



PROJETO DE LEI Nº , DE 2020
(Do Senhor Deputado DELMASSO – REPUBLICANOS/DF)

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 Distrito Federal.

A CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL decreta:

Art. 1º Fica estabelecido as estratégias para estimular ações de combate ao jogo, brincadeira ou evento que induzem os jovens as mutilações corporais e até o suicídio ou similar, com a finalidade de conscientizar os adolescentes a respeito da valorização da vida, o respeito pela vida dos outros e o uso consciente das mídias e tecnologias, nos termos do disposto nesta Lei.

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, praticado 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:

- I - ataques físicos;
- II - insultos pessoais;
- III - comentários sistemáticos e apelidos pejorativos, ambos depreciativos;
- IV - ameaças por quaisquer meios;
- V - expressões depreciativas e preconceituosas sobre o indivíduo praticante; e
- VI - isolamento social e familiar consciente e premeditado.

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:

- I - verbal: insultos, xingamentos e apelidos pejorativos;
- II - moral: difamação, calúnia, disseminação de rumores;
- III - sexual: assédio, indução e/ou abuso;
- IV - social: ignorar, isolar e excluir;
- V - psicológica: perseguir, amedrontar, aterrorizar, intimidar, dominar, manipular, chantagear e infernizar;
- VI - físico: socar, chutar, bater, mutilar a si mesmo ou a outrem;
- VII - material: furtar, roubar, destruir pertences de outrem; e
- VIII - 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:

- 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; e
- 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 coletivo.

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

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

JUSTIFICAÇÃO

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.

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.

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".

A Constituição Federal vigente atribuiu ao Distrito Federal à capacidade de autonormatização, ou seja, a capacidade de editar suas próprias lei, de acordo com o princípio da Supremacia do Interesse local.

Assim, compete ao Distrito Federal 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.

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.

Cumprido 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.

Ante o exposto, solicito, à tramitação regular da matéria nesta Casa Legislativa.

Sala das Sessões, em

(assinado eletronicamente)

DELMASSO

Deputado Distrital - Republicanos/DF



Documento assinado eletronicamente por **RODRIGO GERMANO DELMASSO MARTINS - Matr. 00134, Deputado(a) Distrital**, em 31/08/2020, às 21:44, conforme Art. 22, do Ato do Vice-Presidente nº 08, de 2019, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 214, de 14 de outubro de 2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:

http://sei.cl.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0

Código Verificador: **0190006** Código CRC: **203B143F**.

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 2º Andar, Gab 4- CEP 70094-902- Brasília-DF- Telefone: (61)3348-8042
www.cl.df.gov.br - dep.delmasso@cl.df.gov.br

00001-00028629/2020-48

0190006v3



PROPOSIÇÃO - PL 1405/2020

LIDO EM: 01/09/2020

Brasília, 01 de setembro de 2020



Documento assinado eletronicamente por ANNA CAROLINE DE ARAUJO LIMA - Matr. 22638, Assessor(a) de Apoio à Atividade do Plenário, em 01/09/2020, às 16:22, conforme Art. 22, do Ato do Vice-Presidente nº 08, de 2019, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 214, de 14 de outubro de 2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:

http://sei.cl.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0

Código Verificador: 0192948 Código CRC: E8B77EAF.

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 5º Andar, Sala 5.10- CEP 70094-902- Brasília-DF- Telefone: (61)3348-8275
www.cl.df.gov.br - seleg@cl.df.gov.br

00001-00028629/2020-48

0192948v2



DESPACHO

A Mesa Diretora para publicação (RICL, art. 153) e ao SPL para indexações, em seguida ao SACP, para conhecimento e providências protocolares, informando que a matéria tramitará, em análise de mérito, na CAS (RICL, art. art. 65, I, "d") e CESC (RICL, art. art. 69, I, "a" e "b") e, em análise de admissibilidade CCJ (RICL, art. 63, I).

Brasília, 01 de setembro de 2020

MARCELO FREDERICO MEDEIROS BASTOS
Assessor Legislativo



Documento assinado eletronicamente por **MARCELO FREDERICO MEDEIROS BASTOS** - Matr. 13821, Secretário(a) Legislativo - Substituto(a), em 02/09/2020, às 10:20, conforme Art. 22, do Ato do Vice-Presidente nº 08, de 2019, publicado no Diário da Câmara Legislativa do Distrito Federal nº 214, de 14 de outubro de 2019.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site:
http://sei.cl.df.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0
Código Verificador: 0192951 Código CRC: C481CEE8.

Praça Municipal, Quadra 2, Lote 5, 5º Andar, Sala 5.10- CEP 70094-902- Brasília-DF- Telefone: (61)3348-8275
www.cl.df.gov.br - seleg@cl.df.gov.br

00001-00028629/2020-48

0192951v2