EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS

O advento da internet trouxe à humanidade diversas possibilidades positivas de comunicação instantânea, de busca da informação e do conhecimento e de interação social por meio digital através das redes sociais. Porém, também trouxe situações que devem ser enfrentadas, pois facilitam a disseminação de conteúdos de violência, pedofilia, apologia ao extremismo, ao ódio e ao preconceito, por meio do direcionamento de conteúdos e informações a serem vistas através da análise pessoal de cada usuário, com inteligência artificial e manipulação de algoritmos.

Os dados de todas as pessoas, de qualquer idade, incluindo crianças e adolescentes, estão expostos nas redes através das grandes plataformas. Para esse advento, dá-se o nome de metadados, os quais são coletados até mesmo a partir de pesquisas em mecanismos de busca como o *Google*, em perfis no *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, *TikTok*, entre outras redes de interação, como cadastros gratuitos em sites, testes e pesquisas realizadas livremente no âmbito digital. Metadados se transformam em ouro para grandes companhias, grupos políticos e até governos que buscam a manipulação. Seja para obter lucros, seja para conhecer ou mudar o comportamento de um determinado grupo social, seja para estabelecer disputas culturais a partir de *fake news*, seja até para potencializar a internet como arma de guerra através do que chamamos de “guerras híbridas” (onde muitas vezes se derrubam estados nacionais sem violência física, apenas por manipulação do comportamento social).

Sobre isso, Stéfany Magalhães, do Laboratório de Comunicações Intermidiáticas da Universidade Federal de Minas Gerais, escreveu:

Quando as pessoas fornecem suas informações (como nome, telefone, e-mail, etc) às plataformas no ambiente virtual, elas têm em mente a premissa de que são instituições capazes de manter sigilosas esses dados, e que não utilizarão eles para manipulá-los. Mas, após a denúncia sobre a NSA, foi revelado que o uso dos dados pelas empresas, como Facebook e Google, muitas vezes desobedece as leis acerca do assunto e testa, constantemente, os limites legais sobre a invasão de privacidade.

As eleições que ocorreram nos Estados Unidos e que elegeram Donald Trump como presidente é um fato que traz o assunto para o debate.

Cambridge Analytica é a empresa de análise de dados que atuou na campanha de eleição de Trump. Com o intuito de manipular a opinião pública para favorecer a eleição de Trump, a empresa analisou e recolheu dados de mais de 50 milhões de usuários do Facebook.

Mas como?

Quase todas as pessoas já viram e, provavelmente, fizeram testes de personalidade na Internet. E foi por meio desses testes, de propriedade inicial de Aleksandr Kogan, realizados pelos usuários do Facebook que foi possível recolher os dados deles e de todos os seus amigos adicionados na rede social.

Esses dados eram praticamente toda atividade realizada de forma pública pelo usuário, como posts publicados e curtidos, páginas que seguia, localização, etc.

Por meio da “arma cultural” criada, eles conseguiam identificar qual mensagem seria a mais adequada para ser enviada a cada usuário, de acordo com o seu perfil; com qual frequência deveria enviá-las para convencê-los do voto, e mais, esses conteúdos não eram, necessariamente, verdade. Foi quase um jogo psicológico, que utilizou de medos, preconceitos e emoções das pessoas.

Observa-se, portanto, um dos casos mais emblemáticos de manipulação ocorridos através da utilização de metadados.

Porém, há outra preocupação que não pode ser desconsiderada: o acesso cada vez maior de crianças e adolescentes às chamadas “*deepweb”* e “*darkweb”*. Através de redes sociais abertas, muitas crianças e adolescentes acabam expostas ao assédio de milícias digitais para aderirem a estas duas redes do submundo da internet, que são menos rastreáveis. São redes onde o tráfico de drogas, de armas e de pessoas, a apologia à violência, ao ódio e ao preconceito, a pedofilia, o extremismo religioso, a apologia ao nazismo, entre outros crimes, correm soltos através de fóruns que são menos suscetíveis à identificação por órgãos de investigação e segurança.

