

E-SPORTS E DIREITOS TRABALHISTAS: A NECESSIDADE DE REGULAMENTAÇÃO PARA CYBER-ATLETAS

E-sports and labor rights: the need for regulation for cyber-athletes

Arielle Santos Batista

Israel Mota Oliveira

Yuri de Oliveira Rego

Adiva Cardoso Ferreira Júnior

RESUMO

A consolidação dos esportes eletrônicos (e-sports) na categoria de atividade econômica de relevância global evidencia a necessidade de uma regulamentação jurídica que contemple os direitos trabalhistas dos cyber-atletas. No Brasil, a ausência de um marco normativo específico permite a prática da pejotização e a informalidade nas relações contratuais. Tal situação compromete garantias trabalhistas básicas. O objetivo deste trabalho é analisar a urgência da regulamentação das relações de trabalho no setor dos e-sports, com base em uma abordagem qualitativa e descritiva. São discutidos os desafios dos jogadores profissionais, como sobrecarga de trabalho, falta de reconhecimento e de proteção previdenciária. A pesquisa também explora modelos internacionais de regulação e propõe diretrizes para assegurar condições laborais dignas aos atletas brasileiros de esportes eletrônicos.

Arielle Santos Batista

Bacharelada em Direito pela faculdade Unex, Itabuna, Bahia.

Israel Mota Oliveira

Bacharelado em Direito pela faculdade Unex, Itabuna, Bahia.

Yuri de Oliveira Rego

Bacharelado em Direito pela faculdade Unex, Itabuna, Bahia.

Adiva Cardoso Ferreira Júnior

Bolsista da CAPES. Pós-doutorando em Direito Tributário pela Universidade Federal de Santa Catarina. Doutor em Direito Tributário pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Doutorando e Mestre em Economia Regional e Políticas Públicas pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Professor de Direito. Advogado. Titular da Cadeira 27 da Academia de Letras Jurídicas do Sul da Bahia, na função de presidente, biênio 2024-2026. Presidente da Comissão de Direito Tributário da OAB/Bahia, subseção Itabuna. Advogado.

Palavras-chave: E-sports. Direito do trabalho. Cyber-atletas. Pejotização. Regulamentação jurídica.

ABSTRACT

The consolidation of electronic sports (e-sports) as a globally relevant economic activity highlights the need for legal regulation that ensures labor rights for cyber-athletes. In Brazil, the absence of a specific legal framework allows for the widespread use of outsourcing and informal contracts, which undermines access to basic labor rights. This study aims to analyze the urgency of regulating labor relations in the e-sports sector through a qualitative and descriptive approach. It discusses the main challenges faced by professional players, such as lack of recognition, work overload, and absence of social security protection. The research also explores international regulatory models and proposes legislative guidelines to guarantee decent working conditions for Brazilian electronic athletes.

Keywords: E-sports. Labor law. Cyber-athletes. Outsourcing. Legal regulation.

INTRODUÇÃO

A consolidação dos esportes eletrônicos como atividade econômica de relevância global é um fenômeno inegável no século XXI. Responsáveis por movimentar cifras bilionárias e por atrair uma audiência que rivaliza com modalidades tradicionais (futebol, basquete), os e-sports representam uma nova configuração do esporte profissional, cujos contornos jurídicos ainda estão em fase embrionária. A crescente notoriedade e a profissionalização dos jogadores, os *cyber-atletas*, evidenciam a emergência de uma categoria laboral que carece de regulação específica e de inclusão adequada nas normas do Direito do Trabalho.

A ausência de reconhecimento formal dos e-sports no ordenamento jurídico brasileiro constitui um dos principais entraves à efetiva proteção dos direitos dos profissionais da área. Os jogadores, submetidos a rotinas exaustivas de treinamento, ao cumprimento de obrigações de cláusulas contratuais firmadas com patrocinadores, à participação em transmissões ao vivo e em eventos promocionais, muitas vezes, operam à margem das garantias previstas na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), sobretudo em virtude da informalidade nas contratações e da frequente prática da pejotização¹ (Magno; Barbosa; Orbem, 2015).

