



O Vereador **Marinho José de Almeida Neto-PSB**, vem na forma regimental apresentar ao plenário o seguinte Projeto de Lei:

PROJETO DE LEI N° 1634 /2017

Dispõe sobre o estímulo as ações de combate ao jogo, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar no âmbito do município.

Art. 1º - O Poder Público, no âmbito da Política Municipal voltada à educação, buscando estratégias para “estimular ações de combate ao jogo”, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar.

Parágrafo Único. Para os efeitos desta Lei, os jogos, brincadeiras ou eventos que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar são definidos como todo ato de violência física e/ou psicológica coercitiva ou não, autoimposta, em itens ou fases específicas ou sequências sucessivas, intencionais e/ou repetitivas, que ocorre com motivação evidente.

Essas ações são praticadas por indivíduos ou grupos, com o objetivo de atrair, seduzir, cooptar e/ou convencer indivíduos ou grupos, causando dependência emocional de pessoas, situações e eventos e/ou fases do jogo, síndrome de abstinência, dor física e emocional, angústia, ferimentos e mutilações de quaisquer naturezas à vítima, em escala regular, sistemática, gradual e progressiva, conduzindo-a à morte como objetivo final claramente definido, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas.

Art. 2º - Caracteriza-se o jogo, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar conforme os termos do parágrafo único do *art. 1º* e ainda:

- a) ataques físicos
- b) insultos pessoais;
- c) comentários sistemáticos e apelidos pejorativos, ambos depreciativos;



d) expressões depreciativas e preconceituosas sobre o indivíduo praticante;

Parágrafo Único: O uso das redes sociais da internet para depreciar, incitar e explicitar a violência de um modo geral e também autoimposta, adulterar fotos e dados pessoais com o intuito de criar meios de constrangimento psicossocial, pode ser caracterizado, de acordo com as suas características, como jogo, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar.

Art. 3º - O jogo, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar podem ser classificados, conforme as ações praticadas:

- a) verbal: insultos, xingamentos e apelidos pejorativos;
- b) moral: difamação, calúnia, disseminação de rumores;
- c) sexual: assédio, indução e/ou abuso;
- d) social: ignorar, isolar e excluir;
- e) psicológica: perseguir, amedrontar, aterrorizar, intimidar, dominar, manipular, chantagear e infernizar;
- f) físico: socar, chutar, bater, mutilar a si mesmo ou a outrem; g) material: furtar, roubar, destruir pertences de outrem
- h) virtual: depreciar, enviar mensagens intrusivas da intimidade, enviar ou adulterar fotos e dados pessoais que resultem em sofrimento ou com o intuito de criar meios de constrangimento psicológico, social e patológico.

Art. 4º - Constituem diretrizes para estimular as ações:

- a) prevenir e combater a prática de jogo, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar em toda a sociedade;
- b) orientar docentes e equipes pedagógicas para a implementação das ações de discussão, prevenção, orientação e solução do problema;



CÂMARA MUNICIPAL DE VISCONDE DO RIO BRANCO

ESTADO DE MINAS GERAIS

c) implementação e disseminação de campanhas de educação, conscientização e informação;

d) instituir práticas de conduta e orientação de pais, familiares e responsáveis diante da identificação de praticantes, insufladores e vítimas;

e) integrar as escolas públicas e sociedade, como forma de identificação e conscientização do problema e a forma de preveni-lo, combatê-lo e erradicá-lo;

f) promover ações públicas e políticas de cidadania, de capacidade empática e respeito a terceiros, nos marcos de uma cultura de paz, tolerância mútua e controle social coletivo.

Art. 5º - Revogam-se as disposições ao contrário.

Art. 6º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões Presidente Tancredo de Almeida Neves, 06 de Setembro de 2017.

Marinho José de Almeida Neto
VEREADOR

Vereador

Marinho José de Almeida Neto-PSB
(Marinho do Hospital)



JUSTIFICATIVA

A proposta tem como principal objetivo, sensibilizar os professores, gestores, pais, familiares e responsáveis, identificarem comportamentos estranhos e, sobretudo, conversarem e conscientizarem os adolescentes a respeito das consequências de práticas perigosas.

Com os jovens que apresentam tendência à depressão, a atenção deverá ser redobrada. Recentemente o jogo Blue Whale (baleia azul), conhecido como o jogo suicida, vem ganhando destaque nos noticiários e entre os jovens do mundo. Esse é um jogo viral, que manipula os adeptos a cumprirem missões desafios, dentre elas a autoflagelação, tendo como última missão, de um total de 50, o suicídio.

