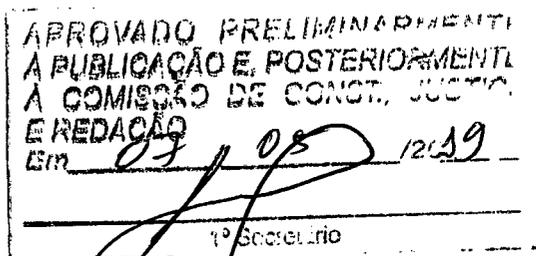


PROJETO DE LEI N. 400 , DE 2 DE Maio DE 2019.



Dispõe sobre a Política Estadual de  
Conscientização sobre o Uso da Internet.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

**Art. 1º** Esta Lei dispõe sobre a Política Estadual de Conscientização sobre o Uso da Internet no âmbito da:

- I – rede pública estadual de ensino;
- II – rede privada de ensino no Estado de Goiás.

**Art. 2º** São objetivos da Política conscientizar tanto as crianças e os adolescentes regularmente matriculados no ensino fundamental e médio como os respectivos pais ou responsáveis acerca:

- I – da utilização sadia da internet;
- II – dos riscos envolvidos na utilização da internet;
- III – das medidas a serem adotadas caso detectada alguma forma de utilização indevida da internet por parte de crianças e adolescentes.

**Art. 3º** Os estabelecimentos de ensino devem orientar aos pais ou responsáveis:

- I – ensinar as formas de utilização sadia da internet às crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar, notadamente para fins didáticos e de pesquisa ou acesso a jogos lúdicos;
- II – advertir e estar vigilantes acerca dos riscos envolvidos na utilização da internet por crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar, com a finalidade de evitar que estas incorram, como autores ou vítimas, nas seguintes condutas:

- a) uso das ferramentas tecnológicas com intuito de perseguir, controlar ou ameaçar de modo continuado uma pessoa (cyberstalking) ou para prática de crimes contra a honra de outrem em meio virtual (cyberbullying);
  - b) crimes de pedofilia e outros praticados por meio da internet;
  - c) visualização e participação em jogos, desafios e similares que incitem a violência contra si ou terceiros, ou ainda o suicídio;
  - d) infecção do dispositivo utilizado por vírus e outros malwares, principalmente a partir de sítios eletrônicos inadequados;
  - e) acesso a sítios eletrônicos com conteúdo pornográfico ou outro qualquer inapropriado a sua faixa etária;
  - f) compartilhamento de informações pessoais suas e de terceiros, notadamente aquelas de caráter financeiro;
  - g) compartilhamento de fotos, vídeos ou qualquer outro registro de sons e/ou imagens, relativamente a partes íntimas de seu corpo ou de terceiros;
  - h) compartilhamento de notícias falsas;
  - i) navegação e/ou interação em páginas de Deep Web ou que promovam ou incentivem terrorismo, atentados, massacres ou quaisquer atos de violência;
  - j) utilização da internet de forma continuada e riscos para a saúde;
  - k) outros riscos que possam advir da utilização indevida da internet.
- III – que esclareçam às crianças e aos adolescentes sujeitos a seu poder familiar acerca:
- a) das cautelas a serem adotadas em salas de bate-papo e outras formas de relacionamento virtual;
  - b) de tratar a todos com respeito e urbanidade em qualquer forma de interação pela internet;
  - c) da relevância de proteção à privacidade própria e de terceiros;
  - d) da importância de priorizar o entretenimento por meios não tecnológicos;
  - e) da prejudicialidade da substituição do relacionamento pessoal pelo digital;
  - f) da necessidade de diálogo com os pais ou responsáveis acerca dos relacionamentos mantidos e atividades realizadas pela internet;

- g) da necessidade de citação da fonte, quando for o caso;
- h) da necessidade observância de intervalos, de limite de horas/dia para sua faixa etária e outras cautelas pertinentes;
- i) demais questões pertinentes à utilização correta e sadia da internet.

**IV** – aplicar medidas corretivas às crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar, quando verificada alguma forma de utilização indevida, e a melhor forma de fazê-lo, sem prejuízo ao diálogo;

**V** – acerca dos principais aspectos cíveis e criminais da legislação nacional sobre o uso da internet, notadamente:

- a) da Lei federal nº 12.965, de 23 de abril de 2014 – Marco Civil da Internet;
- b) da Lei federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente; e
- c) do Decreto-Lei federal nº 2.848, de 07 de dezembro de 1940 – Código Penal.

**Parágrafo único.** Independentemente do trabalho de orientação dirigido especificamente aos pais e responsáveis, os estabelecimentos de ensino também devem orientar seus alunos acerca das questões previstas neste artigo.

**Art. 4º** Os estabelecimentos de ensino também devem:

- I – promover palestras, seminários, encontros e eventos congêneres, com a finalidade de orientação aos pais ou responsáveis e a troca de experiências entre estes;
- II – notificar aos pais ou responsáveis qualquer comportamento de crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar que suspeitem decorrer da utilização indevida da internet;
- III – realizar dinâmicas e outras atividades compatíveis com o cumprimento dos objetivos e orientações previstos nos arts. 2º e 3º desta Lei, inclusive destinadas às próprias crianças e aos adolescentes.

**§ 1º** Para a consecução das atividades previstas neste artigo, os estabelecimentos de ensino podem realizar parcerias com órgãos de proteção e defesa das crianças e

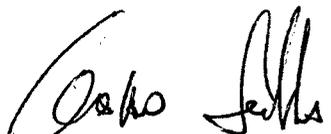
adolescentes, bem como convidar profissionais habilitados a explanar sobre os temas propostos.

§ 2º As atividades previstas no inciso I e III deste artigo devem ser realizadas continuamente pelos estabelecimentos de ensino, no mínimo 2 (duas) vezes por ano, com comunicação prévia aos pais ou responsáveis por meio idôneo de comunicação.

Art. 5º Sem prejuízo da eficácia imediata desta Lei, regulamento poderá disciplinar critérios para concessão de prêmios e incentivos aos estabelecimentos de ensino que melhor cumprirem o disposto nesta Lei, bem como outras medidas com o escopo de ampliar sua efetividade.

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

SALA DAS SESSÕES, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2019.

  
GUSTAVO SEBBA  
Deputado Estadual

**JUSTIFICATIVA**

Este projeto de lei visa à **instituição de relevante política pública** destinada, principalmente, a **conscientizar pais** sobre o uso da internet por crianças e adolescentes, sem prejuízo de ações próprias também voltadas a este público-alvo.

É cediço que, no presente século, **crianças desde a mais tenra idade já têm contato com as mais variadas formas de tecnologia**, tais como computador, celular, jogos eletrônicos e a internet de uma forma geral, o que tem afetado consideravelmente seu estado emocional, psicológico e até mesmo intelectual.

