

compilações doutrinais
VERBOJURIDICO



LAN HOUSE E CIBERCAFÉ

**DR. CARLOS MATEUS
ADVOGADO**



verbojuridico[®]

SETEMBRO 2006

Título: LAN HOUSE E CIBERCAFÉ

Autor: Dr. Carlos Mateus
Advogado

Data de Publicação: Setembro de 2006.

Classificação: Direito das Novas Tecnologias

Edição: Verbo Jurídico © - www.verbojuridico.pt | .eu | .net | .org | .com.

Nota Legal: Respeite os direitos de autor. É permitida a reprodução exclusivamente para fins pessoais ou académicos. É proibida a reprodução ou difusão com efeitos comerciais, assim como a eliminação da formatação, das referências à autoria e publicação. Exceptua-se a transcrição de curtas passagens, desde que mencionado o título da obra, o nome do autor e da referência de publicação.



Ficheiro formatado para ser amigo do ambiente. Se precisar de imprimir este documento, sugerimos que o efective frente e verso, assim reduzindo a metade o número de folhas, com benefício para o ambiente. Imprima em primeiro as páginas pares invertendo a ordem de impressão (do fim para o princípio). Após, insira novamente as folhas impressas na impressora e imprima as páginas ímpares pela ordem normal (princípio para o fim).

LAN HOUSE E CIBERCAFÉ — *Algumas considerações* —

Por Dr. Carlos Mateus
ADVOGADO

O sinal gráfico LAN, abreviatura de *Local Area Network*, pode traduzir-se por um determinado local onde existem computadores ligados entre si, a trabalhar em rede.¹

A conexão desses diversos computadores em rede local (intranet), ou ligados à Internet,² instalados num determinado espaço físico, de acesso público, tem múltiplas finalidades.

A Lan House é um local, aberto ao público em horas predefinidas como qualquer outro estabelecimento comercial, onde as pessoas pagam para utilizar um computador ligado em rede e com acesso à Internet, tendo como fim principal a prática de jogos de diversão, embora o equipamento também possa ser usado para fins de informática.³

¹ O conceito de *Lan House* aparece pela primeira vez na Coreia, por volta de 1996, tendo sido introduzido no Brasil dois anos depois. Há mais de vinte e cinco mil *Lan Houses* na Coreia do Sul, de quinze mil nos Estados Unidos e de quatro mil no Brasil. *Lan Houses* são lojas que oferecem diversos computadores, conectados em rede, para jogos em grupos ou consultas à Internet.

² A ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*), do Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América, foi a primeira rede operacional de computadores à base de troca de informações, e o precursor da *Internet*. No início a rede ligava apenas bases militares, universidades e empresas que trabalhavam para o Governo americano. A ideia dos militares foi de permitir uma rede de comunicações sem uma central física e facilmente detectável e que não pudesse ser aniquilada por nenhum ataque localizado. Assim, qualquer corte ou avaria num segmento da rede não impedia a continuidade das telecomunicações por outra secção. As ligações ARPANET usavam linhas de telefone a uma velocidade de 56 Kbps. Esta rede foi posteriormente dividida em duas, mantendo-se a Milnet, para fins exclusivamente militares, surgindo a Internet tal como é actualmente conhecida.

A INTERNET é uma rede de redes em escala mundial de milhões de computadores, por meio da qual qualquer pessoa pode comunicar e trocar informações. É a rede das redes de computadores mundiais.

A INTRANET é uma rede de computadores privativa que utiliza as mesmas tecnologias da Internet, podendo não estar ligada a esta ou a outras redes, normalmente usada internamente nas empresas ou externamente ligando empresas do mesmo grupo (extranet). A rede de área local tem a vantagem de aproximar os computadores a ela ligados, permitindo comunicações mais rápidas e eficientes.

³ Neste tipo de estabelecimento é costume organizarem-se grupos (clãs) de jogos de computador, que promovem torneios internos ou pela Internet, também consumir bebidas e alimentos pré fabricados e embalados (lanches rápidos e salgadinhos).

Uma Lan House tem, em regra, espaço para mais de dez usuários⁴ espalhados pela sala, correspondendo o preço⁵ a um determinado tempo de utilização do aparelho electrónico e seus correlatos.

Nos jogos praticados nas Lan Houses não há pagamento de prémios; não há prolongamento de utilização gratuita dos computadores face à pontuação obtida; o resultado do jogo depende da perícia do usuário; não há apreensão de objectos de qualquer valor económico.

Que tipo de obrigação existe entre o explorador da Lan House e o interessado em usar o computador?