Sobre o massacre numa escola que vitimou dez pessoas em Suzano (SP), em 2019, ficou comprovado que os assassinos jovens planejaram via *deepweb* com outras pessoas o ataque. Em 4 de maio de 2021, um novo massacre. Dessa vez, no pequeno município de Saudade (SC), onde três crianças com menos de dois anos e duas funcionárias de uma escola de educação infantil foram brutalmente assassinadas por um jovem de 18 anos que frequentava os fóruns da *deepweb*. No último 16 de dezembro, em Porto Alegre, um adolescente de 14 anos, do Bairro Tristeza, e um jovem de 21 anos, do Bairro Rubem Berta, sofreram busca e apreensão em suas residências por participarem de grupos na *deepweb* investigados em sete estados brasileiros que divulgavam ameaças e disseminação ódio contra negros, homossexuais e judeus. No mesmo sentido, um adolescente de 17 anos transmitiu ao vivo via *deepweb* vídeo em Lindolfo Collor (RS) torturando e matando o cão do seu vizinho e emitindo palavras contra negros, mulheres, homossexuais e em apologia ao nazismo. O adolescente foi apreendido por esses crimes e por ter sido também autor de e-mails onde ameaçava “purificar a terra onde a Anvisa está instalada usando combustível abençoado”. [Reportagem de um jornal gaúcho](https://gauchazh.clicrbs.com.br/seguranca/amp/2022/02/dossie-neonazista-policia-identifica-40-moradores-do-rs-que-integram-grupo-extremista-na-deep-web-ckzrcn8mk002f015pmjdgdb5n.html) recentemente afirmou que, na *deepweb*, foram identificados 40 moradores do Rio Grande do Sul integrando grupo de apologia ao nazismo e que prega a morte de negros, homossexuais, judeus e pessoas de esquerda.

Como se vê, a atuação de milícias digitais que podem influenciar crianças e adolescentes para a violência e o extremismo está bem mais perto do que se imagina.

Outra questão é o crescimento exponencial, entre crianças e adolescentes, da chamada nomofobia ou síndrome de dependência digital, doença reconhecida pela Organização Mundial de Saúde (OMS). Cada vez mais incentivada pelo uso da inteligência artificial e algoritmos, a presença ininterrupta por horas desse público em redes sociais ou jogos que agem como tal, tendo como exemplo plataformas como o *Roblox*, *Fortnite*, *Minecraf*t, *League Of Legends*, *Free Fire*, entre tantas outras, os torna dependentes, acarretando uma série de dificuldades para aprendizagem, comportamento social e patologias vinculadas à saúde mental. O uso excessivo de celulares, *tablets*, computadores e *notebooks*, além da postura imediatista de um dependente acostumado a ter o seu desejo em um clique, traz também problemas relacionados à paciência, distúrbio do sono, impulsividade, ansiedade, irritação, agressividade, intolerância às frustrações, violência e depressão.

É nesse sentido, e com todos os argumentos acima, que apresentamos nesta Casa o presente Projeto de Lei. Através dele, buscamos estabelecer uma política de conscientização e orientação sobre o uso adequado da internet e de redes sociais por educandos das escolas públicas municipais e seus familiares. Este é um tema que precisa ser enfrentado através da educação, proporcionando o conhecimento sobre seu funcionamento e prevenindo seus malefícios. Tão importante quanto os conteúdos formais de alfabetização e aprendizagem dispostos hoje é a busca da preparação desses educandos para lidar com instrumentos tecnológicos cada vez mais avançados.

Rogamos por sua aprovação.

Sala das Sessões, 20 de fevereiro de 2022.

VEREADOR ALDACIR OLIBONI

**PROJETO DE LEI**

**Institui a Política Municipal de Conscientização e Orientação quanto ao Uso Adequado da Internet e de Redes Sociais nas escolas públicas municipais de ensino fundamental.**

**Art. 1º**  Fica instituída a Política Municipal de Conscientização e Orientação quanto ao Uso Adequado da Internet e de Redes Sociais, voltada aos educandos das escolas públicas municipais de ensino fundamental e a seus familiares.

**Art. 2º** São diretrizes da Política instituída por esta Lei:

I – orientar sobre o funcionamento da internet e das redes sociais, abordando seus benefícios e malefícios e conscientizando sobre seu uso adequado;

II – orientar sobre formas de identificação de conteúdos maliciosos, de violência, de pedofilia, de incentivo à formação de grupos extremistas de disseminação do ódio e de *fake news* (informações falsas) disseminadas na internet e em redes sociais;

III – orientar sobre medidas para proteção dos dados de crianças e de adolescentes na internet e em redes sociais; e

IV – prevenir e combater a dependência digital.

**Art. 3º** São ações da Política instituída por esta Lei:

I – a realização de debates, painéis, palestras, cursos, oficinas e outras atividades afins sobre os temas de que trata esta Lei com os educandos e seus familiares;

II – a formação continuada de educadores e demais profissionais da rede municipal de ensino sobre os temas de que trata esta Lei, bem como para identificação da dependência digital de educandos; e

III – a realização de campanhas públicas de conscientização acerca do uso adequado da internet e de redes sociais, seus riscos e as medidas de prevenção para o combate à dependência digital.

**Parágrafo único.** Poderão ser incluídos no currículo das escolas públicas municipais de ensino fundamental os conteúdos de que trata esta Lei, após estudo realizado pelo Executivo Municipal e parecer conclusivo do Conselho Municipal da Educação.

**Art. 4º**  Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

/JEN