A jurisprudência brasileira sobre o tema é escassa, o que revela o

¹ Uma relação de trabalho na qual o trabalhador (pessoa física) para ser contratado ou para manter o posto de trabalho em determinada empresa, necessita constituir uma pessoa jurídica, que pode ser uma firma individual ou sociedade empresária (Magno; Barbosa; Orbem, 2015).

desconhecimento dos tribunais quanto à dinâmica dos e-sports. Muitos juízes, ao se depararem com demandas do setor, equiparam os profissionais a prestadores de serviço e ignoram os elementos fáticos que configuram a subordinação e a habitualidade (Silva, 2023). A insegurança jurídica resultante dessa condição dificulta o exercício do direito por parte dos jogadores.

Soma-se a isso o fato de os contratos de exclusividade e confidencialidade impostos aos jogadores conterem cláusulas que muitas vezes restringem a liberdade profissional e a atuação em outras marcas ou plataformas. Tais contratos, segundo Ferreira e Costa (2020), criam uma espécie de servidão digital, na qual o jogador é vinculado à organização sem as garantias básicas do contrato de trabalho previsto na CLT.

Cumpre salientar que a configuração clássica do vínculo empregatício prevista na CLT, baseada nos critérios da pessoalidade, não eventualidade, subordinação e onerosidade, revela-se insuficiente para abarcar a complexidade das relações entre cyber-atletas e organizações de e-sports. A formalização dessas relações por meio de contratos de prestação de serviço, em substituição ao vínculo empregatício direto, gera um cenário de precarização, em que os jogadores são privados de direitos essenciais, como férias remuneradas, décimo terceiro salário, jornada de trabalho regulamentada, repouso semanal e cobertura previdenciária.

Em face dessa conjuntura, impõe-se o questionamento central que fundamenta a presente investigação: de que forma é possível assegurar a proteção de direitos específicos dos cyber-atletas no Brasil, tendo em vista a lacuna normativa e a configuração atípica das relações de trabalho? Diante da rápida expansão dos esportes eletrônicos (e-sports) e da ausência de um marco normativo específico para as relações de trabalho no Brasil, esta pesquisa pretende analisar de que forma é possível assegurar a proteção dos direitos dos cyber-atletas. Nesse contexto, a investigação fundamenta-se na seguinte hipótese: a inexistência de normas específicas contribui para a fragilização dos direitos dos jogadores de e-sports.

O objetivo geral da pesquisa é analisar a necessidade de regulamentação das relações trabalhistas dos cyber-atletas, considerando a expansão do setor e a ausência de normas específicas. Os objetivos específicos são: (i) identificar os principais desafios jurídicos dos jogadores profissionais de e-sports no Brasil; (ii) analisar comparativamente os modelos regulatórios adotados em países que reconhecem formalmente os e-sports como prática profissional; e (iii) propor dispositivos legais e alternativas voltadas à efetiva proteção dos direitos desses trabalhadores.

A delimitação temática da pesquisa está centrada na interface Direito do Trabalho e e-sports, com foco nas relações estabelecidas entre organizações e jogadores no Brasil. A relevância do tema decorre das transformações no mundo do trabalho impulsionadas pela era digital, que desafia as categorias jurídicas tradicionais

e exige a adaptação das normas às novas formas de exercício profissional. A originalidade do estudo reside na análise jurídica específica das relações contratuais no universo dos e-sports, contribuindo para a construção doutrinária e normativa da matéria.

Do ponto de vista metodológico, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo. A fase exploratória busca mapear o panorama da profissionalização dos e-sports e a ausência de regulamentação trabalhista no Brasil. Em seguida, a fase descritiva propõe analisar com profundidade os elementos jurídicos e sociais que compõem o cenário das relações laborais nesse segmento. O método de raciocínio é predominantemente dedutivo, parte de conceitos e princípios gerais do Direito do Trabalho para avaliar sua adequação à realidade concreta dos cyber-atletas.

