente da Sucom – BA; e Pedro Dória, Colunista do Caderno de Informática do jornal O Estado de São Paulo.

Em 13 de abril de 2010, compareceram à Comissão Especial o Excelentíssimo Senhor Ministro de Estado da Cultura Interino, Alfredo Manevy, o senhor Carlos Eduardo Bielschowsky, Secretário da Secretaria de Educação a Distância – SEED do Ministério da Educação; e o senhor Cláudio Prado, Presidente do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital.

No dia 27 de abril de 2010, participaram de audiência pública promovida pela Comissão Especial o Sr. Cezar Alvarez, Coordenador do Programa de Inclusão Digital da Presidência da República; o Sr. Roberto Pinto Martins, Secretário de Telecomunicações do Ministério das Comunicações; e o Sr. Carlos Eduardo Miguel Sobral, delegado da Polícia Federal responsável pela Unidade de Repressão aos Crimes Cibernéticos.

Em 4 de maio de 2010, houve audiência pública com a presença de Eduardo Pereira Nunes, Presidente da Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE); Nelson Sany Wortsman, Diretor de Centros de Inclusão Digital-Lan Houses e similares da Associação Brasileira de Empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação (Brasscom); Anaiza Caminha Gaspar, Coordenadora Técnica do Projeto Mapa Inclusão Digital do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT); Percival Henriques de Souza, Presidente da Associação Nacional para Inclusão Digital (ANID); e Magdiel da Costa Santos, Presidente da Associação Rede GlobalInfo de Provedores.

Na semana seguinte, em 11 de maio de 2010, foi realizada a última audiência pública da Comissão Especial. Estiveram presentes Helen Sardenberg, Delegada Titular da Delegacia de Repressão aos Crimes de Informática do Estado do Rio de Janeiro (DRCI/RJ); Catarina de Sena Buque, Delegada Titular da 4ª Delegacia de Repressão aos Crimes de Informática do Estado de São Paulo - (4ª DRCI/SP); Guilherme Alberto Almeida de Almeida, Chefe de Gabinete da Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça; Luiz Fernando Costa, Procurador da República da Procuradoria da República em São Paulo; Thiago

Tavares Nunes de Oliveira, Presidente da Safernet; e Sérgio Amadeu, Professor da Universidade Federal do ABC e Integrante da Casa da Cultura Digital.

Em complemento às audiências públicas, foram realizadas três conferências, também com o intuito de acolher subsídios da sociedade para o aprimoramento do trabalho da Comissão Especial. Em 20 de maio, realizamos evento no Teatro Franco Zampari, em São Paulo - SP. O Presidente da Comissão Especial, Deputado Paulo Teixeira, presidiu a mesa de trabalhos, composta também pelos convidados Marcelo Pimenta, Consultor do Sebrae; Mário Brandão, Presidente da Associação Brasileira dos Centros de Inclusão Digital - ABCID; Paulo Watanabe, Vice-Presidente da ABCID; Sueli de Camillo, Proprietária da Alligator Lan House, de Praia Grande - SP; Isabel Colucci, Coordenadora do Núcleo de Inclusão Digital e do projeto Conexão Cultura; e Alexandre Barbosa, Gerente do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação - CETIC do CGI.br

No dia seguinte, em 21 de maio de 2010, foi a vez do Rio de Janeiro receber uma conferência realizada pela Comissão Especial, abrigada no Auditório da FGV. Na ocasião, presidiu a mesa de trabalhos este relator, com a presença dos convidados Joaquim Falcão, Diretor da Fundação Getúlio Vargas - FGV - Direito Rio; Ronaldo Lemos, Coordenador do Centro de Tecnologia e Sociedade da Fundação Getúlio Vargas; Mário Brandão, Presidente da Associação Brasileira dos Centros de Inclusão Digital - ABCID; Rodrigo Baggio, Secretário-Executivo do Comitê de Democratização da Informática; Marcelo Pimenta, Consultor do Sebrae; Isabel Colucci, Coordenadora do Núcleo de Inclusão Digital e do projeto Conexão Cultura; e Alexandre Barbosa, Gerente do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação - CETIC do CGI.br.