Há o contrato, que, como fonte de direito convencional, define os direitos e as obrigações dos contraentes. É a expressão máxima da autonomia de vontade e do princípio da liberdade contratual. Dentro dos limites da lei, as partes têm a faculdade de fixar livremente o conteúdo dos contratos, típicos ou atípicos, e de nele incluir as cláusulas que lhes aprouver.⁶

As relações jurídicas nascidas entre quem pretende usar o computador e o respectivo equipamento, por um lado, e o que se encontra em condições de satisfazer as necessidades daquele, por outro, mediante o pagamento de uma contrapartida económica, não dependem da observância de forma especial nem há, em regra, qualquer forma convencional.⁷

O contrato fica concluído quando a parte interessada em usar o computador, tendo conhecimento do regulamento (regras da casa), dá o seu assentimento ao conteúdo do mesmo.⁸ Ela sabe que há normas a observar, que tem de pagar uma quantia certa por um

⁴ Um número reduzido de utilizadores dos computadores não é rentável, tendo em consideração os custos do investimento e as despesas civis (rendas, consumo de água, energia eléctrica e telefone, seguros, retribuições devidas a colaboradores e empregados), administrativas (licenças) e fiscais (taxas e impostos), pelo menos, explorando a actividade de forma exclusiva.

⁵ Preço normalmente pré-pago, mas que também pode ser pós-pago, determinado ao dia, à hora ou fracção, por serviço, pacote de horas, etc.

⁶ Essa é a regra prevista no artigo 405.º do Código Civil (Liberdade contratual): “1. Dentro dos limites da lei, as partes tem a faculdade de fixar livremente o conteúdo dos contratos, celebrar contratos diferentes dos previstos neste código ou incluir nestes as cláusulas que lhes aprouver. 2. As partes podem ainda reunir no mesmo contrato regras de dois ou mais negócios, total ou parcialmente regulados na lei”.

⁷ A declaração dos pais ou encarregados de educação dos menores de dezoito anos, dada por escrito, a autorizar a entrada e permanência no estabelecimento não é um contrato, mas uma simples afirmação de um facto exigida para a perfeição do contrato verbal.

⁸ Poderemos aqui perante um contrato de adesão, onde a parte que disponibiliza os meios tem as regras predefinidas, limitando-se o interessado a tomar conhecimento delas, a aceitá-las ou não. Parafraseando I.GALVÃO TELES, in *Direito das Obrigações*, 4ª ed., Coimbra Editora, pag. 49, a autonomia implica uma ideia de *liberdade*, que pode ser maior ou menor.

determinado período de tempo⁹ de utilização do aparelho, para os fins que pretender, de acordo com a capacidade da máquina, programas disponíveis e da rede local ou mundial de comunicação (*World Wide Web*, também conhecida por WWW).¹⁰

Esse contrato deve ser qualificado como de locação,¹¹ pela qual uma das partes se obriga a proporcionar à outra o gozo temporário de uma coisa, mediante retribuição. A locação diz-se aluguer quando incide sobre coisa móvel.¹²

O locatário utilizará o computador de forma exclusiva para jogar, sozinho, em rede, local ou mundial, para navegar na *web*, fazer pesquisas da mais variada índole, procurar emprego, ter acesso a programas criativos, nomeadamente de negócios, religião, cultura, lazer e desporto, efectuar *downloads*, construir, modificar ou extinguir a seu endereço de página pessoal na Internet (URL ou *Uniform Resource Locator*), criar contas pessoais num qualquer servidor de correio electrónico, enviar e receber correio electrónico (*e-mail* ou *electronic mail*), partilhar salas de *chat* (salas de reunião virtual de discussão) em simultâneo, áudio ou vídeo, utilizar o processador de texto e de cálculo, imprimir todas as informações obtidas.¹³

O locador cede onerosamente o computador ao cliente para os fins que este entender, dentro da função normal da coisa, por tempo predefinido, findo o qual o aparelho desliga-se automaticamente se não for renovado o acordo.

⁹ Por exemplo, cinquenta cêntimos por cada quarto de hora

¹⁰ A *World Wide Web* ou WWW (“teia do tamanho do mundo”, traduzindo literalmente) «é uma rede de computadores na Internet que fornece informação em forma de hipertexto. Para ver a informação, pode-se usar um software chamado navegador (browser) para descarregar informações (chamadas “documentos” ou “páginas”) de servidores de internet (ou “sites”) e mostrá-los na tela do usuário. O usuário pode então seguir os *links* na página para outros documentos ou mesmo enviar informações de volta para o servidor para interagir com ele. O acto de seguir *links* é comumente chamado de “surfing” na *Web*.», in http://pt.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web

A WWW foi uma invenção do CERN (Organização Europeia para Investigação Nuclear), da responsabilidade de Tim Berners-Lee. A *Web* funcionou primeiro dentro do CERN e no Verão de 1991 foi disponibilizada a nível mundial.