A técnica de pesquisa fundamenta-se na análise bibliográfica e documental e abrange legislações pertinentes, CLT, Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), bem como doutrinas especializadas sobre trabalho, desporto e novas configurações laborais na era digital. Complementarmente, são examinados artigos acadêmicos, que tratam da profissionalização dos e-sports, e jurisprudências que possam ilustrar casos relevantes. A investigação também contempla a análise de contratos usualmente firmados entre organizações e jogadores, com o intuito de identificar padrões contratuais e eventuais violações a direitos fundamentais dos trabalhadores.

A metodologia qualitativa, conforme Pedro Demo (1995), permite aprofundar a compreensão da realidade subjetiva, social e estrutural que circunda os cyber-atletas. Intensidade do trabalho, dedicação emocional, pressão psicológica e falta de suporte institucional constituem elementos que desafiam e reduzem a atividade a um mero entretenimento. A perspectiva de construção social da realidade contribui para o entendimento da ausência de reconhecimento jurídico dos e-sports, influenciada pela percepção de que se trata de uma prática lúdica, e não profissional.

A recorrência da pejetização no setor configura uma forma de precarização laboral que oculta subordinação jurídica e econômica dos jogadores às organizações. O estudo das cláusulas contratuais revela omissões estratégicas, carência de direitos mínimos e assimetrias de poder que comprometem a autonomia e impedem os jogadores do exercício pleno da cidadania. A hermenêutica de profundidade, proposta por Thompson (1995), mostra-se adequada à análise desses documentos e permite desvendar silêncios e relações de dominação implícitas nas contratações.

Com base nessa inteligência, verifica-se que a inexistência de um marco normativo específico no Brasil compromete não apenas os direitos individuais dos jogadores, mas também a institucionalização e o reconhecimento dos e-sports como modalidade esportiva. A insegurança jurídica, resultante da informalidade contratual, afeta a estabilidade das relações de trabalho e impede o pleno desenvolvimento da indústria no país. O vácuo legislativo colide com os princípios da dignidade da pessoa humana, da valorização do trabalho e da promoção da saúde, todos previstos na

Constituição Federal.

Diante da expansão ininterrupta do setor e da vulnerabilidade jurídica dos profissionais, o Poder Legislativo, a doutrina jurídica e a jurisprudência devem ter força imperativa na construção de uma regulação específica. Reconhecer os e-sports, prática profissional dotada de complexidade e relevância social, é condição necessária para a superação da precariedade e efetivação dos direitos fundamentais no contexto do trabalho digital.

Além da introdução e das considerações finais, esta pesquisa conta com três seções principais. Na primeira, são identificados os desafios dos cyber-atletas no Brasil, cujo ponto central é a carência de regulamentação trabalhista específica e os efeitos da pejotização. Na segunda, analisam-se os requisitos legais para o reconhecimento do vínculo empregatício e a aplicação (ou não) desses critérios, de acordo com as peculiaridades dos e-sports. Na terceira seção, são apresentados modelos regulatórios internacionais e propostas jurídicas para o Brasil, com destaque para a viabilidade de enquadramento dos cyber-atletas no regime de teletrabalho e a criação de um marco normativo específico.

DESAFIOS JURÍDICOS DOS CYBER-ATLETAS NO BRASIL

Os esportes eletrônicos (e-sports²) cresceram exponencialmente no Brasil nas últimas décadas. Saíram do status de hobby e se consolidaram como profissão altamente rentável entre jogadores e nas organizações. Hoje, campeonatos internacionais, Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), o Free Fire World Series e o Major de CS:GO movimentam milhões de reais e possuem audiência comparável à de grandes eventos esportivos tradicionais. Essa popularidade dos e-sports no Brasil também tem impulsionado a criação de academias especializadas, a participação de patrocinadores, transmissões ao vivo e uma imensa base de fãs, tornando o mercado altamente competitivo.

Não foram encontradas informações precisas sobre a quantidade de cyber-atletas ou de equipes de e-sports no Brasil, no entanto, alguns dados estatísticos demonstram o progresso acelerado do setor. Na década passada, esse desenvolvimento já era evidente, conforme apontam Abidão Neto e Motta (s.d.). Entre 2018 e 2019, a audiência dos jogos aumentou 12%. Em 2024, a modalidade atingiu uma arrecadação estimada em US\$ 1,6 bilhão. Do mesmo modo, de acordo com a Pesquisa Game Brasil (2024), mais de 75% dos brasileiros consideravam essa uma competição esportiva legítima.