Para jogar é necessário receber um convite através das redes sociais e aceitar os desafios que devem ser publicados para comprovar o cumprimento da missão. Outra das atitudes que está se tornando comum entre os jovens que jogam de forma interativa é a asfixia, ou jogo da asfixia, sendo o jovem perdedor da partida desafiado a se asfixiar com as mãos ou objetos (corda, lençol, etc) até ficar sem ar e desmaiar.

Ocorrendo a morte de muitos jovens pelos danos causados pela asfixia. Além do jogo Blue Whale e de asfixia, existem outros jogos circulando na internet que levam os jovens que perdem a disputa, a atentar contra a própria vida, ou incentiva a cometer delitos como “punição” ou prenda pelo resultado do jogo, ou ainda a pagamento de valores para os demais jogadores.

Há também jogos que causam medo nos participantes, podendo gerar crise de pânico, como o jogo do Charlie-Charlie. Um pouco da história do Jogo Baleia Azul (Blue Whale) Iniciado na Rússia em 2016, o jogo “Baleia Azul” já foi associado a mais de 100 casos de suicídio no mundo.

O jogo, que surgiu em 2016, consiste em desafiar jovens em algum grupo numa rede social a cumprir determinadas tarefas, que chegam sempre às 4h20, horário considerado como inspirador para a prática do suicídio.

Entre os desafios estão: ficar 24 horas sem dormir, assistir filmes de terror de forma contínua, desenhar, com uma navalha, uma baleia no braço, caminhar em trilhos de trem etc. O jogo possui 50 desafios, distribuídos diariamente por um “curador” em grupos fechados de redes sociais.



CÂMARA MUNICIPAL DE VISCONDE DO RIO BRANCO

ESTADO DE MINAS GERAIS

Todo dia, às 4h20, uma mensagem com a nova missão é publicada. O grau de seriedade é variável. No começo, as tarefas são mais simples, como assistir a um filme de terror sozinho ou desenhar uma baleia numa folha.

Aos poucos, elas vão ficando cada vez mais perigosas: os participantes devem tatuar uma baleia no braço com uma faca. A 50ª e última incentiva nada menos que o suicídio. Há dois tipos de personagens do jogo: o curador, que é quem dita os desafios, e as baleias, quem os cumpre.

Um dos requisitos do jogo é enviar fotos ou comprovar através de outros meios, como uma gravação de áudio, que se está cumprindo com as tarefas ordenadas pelo curador. Como forma de incentivar as crianças e adolescentes que estão participando do jogo, há também palestras motivacionais, principalmente quando o curador percebe que o grupo está fraco.

Jogo da Asfixia (Chocking Game) - No "Jogo da Asfixia" os participantes usam cordas, cintos, lenços ou qualquer outro objeto para cortar o suprimento de oxigênio para o cérebro, desmaiar e, em seguida, acordar em estado de euforia, semelhante ao efeito do uso de drogas.

O jogo é antigo, muito conhecido no exterior. O principal motivo é a pressão para ser aceito em um grupo, mas a curiosidade é um fator determinante, a adolescência é uma época natural de experimentação. A busca de uma representação externa, de uma participação de um grupo, é algo natural. Além disso, há a curiosidade.

Os jovens querem saber os limites do próprio corpo. O problema é que, na maior parte dos casos, eles não sabem. Os jogos de asfixia surgiram há bastante tempo, mas não é possível determinar exatamente quando.

Na França, país referência em estudos sobre a prática, os registros mais antigos são datados de 1950. Charlie-Charlie-Challenge Outra mania nas redes sociais, onde milhares de pessoas estão utilizando um desafio conhecido como "O desafio de Charlie Charlie" (Charlie Charlie Challenge) para invocar uma suposta entidade demoníaca mexicana chamada Charlie. Porém, o mais arrepiante dessa nova moda é que um grande número de jovens afirmam se comunicar com esse ser. Tudo começou quando alguns usuários do Twitter afirmaram que podiam utilizar uma "antiga tradição mexicana" para se comunicar com certos espíritos.

E como era de esperar, milhares de jovens nas redes sociais fizeram eco dessa prática, convertendo-a no novo fenômeno viral da Internet.



CÂMARA MUNICIPAL DE VISCONDE DO RIO BRANCO

ESTADO DE MINAS GERAIS

O jogo chamado nas redes sociais de "Charlie Charlie Challenge" está baseado no "Jogo do Lápis". Segundo o site Pencils.com, o jogo é baseado em um antigo ritual mexicano em que os jogadores (geralmente crianças) entram em contato com o espírito de uma criança chamada Charlie. Para jogar o jogo do lápis são necessários seis lápis e duas pessoas, uma em frente da outra.

