



CÂMARA MUNICIPAL DE  
**Manaus**



GABINETE DO VEREADOR RAIFF MATOS

## PROJETO DE LEI Nº. 316/2021

**DETERMINA** a fixação de placas, cartazes e/ou banners, informando a faixa etária indicativa para o consumo de jogos eletrônicos e demais produtos virtuais, e dá outras providências

**Art. 1º** Fica estabelecido que todos os estabelecimentos comerciais que trabalhem com a venda de jogos eletrônicos e demais mídias digitais do município de Manaus, deverão afixar nas portas de entrada e em outros locais visíveis, de forma destacada e legível, placas, cartazes e/ou banners, contendo informações necessárias sobre a faixa etária indicativa para o consumo do produto, bem como indicar que o menor deverá estar acompanhado do pai ou responsável quando optar pela compra de produto não indicado para a sua faixa etária.

§1º As placas que tratam o caput deste artigo, deverão conter dimensões mínimas de 1,00m (um metro) x 1.00 (um metro), ser legível e ilustrado com caracteres compatíveis com a idade do público.

**Art. 2º** O descumprimento da presente Lei acarretará na aplicação de multa no valor a ser arbitrado pela Autoridade Fiscalizadora, não superior a 5% (cinco por cento) do faturamento anual do estabelecimento.

**Art. 4º** A fiscalização do disposto nesta Lei será realizada pelos órgãos públicos nos respectivos âmbitos de atribuições, os quais serão responsáveis pela aplicação das sanções decorrentes de infrações às normas nela contidas, mediante procedimento administrativo, assegurada a ampla defesa.

**Art. 5º** As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por dotação orçamentária própria, suplementadas, se necessário.

**Art. 6º** O Poder Executivo regulamentará esta Lei no que couber.

**Art. 7º** Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Plenário Adriano Jorge, 02 de junho de 2021.

**RAIFF MATOS**  
Vereador / DC



CÂMARA MUNICIPAL DE  
**Manaus**



GABINETE DO VEREADOR RAIFF MATOS

## JUSTIFICATIVA

O presente projeto de Lei tem como objetivo precípua garantir a proteção dos jovens consumidores de jogos eletrônicos, uma vez que o consumo de material inadequado para as faixas etárias indicadas, causam inegáveis danos relacionados à citada inadequação, dentre eles, prejuízos a outras atividades e interação social, bem como problemas de rendimento escolar ou profissional, aumento de conflitos familiares, dentre outros.

É inegável que o bom e seguro uso dos jogos eletrônicos trazem uma série de vantagens para o público que consome este material, seja para o seu desenvolvimento cognitivo ou social.

O presente Projeto de Lei visa defender o uso adequado e bem direcionado dos jogos eletrônicos, com o objetivo de proteger as crianças e adolescentes dos malefícios da exposição a conteúdo inadequado à sua faixa etária.

Pelos motivos expostos, a aprovação deste projeto será de suma importância para a proteção de nossas crianças e adolescentes, bem como a defesa da sua segurança e promoção do consumo adequado e seguro de jogos eletrônicos, colaborando, assim para o seu desenvolvimento apropriado.

Por todas as razões, e pela indispensabilidade do requerimento, conto com o apoio dos Colegas para a aprovação da presente proposição.

Plenário Adriano Jorge, 02 de junho de 2021.

**RAIFF MATOS**  
Vereador / DC