Finalmente, em 24 de maio de 2010, realizamos o último evento desta comissão: uma conferência que aconteceu na sede da Associação Nacional Para Inclusão Digital (ANID), em João Pessoa – PB. Presidiram a mesa dos trabalhos os Deputados Efraim Filho, 1º Vice-Presidente da Comissão Especial, e Rômulo Gouveia, membro da Comissão Especial. Participaram ainda, como convidados, a Dra. Soraya Escorel, Acuradora da Infância e Juventude de Joao Pessoa; o Dr. Fabiano de Moura e Moura, Juiz de Direito da 1ª Vara da Infância e

Juventude de Joao Pessoa; Percival Henriques de Souza Neto, Presidente da Associação Nacional para Inclusão Digital; e o Dr. Júlio Rafael, Superintendente do Sebrae.

Além das considerações feitas durante as reuniões, algumas organizações encaminharam à Comissão documentos contendo análises sobre a matéria, entre elas a Fundação Getúlio Vargas, o Comitê Gestor da Internet no Brasil. Também foram recebidas diversas contribuições de internautas na comunidade virtual Lan Houses, do sítio e-Democracia da Câmara dos Deputados (<http://www.edemocracia.camara.gov.br>), na qual todos os grupos de interesse relacionados ao tema puderam participar de debates e apresentar sugestões.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

Inicialmente, é nosso dever analisar as proposições quanto à constitucionalidade, à juridicidade e à técnica legislativa. As proposições, de forma geral, não possuem vícios de inconstitucionalidade. Há, contudo, algumas possíveis colisões entre dois preceitos constitucionais de grande importância em nosso ordenamento jurídico: o da liberdade de expressão e o da obrigação da família, da sociedade e do Estado de 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.

O Projeto de Lei nº 4.932, de 2005, do Nobre Deputado Carlos Nader, por exemplo, proíbe a frequência, o manuseio nas lojas comerciais e clubes de lazer, por crianças e adolescentes, de programas informatizados de jogos de quaisquer espécies que induzam ou estimulem a violência. No mesmo sentido vai o Projeto de Lei nº 6.868, da Nobre Deputada Laura Carneiro, que, entre outras ações, altera o art. 81 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), para proibir a venda à criança ou ao adolescente de jogos eletrônicos de teor violento e atentatório à moral. Também restritivo é o Projeto de Lei nº 7.320, de 2010, do Nobre Deputado

Alfredo Kaefer, que proíbe produção, comercialização e manuseio de jogos eletrônicos de uso público cujos conteúdos contenham cenas de nudez, sexo, pedofilia, violência e outras apologias a crimes.

Ora, como sabemos, o ordenamento jurídico brasileiro, por força da grande proteção à liberdade de expressão contida em nossa Constituição Federal, privilegia abordagens menos proibitivas e mais educativas em relação aos conteúdos possivelmente ofensivos a crianças e adolescentes. O grande exemplo dessa política educativa é a classificação indicativa, de competência da União, prevista em nossa Constituição Federal. O Estatuto da Criança e do Adolescente, em complemento à Constituição, estabelece que cabe ao poder público regular as diversões e espetáculos públicos, informando sobre sua natureza, a faixa etária a que não se recomendem, bem como os horários em que sua apresentação se mostre inadequada. Como se pode ver, o legislador foi bastante cioso, ao não optar por palavras como “proibido” ou “vedado”, e sim por “informando”, “recomendem”, “inadequada”, enaltecendo assim a natureza informativa e pedagógica desse instrumento.

A classificação indicativa, como podemos depreender da legislação, é um modo de se evitar a pura e simples proibição e de reforçar a responsabilidade dos pais no exercício do poder familiar, como estabelece o Código Civil. É, mais que isso, uma forma de garantir a co-responsabilidade da família, da sociedade e do Estado na garantia à criança e ao adolescente do direito à educação, ao lazer, à cultura, ao respeito e à dignidade. Regras que tendam à proibição são, ao nosso ver, uma afronta a essa co-responsabilidade – não cabe ao Estado proibir, e sim informar à família e à sociedade sobre os possíveis malefícios de determinados conteúdos, cabendo a ambas a tomada de decisão e a correta orientação de crianças e adolescentes.

