

INDICAÇÃO 28/2026

EXMA. SRA. DRA. PRESIDENTE DO INSTITUTO DOS ADVOGADOS
BRASILEIROS

INDICAÇÃO N.28 /2026

INDICANTE: CHRISTIANO FALK FRAGOSO

Ementa: Direito Penal. Estatuto da Criança e do Adolescente. Criminalização da indução de crianças e adolescentes a participar de “jogos perigosos” em plataformas digitais. Projeto de Lei n. 1.691, de 2025, de autoria do Deputado Fred Linhares (Republicanos-DF), aprovado pela Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família da Câmara dos Deputados em 20 de março de 2026, na forma do parecer da relatora Deputada Rogéria Santos (Republicanos-BA), que insere o art. 242-A na Lei n. 8.069, de 1990, com penas de reclusão de 3 a 6 anos (figura simples) e de até 15 a 30 anos (se resultar morte). Pertinência do exame pela Comissão Permanente de Direito Penal do IAB, com especial atenção à indeterminação típica da elementar “jogos perigosos”, à desproporcionalidade das penas cominadas, à inversão do escalonamento punitivo nos §§ 1.º e 2.º do tipo projetado, à sobreposição com tipos penais já existentes e à compatibilidade da proposta com os princípios da legalidade estrita, da proporcionalidade e da intervenção mínima.

Eminente Senhora Presidente,

A Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família da Câmara dos Deputados aprovou, na sessão de 20 de março de 2026 — anteontem —, o Projeto de Lei n. 1.691, de 2025, de autoria do Deputado Federal Fred Linhares (Republicanos-DF), na forma do parecer favorável da relatora Deputada Rogéria Santos (Republicanos-BA), com duas emendas de natureza técnica. A proposição, que segue agora à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, altera a Lei n. 8.069, de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente), para inserir o art. 242-A, tipificando a conduta de “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”.

O tipo projetado comina, na figura simples (§ 1.º), pena de reclusão de 3 a 6 anos. O projeto contempla, ainda, formas qualificadas pelo resultado: reclusão de 2 a 8 anos, se resultar lesão corporal grave (§ 2.º); de 4 a 12 anos, se resultar lesão corporal gravíssima (§ 3.º); e de 15 a 30 anos, se resultar morte (§ 4.º). Além disso, o PL modifica o art. 13 e o art. 245 do ECA para incluir a “indução a automutilação” entre as hipóteses de comunicação obrigatória ao Conselho Tutelar, e acrescenta o inciso V ao art. 56 para impor aos dirigentes de estabelecimentos de ensino o dever de comunicar à autoridade competente os casos de desafios e jogos perigosos divulgados em plataformas digitais.

A pertinência do exame pelo IAB é manifesta. A proposta suscita múltiplas questões de ordem dogmático-penal e constitucional que merecem análise especializada.

Em primeiro lugar, o tipo projetado padece de grave indeterminação, em tensão com o princípio da legalidade estrita (*nullum crimen sine lege certa*, art. 5.º, XXXIX, CF). A elementar central do *caput* — “jogos perigosos” — carece de definição normativa. A justificação do projeto invoca a classificação da Organização Mundial da Saúde (CID-11), mas o texto legal não a incorpora, nem oferece qualquer parâmetro objetivo para a delimitação do que se deva entender por “jogo perigoso”. A remissão a “consequências prejudiciais à saúde física ou mental” tampouco supre a deficiência, pois se trata de cláusula aberta e de conteúdo indeterminado que, se tomada ao pé da letra, poderia abranger desde condutas efetivamente lesivas até brincadeiras infantis que envolvam um componente qualquer de risco. A exigência de *lex certa* impõe ao legislador penal a descrição precisa dos elementos do tipo, de modo que o cidadão possa conhecer, de antemão, o conteúdo da proibição. O tipo projetado delega ao intérprete a definição material da conduta proibida, o que é incompatível com as garantias constitucionais do Estado de Direito.