Se de um lado a tecnologia pode contribuir para a formação e desenvolvimento das crianças e adolescentes, por outro não se nega que também pode constituir sério risco para esse público-alvo tão vulnerável, se não for bem utilizada. **Os pais, assim, precisam saber quais os conteúdos seus filhos e filhas estão acessando via internet**, porque só assim podem acompanhar a utilização desses recursos tecnológicos e intervir quando se fizer necessário.

Dentre tantos desafios que se apresentam, **o que mais tem preocupado a sociedade em geral, e os pais em particular, são os jogos ou animações que incentivam o suicídio ou formas violentas de agir**, em especial aqueles conhecidos como **“baleia azul”** e **“boneca momo”**. Para melhor compreensão dos efeitos nefastos desses jogos ou desafios, transcrevem-se abaixo as seguintes matérias jornalísticas, que bem reforçam essa preocupação:

### **Jogo suicida “Baleia Azul” chega ao Brasil**

Iniciado na Rússia em 2016, o jogo “Baleia Azul” já foi associado a mais de 100 casos de suicídio no mundo

Se você acha que Black Mirror é só obra de ficção, aqui está uma prova de que tudo está se misturando.

Iniciado na Rússia em 2016, o jogo “Baleia Azul” já foi associado a mais de 100 casos de suicídio no mundo. E, aparentemente, chegou ao Brasil.

O jogo consiste em 50 desafios, distribuídos diariamente por um “curador” em grupos fechados de redes sociais. Todo dia, às 4h20 (hue-hue...), uma mensagem com a nova missão é publicada. O grau de seriedade é variável. No começo, as tarefas são mais simples, como assistir a um filme de terror sozinho ou desenhar uma baleia numa folha. Aos poucos, elas vão ficando cada vez mais perigosas: os participantes devem tatuar uma baleia no braço com uma faca. A 50ª e última incentiva nada menos que o suicídio.

Na última terça-feira (11/4), dois casos em cidades diferentes foram registrados no Brasil e podem estar relacionados ao jogo. Ambas as vítimas teriam falado para seus familiares que estavam participando de algo do tipo e que recebiam constantes ameaças caso tentassem sair do grupo.

O nome se refere à uma crença popular que diz que a baleia-azul seria capaz de se suicidar, ao encalhar voluntariamente em praias. [...]1

### **Baleia Azul: o jogo que tem levado adolescentes ao suicídio**

## O perigoso jogo chamado Baleia Azul

O jogo “Blue Whale”, muito conhecido como o jogo suicida, tem causado polêmica nos últimos dias. Tudo se deu depois que a Polícia da Europa descobriu ligações entre os casos de suicídio de adolescentes e o tal jogo. O Blue Whale, que traduzido significa Baleia Azul é um termo tão inocente mas de consequências trágicas; um jogo viral que tem por detrás um mentor que manipula e dá ordens a serem cumpridas pelos jogadores. Só é possível jogar se receber convite.

Sem entrar nos por menores porque aqui não é o objetivo, quero mais uma vez alertar para o problema que está por detrás do jogo: a vulnerabilidade do mundo adolescente.

Se olharmos os perfis de quem entra neste caminho encontraremos pessoas humanas desejosas de serem olhadas, ouvidas e percebidas. O simples fato de receber um convite para entrar no “tão seletivo” jogo sacia de forma ou outra este vazio.

## Qual é o público alvo?

O público mais vulnerável é o adolescente, aquele mesmo que há alguns meses praticava o Jogo do desmaio. Vulnerabilidade latente nesta fase e que pode ser percebida na limitação do sono, busca por aventuras (algumas de risco), tédio (característico de uma mudança no sistema de recompensa), necessidade de firmar a identidade, etc.

A limitação e a má qualidade do sono podem ser percebidas nas poucas horas dormidas. Horas a fio em jogos online, ou filmes podem gerar um desgaste emocional e até mesmo um processo psicótico (fuga da realidade) e despersonalização. Nesta hora a fragilidade psíquica instaurada pode ser oportuna para entrar neste perigoso e trágico caminho como o jogo da Baleia Azul.

A busca por aventuras é marca na vida dos adolescentes, é sinal de uma ruptura com o mundo infantil e tentativa de se colocarem no mundo adulto. Infelizmente muitos vivem tal marca de maneira desorientada e até mesmo de risco. Receber um convite personalizado para cumprir várias metas é tocar em cheio na busca por aventura, sem capacidade reflexiva para perceber os riscos em que se encontram, podendo trilhar um caminho sem volta.

No início da adolescência, o sistema de recompensa (área do cérebro responsável pela sensação de prazer) perde mais de um terço da sua capacidade de ativação, como consequência temos o tédio. Apesar de ser ruim a curto prazo, o tédio tem um papel importantíssimo: ele nos faz abandonar os brinquedos da infância e começar a procurar novas atividades. Infelizmente, nesta busca podemos tropeçar e cair num buraco sem fim.

## Identidade

E por último, a necessidade de firmar identidade que existe em qualquer adolescente, encontra na combinação “mestre” x “discípulo” um jeito de se concretizar. Podemos pensar o que leva uma pessoa (adolescente/discípulo) a seguir ordens de

alguém (mentor/mestre) que ela não conhece mas que ali funciona como um “desafiador” que precisa ser confrontado e assim a identidade será “firmada”, mesmo que deixe de existir, tendo o suicídio como resolução final.

E aí você me pergunta: o que estes jogos têm de novidade? Talvez na essência, nada. Mas em sua construção utiliza o de sempre: a vulnerabilidade de nossos tempos, porém com novas roupagens.

Pais, estejam atentos aos seus filhos! Por mais que eles se achem maduros e crescidos, não entendem que boas (tanto na qualidade, quanto na quantidade) horas de sono são necessárias para o desenvolvimento saudável de sua personalidade, nem mesmo que as aventuras da vida tem consequências e algumas delas são irremediáveis.

Que o tédio se supera com tolerância à frustração e que a identidade se firma com boas escolhas. Talvez aqui mais que um mentor detrás da tela que dá ordens a serem cumpridas, necessite de uma orientação para integrar tão paradoxais sentimentos adolescentes. 2

### **Entenda por que a boneca Momo voltou a aterrorizar crianças e pais...**

Você se lembra da boneca Momo? Em 2018, ela aterrorizou crianças e assustou pais com desafios que exigiam que os menores de idade se machucassem ou ferissem amigos e familiares. Aparentemente, Momo está de volta, agora de uma maneira diferente, deixando muitos pais preocupados com o conteúdo em vídeo que os filhos estão consumindo na internet.

