



Vereador Folha

**PROJETO DE LEI N° 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 municípios 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  
05/09/2023  
2023-2  
2023-2



## Vereador Folha

como palestras educativas;

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

Art. 4.<sup>º</sup> 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.<sup>º</sup> A multa para o descumprimento do disposto no caput deste artigo será de 10 (dez) unidades fiscais (UF's) do Município.

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

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

Art. 6.<sup>º</sup> O Poder Executivo Municipal regulamentará esta Lei no que couber.

Art. 7.<sup>º</sup> 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 “criar” 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 ouve / 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 possuí 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 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.