Especificamente no que concerne aos jogos eletrônicos, a Secretaria Nacional de Justiça já promove, desde 2001, a sua classificação indicativa. Desde aquele ano até hoje, 2,1 mil jogos eletrônicos já foram analisados pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJUS) da

secretaria. A lista completa dos jogos e de suas classificações está disponível na Internet, no sítio do Ministério da Justiça.

Desse modo, entendemos que, em que pese a justa preocupação dos autores dos PLs nº 4.932/05, nº 6.868/06 e nº 7.320/10 em impedir o acesso de crianças e adolescentes a conteúdos inadequados para a sua faixa etária, as regras atuais, nas quais a classificação indicativa é o instrumento do Estado para a regulação de jogos eletrônicos, estão em maior harmonia com a Constituição e com todo o ordenamento jurídico brasileiro.

Há, também, no conjunto de propostas analisadas, projetos que pretendem restringir o acesso de crianças e adolescentes às *lan houses*. O PL 5.037, de 2005, do Nobre Deputado Neuton Lima, altera o ECA, para proibir a permanência de menores de 16 anos em estabelecimentos que explorem comercialmente o uso de jogos eletrônicos em rede de computadores. Previsão idêntica traz o PL 5.378, de 2005, do Nobre Deputado Carlos Nader, que proíbe a entrada de menores de 16 anos de idade em estabelecimentos que “comercializam o acesso à Internet por tempo”, incluindo *lan houses*, cybercafés e similares. Já o PL 5.447, de 2005, do Nobre Deputado Geraldo Resende, condiciona a permanência de menores de 16 anos em “casa de jogos de computadores em rede” à presença de um responsável legal. Por fim, o PL 4.794, de 2009, da Nobre Deputada Eliene Lima, proíbe instalação de casas de jogos eletrônicos ou *lan houses* nas proximidades de estabelecimentos escolares.

Esses projetos, como podemos ver, são todos de uma época em que *lan house* era sinônimo de “casa de jogos”. De fato, o primeiro estabelecimento a usar o nome “*lan house*” no Brasil, a Monkey Paulista, da franquia Monkey Lan4Fun, se dedicava, ao menos no início de sua atuação, ao provimento de infra-estrutura para jogos on-line. Muitos outros estabelecimentos vieram depois, explorando o mesmo modelo de negócios. Mas com o passar do tempo, as *lan houses* mudaram completamente de atividade. Os jogos on-line foram perdendo cada vez mais espaço, para dar lugar ao provimento de acesso à Internet.

Hoje, *lan house* é sinônimo de outra coisa: centro de inclusão digital, como deixa claro o próprio nome da Comissão Especial encarregada de

analisar o Projeto de Lei nº 4.361, de 2004. Estima-se que existam hoje aproximadamente 108 mil *lan houses* em todo o Brasil, espalhadas de Norte a Sul, levando acesso a Internet a mais de 28 milhões de pessoas – 44% do total de usuários da Internet. Nas classes D e E, esse número é ainda maior: 74% dos usuários de Internet acessam a rede por meio de uma *lan house*.

Especificamente na faixa etária de menores de 16 anos, 60% daqueles que acessam a Internet o fazem por meio de uma *lan house*. É justamente nessa faixa etária que esses estabelecimentos exercem, com maior força, o seu papel fundamental de incluir digitalmente. Portanto, estabelecer alguma restrição de acesso às *lan houses* para esse grupo seria o mesmo que promover um intenso processo de exclusão digital. Nosso intuito, como Parlamentares, é justamente o oposto: estabelecer legislações que incentivem um crescente processo de inclusão digital, para que o acesso à Internet se torne universal no território brasileiro.

Além disso, há uma possibilidade fantástica de integração entre *lan house* e o sistema de educação. Esses estabelecimentos podem ser extensões da escola, lugares onde os alunos podem realizar pesquisas e realizar suas tarefas escolares. A ação integrada entre secretarias de educação estaduais e municipais e as *lan houses* tem se mostrado uma estratégia vitoriosa, capaz de ampliar o acesso dos alunos à Internet, com um uso relevante dos conteúdos disponíveis na rede. Isso redundará em menor dispêndio público na montagem e manutenção de laboratórios de informática, em incentivo ao desenvolvimento de um ramo econômico importante para as cidades, e em promoção de projetos pedagógicos que saem dos muros da escola e, portanto, têm muito mais afinidade com a vida cotidiana das pessoas.