### **Como Momo viralizou**

Um vídeo inocente de conteúdo infantil que abruptamente se torna um filme de terror protagonizado por uma boneca de olhos esbugalhados, pele pálida e sorriso sinistro que incentiva as crianças a se automutilarem e se suicidarem: essa é a nova forma de exibição da boneca Momo. Segundo relatos de pais nas redes sociais, a personagem voltou a aterrorizar crianças na internet, aparecendo aleatoriamente em vídeos de conteúdo infantil. A lenda virtual da boneca Momo surgiu em 2018, mas a ação ocorria via WhatsApp. Na época, por meio de grupos no Facebook e outros fóruns virtuais, crianças e adolescentes adicionavam no WhatsApp contatos de pessoas que usavam a foto da boneca e que, durante a conversa, incentivavam a criança a realizar desafios perigosos, que frequentemente envolviam se machucar ou machucar alguém. Vídeos aleatórios

Momo voltou aos holofotes após o relato de uma mãe em entrevista à revista Crescer. Juliana Tedeschi Hodar, 41, de Campinas (SP), disse que recebeu um alerta sobre os vídeos da boneca Momo via Whatsapp e resolveu conversar com a filha, Bianca, de 8 anos. Juliana e o marido se assustaram ao descobrir que a menina já havia assistido a vídeos em que a boneca aparecia e que a filha estava em pânico com as imagens de terror. A mãe disse que a menina chorou copiosamente e que, por alguns minutos, nem conseguiu falar. Quando acalmaram a filha, os pais descobriram que ela viu a boneca no meio de vídeos de crianças brincando com slime, uma massa viscosa

que a garotada pode fazer artesanalmente em casa. Ou seja, é um vídeo aparentemente comum, mas, no meio da produção, Momo aparece e assusta os pequenos espectadores.

### **Nova estratégia**

Essa parece ser mesmo nova "estratégia" daqueles que espalham conteúdo com a boneca Momo. Um vídeo que estava disponível na plataforma Youtube Kids (app desenvolvido pelo Youtube para filtrar somente conteúdo infantil publicado na rede), segundo relatos de pais no fórum Reddit, mostra uma criança cantando a canção "Baby Shark". Em determinado momento, a produção é interrompida e a boneca Momo surge no cenário de uma floresta sombria. Em espanhol, ela diz para a criança ir até a "cozinha da mamãe", pegar uma faca e "passar nos pulsos". Após a mensagem de Momo, a canção "Baby Shark" volta a tocar. O vídeo original, sem a mensagem de Momo, é uma produção do canal Pinkfong! Kid's Songs & Stories; no Youtube, o canal precisou desativar os comentários no vídeo original, que já recebeu mais de 2 milhões de deslikes.

### **Preocupação dos pais**

A maior preocupação e crítica dos pais é ao algoritmo que filtra conteúdo adulto, abusivo ou impróprio na plataforma Youtube Kids. De acordo com a rede, essa ferramenta "escaneia" o vídeo completo a procura de qualquer conteúdo não recomendado para crianças. A pergunta que muitos fazem é: se trechos de vídeo com uma boneca assustadora estimulando o suicídio e, às vezes, ensinando passo a passo como fazê-lo é aprovado pela plataforma, o que mais pode "furar" o filtro do Youtube? Posição oficial do Youtube

Em resposta à revista Crescer, o Youtube redigiu o seguinte comentário, negando que exista conteúdo envolvendo a boneca Momo em sua plataforma: "Ao contrário dos relatos apresentados, não recebemos nenhuma evidência recente de vídeos mostrando ou promovendo o desafio Momo no YouTube Kids. Conteúdo desse tipo violaria nossas políticas e seria removido imediatamente. Também oferecemos a todos os usuários formas de denunciar conteúdo, tanto no YouTube Kids como no YouTube. O uso da plataforma por menores de 13 anos deve sempre ser feito pelo YouTube Kids".

### **Como funciona**

O conteúdo dos vídeos em que a Momo aparece é diverso, já que essas produções podem ser feitas por qualquer pessoa, que fazem o download de vídeos comuns e inserem imagens de Momo no meio deles. Em geral, a boneca surge na tela desafiando a criança a se automutilar ou a ferir algum parente, além de fazer ameaças: caso não siga as instruções, avisa Momo, à noite a família pode morrer ou a própria boneca vai surgir no quarto da criança para aterrorizá-la. A voz de Momo geralmente intimida as crianças, dizendo que, se elas avisarem algum adulto antes de seguir as instruções, a punição será aplicada imediatamente.

### **De onde vem a Momo?**

A aparência de Momo é provavelmente o que mais causa terror e espanto nas crianças, mas a origem da boneca nada tem a ver com correntes assustadoras. Originalmente, Momo é uma escultura chamada "Guai Bird", do artista Keisuke Aisawa, e representa uma mulher-pássaro. Ela foi exposta em 2016, em Tóquio, no Japão.

O Guai Bird é um monstro tradicional da cultura oriental, normalmente associado a uma lenda de uma mulher que morreu durante a gravidez. Em algumas versões do mito, ela sequestra crianças, já que não pôde parir seu próprio filho.

### **Criador sente culpa**

Em entrevista ao jornal britânico The Sun, o criador da escultura disse que ainda se sente um pouco responsável por sua arte ter assustado crianças. "Nunca foi feita para ser usada para fazer as crianças se machucarem ou causarem algum dano físico", declarou. Para tentar acabar com a lenda urbana, Aisawa revelou que havia destruído a boneca: "As crianças podem ter certeza de que Momo está morta. Não existe mais, nunca foi feita para durar. Estava podre e joguei fora. Ela não existe e a maldição se foi".  
Supostos casos fatais

Em 2018, quando os "desafios da Momo" viralizaram via WhatsApp, alguns casos de pessoas se passando por Momo foram relatados no Brasil, embora tenham sido mais frequentes no Japão, na Colômbia e no México. E as consequências são trágicas. Em agosto de 2018, um menino de 9 anos morreu enforcado no quintal de casa, em Recife (PE). Segundo investigações da Polícia Civil, uma das causas pode ter sido o desafio da Momo. De acordo com reportagem da Folha de S.Paulo, dias antes da morte do menino, a mãe dele disse que o garoto havia mostrado imagens da boneca e comentado sobre como ela era feia e assustadora. Outros casos foram noticiados mundo afora. Na cidade de Rennes, na França, por exemplo, um garoto de 14 anos se enforcou em casa; em entrevista à agência AFP, o pai do menino disse que ele já havia se automutilado por causa do desafio da Momo anteriormente.