2 Consideram-se, aqui, e-sports e cyber-sports, sinônimos.

O crescimento dos e-sports ocorreu sem uma base jurídica sólida, o que resultou em lacunas na legislação e em incertezas para os envolvidos, em especial, os cyber-atletas, protagonistas desse cenário. A falta de regulamentação específica para as competições prejudica o exercício da profissão. Sem a devida proteção trabalhista e previdenciária, os esportes eletrônicos enfraquecem a segurança financeira e pessoal dos atletas.

A ausência de regulamentação específica para o setor no Brasil é um desafio que impacta o bem-estar e a estabilidade dos jogadores profissionais. Uma das consequências mais preocupantes da omissão legislativa é a prática generalizada da pejetização, realidade em que os cyber-atletas são contratados na condição de Pessoas Jurídicas (PJ) para ocultar a verdadeira relação de trabalho.

Essa estratégia, amplamente adotada nas organizações, tem o objetivo de reduzir encargos trabalhistas, no entanto, vulnerabiliza os jogadores jurídica e socialmente. Ao se vincularem a contratos de prestação de serviço ou a patrocínios, os cyber-atletas privam-se de direitos fundamentais assegurados pela CLT, como férias remuneradas, 13º salário e Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS). A situação agrava-se porque muitos, especialmente os mais jovens, podem não dispor de instrução financeira nem de conhecimentos sobre mercado de trabalho e direitos, ficando mais suscetíveis a condições contratuais desfavoráveis.

Estudos apontam para a necessidade urgente de uma regulamentação que proteja os direitos dos jogadores. Segundo a concepção de Gois (2017), o cyber-atleta é um profissional de jogos eletrônicos, contratado por uma organização para participar de campeonatos e receber pagamento por isso. Tal definição reforça o caráter formal e a necessidade de reconhecimento legal da atividade.

Apesar da profissionalização dos cyber-atletas e do valor bilionário do mercado de e-sports, a legislação brasileira carece de um marco regulatório específico para o setor. O Projeto de Lei n.º 383, de 2017, que visa reconhecer o e-sports como categoria esportiva, ainda está em tramitação. A ausência de medidas legais favorece a pejetização, uma prática que desvia os empregadores do cumprimento dos deveres legais (Silva; Bastos Segundo, 2018).

Conforme ressalta Oliveira (2021), a Lei nº 9.615/98 (Lei Pelé), que regulamenta as competições profissionais, não abrange os esportistas de jogos eletrônicos. Desse modo, também de acordo com a autora, para evitar a pejetização, os cyber-atletas podem ser considerados teletrabalhadores. Tal condição possibilitaria o acesso mínimo aos direitos trabalhistas. Trata-se de analogia, de alternativa jurídica para a falta de legislação na área.

Casos como o do time Jaguares³, em que ocorreram atrasos de salários, contratos abusivos e condições de trabalho degradantes, ilustram a urgência na proteção dos jovens jogadores (muitos, menores de idade) da exploração financeira e trabalhista. A falta de comissão para regulamentar o uso da imagem, rever os salários insatisfatórios e representar as equipes femininas também evidencia a vulnerabilidade dos atletas (Oliveira, 2021).

Outro direito básico desconsiderado no contrato informal é o FGTS. Seu objetivo é garantir uma reserva financeira para o trabalhador em determinados eventos, aposentadoria, demissão sem justa causa ou doenças graves. Esse direito não existe para o jogador de e-sports contratado na condição de PJ. Os cyber-atletas ficam sem amparo financeiro diante de imprevistos, de uma lesão que os afaste de competições ou de demissão sem o pagamento dos devidos direitos (Gois, 2017; Silva; Bastos Segundo, 2018).

Privados de vínculo formal, muitos cyber-atletas ficam impedidos de contribuir de forma regular com o sistema previdenciário e, conseqüentemente, de obter benefícios. Aposentar-se é um direito cada vez mais difícil entre esses profissionais, uma vez que a contribuição para o INSS, quando realizada na condição de pessoa física, é facultativa e, em grande parte dos casos, negligenciada.

