



Vereador Folha

PROJETO DE LEI Nº 230, DE 1 DE SETEMBRO DE 2023.

**Dispõe sobre a Campanha de
Conscientização, Prevenção e
Combate ao Incentivo ao
Suicídio por meio de Desafios,
voltada para crianças e
adolescentes, no âmbito do
município de Palmas.**

A CÂMARA MUNICIPAL DE PALMAS decreta:

Art. 1.º Fica instituída a Campanha de Conscientização, Prevenção e Combate ao Incentivo ao Suicídio por meio de Desafios, voltada para crianças e adolescentes.

§ 1.º Os desafios a que se refere o caput deste artigo são aqueles feitos de maneira virtual ou presencial.

§ 2.º Consideram-se, para os efeitos desta Lei, as idades estabelecidas pela Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e Adolescente) para crianças e adolescentes.

§ 3.º Considerar-se-á desafio perigoso aquele que induza ao suicídio de crianças e adolescentes.

Art. 2.º O Poder Público Municipal realizará ações com as seguintes finalidades:

I – estimular a participação dos responsáveis legais pelas crianças e adolescentes na escolha do conteúdo consumido pelo menor;

II – conscientizar as famílias e a sociedade sobre a importância da prevenção de situações que exponham as crianças e os adolescentes a desafios que os induzam ao suicídio;

III – divulgar avanços, conquistas e boas práticas de políticas públicas relacionadas à conscientização dos munícipes mediante a adoção de medidas de proteção de crianças e adolescentes.

Art. 3.º Para o desenvolvimento das ações de que trata a Campanha, o Poder Público Municipal poderá adotar as seguintes medidas:

I – realização de palestras e eventos sobre o tema;

II – promover ações em parceria com escolas e empresas, bem

RECEBIDO EM
05/09/23
22.51-e



Vereador Folha

como palestras educativas;

III – promover programas de conscientização com intuito informativo por meio de mídias digitais e impressas.

Art. 4.º Os estabelecimentos de ensino fundamental I e II deverão ter um canal, não necessariamente exclusivo, para o recebimento de denúncias sobre casos envolvendo os desafios referidos nesta Lei.

§ 1.º A multa para o descumprimento do disposto no caput deste artigo será de 10 (dez) unidades fiscais (UF's) do Município.

§ 2.º Havendo reincidência, aplicar-se-á o valor da primeira multa em dobro.

Art. 5.º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, consignadas no orçamento vigente ou suplementadas se necessário.

Art. 6.º O Poder Executivo Municipal regulamentará esta Lei no que couber.

Art. 7.º Esta Lei entra em vigor após decorridos noventa dias de sua publicação oficial.

Folha
Vereador de Palmas



Vereador Folha

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei, com fundamento esculpido no Art. 8º, I, da Lei Orgânica do Município de Manaus, assim como o Art. 4º, C), do Estatuto da Criança e do Adolescente, tem por objetivo proteger todas os nossos jovens de trendings virais que estimulem o suicídio.

Atualmente são milhões de pessoas conectadas no mundo inteiro, na verdade em cada lugar que se olha é natural ver diversas pessoas com celulares, tablets, notebooks. A tecnologia ganhou espaço e seus seguidores atravessam fronteiras sem sequer sair do lugar.

O século XXI já pode ser chamado de século da tecnologia, do novo, do moderno, do inimaginável. A internet foi a maior forma de revolução tecnológica já inventada, na medida em que, atualmente, dificilmente alguém consiga se imaginar sem ela. Entre chamadas de vídeos, mensagens instantâneas e postagem de fotos, a pessoa tem se aproximado mais e mais da necessidade de estarem conectadas com o mundo virtual.

A mente humana é uma das coisas mais incríveis a ser estudada, isto porque recebe milhões de informações e conhecimento criando, consequentemente, resultados como reflexos daquilo que absorve. A criatividade da mente humana alcança um patamar tão complexo que até os dias de hoje é matéria de estudos psicológicos. O problema é que a mente humana também desenvolveu a capacidade de “criativizar” o mal e atrelando-se a internet e jogos, recaímos sobre o temor de criminosos que são invisíveis.

No ano de 2016, o mundo ficou em alerta com o jogo chamado “Baleia Azul” que ao ser criado, passou a viralizar por meio da internet, arrastando diversos jovens e adolescentes. O jogo baleia azul, presumidamente teve seu início na Rússia e se propagou pelo mundo inteiro, o nome vem da tradução direta russa onde é chamado de “Siniy Kit”. Acredita-se que o nome foi criado a partir de uma música da Banda de Rock russa de nome Lumen em que diz: “por que gritar/se ninguém ouvir/ o que estamos falando?”



Vereador Folha

Após sua criação, o jogo foi introduzido na rede social russa de nome Vkontakte e partir daí passou a ser conhecido por pessoas do mundo inteiro.

Estima-se que a Rússia possui uma das maiores taxas de suicídio entre a população jovem somente pelo nome, o jogo parece inofensivo, sem causar qualquer tipo de alerta ou atenção especial, no entanto, o modo de interação e a forma como o jogar, nada mais são do que a prática de incitar e propagar o suicídio pela internet.

Em suma, o jogo possui cinquenta desafios. Ao iniciar o jogo, o indivíduo deve realizar um juramento em que promete que não irá desistir dos desafios cumprindo-os até final, sob a ameaça de ser morto, caso desista. Entre os desafios, o participante deve, com o auxílio de um estilete mutilar-se até que se forme o desenho de uma baleia e, logo em seguida, enviar aos moderadores para comprovar que de fato o desafio fora cumprido.

Entre referidos desafios, o último deles leva o participante a tirar sua própria vida como uma forma de demonstrar sua “coragem”. O jogo causou alerta, pois jovens de todo o mundo estava conectando-se a essa “cultura suicida” de forma natural e com humor. Nota-se que o objetivo principal do jogo é apenas incitar o suicídio, levando suas vítimas a filmarem cada passo de seu sofrimento.

É importante destacar que o jogo, ainda que realizado por meio da internet, possui o condão de incentivar uma ideia pré-existente. Pois, os criminosos buscam pessoas em estado de fragilidade, garantindo, assim, o sucesso da empreitada, neste caso, o jogo funciona como um meio de incentivo ou estímulo para a consumação do suicídio que já existia na mente do jogador.

Diante o exposto, entendendo que a matéria em debate é de extrema relevância, que trará apenas benefícios para a nossa população palmense, requisito aos nobres pares desta Augusta Casa o apoio na tramitação e aquiescência deste projeto de lei, nos termos ora apresentados.

Câmara Municipal de Palmas, ao primeiro dia do mês de setembro de 2023.