¹¹ No projecto de Lei n.º 121/2004, apresentado pelo deputado Manoel Maria do Estado do Rio Grande do Sul, no Brasil, sobre a protecção da saúde dos consumidores nos estabelecimentos comerciais que ofertam a locação e respectivo acesso a jogos de computador em rede local, conhecidos como LAN HOUSE – *Local Área Network*, e seus correlatos, fala-se em “locação de uso e acesso a programas e jogos de computador, interligados em rede local ou conectados à rede mundial de computadores (Internet), e seus correlatos”. Na verdade, não é só o computador que é o objecto mediato da locação. Também o é o uso dos programas, dos jogos e da rede local (intranet) ou mundial (Internet).

«Este tipo de negócio é caracterizado pela prestação de serviços de locação de computadores, máquinas e acesso à internet e jogos em rede. Fisicamente, a Lan House é caracterizada por diversos computadores de última geração conectados em rede em um ambiente hitech com ar condicionado e poltronas confortáveis, onde os jogadores se divertem com as últimas novidades do ramo de jogos, todos conectados em um único ambiente virtual. A receita auferida por uma LAN HOUSE é constituída essencialmente pela locação de computadores (seja para utilização em jogos na rede local/internet ou navegação na WEB). E como fonte adicional, a loja também pode obter receita da venda de alimentos e bebidas (lanches, refrigerantes), cursos de informática etc.», in *Comece Certo, Lan House*, de Sebrae, S. Paulo, 1ª edição, 2005, retirado na Internet (www.sebraespcom.br).

¹² Arts. 1022.º e 1023.º do Código Civil.

¹³ Os frequentadores dos jogos electrónicos estimulam a coordenação motora, desenvolvem o raciocínio, aprendem a ganhar e a perder, pacificamente, a trabalhar em equipa, respeitando o próximo, e a fazer investigação e os trabalhos escolares de casa usando a Internet.

Na Lan House é possível ver-se crianças, jovens e adultos, homens e mulheres das mais variadas idades, raças, línguas, território de origem, religião, convicções políticas ou ideológicas, instrução, situação económica ou condição social.¹⁴

O estabelecimento tem uma função didáctica junto dos utilizadores dos computadores e é uma forma de ocupação de tempos livres, sabendo muitos pais que ali os seus filhos se encontram em segurança, aprendendo a manusear o mundo da informática, instruindo-se ao mesmo tempo que se divertem e desenvolvem o intelecto,¹⁵ havendo Lan Houses com sistema de vídeo vigilância conectado à Internet, facultando aos pais e encarregados de educação aceder ao sítio do estabelecimento via Internet, mediante prévio acordo e obtenção de uma senha pessoal, e vigiar a presença ou a ausência dos seus filhos e educandos.

O Cibercafé é outro espaço público, um estabelecimento de bebidas a possibilitar também a utilização simultânea de computadores ligados à Internet. Trata-se de uma loja comercial do ramo hoteleiro onde os clientes podem aceder à Internet em computadores preparados para o efeito.¹⁶

O que distingue um Cibercafé de uma Lan House?

Nos Cibercafés não há prática de jogos dos usuários dos computadores, muito menos em rede local.¹⁷ É um lugar onde as pessoas se encontram para tomarem uma

¹⁴ Potenciando-se novos conhecimentos e amizades entre os frequentadores deste tipo de casas, numa relação saudável, promovendo a realização da socialização. Inicia-se um jogo individual e acaba-se, não raro, por se conhecer outras pessoas com pontos de vista comuns.

¹⁵ *E-learning*. O prefixo *e* exprime a ideia de movimento para fora. Veio permitir a aprendizagem através da Internet, nas buscas e pesquisas, o ensino à distância.

¹⁶ «Os cibercafés apareceram maioritariamente em Inglaterra em meados da década de 90 como forma de disponibilização de acesso à Internet às massas, num ambiente de café, familiar ao potencial utilizador – por forma a desdramatizar a utilização de novas tecnologias por parte de leigos na matéria ou simples curiosos. Através de um custo de utilização (normalmente tarifado à hora ou fracções desta), permitiram a muitas pessoas o primeiro acesso a uma tecnologia amplamente mediatizada como nova e revolucionária. O seu carácter comercial rapidamente se diluiu criando verdadeiros locais de culto para uma geração de adolescentes, devido às estratégias localizações destes estabelecimentos (perto de escolas, locais predominantemente frequentados por jovens, etc.). Após a ascensão inicial e devido à rápida evolução em termos de oferta de serviços de acesso à Internet, seguiu-se um declínio natural mas contrabalançado por um número grande de entusiastas que encontram no local não apenas um simples computador e um café mas um espaço de convívio fraterno entre entusiastas da Internet e da tecnologia de redes de computadores.», informação retirada da *Dicciopédia 2005*, Porto Editora).