Em segundo lugar, as penas cominadas revelam patente desproporcionalidade. A figura qualificada pelo resultado morte (§ 4.º) comina pena de reclusão de 15 a 30 anos, patamar que excede o do homicídio simples (art. 121, *caput*, CP: 6 a 20 anos), iguala-se ao máximo do homicídio qualificado (art. 121, § 2.º, CP: 12 a 30 anos) e supera mesmo a pena cominada ao crime de induzimento, instigação ou auxílio a suicídio ou a automutilação qualificado pela morte (art. 122, § 1.º, CP, com redação da Lei n. 13.968/2019: reclusão de 6 a 12 anos, duplicada se a vítima for menor). A disparidade é sistematicamente irracional: a mera divulgação de conteúdo digital que induza a participação em “jogo perigoso” seria punida, no resultado morte, com pena mais grave do que a de quem mata dolosamente ou de quem diretamente instiga alguém ao suicídio. O princípio da proporcionalidade, em suas dimensões de necessidade e de proporcionalidade em sentido estrito, exige coerência na escala punitiva; a proposta, tal como redigida, rompe essa coerência de modo flagrante.

A Comissão deverá examinar, ainda, uma grave inconsistência interna do tipo projetado. A pena da figura simples (§ 1.º) é de reclusão de 3 a 6 anos, ao passo que a da figura qualificada pela lesão corporal grave (§ 2.º) é de reclusão de 2 a 8 anos. Ou seja, o patamar mínimo da pena para o resultado mais grave (lesão corporal grave) é inferior ao mínimo cominado ao crime-base, o que configura uma inversão lógica do escalonamento punitivo que viola a proporcionalidade interna do tipo e gera incoerência sistêmica insuperável na aplicação da pena. Se o resultado qualificado é mais grave do que o delito simples, a pena não pode, em nenhuma de suas dimensões, ser inferior àquela prevista para a conduta menos lesiva.

Há que se considerar, igualmente, a sobreposição normativa. A conduta que o projeto pretende criminalizar já encontra, em larga medida, previsão nos tipos penais existentes. O art. 122 do Código Penal, com a redação conferida pela Lei n. 13.968, de 2019, tipifica o induzimento, a instigação ou o auxílio a suicídio ou a automutilação, com qualificadora específica para vítimas menores de idade, menores de 14 anos ou pessoas sem discernimento. O art. 132 do Código Penal (perigo para a vida ou saúde de outrem) e os tipos de lesão corporal (art. 129 CP) também oferecem cobertura para as situações mais graves. Ademais, a Lei n. 15.211, de 17 de setembro de 2025 (denominada “ECA Digital”), em vigor desde 17 de março de 2026, já disciplina obrigações das plataformas digitais quanto à remoção de conteúdos perigosos para crianças e adolescentes, incluindo desafios de risco, e prevê sanções administrativas de considerável gravidade. A Comissão deverá avaliar se a criação de tipo penal

autônomo, nas condições propostas, atende ao princípio da subsidiariedade do direito penal ou constitui expansão punitiva desnecessária diante do arcabouço normativo já vigente.

Do ponto de vista da técnica legislativa, o tipo projetado apresenta deficiências adicionais. O *caput* do art. 242-A enumera quatro verbos nucleares (“criar, incentivar, desafiar, compartilhar”) separados por vírgulas e sem conjunção, o que, somado à amplitude do elemento normativo “jogos perigosos”, amplia desmesuradamente o espectro de condutas passíveis de criminalização. A ausência de elemento subjetivo especial ou de referência ao dolo também merece escrutínio: as figuras qualificadas pelo resultado (§§ 2.º a 4.º) não esclarecem se exigem dolo quanto ao resultado mais grave ou se são crimes preterdolosos, lacuna que pode gerar insegurança jurídica e aplicação arbitrária. Além disso, a locução do *caput* “compartilhar, conteúdo nas plataformas digitais” contém erro de pontuação (vírgula entre o verbo e seu complemento) que gera ambiguidade na interpretação do tipo.