Um dos melhores exemplos dessa integração *lan house*/escola no Brasil, e que tivemos o prazer de conhecer a fundo em uma das audiências públicas realizadas pela Comissão, é o projeto Centro de Internet Popular de Estância, implementado pela prefeitura de Estância, Sergipe. O projeto incentiva a parceria entre o governo municipal e *lan houses* associadas à Associação de Lan Houses Estancianas, formada por 21 estabelecimentos desse tipo, para a disponibilização de acesso à Internet aos alunos da rede pública municipal. Cada

aluno recebe um tíquete, que lhe dá direito a acessar gratuitamente a Internet em qualquer uma das 21 *lan houses* associadas. São ao todo seis horas mensais de acesso subsidiado pela prefeitura – cinco para a elaboração de pesquisas escolares e uma para entretenimento. Em contrapartida, os donos de *lan houses* participantes do programa devem oferecer um projeto pedagógico, que possa transformar esses estabelecimentos em ambientes de aprendizagem.

Exatamente por isso, há propostas que, ao invés de tentar cercear a atuação as *lan houses*, optam por exatamente o oposto: incentivar o seu funcionamento, de maneira integrada com projetos de inclusão digital, com o intuito de levar as novas tecnologias digitais e o acesso à internet à população mais carente. Um excelente exemplo é o PL 6.805, de 2010, do Nobre Deputado Julio Semeghini, que reconhece como de Especial Interesse Social as Empresas de locação de computadores ou multipropósitos em tecnologia da informação também denominadas Centros de Inclusão Digital, CID's. O projeto estabelece ainda tratamento específico na Classificação Nacional de Atividades Econômicas, Fiscal, além de classificar as *lan houses* como unidades produtivas da área de cultura e educação.

Contudo, no que se refere aos aspectos de admissibilidade financeira e orçamentária, cumpre informar que o PL nº 6.805, de 2010, cria uma obrigação para a União no sentido de apoiar as ações dos Centros de Inclusão Digital. Nos termos do art. 17 da Lei de Responsabilidade Fiscal, toda proposição que crie ou aumente despesas obrigatórias deve ser neutra, ou seja, apresentar a estimativa do impacto orçamentário e financeiro e sua respectiva compensação, que deverá estar contida já no próprio texto legal a ser editado, o que não ocorre no PL nº 6.805, de 2010.

Finalmente, analisaremos o conjunto de propostas que pretendem criar regras de cadastramento e identificação, com o intuito de conferir maior segurança à utilização das *lan houses* pelos seus usuários. A proposição principal – PL 4.361, de 2004 – tem justamente esse objetivo como seu principal motivador. O projeto pretende modificar o Estatuto da Criança e do Adolescente, estabelecendo regras para o funcionamento de casas de jogos de computadores.

Uma dessas regras estabelece o seguinte: no caso de ser oferecido acesso à Internet, a *lan house* deverá providenciar o cadastro dos usuários ou dos seus responsáveis, registrando o nome, domicílio e número de registro de identificação civil.

No mesmo sentido vai o PL 6.731, de 2006, do Nobre Deputado Arnaldo Faria de Sá. A proposição estabelece que as *lan houses* ficariam obrigadas a criar e manter cadastro atualizado de seus usuários, contendo: nome completo, data de nascimento, endereço comercial, telefone, número de documento de identidade e nome do pai, mãe ou responsável, para menores de 18 anos. Além disso, o projeto tornaria obrigatória autorização expressa dos pais ou responsáveis para que menores de 18 anos pudessem frequentar esses estabelecimentos. O PL 3.446, de 2008, do Nobre Deputado Bernardo Ariston, traz previsões similares ao PL 6.731, de 2006, também com o intuito de obrigar que os locais que ofereçam acesso à Internet mantenham cadastro dos usuários do serviço.

Assim, ao longo dos trabalhos dessa Comissão Especial, firmamos a convicção de que muitas sugestões presentes nos projetos de lei analisados poderiam ser acolhidas, desde que com uma alteração radical do enfoque a ser adotado. Via de regra, todas as proposições aqui apreciadas partiam de uma abordagem que buscava estabelecer novas regras para a atuação das *lan houses* e tinham, por consequência, um forte viés de restrição à atividade desses estabelecimentos.