«Un cibercafé, café internet, ciberlocal o simplemente ciber, es un lugar comercial que permite por medio del pago de un valor determinado, obtener por un tiempo establecido, acceso a la navegación en Internet y a los servicios de valor agregado se encuentran actualmente en la red, tales como la mensajería instantánea, correo electrónico, video conferencia, voz IP, además se puede hacer uso de aplicaciones de oficina, software de edición de imágenes y utilidades de software como juegos y muchas otras más, también en estos sitios es muy frecuente contar con servicios de impresión de documentos, escáner, quemado de CDS o DVDs, lectores de memorias para cámaras fotográficas y una variedad de periféricos que no son de uso común en una casa», in <http://es.wikipedia.org/wiki/Cibercafé>©.

¹⁷ Os computadores, embora possam estar ligados em rede local, não permitem jogos de diversão individuais ou em rede, salvo se os jogadores estiverem conectados num mesmo sítio da *net* que lhes permita jogar uns com os outros *on line*, por exemplo, Ludoteka e MSN.

bebida e falar com alguém, aproveitando para, querendo, locar um computador para ler e responder *e-mails*, conversar *on-line*, surfar na *net*, pesquisar notas de estudo e trabalhar.¹⁸

A Lan House tem como fim exclusivo a locação dos computadores, podendo servir bebidas e alimentos, ao passo que no Cibercafé o aluguer dos computadores é secundário e acessório.¹⁹

Uma é qualificada como salão de jogo ou casa de jogos electrónicos (local de diversão, onde os computadores são equiparados às máquinas automáticas, mecânicas e eléctricas ou electrónicas de diversão) e outro como café ou cafetaria.

O computador como máquina de diversão

Nos termos do disposto no art. 27.º do Decreto-Lei 310/02, de 18 de Dezembro,²⁰ a IGJ chamada a esclarecer as Câmaras Municipais se um computador que permita, ainda que episodicamente, a exploração de jogos de diversão, deve ser considerada como máquina de diversão, ditou que, para efeitos do preenchimento dos pressupostos das alíneas a) e b) do n.º 1 do art. 19.º da mencionada lei,²¹ «é irrelevante se o suporte é uma caixa de madeira de formato convencional, um computador ou uma consola do tipo playstation, ou, ainda, se o suporte informático é desenvolvido numa placa software ou num suporte tipo PC, ou, ainda, se o suporte informático se encontra residente ou é acedido

Ultimamente têm aparecido estabelecimentos com o nome de Cibercafé com jogos em rede, o que desvirtua a ideia primitiva daquele tipo de negócio, pois tratam-se de verdadeiras Lan Houses, pretendendo os seus proprietários conferir-lhes uma outra roupagem, para contornar as críticas que se fazem a estas.

¹⁸ «Este tipo de negócio é caracterizado por oferecer a seus clientes ambientes onde são servidos vários tipos de bebidas e alimentos, tais como: café expresso, capuccinos, shakes, chocolate quente, doce e salgados, além dos serviços de locação de computadores conectados à internet para acesso dos clientes, que poderão participar de batepapo, enviar e receber e-mails etc.», in *Comece Certo, Cibercafé*, de Sebrae, S. Paulo, 1ª edição, 2005, retirado na Internet (www.sebraespcom.br).

¹⁹ Já não falando na quantidade de computadores existentes num e noutro tipo de estabelecimentos.

²⁰ A fiscalização da observância do disposto no presente capítulo, bem como a instrução dos respectivos processos contra-ordenacionais, compete às Câmaras Municipais, sendo a Inspeção-Geral de Jogos o serviço técnico consultivo e pericial nesta matéria – art. 27.º do referido diploma legal.

²¹ Art. 19.º Âmbito. 1-Para efeitos do presente capítulo, consideram-se máquinas de diversão: a) Aquelas que, não pagando prémios em dinheiro, fichas ou coisas com valor económico, desenvolvem jogos cujos resultados dependem exclusiva ou fundamentalmente da perícia do utilizador, sendo permitido que ao utilizador seja concedido o prolongamento da utilização gratuita da máquina face à pontuação obtida; b) Aquelas que, tendo as características definidas na alínea anterior, permitem apreensão de objectos cujo valor económico não exceda três vezes a importância despendida pelo utilizador. 2- As máquinas que, não pagando directamente prémios em fichas ou moedas, desenvolvam temas próprios dos jogos de fortuna ou azar ou apresentem como resultado pontuações dependentes exclusiva ou fundamentalmente da sorte são regulados pelo Decreto-lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, e diplomas regulamentares. (nota: o DL 422/89 sofreu alterações com a redacção introduzida pelo Decreto-Lei Nº 10/1995, de 19 de Janeiro.

