



CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

2007	Nº	Despacho
<p style="text-align: center;"><b>PROJETO DE LEI Nº1480/2007</b></p> <p><b>Proíbe a localização de casas de jogos de computadores e similares do gênero “lan house” ou “cyber-cafe” no caso que menciona e dá outras providências.</b></p> <p><b>Autora:</b> Vereadora <b>LUCINHA</b></p>		

A CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO **DECRETA:**

**Art. 1º** Fica proibida a localização de casas de jogos de computadores e similares que também utilizem o acesso a Internet e programas e jogos eletrônicos em rede, do gênero “lan house” ou “cyber-cafe” a uma distância de 300 (trezentos) metros das unidades de ensino público e privado no Município.

Parágrafo único. Fica proibida também, nos termos do artigo 1º, a instalação e localização de máquinas de jogos por computador ou eletrônicos, em bares, botequins e similares.

**Art. 2º** A infração ao disposto nesta Lei acarretará multa no valor de R\$ 3000,00 (três mil reais) e o estabelecimento terá seu alvará de localização imediatamente cancelado, e suas atividades igualmente suspensas até que cessem as irregularidades.

Parágrafo único. O valor da multa de que trata o “caput” deste artigo será atualizado anualmente pela variação do Índice de Preços ao Consumidor – IPCA, apurado pela Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – FIBGE, acumulada no período anterior, sendo que no caso de extinção desse índice será adotado outro criado por legislação federal que reflita e reponha o poder aquisitivo da moeda.



CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

**Art. 3º** As despesas necessárias com a aplicação desta Lei correrão a conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas quando for o caso.

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

Plenário Teotônio Villela, 06 de novembro de 2007.

Vereadora **LUCINHA**



## CÂMARA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO

### **JUSTIFICATIVA**

O que temos visto nos dias de hoje é a banalização da educação. O ensino passou a ser uma peça decorativa para muitos, sem o compromisso com a cidadania que se pretende atingir.

O avanço da tecnologia da informação e da informática que surgiu como forma de socializar e democratizar cidadania e formação cultural deu espaço aos jogos, sítios de relacionamento etc. Isto terminou por envolver e absorver crianças, jovens e adultos (principalmente os dois primeiros) de tal forma que cada um compromete os seus afazeres e responsabilidades com conseqüências graves – principalmente na formação dos jovens. Além disso, o instituto da aprovação automática pelo ensino público municipal vem contribuindo em muito para que as atenções dos jovens sejam focadas em atividades ludicamente globalizadas via computador.

A iniciativa poderá servir de base para uma nova forma de focar a aprendizagem e a formação cultural e cidadã.