Porém as inúmeras contribuições apresentadas ao longo da atuação da Comissão Especial, tanto por seus próprios membros quanto por aqueles que aqui compareceram em audiências públicas, confirmaram uma convicção que já tínhamos antes: não é necessário restringir a atividade das *lan houses*, muito pelo contrário, é preciso incentivá-las cada vez mais, pois elas executam uma atividade de inclusão digital – principalmente nas comunidades mais carentes – de importância ímpar para a sociedade brasileira. Também exerceram grande influência na formação das nossas convicções a Fundação Getúlio Vargas, o Comitê Gestor da Internet no Brasil e os muitos internautas que participaram ativamente da comunidade virtual Lan Houses do sítio e-Democracia da Câmara dos Deputados

(<http://www.edemocracia.camara.gov.br>). A atividade abnegada e dotada de grande espírito público dessas pessoas e instituições enriqueceram sobremaneira a atuação desta Comissão.

Assim, após esse gratificante trabalho que nos levou a entender em plenitude a importância das *lan houses* para a disseminação de informação no Brasil, optamos pela apresentação de um Substitutivo que, esperamos nós, irá contribuir fortemente para a consolidação e ampliação desse tipo de estabelecimento. Passo agora a resumir, de maneira bastante sintética, as principais novidades legislativas que o Substitutivo pretende implementar:

- concessão de acesso prioritário às *lan houses* a linhas de financiamento especiais para aquisição de computadores;

- estabelecimento de novas deveres às *lan houses*, com o intuito de tornar o acesso à Internet nesses estabelecimentos mais seguro, com mecanismos que protejam a privacidade dos usuários e que garantam a possibilidade de responsabilização daqueles que se usarem da rede para o cometimento de atos ilícitos;

- prioridade absoluta de acesso a recursos públicos aos centros de inclusão digital qualificados como estabelecimento de natureza pedagógica e educativa, nos termos da Lei;

- criação de regras que protejam os menores contra conteúdos ofensivos e que reforcem o papel dos pais ou responsáveis no exercício do poder familiar.

Nosso voto, portanto, é pela pela constitucionalidade, juridicidade, boa técnica legislativa e não implicação da matéria em aumento ou diminuição da receita ou da despesa pública, não cabendo pronunciamento quanto à adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei nº 4.361, de 2004, e dos seus apensos, PL nº 4.932/2005; PL nº 5.037/2005; PL nº 5.378/2005; PL nº 5.447/2005; PL nº 6.731/2006; PL nº 6.868/2006; PL nº 3.446, de 2008; PL nº 4.794/2009; e PL 7320/2010, e pela inadequação financeira e orçamentária do PL nº 6.805, de 2010. No mérito, nosso voto é pela REJEIÇÃO dos PLs 4.932, de 2005; 5.037, de 2005; 5.378, de 2005; 5.447, de 2005; 6.868, de 2006; 4.794, de 2009, e

7.320, de 2010, e pela APROVAÇÃO dos PLs 4.361, de 2004; 6.731, de 2006; e 3.446, de 2008, na forma do SUBSTITUTIVO que ora apresentamos.

Sala da Comissão, em 08 de dezembro de 2010.

Deputado Otavio Leite
Relator

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 4.361, DE 2004

Declara os Centros de Inclusão Digital – CID (*lan houses*) como entidade multipropósito de especial interesse para fins de inclusão digital e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei declara os Centros de Inclusão Digital - CID (*lan houses*) como de especial interesse social para universalização do acesso à rede mundial de computadores – Internet para fins de garantir o exercício da cidadania, e, ainda, os define como entidades prestadoras de serviços multipropósitos.

Art. 2º Os Centros de Inclusão Digital - CID (*lan houses*) são instituições que oferecem, mediante remuneração, serviço de locação de computadores para o acesso à rede internacional de computadores – Internet, bem como outros serviços multipropósitos que:

I – estimulem o desenvolvimento educacional e cultural do cidadão, mediante a disponibilização de programas que permitam o acesso à pesquisa e ao estudo;

II – possibilitem o acesso para fins sociais, profissionais, de entretenimento, bem como a conexão com instituições públicas para cumprimento das obrigações legais e exercício da cidadania.