em rede», pelo que, e nestes termos, o computador é considerado uma máquina de diversão.²²

Essa determinação suscitou um coro de protestos dos exploradores das Lan Houses, levando a que a Associação Portuguesa de Empresas de Diversões, por ter interpretação diversa da IGJ, fizesse uma exposição circunstanciada ao Ministro da Economia com o argumento de que «perante a intervenção da Inspeção-Geral das Actividades Culturais, quanto à classificação etária, licenciamento e registo dos videojogos de computador, exigida por lei (Decreto-Lei n.º 39/88, de 6 de Fevereiro), poderá entender-se como exagerado, desnecessário e inútil pretender, também, obrigar à classificação de tais jogos pela Inspeção-Geral de Jogos, e ao conseqüente registos e licenciamento de cada computador como uma máquina de diversão», alegando ainda que «de tal facto resultará uma dupla classificação, um duplo registo, e um duplo licenciamento», e que «o computador tem uma utilização mais abrangente do que simples terminal de jogos, o qual é utilizado nas suas diversas vertentes (navegação, chat, e-mail) enquanto que a utilização de jogos é um dos diversos conteúdos possíveis». ²³

Chamado a pronunciar-se sobre a questão suscitada pela Associação Portuguesa de Empresas de Diversões, o senhor Inspector Geral de Jogos manifestou o entendimento daquela Inspeção Geral, no sentido de que «um computador é considerado máquina de diversão, desde que permita, ainda que episodicamente, a exploração de jogos de diversão, independentemente do software se encontrar residente no CPU».

A pedido do Secretário de Estado do Turismo, a Direcção de Serviços Jurídicos e de Contencioso da Secretaria Geral do Ministério da Economia emitiu parecer jurídico relativamente à interpretação da lei em questão que não mereceu a unanimidade dos Serviços. A Consultora Jurídica daquela Direcção de Serviços Jurídicos concluiu que «os computadores poderão ser considerados como abrangidos no conceito de máquina de diversão, desde que atribuam ao respectivo utilizador o prolongamento gratuito da sua actualização face à pontuação num dado jogo», e o respectivo Director dos Serviços entendeu que «o legislador e o espírito da lei parecem ter-se restringido ao conceito de

²² Em [http://www.igjogos.pt/Portugues/\(5,1,0\)LicMaqDivQuestoes.php](http://www.igjogos.pt/Portugues/(5,1,0)LicMaqDivQuestoes.php) a IGJ teve oportunidade de esclarecer que as “Lan Houses/Center” são estabelecimentos abertos ao público com computadores ligados em rede. Através dos computadores os seus utilizadores podem aceder a um jogo que se encontra instalado na rede, daí a sua designação de “Lan Games”, podendo jogar sozinhos ou contra outros utilizadores. Na realidade são versões modernas dos salões de jogos tradicionais, com o aliciante de, ao contrário do que ocorria até agora, os jogadores nesses espaços poderem jogar não contra a máquina, mas uns contra os outros e até em equipas».

²³ A visão sobre os vários entendimentos que o assunto suscitou foi retirada do parecer do Auditor de Justiça Pedro Manuel Dias Delgado, do Ministério da Economia.

máquina de diversão, julgando forçado alargar, em interpretação extensiva, tal conceito aos computadores».

Face a esse desentendimento, o Auditor Jurídico do Ministério da Economia emitiu duto parecer no sentido do computador caber na previsão do artigo 19.º, al. a) do decreto-lei 310/2002, «desde que nele se desenvolvam jogos cujos resultados dependam exclusiva ou fundamentalmente da perícia do jogador, e desde que não pague prémios nem dinheiro, fichas ou coisas com valor económico».

O Auditor Jurídico Pedro Manuel Dias Delgado, depois de abordar o desenvolvimento da evolução legislativa sobre a matéria, de uma forma muito pragmática e interessante, considerou o computador como um instrumento ou «máquina electrónica que, entre muitas outras diversas e utilíssimas funções, permite o desenvolvimento de jogos de destreza ou de perícia e outras actividades lúdicas (distracção, entretenimento, recreio, em suma diversão)».

O mesmo jurista não teve dúvidas em afirmar que um computador é ou pode ser considerado como máquina electrónica e tem virtualidades para desenvolver jogos de destreza ou perícia e que as máquinas de jogos actuais mais não são do que computadores destinados a única função lúdica.

Parecer que, de resto, nos convenceu.

Necessidade de legislação específica

É necessário e urgente regulamentar de forma específica a actividade.