Sem contrato formal e registro em carteira, os jogadores não têm direito a benefícios como auxílio-doença ou auxílio-acidente nos afastamento por lesão. Treinos diários e competições de grau mais elevado expõem os atletas ao risco de desenvolver a síndrome do excesso de treinamento, decorrente do desequilíbrio entre demanda física e capacidade de recuperação. Os sinais são alterações metabólicas, fadiga crônica, estresse elevado e distúrbios emocionais. Destituídos de cobertura previdenciária, muitos jogadores ficam desamparados, com dificuldade para custear o tratamento e a recuperação (Rohlfes *et al.*, 2005; Silva, 2024).

Outro aspecto importante é a insegurança jurídica desses profissionais diante do fenômeno da pejetização. A insegurança no que diz respeito à rescisão do contrato, aos direitos em virtude de afastamento ou da transição de um clube para outro é um ponto crítico. Se um cyber-atleta for dispensado ou decidiu transferir-se para outra equipe pode perder direitos rescisórios, como aviso prévio, indenização por dispensa sem justa causa e outros benefícios que garantiriam segurança no processo de mudança de equipe.

Muitas vezes, os contratos são vagos ou informais e não dispõem de cláusulas de proteção para o atleta, que fica sujeito a decisões unilaterais das organizações. Tal

3 Time de CS:GO.

condição dificulta o reconhecimento profissional do cyber-atleta de fato, o que pode impedir a inclusão no mercado de trabalho e, por conseguinte, a devida formalização do contrato.

A sobrecarga de trabalho nos e-sports tem sido uma preocupação crescente, especialmente pela falta de regulamentação específica. Frequentemente, atletas profissionais enfrentam rotinas que ultrapassam 12 horas diárias, muitas vezes, em *Gaming Houses*, onde residem e treinam sob intensa pressão por desempenho. Esse cenário evidencia a necessidade de limites legais para a jornada de trabalho e de proteção mínima à saúde física e mental dos jogadores (Amor, 2020; Silva, 2024;).

Pressão por resultados e a constante exposição pública são fatores que aumentam o estresse e tornam os atletas mais suscetíveis a problemas de saúde mental (ansiedade, depressão e burnout), conforme destacam estudos médicos sobre saúde ocupacional (Mônica, 2021). A ausência de normas que regulem carga horária e cuidados com o bem-estar agrava o quadro e expõe os jogadores a riscos.

Outro ponto crítico é a dificuldade de reconhecer formalmente a carreira de cyber-atleta. Embora tenha havido um crescimento significativo no mercado de e-sports no Brasil, não raro os jogos eletrônicos são considerados passatempo ou atividade secundária, se comparada aos esportes tradicionais. Desconsiderar profissionalmente as competições dificulta a luta por direitos trabalhistas e pela criação de normas específicas que garantam a proteção dos atletas, que visam obter aceitação da legitimidade de seu trabalho da mesma forma que ocorre com outros profissionais do esporte.

Um dos maiores entraves para regulamentar os e-sports no Brasil é a ausência de um enquadramento jurídico para os profissionais do esporte eletrônico. A Lei nº 14.597/23 (Lei Geral do Esporte) substituiu a Lei nº 9.615/98 e estabelece que esporte é “toda atividade predominantemente física”. Desse modo, incluir os esportes eletrônicos nessa categoria causa controvérsias.

Embora não exijam esforço físico excessivo, os e-sports demandam alta habilidade motora, movimento dos olhos, rapidez de reflexos e resistência para longas horas de treinamento e competição. A rotina é, pois, exaustiva, ultrapassa 12 horas/dia sob intensa pressão por desempenho (Amor, 2020; Silva, 2024). Com essa sobrecarga, os jogadores estão suscetíveis a problemas de saúde física e mental. Tais características reforçam a tese de que se trata não de entretenimento, mas de atividades próprias de uma profissão.

