

PL 604-2002

JUSTIFICATIVA

O crescimento desordenado do número de locais para locação de equipamentos e programas de computador, com reunião de pessoas para competição, os chamados cyber-cafés na cidade de São Paulo, com o conseqüente aumento exponencial da exposição de munícipes a uma verdadeira dependência psicológica provocada por estes "softwares" torna imperiosa a sua pronta regulamentação por parte das autoridades municipais.

Recentemente foram relatados casos de dois jovens asiáticos que morreram por "overdose" de games em cyber-cafés; em menos de duas semanas, um coreano e um taiwanês, morreram por uso abusivo dessas diversões eletrônicas. Lien Weng-cheng, de 27 anos, foi encontrado sem vida, em um cyber-café de Fengyuan, no centro de Taiwan após ter jogados por 32 horas ininterruptas.

Apenas alguns dias antes, um jovem sul-coreano de 24 anos também faleceu em um cyber-café em Kwangju, há 260 km de Seoul, depois de jogar continuamente por 86 horas.

A professora Rosa Farah, coordenadora do Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) explica: "Os mais aficionados pelos games podem esquecer cuidados básicos. Existem semelhanças com outras formas de dependência, como as drogas. O adepto mergulha em uma realidade paralela, geralmente, para suprir carências". Afirma ainda: "Os jogos são um passatempo válido, desde que usados com moderação, quem abusa da informática, também, estaria sujeito à má influência de um traficante".

Este projeto de Lei vem de encontro a esta necessidade de controle, buscando regular o exercício desta atividade, tirando-a da clandestinidade e responsabilizando os empresários do setor pelos problemas sociais por eles provocados.