

<b>Nº do documento:</b>	(S/N)	<b>Tipo do documento:</b>	PROJETO DE LEI
<b>Descrição:</b>	CONSCIENTIZAÇÃO, PREVENÇÃO DE COMBATE A TODO TIPO DE JOGO, INTIMIDAÇÃO SISTEMÁTICA E OUTROS EVENTOS		
<b>Autor:</b>	99686 - DEPUTADO NIZO COSTA		
<b>Usuário assinator:</b>	99686 - DEPUTADO NIZO COSTA		
<b>Data da criação:</b>	22/05/2023 16:25:27	<b>Data da assinatura:</b>	22/05/2023 16:26:01



## **Assembleia Legislativa do Estado do Ceará**

GABINETE DO DEPUTADO NIZO COSTA

AUTOR: DEPUTADO NIZO COSTA

PROJETO DE LEI  
22/05/2023

**DISPÕE SOBRE AÇÕES DE CONSCIENTIZAÇÃO, PREVENÇÃO E DE COMBATE A TODO TIPO DE JOGO, INTIMIDAÇÃO SISTEMÁTICA E OUTROS EVENTOS SIMILARES QUE TRAGAM PERIGO AO PÚBLICO INFANTOJUVENIL NO ÂMBITO DO ESTADO DO CEARÁ.**

Art. 1º - Fica estabelecido nas redes de ensino do Estado do Ceará, ações de conscientização, prevenção e de combate a todo tipo de jogo, intimidação sistemática e outros eventos similares que tragam perigo à vida e integridade física e psicológica do público infantojuvenil ou que induza à mutilação corporal e até ao suicídio.

§1º Para os efeitos desta Lei considera-se jogo perigoso aquele de conteúdo indutor a automutilação e ao suicídio, assim como, outros riscos à integridade física e à vida de crianças, adolescentes e jovens.

§2º Considera-se intimidação sistemática (*bullying*) todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, contra uma ou mais pessoas, com objetivo de intimidá-la ou agredi-la, causando dor e angústia à vítima, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas.

Art. 2º - Caracteriza-se o jogo perigoso, virtual ou não e outros eventos similares, os que induzem o público infantojuvenil a automutilação e até o suicídio, e ainda:

- I - os que manipulam adeptos a cumprir missões ilícitas;
- II - lançam desafios perigosos ao público infantojuvenil;
- III - incentivam a cometer autoflagelação como punição;

IV - jogos com apelos a riscos letais;

V - desencadeiam comportamentos depressivos.

Art. 3º - Caracteriza-se como intimidação sistemática quando há o emprego de violência física ou psicológica em atos de intimidação, humilhação ou discriminação e, ainda:

I - ataques físicos;

II - insultos pessoais;

III - comentários sistemáticos e apelidos pejorativos;

IV - ameaças por quaisquer meios;

V - expressões preconceituosas;

VI - isolamento social e familiar consciente e premeditado.

Parágrafo único. O uso do meio virtual para depreciar, incitar e propagar 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 como intimidação sistemática na rede mundial de computadores (*cyberbullyng*).

Art. 4º - Constituem diretrizes preventivas de combate:

I - 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;

II - orientar docentes e equipes pedagógicas para a implementação das ações de discussão, prevenção, orientação e solução do problema;

III - implementação e disseminação de campanhas de educação, conscientização e informação;

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

V - assistência psicológica e social às vítimas, insufladores e agressores;

VI - 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;

VII - 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 e coletivo.

Art. 5º - O Poder Executivo regulamentará esta Lei no que couber.

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

NIZO COSTA

DEPUTADO ESTADUAL

## 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.

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.

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.

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 compete, 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.

Por esses motivos, apresentamos este projeto de lei, esperando contar com o apoio dos demais parlamentares para sua aprovação.



DEPUTADO NIZO COSTA

DEPUTADO (A)