Grande parte dos contratos de patrocínio e de divulgação de imagem substitui o vínculo empregatício, contudo, não garante a compensação financeira

devida nem oferece a proteção legal necessária aos jogadores. Muitas vezes, esses contratos impõem restrições à exclusividade da imagem, ao tempo dedicado à equipe e às metas de desempenho. Tais elementos indicam explicitamente subordinação e dependência econômica — características típicas da relação de emprego. Ocorre, porém, que, por não serem considerados empregados, os atletas não têm o direito de recorrer à Justiça do Trabalho para reivindicar direitos (Ferreira; Costa, 2020; Oliveira; Mandalozzo, 2021).

Diferentemente dos atletas de outras modalidades esportivas, que contam com sindicatos e associações para negociar condições de trabalho, os jogadores de e-sports não dispõem de entidade representativa sólida para defender seus interesses. Essa realidade traz desvantagens na negociação de contratos, condição que, muitas vezes, os obriga a aceitar cláusulas abusivas impostas pelas organizações.

Outro aspecto jurídico problemático diz respeito à natureza do vínculo contratual. Léria e Maciel (2022) observam que os contratos de patrocínio e de imagem, utilizados frequentemente, não conferem segurança jurídica ao jogador, pois, regidos pelo Código Civil, não preveem obrigações trabalhistas básicas, mesmo quando presentes elementos típicos da relação de emprego. Essa prática contribui para a exploração da mão de obra dos atletas sob o pretexto de parceria comercial.

No campo previdenciário, a informalidade dos vínculos impede o recolhimento de contribuições ao INSS e exclui os jogadores da proteção social mínima. Significa que, em caso de lesão, doença ou afastamento, o atleta não terá acesso ao auxílio-doença, à aposentadoria ou ao auxílio-acidente. Embora a jurisprudência seja tímida nesse ponto, alguns autores, Léria e Maciel (2022), defendem a imprescindibilidade da atuação estatal para garantir segurança social aos jogadores profissionais.

A realidade que ora se apresenta dificulta a criação de políticas públicas voltadas à saúde ocupacional, segurança digital, formação técnica e inclusão no mercado formal. Ao mesmo tempo que se verifica a expansão do setor de e-sports, o Brasil permanece atrasado em relação a outros países (França, Coreia do Sul e Estados Unidos) em que há diretrizes legais para proteger e regulamentar essa atividade, conforme mostra este estudo na seção desenvolvimento.

É certo, portanto, que a inexistência de normas específicas para os cyber-atletas contribui diretamente para a precarização das relações de trabalho. Tal proposição confirma a hipótese desta pesquisa. A privação de regulamentação adequada compromete não apenas a segurança jurídica dos jogadores, mas também o desenvolvimento sustentável do setor de e-sports.

MODELOS INTERNACIONAIS DE REGULAMENTAÇÃO DOS E-SPORTS: UMA ANÁLISE COMPARADA

A regulamentação dos e-sports tem avançado em diversas jurisdições internacionais, oferecendo modelos que podem servir de referência para um marco normativo no Brasil. Países como Coreia do Sul, França, Alemanha e Estados Unidos têm adotado medidas legislativas ou administrativas para reconhecer formal e profissionalmente os jogadores de e-sports e garantir-lhes direitos trabalhistas, previdenciários e institucionais. A análise comparativa desses modelos permite vislumbrar caminhos possíveis para a proteção jurídica dos cyber-atletas brasileiros.

A Coreia do Sul é considerada referência mundial em regulamentação de e-sports. Desde 2020, o país adota o *Act on Promotion of E-Sports*, legislação específica que reconhece profissionalmente os jogadores e estabelece diretrizes para a proteção de seus direitos, incluindo saúde ocupacional, contratos e licenciamento (Scholz; Nothelfer, 2022). A atuação da *Korean e-Sports Association* (KeSPA), vinculada ao Ministério da Cultura, Esporte e Turismo, confere institucionalidade à prática e permite o monitoramento de equipes e de campeonatos.