Cada pessoa deve segurar três lápis e organizá-los como se fossem as laterais de uma caixa, com o extremo aberto para a outra pessoa. Utiliza-se lápis sem ponta, ou orientar as pontas de modo que os extremos da borracha de apagar apontem para o seu acompanhante.

Mortes - A preocupação com os jogos aumentou no ano passado, quando diversas fontes divulgaram, sem confirmação, 130 suicídios supostamente vinculados a comunidades virtuais identificadas como "grupos da morte". Diversos países, como a Inglaterra, França e Romênia têm enviado alertas aos pais depois que adolescentes apareceram com cortes nos braços e sinais de mutilação.

No Brasil, uma menina de 16 anos morreu no Mato Grosso após se afogar em uma lagoa na região central de Vila Rica, a cerca de 1.200 km de Cuiabá. A principal suspeita da polícia é a de que a jovem, que apresentava cortes nos braços, participava do jogo da Baleia Azul.

Já em Pará de Minas foi encontrado no celular do rapaz um grupo de whatsapp chamado "Blue Whale" (Baleia Azul, em inglês) com pessoas de diversas regiões do país e onde ele enviou uma mensagem de despedida pouco antes de se matar.

Induzimento No cenário do jogo, pode-se depreender que é possível verificar que há um sujeito que dá a ideia de cometer suicídio a quem não a possui, inspirando-a. O induzimento de alguém ao suicídio é crime no Brasil. De fato, a teor o art. 122, incisos I e II do Código Penal: "Art. 122 – Induzir ou instigar alguém a suicidar-se ou prestar-lhe auxílio para que o faça: Pena – reclusão, de dois a seis anos, se o suicídio se consuma; ou reclusão, de um a três anos, se da tentativa de suicídio resulta lesão corporal de natureza grave. *Parágrafo único* – A pena é duplicada: I – se o crime é praticado por motivo egoístico; II – se a vítima é menor ou tem diminuída, por qualquer causa, a capacidade de resistência. Infanticídio". Da Competência Legislativa A Constituição Federal vigente atribuiu aos Municípios à capacidade de autonormatização, ou seja, a capacidade de editar suas próprias lei, de acordo com o princípio da Supremacia do Interesse local.



CÂMARA MUNICIPAL DE VISCONDE DO RIO BRANCO

ESTADO DE MINAS GERAIS

De fato, a teor do art. 30, inciso I, da Carta Federal, verbis: "Art. 30 – Compete aos Municípios: I – legislar sobre assuntos de interesse local;" Ainda nesse sentido, dispõe o art. 8º, inciso I, da Lei Orgânica do Município de Manaus "Art. 8º - Compete ao Município: I – legislar sobre assuntos de interesse local;" Assim, compete aos Municípios legislar sobre assuntos de predominante interesse local, obedecendo aos princípios e normas do Ordenamento Jurídico Brasileiro.

Não é demais rememorar que a Constituição Federal, em seu artigo 2º, garante a Independência e Harmonia dos Poderes (Executivo, Legislativo e Judiciário), de forma que os Poderes não interfiram nas atribuições uns dos outros. Da Fundamentação e Conclusão A propositura define as ações de combate ao jogo, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio.

Os noticiários e publicações em redes sociais vêm denunciando nos últimos tempos, vários jogos em circulação cuja jogada final, ou a derrota no jogo, seja uma atitude ilegal, a autoflagelação, ou ainda atentar contra a própria vida. Vem ganhando destaque nos noticiários e entre os jovens do mundo.

Jogos que manipula os adeptos a cumprirem missões, desafios, dentre elas a autoflagelação, tendo como última missão, o suicídio. Certo é que diante da novidade dos jogos, o Poder Público competente, tomar as providências necessárias à proteção não só das crianças e dos adolescentes mas como a família num todo.

A função do Estado é efetuar atividade que garantam desenvolvimento harmônico e sadio à criança, ao adolescente, e a todos de uma maneira geral, ou seja, é dever do Poder Público afastar instrumentos de violação e agressividade. Cumpre salientar que o presente Projeto de Lei, busca a proteção à saúde e segurança da população, ou seja, representa inequívoca manifestação do próprio direito à vida, internacionalmente reconhecido pelos textos constitucionais modernos.

Não há o que se falar aqui, em vício de legalidade. Pois, como diz na justificativa em anexo no projeto de lei, o Município, no Brasil, possui competência para legislar sobre os assuntos de interesse local, isso está consagrado na Constituição Federal de 1988.

Sem mais conto com a colaboração de todos para aprovação do exposto supracitado.