### **Dicas para os pais**

Navegar na internet oferece riscos em todas as idades, mas as crianças são particularmente vulneráveis. Em entrevista ao UOL diante da tensão causada em 2018 pela Momo, a psicóloga Dora Sampaio Góes, do Grupo de Dependência Tecnológica do Instituto de Psiquiatria (Ipq) da USP, deu algumas dicas de como os pais podem acompanhar o conteúdo que os filhos acessam no mundo virtual. A primeira é limitar o uso de celulares, tablets e computadores: "Tem que oferecer outras opções para a criança se divertir". Evitar que a criança navegue na internet sem um adulto por perto também é um conselho válido, sobretudo se os responsáveis perceberem que a criança se afasta ao começar a usar aparelhos tecnológicos, como se quisesse esconder algo. Outro conselho importante é acompanhar os contatos com quem os filhos estão conversando e alertar sobre a existência de pessoas mal-intencionadas.

Evitar castigos pode ser útil

Nem todo deslize deve ser tratado com broncas, brigas e castigos. De acordo com a psicóloga, como as crianças são comumente conduzidas pela curiosidade, sobretudo em assuntos "proibidos", às vezes acabam acessando conteúdo adulto ou violento. Ao



comentar o relato de uma mãe que colocou a filha de castigo ao flagrá-la assistindo a um vídeo de pessoas nuas dançando, Dora Sampaio comentou: "É preciso fazer da situação uma oportunidade para orientar e ajudá-la a escolher as plataformas que ela utiliza", ressaltando que o castigo pode ser dispensado, já que "a criança não tem culpa se foi deixada sozinha navegando por uma plataforma que a colocou em uma posição vulnerável".

Esse cuidado, segundo a especialista, ajuda a criar um ambiente em que a criança se sinta segura para compartilhar suas descobertas virtuais com os pais, em vez de escondê-las por medo de castigos. 3

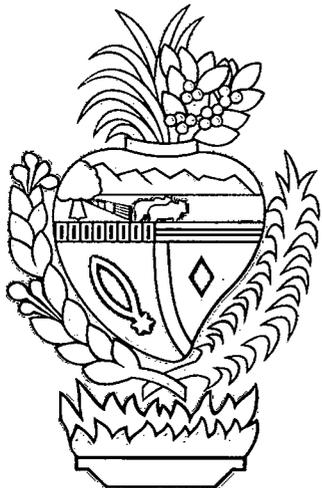
Percebe-se claramente, pela gravidade das situações acima noticiadas, que **os pais precisam estar extremamente preparados e vigilantes quanto ao conteúdo que seus filhos têm acessado na internet**, dentro e fora da escola e de casa, visto que uma permissão incondicionada de acesso da criança e do adolescente pode trazer consequências trágicas e irreversíveis.

A preocupação também se agrava em razão dos crescentes **casos de pedofilia na internet**, crime do qual tem sido vítimas inúmeras crianças e adolescentes no Estado de Goiás, situação para a qual os pais também devem estar atentos e não perder a vigilância.

Além disso, **as formas corretas de utilização da internet devem ser ensinadas e incentivadas**, como para as finalidades de pesquisa, em sítios eletrônicos governamentais e não governamentais, periódicos, livros eletrônicos, dentre outros, para o que também pretende contribuir este projeto de lei.

Diante do exposto, certo do apoio dos nobres Deputados, contamos com a unânime aprovação desta relevante iniciativa.

**GUSTAVO SEBBA**  
Deputado Estadual



15  
2

**ASSEMBLEIA  
LEGISLATIVA**  
ESTADO DE GOIÁS  
A CASA DO POVO

PROCESSO LEGISLATIVO

**2019002487**

Autuação: 07/05/2019

Projeto : 400 - AL

Origem: ASSEMBLEIA LEGISLATIVA - GO

Autor: DEP. GUSTAVO SEBBA

Tipo: PROJETO

Subtipo: LEI ORDINÁRIA

Assunto: DISPÕE SOBRE A POLÍTICA ESTADUAL DE CONSCIENTIZAÇÃO  
SOBRE O USO DA INTERNET.



PROJETO DE LEI N. 400 , DE 2 DE Maio DE 2019.

APROVADO PRELIMINARMENTE  
À PUBLICAÇÃO E POSTERIORMENTE  
À COMISSÃO DE CONST. JUSTIÇA  
E REDAÇÃO  
Em 03/05/2019  
1º Secretário

Dispõe sobre a Política Estadual de  
Conscientização sobre o Uso da Internet.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

**Art. 1º** Esta Lei dispõe sobre a Política Estadual de Conscientização sobre o Uso da Internet no âmbito da:

- I – rede pública estadual de ensino;
- II – rede privada de ensino no Estado de Goiás.

**Art. 2º** São objetivos da Política conscientizar tanto as crianças e os adolescentes regularmente matriculados no ensino fundamental e médio como os respectivos pais ou responsáveis acerca:

- I – da utilização sadia da internet;
- II – dos riscos envolvidos na utilização da internet;
- III – das medidas a serem adotadas caso detectada alguma forma de utilização indevida da internet por parte de crianças e adolescentes.

**Art. 3º** Os estabelecimentos de ensino devem orientar aos pais ou responsáveis:

- I – ensinar as formas de utilização sadia da internet às crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar, notadamente para fins didáticos e de pesquisa ou acesso a jogos lúdicos;
- II – advertir e estar vigilantes acerca dos riscos envolvidos na utilização da internet por crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar, com a finalidade de evitar que estas incorram, como autores ou vítimas, nas seguintes condutas:

- a) uso das ferramentas tecnológicas com intuito de perseguir, controlar ou ameaçar de modo continuado uma pessoa (cyberstalking) ou para prática de crimes contra a honra de outrem em meio virtual (cyberbullying);
  - b) crimes de pedofilia e outros praticados por meio da internet;
  - c) visualização e participação em jogos, desafios e similares que incitem a violência contra si ou terceiros, ou ainda o suicídio;
  - d) infecção do dispositivo utilizado por vírus e outros malwares, principalmente a partir de sítios eletrônicos inadequados;
  - e) acesso a sítios eletrônicos com conteúdo pornográfico ou outro qualquer inapropriado a sua faixa etária;
  - f) compartilhamento de informações pessoais suas e de terceiros, notadamente aquelas de caráter financeiro;
  - g) compartilhamento de fotos, vídeos ou qualquer outro registro de sons e/ou imagens, relativamente a partes íntimas de seu corpo ou de terceiros;
  - h) compartilhamento de notícias falsas;
  - i) navegação e/ou interação em páginas de Deep Web ou que promovam ou incentivem terrorismo, atentados, massacres ou quaisquer atos de violência;
  - j) utilização da internet de forma continuada e riscos para a saúde;
  - k) outros riscos que possam advir da utilização indevida da internet.
- III – que esclareçam às crianças e aos adolescentes sujeitos a seu poder familiar acerca:
- a) das cautelas a serem adotadas em salas de bate-papo e outras formas de relacionamento virtual;
  - b) de tratar a todos com respeito e urbanidade em qualquer forma de interação pela internet;
  - c) da relevância de proteção à privacidade própria e de terceiros;
  - d) da importância de priorizar o entretenimento por meios não tecnológicos;
  - e) da prejudicialidade da substituição do relacionamento pessoal pelo digital;
  - f) da necessidade de diálogo com os pais ou responsáveis acerca dos relacionamentos mantidos e atividades realizadas pela internet;



g) da necessidade de citação da fonte, quando for o caso;

h) da necessidade observância de intervalos, de limite de horas/dia para sua faixa etária e outras cautelas pertinentes;

i) demais questões pertinentes à utilização correta e sadia da internet.