Art. 3º Os Centros de Inclusão Digital - CID (*lan houses*) deverão possuir implementos técnicos tais como softwares, hardwares e outros, que permitam:

I – inibir o acesso de menores de 18 anos a conteúdos inapropriados para a sua faixa etária, respeitando a classificação indicativa do Ministério da Justiça;

II – garantir a inviolabilidade dos dados pessoais do usuário, bem como do conteúdo acessado, salvo na hipótese de ordem judicial para fins de investigação criminal ou instrução processual penal.

§ 1º Aos usuários dos Centros de Inclusão Digital - CID (*lan houses*) é assegurado, em seu interior, e na tela inicial de cada computador, o direito à informação sobre as diretrizes estabelecidas neste artigo, e aos proprietários e gestores o dever de implementá-las.

§ 2º O descumprimento deste artigo implica o descredenciamento automático do Centro de Inclusão Digital - CID (*lan house*) dos programas de apoio público e a perda dos benefícios que esta Lei concede, sem prejuízo de outras penalidades legais.

Art. 4º Os Centros de Inclusão Digital – CID (*lan houses*), de que trata esta Lei, em decorrência de sua importância econômica e social, têm assegurada prioridade às linhas de financiamento especiais para aquisição de computadores ofertadas por órgãos da Administração Pública Federal, direta ou indireta, e, em especial, por instituições financeiras públicas tais como o Banco do Brasil, a Caixa Econômica Federal, o BNDES e outros.

Art. 5º A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios poderão implantar parcerias com os Centros de Inclusão Digital – CID (*lan houses*) para desenvolvimento de atividades educacionais, culturais, de utilidade pública, de interesse do cidadão e da Administração, com vistas à universalização do acesso à Internet, especialmente em programas de complementação pedagógica, bem como para assegurar acessibilidade a pessoas com deficiência.

Parágrafo único. Os dispêndios efetivados no cumprimento do *caput* deste artigo poderão ser contabilizados como de manutenção e desenvolvimento do ensino, na forma do disposto no art. 212 da Constituição Federal.

Art. 6º Os órgãos da Administração Pública, em suas atividades de classificação de atividade econômica para qualquer fim, observarão o disposto nesta Lei.

Parágrafo único. Os municípios, bem como organizações e associações representativas dos Centros de Inclusão Digital – CID (*lan houses*) poderão criar selos de qualificação das *lan houses*, a serem conferidos àquelas que cumprirem os propósitos desta Lei ou que se caracterizem como de promoção de bem estar social.

Art. 7º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

Sala da Comissão, em 08 de Dezembro de 2010.

Deputado Otavio Leite
Relator

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão Especial destinada a proferir parecer ao Projeto de Lei nº 4.361, de 2004, do Sr. Vieira Reis, que "modifica a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que "dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, estabelecendo limites ao funcionamento de casas de jogos de computadores" (Centros de Inclusão Digital: Lan Houses, Telecentros, Cybercafés, Pontos de Cultura e Similares), em reunião ordinária realizada hoje, opinou pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Projeto de Lei nº 4.361, de 2004; e dos de n.ºs 4.932, de 2005; 5.037, de 2005; 5.378, de 2005; 5.447, de 2005; 6.731, de 2006; 6.868, de 2006; 3.446, de 2008; 4.794, de 2009; e 7.320, de 2010, apensados; pela não implicação da matéria contida no Projeto de Lei nº 4.361, de 2004, e nos de n.ºs 4.932, de 2005; 5.037, de 2005; 5.378, de 2005; 5.447, de 2005; 6.731, de 2006; 6.868, de 2006; 3.446, de 2008; 4.794, de 2009; e 7.320, de 2010, apensados, em aumento ou diminuição da receita ou da despesa públicas, não cabendo pronunciamento quanto à sua adequação financeira e orçamentária; pela inadequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei n.º 6.805, de 2010, apensado; e, no mérito, pela aprovação do Projeto de Lei nº 4.361, de 2004, e dos de n.ºs 6.731, de 2006; e 3.446, de 2008, apensados, com substitutivo, e pela rejeição dos de n.ºs 4.932, de 2005; 5.037, de 2005; 5.378, de 2005; 5.447, de 2005; 6.868, de 2006; 4.794, de 2009; e 7.320, de 2010, apensados, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Otávio Leite.