Entendo, assim, que o PL 1.691, de 2025, aprovado na última sexta-feira pela Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família e com tramitação prevista para a Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania da Câmara dos Deputados, apresenta relevância dogmática e constitucional de primeira ordem para o debate penal, merecendo o posicionamento institucional do IAB sobre os aspectos aqui apontados. A Comissão Permanente de Direito Penal é o fórum adequado para a análise e, se for o caso, a elaboração de nota institucional a ser oportunamente encaminhada à Câmara dos Deputados antes da deliberação em Plenário.

Rio de Janeiro, 22 de março de 2026.

Christian Falk Fragoso
Presidente da Comissão Permanente de Direito Penal

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 B 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 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>



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



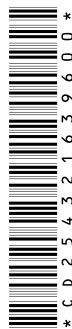
ação imediata. Ele moderniza o ECA, atualiza o alcance das políticas de proteção e afirma o compromisso do Parlamento brasileiro com o bem-estar, a segurança e a dignidade das nossas crianças e adolescentes.

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



Comissão aprova projeto que criminaliza divulgação de jogos perigosos para crianças na internet

Proposta segue em análise na Câmara

20/03/2026 - 17:49

Vinicius Loures / Câmara dos Deputados



Rogéria Santos: projeto é resposta ao aumento de crianças feridas ou mortas em "desafios"

A Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família da Câmara dos Deputados aprovou o Projeto de Lei 1691/25, que criminaliza a criação, o incentivo e o compartilhamento de conteúdos digitais que induzam crianças e adolescentes a participarem de jogos perigosos. A proposta abrange desafios tanto no ambiente virtual quanto fora dele que resultem em danos à saúde física ou mental.

Pelo texto, a conduta de induzir menores a essas práticas passa a ser crime previsto no [Estatuto da Criança e do Adolescente \(ECA\)](#). A pena prevista é de [reclusão](#) de 3 a 6 anos. No entanto, a punição aumenta conforme a gravidade das consequências:

- se resultar em lesão corporal grave: 2 a 8 anos de reclusão;
- se resultar em lesão corporal gravíssima: 4 a 12 anos de reclusão;
- se resultar em morte: 15 a 30 anos de reclusão.

A relatora da proposta, deputada Rogéria Santos (Republicanos-BA), apresentou um parecer favorável com duas alterações técnicas ao projeto original do deputado Fred Linhares (Republicanos-DF).

“Ao incluir a obrigatoriedade de comunicação, por parte das escolas e dos 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”, observou a relatora.

Desafios

Rogéria Santos disse que a proposta surge como resposta ao aumento de casos de crianças feridas ou mortas em decorrência de “desafios” que viralizam nas redes sociais, como inalar aerossóis, ingerir substâncias perigosas ou obstruir as vias respiratórias.

“A ausência de uma legislação específica fragiliza a capacidade do Estado de prevenir e punir adequadamente esses comportamentos criminosos”, afirmou a relatora. “A medida consagra 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”, afirma.

Próximos passos

O projeto ainda será analisado pela Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, antes de seguir para a apreciação do Plenário da Câmara.

Para virar lei, precisa ser aprovado pelos deputados e pelos senadores e sancionado pelo presidente da República.

[Saiba mais sobre a tramitação de projetos de lei](#)

Reportagem – Noéli Nobre
Edição – Ana Chalub

A reprodução das notícias é autorizada desde que contenha a assinatura 'Agência Câmara Notícias'.

0 COMENTÁRIOS

Comentar

SUA OPINIÃO SOBRE: PL 1691/2025

[Vote na enquete](#)

ÍTEGRA DA PROPOSTA

- [PL-1691/2025](#)

VEJA TAMBÉM



Grupo recebe sugestões para minimizar impacto de ambiente digital sobre crianças

Crimes contra crianças e adolescentes são tema de debate em comissão na Câmara - 19/08/25



Controles parentais das plataformas digitais são insuficientes para coibir crimes contra crianças, dizem autoridades



Projeto cria rede de proteção para idosos contra práticas abusivas em jogos de azar