**IV** – aplicar medidas corretivas às crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar, quando verificada alguma forma de utilização indevida, e a melhor forma de fazê-lo, sem prejuízo ao diálogo;

**V** – acerca dos principais aspectos cíveis e criminais da legislação nacional sobre o uso da internet, notadamente:

a) da Lei federal nº 12.965, de 23 de abril de 2014 – Marco Civil da Internet;

b) da Lei federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990 – Estatuto da Criança e do Adolescente;  
e

c) do Decreto-Lei federal nº 2.848, de 07 de dezembro de 1940 – Código Penal.

**Parágrafo único.** Independentemente do trabalho de orientação dirigido especificamente aos pais e responsáveis, os estabelecimentos de ensino também devem orientar seus alunos acerca das questões previstas neste artigo.

**Art. 4º** Os estabelecimentos de ensino também devem:

**I** – promover palestras, seminários, encontros e eventos congêneres, com a finalidade de orientação aos pais ou responsáveis e a troca de experiências entre estes;

**II** – notificar aos pais ou responsáveis qualquer comportamento de crianças e adolescentes sujeitos a seu poder familiar que suspeitem decorrer da utilização indevida da internet;

**III** – realizar dinâmicas e outras atividades compatíveis com o cumprimento dos objetivos e orientações previstos nos arts. 2º e 3º desta Lei, inclusive destinadas às próprias crianças e aos adolescentes.

**§ 1º** Para a consecução das atividades previstas neste artigo, os estabelecimentos de ensino podem realizar parcerias com órgãos de proteção e defesa das crianças e

adolescentes, bem como convidar profissionais habilitados a explicar sobre os temas propostos.

Este projeto de lei visa à **instituição de relevante política pública** destinada, principalmente, a **conscientizar pais** sobre o uso da internet por crianças e adolescentes, sem prejuízo de ações próprias também voltadas a este público-alvo.

É cediço que, no presente século, **crianças desde a mais tenra idade já têm contato com as mais variadas formas de tecnologia**, tais como computador, celular, jogos eletrônicos e a internet de uma forma geral, o que tem afetado consideravelmente seu estado emocional, psicológico e até mesmo intelectual.

Se de um lado a tecnologia pode contribuir para a formação e desenvolvimento das crianças e adolescentes, por outro não se nega que também pode constituir sério risco para esse público-alvo tão vulnerável, se não for bem utilizada. **Os pais, assim, precisam saber quais os conteúdos seus filhos e filhas estão acessando via internet**, porque só assim podem acompanhar a utilização desses recursos tecnológicos e intervir quando se fizer necessário.

Dentre tantos desafios que se apresentam, **o que mais tem preocupado a sociedade em geral, e os pais em particular, são os jogos ou animações que incentivam o suicídio ou formas violentas de agir**, em especial aqueles conhecidos como **“baleia azul”** e **“boneca momo”**. Para melhor compreensão dos efeitos nefastos desses jogos ou desafios, transcrevem-se abaixo as seguintes matérias jornalísticas, que bem reforçam essa preocupação:

### **Jogo suicida “Baleia Azul” chega ao Brasil**

Iniciado na Rússia em 2016, o jogo “Baleia Azul” já foi associado a mais de 100 casos de suicídio no mundo

Se você acha que Black Mirror é só obra de ficção, aqui está uma prova de que tudo está se misturando.

Iniciado na Rússia em 2016, o jogo “Baleia Azul” já foi associado a mais de 100 casos de suicídio no mundo. E, aparentemente, chegou ao Brasil.

O jogo consiste em 50 desafios, distribuídos diariamente por um “curador” em grupos fechados de redes sociais. Todo dia, às 4h20 (hue-hue...), uma mensagem com a nova missão é publicada. O grau de seriedade é variável. No começo, as tarefas são mais simples, como assistir a um filme de terror sozinho ou desenhar uma baleia numa folha. Aos poucos, elas vão ficando cada vez mais perigosas: os participantes devem tatuar uma baleia no braço com uma faca. A 50ª e última incentiva nada menos que o suicídio.

Na última terça-feira (11/4), dois casos em cidades diferentes foram registrados no Brasil e podem estar relacionados ao jogo. Ambas as vítimas teriam falado para seus familiares que estavam participando de algo do tipo e que recebiam constantes ameaças caso tentassem sair do grupo.

O nome se refere à uma crença popular que diz que a baleia-azul seria capaz de se suicidar, ao encalhar voluntariamente em praias. [...]1

### **Baleia Azul: o jogo que tem levado adolescentes ao suicídio**

## O perigoso jogo chamado Baleia Azul

O jogo “Blue Whale”, muito conhecido como o jogo suicida, tem causado polêmica nos últimos dias. Tudo se deu depois que a Polícia da Europa descobriu ligações entre os casos de suicídio de adolescentes e o tal jogo. O Blue Whale, que traduzido significa Baleia Azul é um termo tão inocente mas de consequências trágicas; um jogo viral que tem por detrás um mentor que manipula e dá ordens a serem cumpridas pelos jogadores. Só é possível jogar se receber convite.

Sem entrar nos por menores porque aqui não é o objetivo, quero mais uma vez alertar para o problema que está por detrás do jogo: a vulnerabilidade do mundo adolescente.

Se olharmos os perfis de quem entra neste caminho encontraremos pessoas humanas desejosas de serem olhadas, ouvidas e percebidas. O simples fato de receber um convite para entrar no “tão seletivo” jogo sacia de forma ou outra este vazio.

## Qual é o público alvo?

O público mais vulnerável é o adolescente, aquele mesmo que há alguns meses praticava o Jogo do desmaio. Vulnerabilidade latente nesta fase e que pode ser percebida na limitação do sono, busca por aventuras (algumas de risco), tédio (característico de uma mudança no sistema de recompensa), necessidade de firmar a identidade, etc.

A limitação e a má qualidade do sono podem ser percebidas nas poucas horas dormidas. Horas a fio em jogos online, ou filmes podem gerar um desgaste emocional e até mesmo um processo psicótico (fuga da realidade) e despersonalização. Nesta hora a fragilidade psíquica instaurada pode ser oportuna para entrar neste perigoso e trágico caminho como o jogo da Baleia Azul.