Na França, o reconhecimento legal dos jogadores formalizou-se com a promulgação da Lei nº 2016-1321, a *Loi pour une République Numérique*. Essa norma criou a figura do “*joueur professionnel salarié*”, regulamentada pelo Decreto nº 2017-872. De acordo com o artigo 102 do *Code du Travail*, o jogador profissional é aquele que mantém relação de subordinação jurídica com uma empresa ou associação licenciada pelo Estado, com todos os direitos decorrentes do vínculo empregatício (Ferreira; Costa, 2019).

A Alemanha adotou um modelo híbrido. Embora não possua uma lei específica para regulamentar os e-sports, reconhece parcialmente a atividade por meio da concessão de vistos especiais para atletas estrangeiros, com base no

§22, n.º 5 da *Beschäftigungsverordnung*. Essa norma permite aos jogadores estrangeiros ingressarem no país para atuar profissionalmente em clubes de e-sports, na condição de comprovação de contrato e de vínculo com organizações reconhecidas (Scholz; Nothelfer, 2022).

Nos Estados Unidos não existe lei federal que reconhece a natureza profissional dos e-sports, no entanto, o governo norte-americano passou a conceder vistos P-1A (destinados a atletas de legitimidade internacional) a jogadores de e-sports após mobilização da desenvolvedora Riot Games. Essa prática se institucionalizou para permitir a participação de estrangeiros em torneios organizados no país, com

os mesmos direitos concedidos a atletas de competições tradicionais (Ontier, 2016; Robertson apud Pereira, 2014).

As experiências revelam que, apesar de distintas nas respectivas abordagens, essas jurisdições visaram adaptar suas estruturas normativas à realidade dos e-sports. O que une esses modelos é o reconhecimento da especificidade da profissão e da necessidade de garantir segurança jurídica aos jogadores. Léria e Maciel (2022) argumentam que a inexistência de um marco legal compromete a promoção da dignidade do trabalho e o desenvolvimento institucional do setor. Embora os e-sports movimentem cifras bilionárias e atraiam milhões de espectadores, com o vácuo regulatório, a atividade é vista com desconfiança por parte do legislador. Essa condição impede avanços estruturais no reconhecimento legal da profissão (Silva, 2023).

Do ponto de vista institucional, conforme exposto alhures, alguns órgãos (KeSPA, na Coreia do Sul ou a associação *France Esports*) contribuem para a padronização de regras e mediação de conflitos entre atletas e organizações. Tais entidades têm sido fundamentais para garantir o cumprimento de contratos, a fiscalização de treinamentos e o combate a práticas abusivas. O Brasil não possui entidade pública ou privada com esse papel, o que evidencia uma lacuna estrutural.

É importante salientar também que, do ponto de vista internacional, existem países que avançaram no quesito proteção de jogadores. Na China, o governo restringiu o tempo de jogo para menores e exigiu das plataformas a emissão de relatórios de desempenho, criando um sistema de governança dos e-sports voltado à saúde dos atletas e à ética competitiva (Scholz; Nothelfer, 2022). No Brasil, medidas similares podem ser adaptadas, respeitando a liberdade contratual, mas oferecendo aos atletas, no mínimo, um pouco de cuidado no desempenho das atividades.

Nessa senda, as políticas dos países citados também estão voltadas à preservação da saúde mental e física dos atletas. Na Coreia do Sul, as equipes são obrigadas a contar com acompanhamento psicológico e ergonômico. Na França, os contratos devem conter cláusulas que contemplem bem-estar e limitação de carga horária (Scholz; Nothelfer, 2022).

Nos países em questão, o reconhecimento dos e-sports como profissão, a previsibilidade das leis, profissionalização das equipes e atração de investimentos impactaram o setor de forma positiva. Na Coreia do Sul, a formalização dos contratos estimulou o surgimento de academias de treinamento, de universidades voltadas à formação de jogadores, e ampliou o interesse da mídia e de patrocinadores pelo segmento. Na França, a regulamentação favoreceu a ação de empresas especializadas em gestão de carreira e mediação de conflitos entre jogadores e organizações, e

fortaleceu a governança interna (Scholz; Nothelfer, 2022).