Especialistas apontam desafios para a comunicação segura sobre suicídio

MAIS CONTEÚDO SOBRE

[comissões](#)

[criança](#)

[Desafio online](#)

[Estatuto da Criança e do Adolescente \(ECA\)](#)

SIGA NOTÍCIAS DESTE TEMA

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 B 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 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>



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 justificção, 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



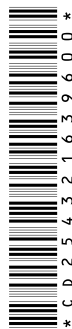
ação imediata. Ele moderniza o ECA, atualiza o alcance das políticas de proteção e afirma o compromisso do Parlamento brasileiro com o bem-estar, a segurança e a dignidade das nossas crianças e adolescentes.

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



Comissão aprova projeto que criminaliza divulgação de jogos perigosos para crianças na internet

Proposta segue em análise na Câmara

20/03/2026 - 17:49

Vinicius Loures / Câmara dos Deputados



Rogéria Santos: projeto é resposta ao aumento de crianças feridas ou mortas em "desafios"

A Comissão de Previdência, Assistência Social, Infância, Adolescência e Família da Câmara dos Deputados aprovou o Projeto de Lei 1691/25, que criminaliza a criação, o incentivo e o compartilhamento de conteúdos digitais que induzam crianças e adolescentes a participarem de jogos perigosos. A proposta abrange desafios tanto no ambiente virtual quanto fora dele que resultem em danos à saúde física ou mental.

Pelo texto, a conduta de induzir menores a essas práticas passa a ser crime previsto no [Estatuto da Criança e do Adolescente \(ECA\)](#). A pena prevista é de [reclusão](#) de 3 a 6 anos. No entanto, a punição aumenta conforme a gravidade das consequências:

- se resultar em lesão corporal grave: 2 a 8 anos de reclusão;
- se resultar em lesão corporal gravíssima: 4 a 12 anos de reclusão;
- se resultar em morte: 15 a 30 anos de reclusão.

A relatora da proposta, deputada Rogéria Santos (Republicanos-BA), apresentou um parecer favorável com duas alterações técnicas ao projeto original do deputado Fred Linhares (Republicanos-DF).

“Ao incluir a obrigatoriedade de comunicação, por parte das escolas e dos 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”, observou a relatora.

Desafios

Rogéria Santos disse que a proposta surge como resposta ao aumento de casos de crianças feridas ou mortas em decorrência de “desafios” que viralizam nas redes sociais, como inalar aerossóis, ingerir substâncias perigosas ou obstruir as vias respiratórias.

“A ausência de uma legislação específica fragiliza a capacidade do Estado de prevenir e punir adequadamente esses comportamentos criminosos”, afirmou a relatora. “A medida consagra 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”, afirma.

Próximos passos

O projeto ainda será analisado pela Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, antes de seguir para a apreciação do Plenário da Câmara.

Para virar lei, precisa ser aprovado pelos deputados e pelos senadores e sancionado pelo presidente da República.

[Saiba mais sobre a tramitação de projetos de lei](#)

Reportagem – Noéli Nobre
Edição – Ana Chalub

A reprodução das notícias é autorizada desde que contenha a assinatura 'Agência Câmara Notícias'.

0 COMENTÁRIOS

Comentar

SUA OPINIÃO SOBRE: PL 1691/2025

[Vote na enquete](#)

ÍTEGRA DA PROPOSTA

- [PL-1691/2025](#)

VEJA TAMBÉM



Grupo recebe sugestões para minimizar impacto de ambiente digital sobre crianças

Crimes contra crianças e adolescentes são tema de debate em comissão na Câmara - 19/08/25



Controles parentais das plataformas digitais são insuficientes para coibir crimes contra crianças, dizem autoridades



Projeto cria rede de proteção para idosos contra práticas abusivas em jogos de azar



Especialistas apontam desafios para a comunicação segura sobre suicídio

MAIS CONTEÚDO SOBRE

[comissões](#)

[criança](#)

[Desafio online](#)

[Estatuto da Criança e do Adolescente \(ECA\)](#)

SIGA NOTÍCIAS DESTE TEMA