



CÂMARA MUNICIPAL DE ITAPEVA

Palácio Vereador Euclides Modenezi

Avenida Vaticano, 1135 – Jardim Pilar – Itapeva – São Paulo – 18406-380
Secretaria Administrativa

MENSAGEM

Excelentíssimos Senhores Presidentes das Comissões Permanentes,

Excelentíssimos Senhores Vereadores,

“No século XXI, com o avanço da tecnologia, um novo conceito de comunicação tornou-se comum na vida da população mundial: a internet. A partir disso, o fácil acesso à rede, trouxe tantos benefícios, quanto malefícios para seus usuários. Um desses pontos negativos é o Cyberbullying, proporcionado justamente pelas redes sociais, locais de interação que acabam contribuindo para desvios da moralidade, principalmente entre os jovens. Assim, surge como um desafio, combater e prevenir o mesmo, sem comprometer a liberdade de cada indivíduo.

Com o avanço da tecnologia, infelizmente, desvios de imoralidade na rede também têm aumentado, gerando polêmica na internet, graças ao anonimato que a rede pode oferecer. Muitas pessoas têm se aproveitado disso para ferir e humilhar a imagem alheia, um exemplo disso é o aplicativo “Secret”, que, embora tenha sido criado para ajudar pessoas a compartilhar suas histórias e buscar conselhos, se tornou um meio de hostilizar, humilhar e difamar. Essa ação caracteriza o Cyberbullying, como uma forma de violência virtual que atinge a muitas pessoas, evidenciando a imoralidade das sociedades, como a brasileira.

O Cyberbullying amplia as consequências do bullying presencial, formas de difundir ameaças e violência psicológica. Para combater tais consequências, já existem leis em vigor contra o crime virtual, além de delegacias especializadas em crimes virtuais no Brasil. Apesar de não haver uma legislação específica, os “valentões virtuais” podem responder aos crimes como o racismo e o próprio bullying, estando sujeitos até a prisão conforme a gravidade das agressões. Entretanto, são mais recorrentes as indenizações por danos morais.

Contudo, essas intervenções não se mostram suficientes para acabar com a violência virtual, uma vez que casos desse tipo ainda são comuns nas sociedades. Então, é necessária a conscientização da população por meio de campanhas publicitárias nas redes sociais, além de um incentivo escolar e familiar, através de publicidade como a circulação de panfletos, à valorização da individualidade de cada um, respeitando as diferenças e também a liberdade dos mesmos. Principalmente o trabalho com nossas crianças e adolescentes sobre o tema, pois são sujeitos em desenvolvimento conforme o ECA. Tendo em vista a grande importância da matéria para a valorização e preservação da vida, esperamos contar com sua aprovação unânime.

PROJETO DE LEI 0170/2019

Autoria: Débora Marcondes

Cria o Programa Municipal de Combate e Prática do
“Cyberbullying” nas escolas públicas municipais e dá



CÂMARA MUNICIPAL DE ITAPEVA

Palácio Vereador Euclides Modenezi

Avenida Vaticano, 1135 – Jardim Pilar – Itapeva – São Paulo – 18406-380
Secretaria Administrativa

outras providências.

A Câmara Municipal de Itapeva, Estado de São Paulo, APROVA o seguinte PROJETO DE LEI:

Art. 1º Fica criado o Programa de Combate ao “Cyberbullying” para os alunos do 5º ao 9º ano do Ensino Fundamental das escolas da rede pública municipal de ensino de Itapeva.

Parágrafo único. Entende-se por “Cyberbullying” todo ato de violência psicológica, intencional e repetitiva, praticada por indivíduo ou grupo em mídias sociais ou espaços virtuais, por meio da rede mundial de computadores ou tecnologia relacionada, contra uma ou mais pessoas.

Art. 2º A Secretaria Municipal de Educação ficará responsável por capacitar professores e especificar as atividades extracurriculares para a execução desta Lei:

Art. 3º As despesas decorrentes da execução da presente Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 6º Esta lei entrará em vigor a partir da data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Palácio Vereador Euclides Modenezi, 22 de outubro de 2019.

DÉBORA MARCONDES

VEREADORA - PSDB