A busca por aventuras é marca na vida dos adolescentes, é sinal de uma ruptura com o mundo infantil e tentativa de se colocarem no mundo adulto. Infelizmente muitos vivem tal marca de maneira desorientada e até mesmo de risco. Receber um convite personalizado para cumprir várias metas é tocar em cheio na busca por aventura, sem capacidade reflexiva para perceber os riscos em que se encontram, podendo trilhar um caminho sem volta.

No início da adolescência, o sistema de recompensa (área do cérebro responsável pela sensação de prazer) perde mais de um terço da sua capacidade de ativação, como consequência temos o tédio. Apesar de ser ruim a curto prazo, o tédio tem um papel importantíssimo: ele nos faz abandonar os brinquedos da infância e começar a procurar novas atividades. Infelizmente, nesta busca podemos tropeçar e cair num buraco sem fim.

## Identidade

E por último, a necessidade de firmar identidade que existe em qualquer adolescente, encontra na combinação “mestre” x “discípulo” um jeito de se concretizar. Podemos pensar o que leva uma pessoa (adolescente/discípulo) a seguir ordens de

alguém (mentor/mestre) que ela não conhece mas que ali funciona como um “desafiador” que precisa ser confrontado e assim a identidade será “firmada”, mesmo que deixe de existir, tendo o suicídio como resolução final.

E aí você me pergunta: o que estes jogos têm de novidade? Talvez na essência, nada. Mas em sua construção utiliza o de sempre: a vulnerabilidade de nossos tempos, porém com novas roupagens.

Pais, estejam atentos aos seus filhos! Por mais que eles se achem maduros e crescidos, não entendem que boas (tanto na qualidade, quanto na quantidade) horas de sono são necessárias para o desenvolvimento saudável de sua personalidade, nem mesmo que as aventuras da vida tem consequências e algumas delas são irremediáveis.

Que o tédio se supera com tolerância à frustração e que a identidade se firma com boas escolhas. Talvez aqui mais que um mentor detrás da tela que dá ordens a serem cumpridas, necessite de uma orientação para integrar tão paradoxais sentimentos adolescentes. 2

### **Entenda por que a boneca Momo voltou a aterrorizar crianças e pais...**

Você se lembra da boneca Momo? Em 2018, ela aterrorizou crianças e assustou pais com desafios que exigiam que os menores de idade se machucassem ou ferissem amigos e familiares. Aparentemente, Momo está de volta, agora de uma maneira diferente, deixando muitos pais preocupados com o conteúdo em vídeo que os filhos estão consumindo na internet.

### **Como Momo viralizou**

Um vídeo inocente de conteúdo infantil que abruptamente se torna um filme de terror protagonizado por uma boneca de olhos esbugalhados, pele pálida e sorriso sinistro que incentiva as crianças a se automutilarem e se suicidarem: essa é a nova forma de exibição da boneca Momo. Segundo relatos de pais nas redes sociais, a personagem voltou a aterrorizar crianças na internet, aparecendo aleatoriamente em vídeos de conteúdo infantil. A lenda virtual da boneca Momo surgiu em 2018, mas a ação ocorria via WhatsApp. Na época, por meio de grupos no Facebook e outros fóruns virtuais, crianças e adolescentes adicionavam no WhatsApp contatos de pessoas que usavam a foto da boneca e que, durante a conversa, incentivavam a criança a realizar desafios perigosos, que frequentemente envolviam se machucar ou machucar alguém. Vídeos aleatórios

Momo voltou aos holofotes após o relato de uma mãe em entrevista à revista Crescer. Juliana Tedeschi Hodar, 41, de Campinas (SP), disse que recebeu um alerta sobre os vídeos da boneca Momo via Whatsapp e resolveu conversar com a filha, Bianca, de 8 anos. Juliana e o marido se assustaram ao descobrir que a menina já havia assistido a vídeos em que a boneca aparecia e que a filha estava em pânico com as imagens de terror. A mãe disse que a menina chorou copiosamente e que, por alguns minutos, nem conseguiu falar. Quando acalmaram a filha, os pais descobriram que ela viu a boneca no meio de vídeos de crianças brincando com slime, uma massa viscosa

que a garotada pode fazer artesanalmente em casa. Ou seja, é um vídeo aparentemente comum, mas, no meio da produção, Momo aparece e assusta os pequenos espectadores.

### **Nova estratégia**

Essa parece ser mesmo nova "estratégia" daqueles que espalham conteúdo com a boneca Momo. Um vídeo que estava disponível na plataforma Youtube Kids (app desenvolvido pelo Youtube para filtrar somente conteúdo infantil publicado na rede), segundo relatos de pais no fórum Reddit, mostra uma criança cantando a canção "Baby Shark". Em determinado momento, a produção é interrompida e a boneca Momo surge no cenário de uma floresta sombria. Em espanhol, ela diz para a criança ir até a "cozinha da mamãe", pegar uma faca e "passar nos pulsos". Após a mensagem de Momo, a canção "Baby Shark" volta a tocar. O vídeo original, sem a mensagem de Momo, é uma produção do canal Pinkfong! Kid's Songs & Stories; no Youtube, o canal precisou desativar os comentários no vídeo original, que já recebeu mais de 2 milhões de deslikes.

### **Preocupação dos pais**

A maior preocupação e crítica dos pais é ao algoritmo que filtra conteúdo adulto, abusivo ou impróprio na plataforma Youtube Kids. De acordo com a rede, essa ferramenta "escaneia" o vídeo completo a procura de qualquer conteúdo não recomendado para crianças. A pergunta que muitos fazem é: se trechos de vídeo com uma boneca assustadora estimulando o suicídio e, às vezes, ensinando passo a passo como fazê-lo é aprovado pela plataforma, o que mais pode "furar" o filtro do Youtube? Posição oficial do Youtube

Em resposta à revista Crescer, o Youtube redigiu o seguinte comentário, negando que exista conteúdo envolvendo a boneca Momo em sua plataforma: "Ao contrário dos relatos apresentados, não recebemos nenhuma evidência recente de vídeos mostrando ou promovendo o desafio Momo no YouTube Kids. Conteúdo desse tipo violaria nossas políticas e seria removido imediatamente. Também oferecemos a todos os usuários formas de denunciar conteúdo, tanto no YouTube Kids como no YouTube. O uso da plataforma por menores de 13 anos deve sempre ser feito pelo YouTube Kids".