A fundamentação para a criação de diplomas especiais sobre a matéria tem a ver com a salvaguarda da saúde da população frente aos avanços tecnológicos, protegendo-se a integridade física e psíquica das crianças e adolescentes, que são quem mais frequentam as Lan Houses; a integridade física e moral, a honra e consideração das pessoas; a segurança e certeza do Direito.

O jogo, seja ele qual for, tem de ser controlado, mormente quando falamos de crianças e adolescentes.

Se, por um lado, há o fenómeno da socialização, da disciplina, do desenvolvimento da actividade cerebral e intelectual dos usuários, o reverso da medalha é o uso prolongado

dos comandos dos computadores e das imagens projectadas nos ecrãs,²⁴ a violência de alguns jogos e o vício.

O abuso dos jogos virtuais afecta a saúde dos usuários e o anonimato que o uso dos computadores franqueados nesse tipo de casa permite arrasta a impunidade da prática de delitos cíveis e penais, havendo a necessidade de prevenir a criminalidade e salvaguardar a ordem e tranquilidade públicas.

Segundo Antonio Jeová Santos, in *Dano Moral na Internet*, citado por Leonardo Pantaleão no seu artigo *Brasil está extremamente desprovido de leis para a Web (Brazil does not have laws for Internet)*,²⁵ «a Internet, a Rede mais utilizada no mundo todo, surge, trazendo benefícios a seus usuários mas, sérias preocupações à toda comunidade jurídica, pela completa ausência de regras. Este vácuo normativo se soma à outra problemática: a Internet não é pessoa jurídica; não tem personalidade jurídica; não tem administrador, nem é controlada por certo grupo que poderia emprestar a natureza jurídica de *holding*; não possui conselho fiscal ou deliberativo». «Os usuários da Internet – continua Leonardo Pantaleão – valem-se da facilidade do anonimato para praticarem abusos, sejam na esfera cível ou penal. A possibilidade de identificação do usuário praticante do delito virtual, em função da possível visualização do IP (*Internet Protocol*) físico e lógico, faz com que a procura pelos *Cyber's Café* e *Lan's House* torne-se constante».

Por outro lado, há que distinguir uma casa onde exista a exploração de computadores, os quais podem ser utilizados multifacetadamente, em rede local ou mundial, dos estabelecimentos de exploração de máquinas automáticas, mecânicas e eléctricas ou electrónicas de diversão.

O Decreto-Lei n.º 264/2002, de 25 de Novembro, visando uma maior descentralização administrativa, transferiu para as Câmaras Municipais competências dos Governos Cívicos em matérias consultivas, informativas e de licenciamento.

O Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro de 2002, veio regular de modo efectivo o regime jurídico desse licenciamento e a fiscalização pelas câmaras municipais

²⁴ Manter uma postura incorrecta enquanto se trabalha com o computador não só pode trazer transtornos musculares, como também redução na acuidade visual de um dos olhos. Corpo deslizando pela ponta da cadeira, queixo quase encostando na mesa, os olhos a pouco mais de dois palmos do monitor do computador. Olhos presos no ecrã horas a fio e a cabeça no mundo virtual, muitos “ciberviciados” não ligam a mínima se a coluna não está erecta ou se a posição não é a mais adequada. A fim de se evitarem lesões por esforços repetitivos, problemas de visão e de postura, má formação da massa muscular, dores nas costas, tendões e pescoço, obesidade. Sobre estes males, consultar os sítios <http://www.consciencia.com.br/dicas/Default.asp?idnews=1215>
<http://www.neuro.med.br/LER.htm>
http://www1.uol.com.br/cyberdiet/colunas/020712_bel_ler.htm

²⁵ Retirado de <http://www.cbeji.com.br/br/novidades/artigos/main.asp?id=1784>

da actividade de exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão, considerando máquinas de diversão:

a) Aquelas que, não pagando prémios em dinheiro, fichas ou coisas com valor económico, desenvolvem jogos cujos resultados dependem exclusiva ou fundamentalmente da perícia do utilizador, sendo permitido que ao utilizador seja concedido o prolongamento da utilização gratuita da máquina face à pontuação obtida;

b) Aquelas que, tendo as características definidas na alínea anterior, permitem apreensão de objectos cujo valor económico não exceda três vezes a importância despendida pelo utilizador.

Nenhuma máquina referida nas alíneas anteriores pode ser posta em exploração sem que se encontre registada e licenciada.²⁶

O registo, em relação a cada máquina, através de impresso próprio, deve ser requerido pelo proprietário da máquina ao presidente da câmara onde se encontra ou em que se presume irá ser colocada em exploração.²⁷

Além do registo, a máquina só pode ser posta à exploração desde que disponha da correspondente licença de exploração, por períodos anuais ou semestrais, atribuída pela Câmara Municipal e seja acompanhada desse documento.²⁸

²⁶ Para a Inspeção-geral de Jogos as máquinas contempladas no art. 19.º do Decreto-Lei n.º 310/2002 são: máquinas vídeo tradicionais, com um jogo ou multi-jogos; máquinas flipper's; máquinas de apreensão de objectos, também conhecidos por "Gruas"; equipamentos multi-funções, como computadores, quando permitam a exploração de jogos diversos.

