

PROJETO DE LEI Nº , DE 2025

(Do Sr. FRED LINHARES)

Altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA) para criminalizar quem que cria, incentiva, desafia e compartilha conteúdo nas plataformas digitais que induza crianças e adolescente a participar de jogos perigosos de forma online ou offline com consequências prejudiciais à saúde física ou mental.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei altera a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA) para criminalizar quem que cria, incentiva, desafia e compartilha conteúdo nas plataformas digitais que induza crianças e adolescente a participar de jogos perigosos de forma online ou off-line, com consequências prejudiciais à saúde física ou mental.

Art. 2º Os arts 13, 56, 242 e 245 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, passam a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 13 Os casos de suspeita ou confirmação de castigo físico, de tratamento cruel ou degradante, de maus-tratos, de indução a automutilação contra criança ou adolescente serão obrigatoriamente comunicados ao Conselho Tutelar da respectiva localidade, sem prejuízo de outras providências legais.

.....(NR)

“Art. 56



IV – desafios, jogos perigosos ou situação de perigo prejudicial à saúde física ou mental de crianças e adolescentes divulgados nas plataformas digitais tão logo tenham conhecimento.

.....(NR) “

Art.242-A Criar, incentivar, desafiar, compartilhar, conteúdo nas plataformas digitais que induza a criança ou adolescente a participar de jogos perigosos de forma online ou off-line, com consequências prejudiciais à saúde física ou mental:

§1º Pena - reclusão, de 3 (três) a 6 (seis) anos.

§2º Se resultar lesão corporal grave:

Pena - reclusão de dois a oito anos.

§ 3º Se resultar lesão corporal gravíssima:

Pena - reclusão de quatro a doze anos.

§ 4º Se resultar morte:

Pena - reclusão de quinze a trinta anos.

.....“(NR).

“Art. 245. Deixar o médico, professor ou responsável por estabelecimento de atenção à saúde e de ensino fundamental, pré-escola ou creche, de comunicar à autoridade competente os casos de que tenha conhecimento, envolvendo suspeita ou confirmação de maus-tratos, de indução a automutilação contra criança ou adolescente:

Pena - multa de três a vinte salários de referência, aplicando-se o dobro em caso de reincidência.

.....“(NR)

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei ora apresentado visa criar ações de enfrentamento e criminalizar quem cria, incentiva, desafia, compartilha conteúdo nas plataformas digitais que induza a criança ou adolescente a participar de jogos perigosos de forma online ou off-line, com consequências prejudiciais à saúde física ou mental.

Desde 2019, os “jogos perigosos” (*hazardous games*, em inglês) são classificados pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como um distúrbio comportamental listada na Classificação Internacional de Doença (CID) A prática, segundo a entidade, é caracterizada como “um padrão de jogatina online ou offline que aumenta sensivelmente o risco de consequências prejudiciais à saúde mental ou física” — a enfermidade engloba tanto os danos associados excesso de tempo gasto com a “brincadeira” quanto os prejuízos imediatos causados pelas regras do jogo¹.

No Brasil e no exterior é crescente o número de crianças de todas as idades tem perdido a vida de forma trágica e inesperada por *desafios*, em formato de brincadeira, postados em redes sociais que viralizam ao estimularem e encorajarem as crianças e adolescentes a terem atitudes inconsequentes e acabam, por fim, tirando a própria vida.

De norte a sul do nosso país crianças são vítimas fatais de jogos perigosos que vão desde a inalação de aerossol, ingestão de altas doses de canela em pó, cobrir as vias aéreas com cola, inserir lubrificante íntimo pelo nariz com o intuito de retirá-lo pela boca, dentre tantos outros². Nesta semana o Distrito Federal ficou desolado com o que aconteceu com a pequena Sarah Raísa, de apenas 8 anos de idade, que perdeu a própria vida ao ser instigada a fazer o *desafio do desodorante*, postado em uma rede social que consiste em

¹ <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/cid-11-define-uso-abusivo-de-jogos-eletronicos-como-doenca/>

² <https://veja.abril.com.br/coluna/maquiavel/o-que-e-desafio-do-desodorante-que-causou-morte-de-menina-em-pernambuco/>



inalar gás de desodorante aerossol pelo maior tempo possível, que causou parada cardiorrespiratória e a sua morte³.

Defendemos também a obrigatoriedade de notificação pelas Escolas aos Conselhos Tutelares dos *desafios* propostos em plataformas digitais que ocasionam comportamentos autoagressivos em crianças e adolescentes e que sejam de conhecimento de professores e demais funcionários da Escola.

Consideramos que a Escola tem um importante papel preventivo, por ser um dos locais mais frequentados pelas crianças e adolescentes, é um ambiente propício para que os estudantes comentem entre si sobre o que *viraliza* e possa ser prejudicial aos alunos no ambiente virtual.

Dessa forma, com a união de esforços entre sociedade, comunidade escolar e autoridade policial pretendemos desencorajar a prática desses crimes e proteger nossas crianças e adolescentes, razão pela qual solicitamos o apoio dos nobres parlamentares para a célere aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em de de 2025.

Deputado **FRED LINHARES**
Republicanos/DF

³ <https://www.correiobraziliense.com.br/cidades-df/2025/04/7109633-desafios-da-internet-sao-um-risco-para-saude-fisica-e-mental.html>

