PROJETO DE INDICAÇÃO Nº 396/17

Considerando a existência de um jogo virtual na Rússia chamado "Blue Whale", cuja finalidade é induzir ou instigar os seus usuários ao suicídio, sendo o público alvo crianças, adolescentes e jovens, acatado como "um pacto de suicídio";

Considerando que este jogo suicida possui 50 desafios diários e o participante sempre deve enviar a comprovação do desafio cumprido a um dos administradores do jogo, que é denominado curador, até chegar ao último desafio que é o de tirar a própria vida;

Considerando o registro de uma conversa de um candidato ao jogo com um administrador do "Blue Whale" e este administrador afirma que o participando ao começar o jogo não poderá desistir de cumprir as missões dadas sob ameaça de que eles sabem quem o participante é, e irá encontrá-lo, estendendo as ameaças aos parentes;

Considerando os tipos dos desafios que são ordenados para as crianças, adolescentes e jovens, são: faça algo doloroso, "machuque-se", corte o seu lábio, fure suas mãos com agulhas, fique doente, corte seu braço com uma lâmina, "3 cortes grandes" mas é preciso ser sobre as veias e o corte não precisa ser muito profundo, envie a foto para o curador, ele confirmará se você é uma pessoa de confiança, assim, o jogador seguirá para o próximo nível. Ou seja, desafios de automutilação, até atingir o último desafio, que é o de tirar a própria vida;

Considerando o risco nacional que este jogo mortal traz para as nossas crianças, adolescentes e jovens, que tem como incentivo a automutilação, agressão psicológica e que finaliza com o ordenamento ao suicídio. Uma barbárie às redes sociais que começou na Rússia e já chegou ao Brasil;

Considerando que é cediço que na capital baiana se tem notícia que um jovem cometera o suicídio como cumprimento da missão do jogo Blue Whale;

Considerando que um jovem de 13 anos da cidade de Nova Iguaçu, Rio de Janeiro cumpriu o último desafio do jogo suicida, Blue Whale;

Considerando que conforme o artigo 122 do Código Penal Brasileiro, é crime: "Induzir ou instigar alguém a suicidar-se ou prestar-lhe auxílio para que o faça";

Considerando que o suicídio é "um comportamento extremamente autodestrutivo, motivado pelo estado psicológico do indivíduo, suas crenças e normas sociais, caracterizado pela resolução psicótica bastante má de escolher morrer, solução encontrada para escapar de uma insuportável dor psicológica, uma vez que se encontra sem coragem para enfrentar os desafios da vida (Kalina & Kovadloff, 1983, Schneidman citado por Sperb &

Werlang, 2002; Fensterseifer & Werlang, 2003; Dahlke, 2009; Schneidman; Kral citados por Teixeira, 2010).";

Considerando que o Brasil perde um adolescente por hora, 24 por dia, segundo um alerta do chefe do UNICEF no país;

Considerando que esta problemática também é responsabilidade do Estado, zelando pelos direitos da criança e do adolescente, dos interesses sociais e individuais indisponíveis;

Considerando que tal jogo virtual, de contexto indutivo ou instigativo ao suicídio, já é considerado como uma questão de saúde pública , cuja competência constitucional é também do Estado, nesse caso, o Estado da Bahia, tema, inclusive debatido no programa Domingo Espetacular;

Por todo o exposto, é inadiável esta ação do Governador do Estado da Bahia, por meio da Secretaria Estadual de Educação, seja desenvolvida uma campanha psico sócio educativa de consciência e valorização à vida e combate ao suicídio na rede estadual de ensino pública e privada, voltada para o público adolescentes e jovens baianos;

A CÂMARA MUNICIPAL DE SALVADOR

INDICA:

ao governador, a realização de um estudo de viabilidade para que por meio da Secretaria Estadual de Educação, seja desenvolvida uma campanha psico sócio educativa de consciência e valorização à vida e combate ao suicídio na rede estadual de ensino pública e privada, voltada para o público de adolescentes e jovens baianos.

Sala das Sessões, 2 de maio de 2017.

ROGÉRIA SANTOS