### **Como funciona**

O conteúdo dos vídeos em que a Momo aparece é diverso, já que essas produções podem ser feitas por qualquer pessoa, que fazem o download de vídeos comuns e inserem imagens de Momo no meio deles. Em geral, a boneca surge na tela desafiando a criança a se automutilar ou a ferir algum parente, além de fazer ameaças: caso não siga as instruções, avisa Momo, à noite a família pode morrer ou a própria boneca vai surgir no quarto da criança para aterrorizá-la. A voz de Momo geralmente intimida as crianças, dizendo que, se elas avisarem algum adulto antes de seguir as instruções, a punição será aplicada imediatamente.

### **De onde vem a Momo?**

A aparência de Momo é provavelmente o que mais causa terror e espanto nas crianças, mas a origem da boneca nada tem a ver com correntes assustadoras. Originalmente, Momo é uma escultura chamada "Guai Bird", do artista Keisuke Aisawa, e representa uma mulher-pássaro. Ela foi exposta em 2016, em Tóquio, no Japão.

O Guai Bird é um monstro tradicional da cultura oriental, normalmente associado a uma lenda de uma mulher que morreu durante a gravidez. Em algumas versões do mito, ela sequestra crianças, já que não pôde parir seu próprio filho.

### **Criador sente culpa**

Em entrevista ao jornal britânico The Sun, o criador da escultura disse que ainda se sente um pouco responsável por sua arte ter assustado crianças. "Nunca foi feita para ser usada para fazer as crianças se machucarem ou causarem algum dano físico", declarou. Para tentar acabar com a lenda urbana, Aisawa revelou que havia destruído a boneca: "As crianças podem ter certeza de que Momo está morta. Não existe mais, nunca foi feita para durar. Estava podre e joguei fora. Ela não existe e a maldição se foi".

**Supostos casos fatais**

Em 2018, quando os "desafios da Momo" viralizaram via WhatsApp, alguns casos de pessoas se passando por Momo foram relatados no Brasil, embora tenham sido mais frequentes no Japão, na Colômbia e no México. E as consequências são trágicas. Em agosto de 2018, um menino de 9 anos morreu enforcado no quintal de casa, em Recife (PE). Segundo investigações da Polícia Civil, uma das causas pode ter sido o desafio da Momo. De acordo com reportagem da Folha de S.Paulo, dias antes da morte do menino, a mãe dele disse que o garoto havia mostrado imagens da boneca e comentado sobre como ela era feia e assustadora. Outros casos foram noticiados mundo afora. Na cidade de Rennes, na França, por exemplo, um garoto de 14 anos se enforcou em casa; em entrevista à agência AFP, o pai do menino disse que ele já havia se automutilado por causa do desafio da Momo anteriormente.

### **Dicas para os pais**

Navegar na internet oferece riscos em todas as idades, mas as crianças são particularmente vulneráveis. Em entrevista ao UOL diante da tensão causada em 2018 pela Momo, a psicóloga Dora Sampaio Góes, do Grupo de Dependência Tecnológica do Instituto de Psiquiatria (Ipq) da USP, deu algumas dicas de como os pais podem acompanhar o conteúdo que os filhos acessam no mundo virtual. A primeira é limitar o uso de celulares, tablets e computadores: "Tem que oferecer outras opções para a criança se divertir". Evitar que a criança navegue na internet sem um adulto por perto também é um conselho válido, sobretudo se os responsáveis perceberem que a criança se afasta ao começar a usar aparelhos tecnológicos, como se quisesse esconder algo. Outro conselho importante é acompanhar os contatos com quem os filhos estão conversando e alertar sobre a existência de pessoas mal-intencionadas.

**Evitar castigos pode ser útil**

Nem todo deslize deve ser tratado com broncas, brigas e castigos. De acordo com a psicóloga, como as crianças são comumente conduzidas pela curiosidade, sobretudo em assuntos "proibidos", às vezes acabam acessando conteúdo adulto ou violento. Ao

comentar o relato de uma mãe que colocou a filha de castigo ao flagrá-la assistindo a um vídeo de pessoas nuas dançando, Dora Sampaio comentou: "É preciso fazer da situação uma oportunidade para orientar e ajudá-la a escolher as plataformas que ela utiliza", ressaltando que o castigo pode ser dispensado, já que "a criança não tem culpa se foi deixada sozinha navegando por uma plataforma que a colocou em uma posição vulnerável".

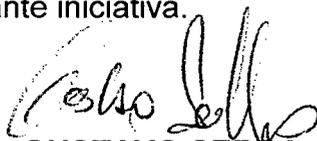
Esse cuidado, segundo a especialista, ajuda a criar um ambiente em que a criança se sinta segura para compartilhar suas descobertas virtuais com os pais, em vez de escondê-las por medo de castigos. 3

Percebe-se claramente, pela gravidade das situações acima noticiadas, que **os pais precisam estar extremamente preparados e vigilantes quanto ao conteúdo que seus filhos têm acessado na internet**, dentro e fora da escola e de casa, visto que uma permissão incondicionada de acesso da criança e do adolescente pode trazer consequências trágicas e irreversíveis.

A preocupação também se agrava em razão dos crescentes **casos de pedofilia na internet**, crime do qual tem sido vítimas inúmeras crianças e adolescentes no Estado de Goiás, situação para a qual os pais também devem estar atentos e não perder a vigilância.

Além disso, **as formas corretas de utilização da internet devem ser ensinadas e incentivadas**, como para as finalidades de pesquisa, em sítios eletrônicos governamentais e não governamentais, periódicos, livros eletrônicos, dentre outros, para o que também pretende contribuir este projeto de lei.

Diante do exposto, certo do apoio dos nobres Deputados, contamos com a unânime aprovação desta relevante iniciativa.



**GUSTAVO SEBBA**  
Deputado Estadual



COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO

Ao Sr. Dep.(s) Helio de Sousa

**PARA RELATAR**

Sala das Comissões Deputado Solon Amaral

Em 09/05 / 2019.

Presidente: 



PROCESSO N.º : 2019002487  
INTERESSADO : DEPUTADO GUSTAVO SEBBA  
ASSUNTO : Dispõe sobre a Política Estadual de Conscientização sobre o Uso da Internet.

## RELATÓRIO

Versam os autos sobre projeto de lei, de autoria do ilustre Deputado Gustavo Sebba, que institui a Política Estadual de Conscientização sobre o Uso da Internet

De acordo com a proposição, são objetivos da Política conscientizar tanto as crianças e os adolescentes regularmente matriculados no ensino fundamental e médio como os respectivos pais ou responsáveis acerca:

I – da utilização sadia da internet;

II – dos riscos envolvidos na utilização da internet;

III – das medidas a serem adotadas caso detectada alguma forma de utilização indevida da internet por parte de crianças e adolescentes.

Segundo a justificativa, este projeto de lei visa à instituição de relevante política pública destinada, principalmente, a conscientizar pais sobre o uso da internet por crianças e adolescentes, sem prejuízo de ações próprias também voltadas a este público-alvo.