Estiveram presentes os senhores deputados: Paulo Teixeira - Presidente, Elismar Prado - Vice-Presidente, Otavio Leite, Relator; Edinho Bez,

José Linhares, Julio Semeghini, Luiz Carlos Setim, Arnaldo Faria de Sá, Cida Diogo, Paulo Henrique Lustosa e Rogério Marinho.

Sala da Comissão, em 8 de dezembro de 2010.

Deputado PAULO TEIXEIRA
Presidente Deputado

OTÁVIO LEITE
Relator

SUBSTITUTIVO ADOTADO PELA COMISSÃO

Declara os Centros de Inclusão Digital – CID (lan houses) como entidade multipropósito de especial interesse para fins de inclusão digital e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei declara os Centros de Inclusão Digital - CID (lan houses) como de especial interesse social para universalização do acesso à rede mundial de computadores – Internet para fins de garantir o exercício da cidadania, e, ainda, os define como entidades prestadoras de serviços multipropósitos.

Art. 2º Os Centros de Inclusão Digital - CID (lan houses) são instituições que oferecem, mediante remuneração, serviço de locação de computadores para o acesso à rede internacional de computadores – Internet, bem como outros serviços multipropósitos que:

I – estimulem o desenvolvimento educacional e cultural do cidadão, mediante a disponibilização de programas que permitam o acesso à pesquisa e ao estudo;

II – possibilitem o acesso para fins sociais, profissionais, de entretenimento, bem como a conexão com instituições públicas para cumprimento das obrigações legais e exercício da cidadania.

Art. 3º Os Centros de Inclusão Digital - CID (lan houses) deverão possuir implementos técnicos tais como softwares, hardwares e outros, que permitam:

I – inibir o acesso de menores de 18 anos a conteúdos inapropriados para a sua faixa etária, respeitando a classificação indicativa do Ministério da Justiça;

II – garantir a inviolabilidade dos dados pessoais do usuário, bem como do conteúdo acessado, salvo na hipótese de ordem judicial para fins de investigação criminal ou instrução processual penal.

§ 1º Aos usuários dos Centros de Inclusão Digital - CID (lan houses) é assegurado, em seu interior, e na tela inicial de cada computador, o direito à informação sobre as diretrizes estabelecidas neste artigo, e aos proprietários e gestores o dever de implementá-las.

§ 2º O descumprimento deste artigo implica o descredenciamento automático do Centro de Inclusão Digital - CID (lan house) dos programas de apoio público e a perda dos benefícios que esta Lei concede, sem prejuízo de outras penalidades legais.

Art. 4º Os Centros de Inclusão Digital – CID (lan houses), de que trata esta Lei, em decorrência de sua importância econômica e social, têm assegurada prioridade às linhas de financiamento especiais para aquisição de computadores ofertadas por órgãos da Administração Pública Federal, direta ou indireta, e, em especial, por instituições financeiras públicas tais como o Banco do Brasil, a Caixa Econômica Federal, o BNDES e outros.

Art. 5º A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios poderão implantar parcerias com os Centros de Inclusão Digital – CID (lan houses) para desenvolvimento de atividades educacionais, culturais, de utilidade pública, de interesse do cidadão e da Administração, com vistas à universalização do acesso à Internet, especialmente em programas de complementação pedagógica, bem como para assegurar acessibilidade a pessoas com deficiência.

Parágrafo único. Os dispêndios efetivados no cumprimento do caput deste artigo poderão ser contabilizados como de manutenção e desenvolvimento do ensino, na forma do disposto no art. 212 da Constituição Federal.

Art. 6º Os órgãos da Administração Pública, em suas atividades de classificação de atividade econômica para qualquer fim, observarão o disposto nesta Lei.

Parágrafo único. Os municípios, bem como organizações e associações representativas dos Centros de Inclusão Digital – CID (lan houses) poderão criar selos de qualificação das lan houses, a serem conferidos àquelas que cumprirem os propósitos desta Lei ou que se caracterizem como de promoção de bem estar social.

Art. 7º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

Sala da Comissão, em 8 de dezembro de 2010.

Deputado **PAULO TEIXEIRA**
Presidente

Deputado **OTÁVIO LEITE**
Relator

FIM DO DOCUMENTO
