



C.M.V.
Proc. N°: 4885, 17
Fls. 01
Resp: _____

CÂMARA MUNICIPAL DE VALINHOS
ESTADO DE SÃO PAULO

MOÇÃO N° 64/17

Senhor Presidente

Nobres Vereadores

Os Vereadores César Rocha - REDE e Franklin Duarte de Lima - PSDB requerem nos termos regimentais, após a aprovação em plenário, seja inserto nos anais da Casa, **MOÇÃO DE APOIO** ao DD Prefeito Municipal de Valinhos, Sr. Dr. Orestes Previtale Junior, para que empenhe esforços na divulgação dos riscos que o jogo "Baleia Azul" oferece as crianças e adolescentes do nosso município.

Justificativa

A investigação de mortes de adolescentes relacionadas ao jogo "Baleia Azul" em três estados brasileiros motivou alerta, na última segunda-feira (17), aos pais das crianças, que são os principais alvos. O jogo começou na Rússia e vem se alastrando por todo o mundo. No Brasil, três casos são investigados pela Polícia Civil. No Mato Grosso, uma menina foi encontrada morta em uma represa com sinais de mutilação nas mãos. Em Minas Gerais, um menino morreu de overdose de remédios após publicar comentários sobre o jogo no WhatsApp. Na Paraíba, a polícia investiga uma classe inteira de alunos que praticaram automutilação por conta do jogo.

O chefe de comunicação social da Polícia Federal (PF), Giovani Santoro, explicou que os alvos são, especialmente, crianças com idades entre 11 e 17 anos. "Essas crianças são atraídas principalmente nas redes sociais, como Facebook e até grupos fechados no WhatsApp e em uma rede social Russa que tem 33 milhões de usuários, a "VK". Eles pegam informações como gostos e preferências pessoais e passam a intimidar essas crianças forçando elas a fazer essas 50 tarefas que o jogo impõe. Com informações sobre itinerários de parentes dessas crianças eles fazem ameaças, dizem que se eles não entrarem nesse desafio os parentes correrão risco de morte e aquela criança seria responsável por não ter finalizado o jogo", detalhou.



CÂMARA MUNICIPAL DE VALINHOS

ESTADO DE SÃO PAULO

Santoro explicou que, entre as tarefas impostas no desafio, estão a determinação de que os jovens assistam filmes de terror por horas, que saiam de casa na madrugada, se mutilem e registrem tudo. Por último, eles ordenam que os participantes tirem a própria vida.

O jogo Baleia Azul

A referência do nome do jogo não é por acaso. As baleias são popularmente conhecidas por comportamento suicida ao forçarem o encalhe na praia. Uma das teorias é a "hipótese do integrante doente", quando uma baleia doente procura águas rasas e tranquilas em busca de segurança, outras baleias a seguem e acabam encalhadas também.

Tudo na internet se espalha muito rápido, mesmo as coisas mais inacreditáveis. Neste caso não é diferente. O fenômeno ganhou visibilidade e vem se alastrando pelo mundo e tudo começou na Rússia, em 2015, quando uma jovem de 15 anos tirou a própria vida; dias depois, uma adolescente de 14 anos, Rina Palenkova, cometeu suicídio na cidade de Ussuriysk. Depois de investigar as causas, a polícia ligou os fatos a um grupo que participava de um desafio com 50 missões, sendo a última delas acabar com a própria vida. A partir daí aconteceram cerca de 130 suicídios de crianças ocorridos na Rússia de novembro de 2015 a abril de 2016 e que de acordo com eles, quase todos eram membros do mesmo grupo na Internet.

Causas do suicídio

As autoridades dizem que as causas principais são amor não correspondido, problemas familiares, dificuldades na escola, luto na família, saúde mental, falta de oportunidades, desemprego e abuso de drogas.

Cibercriminosos coagem adolescentes

Jogos com apelos de riscos letais têm virado moda entre os adolescentes como o jogo da asfixia, desafio do sal e gelo e jogo da fada. Os adolescentes e pré-adolescentes estão em uma fase em que ainda não percebem as consequências de seus atos. E esse jogo pode atrair não só aqueles em situação vulnerável, mas também outros, pela sedução da emoção que os desafios propõem.