– [http://www.igjogos.pt/Portugues/\(5,1,0\)LicMaqDivQuestoes.php](http://www.igjogos.pt/Portugues/(5,1,0)LicMaqDivQuestoes.php)

²⁷ O registo é titulado por documento próprio, assinado e autenticado, que acompanhará obrigatoriamente a máquina a que respeitar. As alterações de propriedade da máquina obrigam o adquirente a efectuar o averbamento respectivo, a requerer com base no título de registo e em documentação de venda ou cedência, com assinatura do transmitente reconhecida pelos meios consentidos por lei.

O requerimento para o registo de cada máquina é instruído com os seguintes documentos:

1) Máquinas importadas:

a) Documento comprovativo da apresentação da declaração de rendimentos do requerente, respeitante ao ano anterior, ou de que não está sujeito ao cumprimento dessa obrigação, em conformidade com o Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Singulares ou com o Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Colectivas, conforme o caso;

b) Documento comprovativo de que o adquirente é sujeito passivo do imposto sobre o valor acrescentado;

c) No caso de importação de países exteriores à União Europeia, cópia autenticada dos documentos que fazem parte integrante do despacho de importação, contendo dados identificativos da máquina que se pretende registar, com indicação das referências relativas ao mesmo despacho e BRI respectivo;

d) Factura ou documento equivalente, emitida de acordo com os requisitos previstos no Código do Imposto sobre o Valor Acrescentado;

e) Documento emitido pela Inspeção-Geral de Jogos comprovativo de que o jogo que a máquina possa desenvolver está abrangido pela disciplina do presente capítulo;

2) Máquinas produzidas ou montadas no País:

a) Os documentos referidos nas alíneas a), b) e e) do número anterior;

b) Factura ou documento equivalente que contenha os elementos identificativos da máquina, nomeadamente número de fábrica, modelo e fabricante.

²⁸ A licença de exploração é requerida por períodos anuais ou semestrais pelo proprietário da máquina, devendo o pedido ser instruído com os seguintes documentos:

a) Título de registo da máquina, que será devolvido;

b) Documento comprovativo do pagamento do imposto sobre o rendimento respeitante ao ano anterior;

A prática de jogos nessas máquinas é interdita a menores de 16 anos, salvo quando, tendo mais de 12 anos, sejam acompanhados por quem exerce o poder paternal.

As máquinas só podem ser exploradas no interior de recinto ou estabelecimento previamente licenciado para a prática de jogos lícitos com máquinas de diversão, o qual não pode situar-se nas proximidades de estabelecimentos de ensino.²⁹

Nos estabelecimentos licenciados para a exploração exclusiva de máquinas de diversão – que é o caso das Lan Houses – é permitida a instalação de aparelhos destinados à venda de produtos ou bebidas não alcoólicas.³⁰

Essas são as regras das Lan Houses.³¹

Para os Cibercafés, na medida em que não explorem jogos de diversão, a lei não se lhes aplica, nada impedindo a instalação de computadores com ou sem ligação à Internet.

Para os Cibercafés que explorem jogos individuais ou em rede, além das supra referidas regras, há mais uma a observar. Como não se tratam de estabelecimentos licenciados para a exploração exclusiva de jogos, não podem ser colocadas em exploração simultânea mais de três máquinas, mas, em contrapartida, é permitida a venda de bebidas, com ou sem álcool, e alimentos manufacturados.

O limite dos períodos de abertura dos estabelecimentos está regulado na lei, a qual, por sua vez, autorizou os órgãos autárquicos municipais a elaborar ou rever os

c) Documento comprovativo do pagamento dos encargos devidos a instituições de segurança social;

d) Licença de recinto, emitida pela Direcção-Geral dos Espectáculos, quando devida.

A câmara municipal pode recusar a concessão ou a renovação da licença de exploração, sempre que tal medida se justifique e a transferência de máquinas de diversão para local diferente do constante da licença de exploração deve ser precedida de comunicação ao presidente da câmara respectivo.

É obrigatória a afixação, na própria máquina, em lugar bem visível, de inscrição ou dístico contendo os seguintes elementos:

- a) Número de registo;
- b) Nome do proprietário;
- c) Prazo limite da validade da licença de exploração concedida;
- d) Idade exigida para a sua utilização;
- e) Nome do fabricante;
- f) Tema de jogo;
- g) Tipo de máquina;
- h) Número de fábrica.

