



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

## **PROJETO DE LEI N.º 1.691-A, 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; tendo parecer da Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família, pela aprovação, com emendas (relatora: DEP. ROGÉRIA SANTOS).

**DESPACHO:**  
ÀS COMISSÕES DE  
PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA, ADOLESCÊNCIA E  
FAMÍLIA E  
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (MÉRITO E ART. 54,  
RICD)

**APRECIACÃO:**  
Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

### **S U M Á R I O**

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família:

- Parecer da relatora
- Emendas oferecidas pela relatora (2)
- Parecer da Comissão
- Emendas adotadas pela Comissão (2)

## 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 .....



\* C D 2 5 0 9 8 9 4 0 9 9 0 0 \*



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 jogo<sup>1</sup>.

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 outros<sup>2</sup>. 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

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

<sup>2</sup> <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 morte<sup>3</sup>.

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

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





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI  
Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

**LEI Nº 8.069, DE 13 DE JULHO  
DE 1990**

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:199007-13;8069>

# 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 induzam 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



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





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



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



**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.

**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



## 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.

#### 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





Câmara dos Deputados

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

**PROJETO DE LEI Nº 1.691, DE 2025**

**III - PARECER DA COMISSÃO**

A Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, opinou pela aprovação do Projeto de Lei nº 1.691 /2025, com duas emendas, nos termos do Parecer da Relatora, Deputada Rogéria Santos.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Bruno Ganem - Presidente, Benedita da Silva, Chris Tonietto, Filipe Martins, Josivaldo Jp, Laura Carneiro, Lenir de Assis, Meire Serafim, Pastor Diniz, Pastor Sargento Isidório, Rogéria Santos, Silvio Antonio, Jorge Goetten, Julia Zanatta, Pastor Eurico e Ruy Carneiro.

Sala da Comissão, em 18 de março de 2026.

**Deputado BRUNO GANEM**  
Presidente





CÂMARA DOS DEPUTADOS  
**COMISSÃO DE PREVIDÊNCIA, ASSISTÊNCIA SOCIAL, INFÂNCIA,  
ADOLESCÊNCIA E FAMÍLIA**

Apresentação: 24/03/2026 15:42:56.073 - CPASF  
EMC-A 1 CPASF => PL 1691/2025

EMC-A n.1

**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.

**EMENDA ADOTADA 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, 18 de março de 2026

Deputado **BRUNO GANEM**

Presidente





CÂMARA DOS DEPUTADOS  
**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.

**EMENDA ADOTADA 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, 18 de março de 2026

Deputado **BRUNO GANEM**

Presidente