[Assinaturas manuscritas]



CÂMARA MUNICIPAL DE VALINHOS

ESTADO DE SÃO PAULO

Pessoas fragilizadas por eventos traumáticos, isoladas emocionalmente, que possuem dificuldade em confiar ou que se sentem cobradas e exigidas em demasia são mais

propensas a desenvolver quadros depressivos que as tornam alvos fáceis para esse tipo de manipulação. Então, utilizando-se da inocência, da paranoia e da neurose de suas vítimas fazem elas acreditar que estão à mercê dos administradores;

As vítimas

Normalmente, os alvos dos criminosos são crianças e adolescentes, já que são facilmente impressionáveis e por isso são coagidas a participar do jogo no Facebook ou Whatsapp em virtude de terem acesso ao banco de dados do Serasa e Cadastro Nacional (com dados pessoais como nome completo, escola em que estuda, média de notas escolares, cidade, endereço, IP e nome de amigos próximos) onde passam a assustar as vítimas menores de idade ao mostrar dados pessoais e fazer ameaças. A criança se sente pressionada e amedrontada e passa a interagir com eles! As ameaças de seguem com perguntas tais como: "Desenhe uma baleia com estilete no braço, depois tire uma foto quando estiver sangrando e me envie. Você, seus amigos e sua família correm perigo, espero que você salve a eles. Dez minutos para a conclusão, fico no aguardo."

Fragilidade

Através de informações pessoais deixadas pela própria criança como problemas em casa, brigas com os pais, notas baixas na escola, tristeza por ter acabado um namoro, morte na família – então eles se aproveitam desta fragilidade sentimental para incentivar a participar do jogo! Acontece que esses cibercriminosos estão entrando em grupos até de autoajuda, de superação da depressão, discussão sobre transtorno de ansiedade generalizada e aconselhamento pró-vida no Facebook para encontrar e atacar suas vítimas.

Onde se joga

Através de links em grupos contidos no Facebook, numa rede social russa chamada VK atualmente com mais de 33 milhões de usuários ou até mesmo em grupos do Whatsapp criados para essa finalidade.



Como se joga

CÂMARA MUNICIPAL DE VALINHOS
ESTADO DE SÃO PAULO

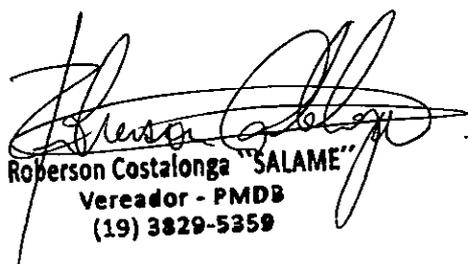
C.M.V. 1885, 17
Proc. N°:
Fls. 04
Resp: @

Os adolescentes são previamente selecionados para participar de 50 desafios macabros, onde alguém por trás da tela (curador-é a pessoa que convida os jovens para o jogo e comanda e entrega os desafios para serem cumpridos o tempo todo) manipula e dá as ordens para serem cumpridas pelo jogador. As tarefas que incluem escrever frases e fazer desenhos com lâminas na palma da mão e nos braços e com queimaduras, bater fotos assistindo a filmes de terror de madrugada, ficar doente, subir no alto de um telhado ou edifício, escutar músicas depressivas, na última "missão" tirar a própria vida.

Vítimas no Brasil

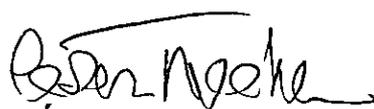
Houve vítima em ao menos em três Estados brasileiros: Mato Grosso e Minas Gerais (com mortes de uma menina em uma represa e de um menino de overdose de remédios - indícios de cortes no braço e no Whatsapp comentários sobre o jogo, respectivamente) e na Paraíba (a Polícia Militar está investigando casos em que uma classe de alunos já estariam no procedimento de mutilação).

Requeremos o apoio dos nobres parés para a sua devida apreciação e aprovação da presente Moção de Apelo. E que, após aprovação, cópias sejam encaminhadas aos secretários de educação e saúde do município.


Roberson Costalonga "SALAME"
Vereador - PMDB
(19) 3829-5359

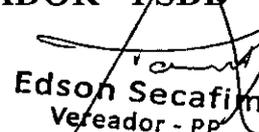
Valinhos, 24 de Abril de 2017.


MAYR
Vereador - PV
Tel.: (19) 3829-5355


CÉSAR ROCHA
Vereador - REDE


FRANKLIN DUARTE DE LIMA
VEREADOR - PSDB


DALVA BERTO
Vereador - PMDB
www.valinhos.sp.gov.br
(19) 3829-5345 (Gabinete)


Edson Secafim
Vereador - PP