

***CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE***

***Gabinete do Vereador Doduel Varela***

Rua Princesa Isabel, 410 - Gabinete 18, Boa Vista – Recife/PE - CEP 50050-450.

**PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº \_\_\_\_\_/2021**

Dispõe sobre ações de conscientização, prevenção e combate a jogos perigosos, intimidações sistemáticas e práticas similares que tragam perigo ao público infanto-juvenil no município do Recife.

Art. 1º Fica determinado que o Poder Público Municipal deverá promover ações de conscientização, prevenção e combate a todo tipo de jogo perigoso, de intimidação sistemática e de práticas similares que induzam à automutilação e ao suicídio ou tragam qualquer risco à integridade física e psicológica do público infanto-juvenil.

Parágrafo único. Os jogos a que se refere o caput poderão ser virtuais ou presenciais.

Art. 2º Para fins do disposto nesta Lei consideram-se:

I - jogo perigoso: aquele de conteúdo indutor à automutilação e ao suicídio, assim como a outros riscos à integridade física e à vida de crianças, adolescentes e jovens; e

II - intimidação sistemática: todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitivo que ocorre sem motivação evidente, praticado por indivíduo ou grupo, com objetivo de intimidar ou agredir uma ou mais pessoas, causando dor e angústia às vítimas, em uma relação de desequilíbrio de poder entre as partes envolvidas.

Art. 3º Caracterizam-se como:

I - jogos perigosos:

***CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE***

***Gabinete do Vereador Doduel Varela***

Rua Princesa Isabel, 410 - Gabinete 18, Boa Vista – Recife/PE - CEP 50050-450.

- a) desafios que manipulam adeptos a cumprir missões ilícitas;
- b) jogos com apelos a riscos letais ou que incentivam a autoflagelação como punição; e
- c) práticas que desencadeiam comportamentos depressivos;

**II - intimidações sistemáticas:**

- a) ataques físicos;
- b) insultos pessoais;
- c) comentários sistemáticos e apelidos pejorativos;
- d) ameaças por quaisquer meios;
- e) expressões preconceituosas; e
- f) isolamento social e familiar consciente e premeditado.

Art. 4º As ações a que se refere o art. 1º terão como diretrizes:

I - a prevenção e o combate a jogo ou prática, brincadeira ou evento que induzem os jovens às mutilações corporais e até ao suicídio ou similar em toda a sociedade;

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

III - a implementação e a disseminação de campanhas de educação, conscientização e informação sobre o tema;

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

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

VI - a integração das escolas públicas e sociedade, como forma de identificação e conscientização do problema e suas formas de prevenção, combate e erradicação; e

**CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE**

***Gabinete do Vereador Doduel Varela***

Rua Princesa Isabel, 410 - Gabinete 18, Boa Vista – Recife/PE - CEP 50050-450.

VII - a promoção de ações públicas e políticas de cidadania, de capacidade empática e respeito a terceiros, nos moldes 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.

Sala das Sessões da Câmara Municipal do Recife, 26 de abril de 2021.

---

**Doduel Varela**  
**Vereador**

**JUSTIFICATIVA**

A Proposta tem como principal objetivo sensibilizar os professores, gestores, pais, familiares e responsáveis a identificar comportamentos estranhos e, sobretudo, a conversar e conscientizar 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 cumprir 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. Muitas mortes de jovens têm ocorrido devido a danos causados pela asfixia.

Além do jogo Blue Whale e o de asfixia, existem outros jogos circulando na internet, que levam os jovens que perdem a disputa a atentar contra a própria vida, ou incentivam 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”.

***CÂMARA MUNICIPAL DO RECIFE***

***Gabinete do Vereador Doduel Varela***

Rua Princesa Isabel, 410 - Gabinete 18, Boa Vista – Recife/PE - CEP 50050-450.

Dessa forma, tendo em vista os inúmeros perigos aos quais está sujeito o público infanto-juvenil ao se envolver com os jogos supracitados e outras práticas similares, o presente Projeto de Lei, que visa promover ações de conscientização voltadas à proteção desses jovens, é de grande relevância e alcance social, razão pela qual solicitamos o apoio dos nobres Pares desta Casa Legislativa para a sua aprovação.

Sala das Sessões da Câmara Municipal do Recife, 20 de abril de 2021.

---

**Doduel Varela**  
**Vereador**