

# COMISSÃO DE PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E FAMÍLIA

## PROJETO DE LEI Nº 1.691, DE 2025

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

**Autor:** Deputado FRED LINHARES

**Relatora:** Deputada ROGÉRIA SANTOS

### I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 1.691, de 2025, de autoria do Deputado Fred Linhares, tem por objetivo criminalizar a conduta de 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.

Em sua justificação, o autor argumenta que que o Projeto de Lei visa criar ações de enfrentamento e criminalizar aqueles que criam, incentivam, desafiam ou compartilham conteúdos nas plataformas digitais que induzem crianças e adolescentes a participarem de jogos perigosos, online ou offline, com potencial de causar danos à saúde física ou mental. O autor menciona o aumento alarmante de casos, no Brasil e no exterior, de crianças e adolescentes que perdem a vida em decorrência desses desafios — apresentados como brincadeiras nas redes sociais — que os incentivam a ações inconsequentes e fatais, como inalar aerossóis, ingerir substâncias



\* C D 2 5 4 3 2 1 6 3 9 6 0 0 \*

perigosas ou obstruir as vias respiratórias. Um caso recente, que comoveu o Distrito Federal, foi o da menina Sarah Raísa, de 8 anos, que morreu ao participar do chamado “desafio do desodorante”, após inalar gás aerossol até sofrer parada cardiorrespiratória.

A proposição foi distribuída à Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família e à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, para análise e parecer, nos termos do que dispõem os artigos 24 e 54 do Regimento Interno desta Casa, sob regime de tramitação ordinária, estando sujeita à apreciação do Plenário.

É o Relatório.

## II - VOTO DA RELATORA

Compete a esta Comissão de Seguridade Social e Família se manifestar sobre o mérito das proposições em exame, por se tratar de matéria relativa à criança e ao adolescente e à proteção de direitos do menor, a teor do disposto no art. 32, inciso XVII, alíneas “t” e “u” do Regimento Interno desta Casa.

A proposta busca criminalizar condutas que, por meio de plataformas digitais, criem, incentivem, desafiem ou compartilhem conteúdos capazes de induzir crianças e adolescentes à participação em jogos perigosos, online ou offline, que resultem em danos físicos ou mentais — fenômeno que tem causado tragédias evitáveis em todo o país.

Vivemos um contexto em que o avanço das tecnologias de comunicação e a expansão das redes sociais transformaram a forma como crianças e adolescentes se relacionam, aprendem e se divertem. Contudo, esse mesmo ambiente tem servido de terreno fértil para práticas nocivas, travestidas de “desafios” ou “brincadeiras”, que exploram a vulnerabilidade emocional e a busca por aceitação social típicas dessa faixa etária. Tais conteúdos, disseminados de forma viral, não apenas atentam contra a saúde



\* C D 2 5 4 3 2 1 6 3 9 6 0 0 \*

física e mental, mas também colocam em risco a própria vida de seus participantes.

Casos recentes, como o da menina Sarah Raísa, de apenas oito anos, vítima fatal do chamado “desafio do desodorante”, são exemplos dolorosos de como a ausência de uma legislação específica fragiliza a capacidade do Estado de prevenir e punir adequadamente esses comportamentos criminosos. Esses episódios demonstram que a omissão legislativa, diante da nova realidade digital, tem um custo humano insuportável.

O projeto em análise propõe, portanto, preencher uma lacuna normativa e fortalecer o arcabouço de proteção previsto no ECA, ao estabelecer penalidades proporcionais à gravidade do dano causado, chegando à reclusão de até trinta anos nos casos que resultem em morte. Trata-se de medida que reafirma o princípio constitucional da proteção integral da criança e do adolescente (art. 227 da Constituição Federal), reconhecendo a urgência de estender essa proteção também ao ambiente virtual.

Além do aspecto penal, a proposição tem forte dimensão preventiva e educativa. Ao incluir a obrigatoriedade de comunicação, por parte das escolas e profissionais de saúde, de casos de indução à automutilação e de desafios virtuais de risco, o projeto reforça a atuação da rede de proteção social e fortalece o papel do Conselho Tutelar como elo essencial na detecção precoce de situações de vulnerabilidade. A escola, enquanto espaço de convivência e observação cotidiana, torna-se agente ativo na defesa da vida e da saúde dos estudantes.

É imperioso compreender que, no cenário digital contemporâneo, a proteção da infância exige não apenas vigilância, mas também responsabilidade compartilhada entre o Estado, a sociedade, a família e as plataformas digitais. O projeto consagra, assim, um novo pacto civilizatório, no qual a liberdade de expressão e de comunicação não pode servir de escudo para práticas que estimulam o sofrimento e a autodestruição de menores.

Em suma, a proposta traduz uma resposta legislativa necessária, oportuna e humanizadora frente a um fenômeno social que exige



\* C D 2 5 4 3 2 1 6 3 9 6 0 0 \*

ação imediata. Ele moderniza o ECA, atualiza o alcance das políticas de proteção e afirma o compromisso do Parlamento brasileiro com o bem-estar, a segurança e a dignidade das nossas crianças e adolescentes.

Por todo o exposto, nosso voto é pela aprovação do Projeto de Lei nº 1691, de 2025, com as emendas anexas.

Sala da Comissão, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

Deputada ROGÉRIA SANTOS  
Relatora

2025-20295



\* C D 2 2 5 4 3 2 1 6 3 9 6 0 0 \*



# **COMISSÃO DE PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E FAMÍLIA**

## **PROJETO DE LEI N° 1.691, DE 2025**

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.

### **EMENDA N.º 1**

O art. 2º do Projeto de Lei passa a vigorar acrescido do inciso V ao art. 56, com a seguinte redação:

Art.2º.....

.....  
“Art. 56.....

V – 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)”

Sala da Comissão, em                   de                   de 2025.

Deputada ROGÉRIA SANTOS  
Relatora



\* C D 2 5 4 3 2 1 6 3 9 6 0 0 \*

## **COMISSÃO DE PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E FAMÍLIA**

### **PROJETO DE LEI N° 1.691, DE 2025**

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.

#### **EMENDA N.º 2**

O art. 2º do Projeto de Lei passa a vigorar com a supressão da expressão “(NR)” do art. 242-A.

“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.

“

Sala da Comissão, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

Deputada ROGÉRIA SANTOS  
 Relatora



\* C D 2 5 4 3 2 1 6 3 9 6 0 0 \*