²⁹ A determinação da proximidade de estabelecimentos de ensino ficou ao critério das Câmaras Municipais, conhecendo-se algumas, a título de exemplo, que impõem como distância mínima os 50 metros (Lagoa), 100 metros (Serpa e Nelas), 150 metros (Póvoa de Varzim e Felgueiras), 300 metros (Loures, Coimbra e Albergaria-a-Velha) e 500 metros (Vila do Conde).

³⁰ Pela redacção da norma depreende-se que as bebidas não alcoólicas e os alimentos devem estar contidos em máquinas expositoras.

³¹ Em suma, para se abrir uma Lan House é necessário dar os seguintes passos: licenciamento do espaço onde se pretende instalar a exploração da actividade (exclusiva), junto da Câmara Municipal respectiva; início da actividade comercial nos serviços de finanças; classificação das máquinas e dos jogos, junto da IGJ; registo e licenciamento das máquinas, a efectuar na Câmara Municipal respectiva; eventuais licenças impostas por força da legislação que regula os Direitos de Autor.

regulamentos municipais sobre horários de funcionamento dos estabelecimentos comerciais.³²

O Decreto-Lei n.º 310/2002 não resolve outros assuntos prementes tais como a saúde e o anonimato dos usuários, devendo cumprir-se outras regras, nomeadamente:

1- O acesso público de menores (crianças e adolescentes), em horário pós-escolar (concretamente individualizado), é condicionado, segundo o respectivo grupo etário;

a) – Menores de 10 anos de idade, devem entrar, frequentar e sair acompanhados dos pais ou responsável;

b) – Mais de 10 anos e menores de 16 anos de idade, só podem permanecer até às 20 horas, com autorização escrita dos pais ou responsável que deverá indicar o horário de sua permanência

c) - Mais de 16 anos menores de 18 anos, a partir das 20:00 horas, somente será permitida com autorização escrita dos pais ou responsável que deverá indicar o horário de sua permanência;

2- A venda e o consumo de cigarros e de bebidas alcoólicas são proibidos.

3- A iluminação e a circulação do ar do local devem ser adequadas e instaladas de forma a não prejudicar acuidade visual dos usuários;

4- Os móveis e os equipamentos devem ser ergonómicos e adequados à boa postura dos usuários;

5- O volume dos equipamentos utilizados deve ser programado de forma a se adequar às características peculiares e em desenvolvimento da audição do menor de idade;

6- Deverão ser afixados, em local visível, um aviso informando os clientes do estabelecimento que os menores de idade, por cada 2 horas de utilização dos equipamentos têm de fazer um intervalo de 30 minutos, e uma lista de todos os serviços e jogos colocados à disposição do consumidor, contendo uma breve informação sobre as características de cada um deles, bem como a respectiva classificação etária;

7- O modelo de autorização referido em 1, b) e c) deverá ser emitido pelo estabelecimento e nele ficar arquivado para fins de fiscalização;

³² Artigo 4.º, n.º 1, do Decreto-Lei n.º 48/96 de 15 de Maio e alínea a) do n.º 2 do artigo 53.º da Lei n.º 169/99, de 18 de Setembro. As Portarias n.º 153 e 154, ambas de 15 de Maio de 1996, regularam o limite de abertura das grandes superfícies e as lojas de conveniência.

8- O estabelecimento deverá manter um cadastro dos usuários que frequentam o local, com os seguintes dados, mediante a exibição do bilhete de identidade ou outro documento idóneo com fotografia actualizada:

- a)- Nome;
- b)- data de nascimento;
- c)- filiação;
- d)- endereço;
- e)- telefone;
- f)- identificação do equipamento utilizado

9- Os funcionários, colaboradores, sócios, administradores, directores e gerentes e outras pessoas que exerçam, ainda que somente de facto, funções de administração ou gestão em pessoas colectivas e nos estabelecimentos, são obrigados a tomar as medidas necessárias ao cumprimento integral das presentes obrigações e a impedir que o menor de idade utilize contínua e ininterruptamente os equipamentos por um período superior a 2 horas, devendo haver um intervalo de 30 minutos entre os períodos de utilização;

10- Sem prejuízo de eventual responsabilidade criminal que no caso houver lugar, a violação dos deveres a que se referem os números e alíneas anteriores constitui contra-ordenação punida com coima e com as seguintes sanções acessórias: a) Perda da máquina, pertencente ao agente; b) Suspensão da licença por um período até dois anos; c) Interdição do exercício da actividade de exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão. Poderá haver lugar, como medida cautelar, a apreensão de máquinas que possam contribuir para a prática de um crime ou contra-ordenação.

CARLOS MATEUS