Original anexo ao
Proc. Nº 20/04
Em 2 13 12004

Senhor Presidente
Senhores Vereadores

O conceito "Lan House" é uma novidade nas alternativas de entretenimento a qual foi inicialmente introduzida e difundida na Coréia em 1996. Utilizando a moderna tecnologia como meio , as "Lan Houses" estão iniciando uma revolução nas opções de entretenimento, permitindo a interação entre dezenas de jogadores através de uma rede local de computadores.

Fisicamente, a loja é caracterizada por diversos computadores de última geração conectados em rede em um ambiente hi-tech, com ar-condicionado e poltronas confortáveis, onde mais de 30 jogadores se divertem com as últimas novidades do ramo de jogos, todos conectados em um único ambiente virtual.

Assim como promovem entretenimento e também colaboram na luta contra a exclusão digital as "Lan Houses" ou "Cyber Cafés" são estabelecimentos que precisam ter seu funcionamento disciplinado, para evitar que os nossos jovens e adolescentes fiquem expostos a situações de risco.

O número crescente de estabelecimentos dessa categoria em nosso município torna a matéria deste Projeto de Lei de suma importância para que, ao disciplinar o funcionamento desses estabelecimentos, possamos assim contribuir para o real desenvolvimento da população e o bom uso da tecnologia para benefício de todos.

Sendo assim submeto a apreciação do Egrégio Plenário o que segue:

PROJETO DE LEI N.º 14/04 – DOCUMENTO N.º 250/04

Regulamenta a atividade de empresas de locação de máquinas e jogos de computador, também conhecidas como "Cyber-Cafés"ou "Lan Houses" e dá outras providências.

Art. 1.º - As empresas que trabalham com locação de 5(cinco) ou mais computadores e máquinas para acesso à internet, utilização de programas e de jogos eletrônicos em rede, também conhecidos como "cyber-cafés" ou "lan houses", na cidade de São Vicente, têm suas atividades regulamentadas por esta Lei.

Art. 2.º - Todas as empresas que executam os serviços descritos no artigo 1.º devem ser devidamente registradas e enquadradas como contribuintes do Imposto Sobre Serviços - ISS.

Art. 3.º - Os estabelecimentos mencionados no artigo 1.º desta Lei deverão:

I - possuir cadastro dos menores de 18 anos que frequentem o local, com os seguintes dados: nome do usuário, data de nascimento, filiação, endereço, telefone e documentos;

II – exigir dos menores de 18 anos a apresentação de autorização expressa de seu(s) responsável(eis) legal(is), com firma reconhecida, para a sua permanência no local no período entre 22 e 6 horas;

III – impedir a utilização dos computadores por menores de 18 anos por mais de 3 (três) horas ininterruptas, devendo haver um intervalo de 30 minutos entre os períodos de uso;

IV – afixar em frente, sobre ou debaixo dos monitores avisos informando:

a) o limite de horas de utilização mencionado no inciso anterior deste artigo;

b) os danos causados pela utilização ininterrupta do computador, com a seguinte redação: "A PARTIR DE 2 HORAS A UTILIZAÇÃO ININTERRUPTA DO COMPUTADOR E JOGOS PODERÁ PROVOCAR: VERTIGEM, VISTA ALTERADA, ESTREMEÇÕES DE MÚSCULOS OCULARES, PERDA DE CONSCIÊNCIA E/OU CONVULSÕES. PARE DE JOGAR AO PERCEBER O 1.º SINTOMA."

V – expor em local visível lista de todos os serviços e jogos disponíveis, com um breve resumo sobre seu conteúdo e classificação etária, segundo recomendação do Ministério da Justiça.

VI – respeitar os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo a eles o acesso universal aos estabelecimentos.

VII – ter acesso a portadores de deficiência física.

VIII – ter ambiente saudável, iluminação natural e/ou artificial adequada, e móveis ergonomicamente corretos e adaptáveis a todos os tipos físicos.

Art. 4.º - Não será permitida a venda de cigarros ou bebidas alcoólicas a menores de 18 anos.

Parágrafo Único – Na hipótese de ser permitido o consumo de cigarros, o estabelecimento deverá ter uma área específica e isolada para fumantes.

Art. 5.º - Os estabelecimentos não poderão situar-se defronte de nenhuma escola de ensino fundamental ou médio, da rede oficial ou particular.

Art. 6.º - As empresas não podem, sob nenhuma hipótese, utilizar jogos de azar ou que envolvam valores ou prêmios.

Parágrafo Único – Campeonatos serão permitidos desde que as premiações, em espécie ou produtos, sejam distribuídos no critério de classificação dos clientes, e não de sorteio.

Art. 7.º - O não-cumprimento dos dispositivos desta Lei implicará ao infrator a imposição das seguintes penalidades:

I – multa no valor de R$ 3.000,00 (três mil reais)

II – em caso de reincidência, o infrator estará sujeito à cassação de seu Alvará de Funcionamento.

Art. 8.º - O Poder Executivo regulamentará esta Lei, no que couber, no prazo máximo de 60 (sessenta) dias, a contar da data de sua publicação.

Art. 9.º - As despesas decorrentes da execução da presente Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 10 – Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas todas as disposições em contrário.

SALA MARTIM AFONSO DE SOUSA,
Em 2 de março de 2004.

GILBERTO RAMPON

SEC070/ja