### **Essa é a síntese da proposição em análise.**

Em primeiro lugar, observa-se que a matéria tratada neste projeto de lei versa sobre consumo, educação e proteção à infância e à juventude, por tratarem da conscientização dos pais sobre o uso da internet por crianças e adolescentes, temáticas que se inserem, constitucionalmente, no âmbito da **competência legislativa concorrente**, nos termos do art. 24, V, IX e XV da CRFB:

Art. 24. **Compete** à União, aos **Estados** e ao Distrito Federal **legislar concorrentemente sobre**:

[...]  
V - produção e consumo;  
[...]  
IX - **educação**, cultura, ensino, desporto, ciência, **tecnologia**, pesquisa, desenvolvimento e inovação  
[...]  
XV - **proteção à infância e à juventude**;  
[...] (grifou-se)

No âmbito da legislação concorrente, cabe à **União** estabelecer normas gerais e, aos **Estados**, normas suplementares; ainda, **inexistindo lei federal sobre normas gerais**, os Estados estarão legitimados a exercer competência legislativa plena sobre a matéria, para atender a suas peculiaridades, até a **superveniência de lei federal**, consoante estabelecem os parágrafos do artigo retro transcrito:

§ 1º No âmbito da legislação concorrente, a **competência da União limitar-se-á a estabelecer normas gerais**.

§ 2º A competência da União para legislar sobre normas gerais não exclui a **competência suplementar dos Estados**.

§ 3º Inexistindo lei federal sobre normas gerais, os **Estados exercerão a competência legislativa plena**, para atender a suas peculiaridades.

§ 4º A **superveniência de lei federal sobre normas gerais** suspende a eficácia da lei estadual, no que lhe for contrário. (grifou-se)

Verifica-se que não há legislação nacional sobre o tema em análise. Portanto, inexistindo lei federal sobre normas gerais, os Estados exercerão competência legislativa plena (CRFB, art. 24, § 3º).

Ainda, por se tratar de simples instituição de política estadual, entendemos que não há qualquer óbice constitucional ou legal para aprovação da propositura em pauta, especialmente porque a matéria não está incluída dentre aquelas da iniciativa privativa do Governador do Estado, previstas nos art. 20, § 1º, da Constituição Estadual (CE/GO).

Assim, somos pela **constitucionalidade e juridicidade** do projeto de lei em pauta. É o relatório.

SALA DAS COMISSÕES, em 09

de Maio

de 2019.

DEPUTADO HELIO DE SOUSA  
Relator



## COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO JUSTIÇA E REDAÇÃO

A Comissão de Constituição, Justiça e Redação aprova o pedido de **VISTA**

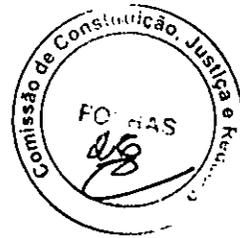
ao(s) Sr. Deputado(a) (s): Henrique Amante

**PELO PRAZO REGIMENTAL**

Sala das Comissões Deputado Sólon Amaral

Em 28 / 05 /2019.

Presidente: \_\_\_\_\_



**COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO.**

A Comissão de Constituição, Justiça e Redação Aprova  
o parecer do Relator **FAVORÁVEL A MATÉRIA.**

Processo Nº 2487/19

Sala das Comissões Deputado Solon Amaral

Em 04 / 06 / 2019.

Presidente: \_\_\_\_\_



DESPACHO

APROVADO O PARECER DA COMISSÃO DE CONSTITUIÇÃO,  
JUSTIÇA E REDAÇÃO, À COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE.

EM, 14 DE maio DE 2020.

1º SECRETÁRIO

**COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE**

PROCESSO NÚMERO: 2487/2019

Ao Sr.(a) Deputado (a) CORONEL ADALTON

Sala \_\_\_\_\_

**PARA RELATAR:**

Em 03/ JUNHO /2020.

Presidente:  \_\_\_\_\_



PROCESSO N.º : 2019002487  
INTERESSADO : DEPUTADO GUSTAVO SEBBA  
ASSUNTO : Dispõe sobre a Política Estadual de Conscientização sobre o Uso da Internet.

## RELATÓRIO

Versam os autos sobre projeto de lei, de autoria do ilustre Deputado Gustavo Sebba, que institui a Política Estadual de Conscientização sobre o Uso da Internet

De acordo com a proposição, são objetivos dessa Política conscientizar tanto as crianças e os adolescentes, regularmente matriculados no ensino fundamental e médio, como os respectivos pais ou responsáveis acerca:

I – da utilização sadia da internet;

II – dos riscos envolvidos na utilização da internet;

III – das medidas a serem adotadas caso detectada alguma forma de utilização indevida da internet por parte de crianças e adolescentes.

Segundo a justificativa, este projeto de lei visa à instituição de relevante política pública destinada, principalmente, a conscientizar pais sobre o uso da internet por crianças e adolescentes, sem prejuízo de ações próprias também voltadas a este público-alvo.

### **Essa é a síntese da proposição em análise.**

Em tramitação perante esta Casa Legislativa, a proposição foi relatada favoravelmente na Comissão de Constituição, Justiça e Redação, que aprovou o relatório do ilustre Deputado Hélio de Sousa, motivo pelo qual os autos foram encaminhados para apreciação desta Comissão.

Quanto ao mérito, constata-se que o presente projeto é oportuno, pois trata de matéria pertinente à **política pública**, destinada, **principalmente a**



**conscientização de pais** e tem a relevante finalidade de propor ações que formem formas corretas de utilização da internet entre crianças e adolescentes.

Por tais razões, somos pela **aprovação** da proposição em pauta.

SALA DAS COMISSÕES, em 25 de junho de 2020.



**CORONEL ADAILTON**  
Deputado Estadual  
Relator

PROCESSO NÚMERO: 2487/2019

A Comissão de Educação, Cultura e Esporte **Aprova o**

**Parecer do Relator** CORONEL ADAILTON

Sala \_\_\_\_\_

Em 02/09 /2020.

DEPUTADOS TITULARES	
01	TALLES BARRETO (PSDB) Presidente
02	CORONEL ADAILTON (Progressistas) Vice-Presidente
03	CAIRO SALIM (PROS)
04	HENRIQUE ARANTES (MDB)
05	HÉLIO DE SOUSA (PSDB)
06	KARLOS CABRAL (PDT)
07	LUCAS CALIL (PSD)

DEPUTADOS SUPLENTE	
01	TIÃO CAROÇO (PSDB)
02	VIRMONDES CRUVINEL FILHO (Cidadania)
03	VINÍCIUS CIRQUEIRA (PROS)
04	ISO MOREIRA (DEM)
05	LÉDA BORGES (PSDB)
06	RAFAEL GOUVEIA (DC)
07	WILDE CAMBÃO (PSD)