Os modelos internacionais contemplam políticas públicas voltadas à proteção da saúde física e mental dos jogadores. Na China, o governo impôs limites diários de tempo de jogo para menores, visando combater o vício digital e promover hábitos saudáveis. Na Coreia do Sul, os clubes são obrigados a oferecer suporte psicológico, assistência médica e a garantir ergonomia adequada para atender às condições mínimas de trabalho exigidas (*Pew Research Center*, 2022). Verifica-se, pois, que a regulação dos e-sports deve ir além da formalização dos contratos e incluir elementos de bem-estar físico, mental e social.

Além das ações listadas, esses países mantêm mecanismos de fiscalização. A Coreia do Sul e a França operam com estruturas híbridas entre setor público e entidades privadas reguladoras. A KeSPA é autoridade certificadora, audita contratos e promove boas práticas em conjunto com o Estado (Pereira, 2014). Na França, a *France Esports* possui função consultiva no Ministério da Economia Digital e contribui para a elaboração de regulamentos técnicos aplicáveis aos clubes (Ferreira; Costa, 2019; Scholz; Nothelfer, 2022).

As soluções encontradas por esses países oferecem ao Brasil um repertório valioso para a adoção de políticas públicas. Ao criar uma entidade de autorregulação, vinculada ao Ministério do Esporte ou Ministério da Cultura, o país pode garantir um diálogo permanente entre jogadores, organizações e Estado. Da mesma forma, incluir cláusulas obrigatórias nos contratos (tempo máximo de treino diário, acompanhamento médico e proteção à imagem) pode evitar abusos e judicializações desnecessárias. Com base na experiência internacional, o Brasil tem plenas condições de estruturar um modelo de governança inclusivo, moderno e eficaz para os e-sports.

Conforme as experiências apresentadas, é possível proteger os direitos dos atletas sem inviabilizar a competitividade e a inovação. Pelo contrário, regular expressamente os procedimentos estimula a profissionalização, atrai investimentos e promove a sustentabilidade dos e-sports. O Brasil encontra nos exemplos mencionados inspiração e fundamentos concretos para definir um marco regulatório próprio e eficaz.

DIRETRIZES LEGISLATIVAS E ALTERNATIVAS JURÍDICAS PARA A PROTEÇÃO DOS CYBER-ATLETAS NO BRASIL

A ausência de regulamentação específica para o e-sport no Brasil expõe os jogadores a uma série de desafios no âmbito trabalhista. As dificuldades vão desde a precarização dos contratos, sobrecarga de trabalho até a falta de suporte médico. O crescimento exponencial e a relevância econômica dessa modalidade tornam urgente

a criação de normas que assegurem direitos mínimos para os cyber-atletas e avanço dos jogos de maneira ética e sustentável. Com um marco regulatório adequado, o Brasil poderá oferecer melhores condições para os jogadores, fortalecer-se no cenário internacional e ser referência global em e-sports.

Um dos maiores entraves identificados é a dificuldade de enquadrar juridicamente os cyber-atletas sem ferir os princípios fundamentais da CLT. A aplicação direta da legislação trabalhista tradicional pode ser ineficaz, pois não leva em consideração as especificidades dos e-sports, um universo digital e competitivo. Sobre isso, Foggiatto (2017) argumenta que o perfil do jogador rompe com os parâmetros clássicos da figura do empregado e exige uma regulamentação que considere novas formas de controle e produtividade.

Com base na realidade dos e-sports no Brasil e nas experiências bem-sucedidas de países que regulamentaram essa atividade, é possível propor um conjunto de diretrizes voltadas à efetiva proteção dos jogadores. Reconhecer juridicamente a profissão é o primeiro passo para assegurar-lhes dignidade, segurança nos contratos e acesso a direitos fundamentais.

Uma das alternativas mais viáveis em curto prazo é enquadrar os atletas de e-sports na categoria de teletrabalhadores, nos termos do artigo 75-B da CLT. Para tanto, seria necessário alterar a lei e prever expressamente a compatibilidade do exercício profissional com o regime de teletrabalho. Essa mudança poderia ser feita por meio de emenda à CLT ou de norma infralegal, vinculada à Lei nº 13.467/2017, com definição de jornada e regras sobre controle de produtividade e fornecimento de equipamentos (Oliveira, 2021).

Paralelamente, a recomendação é elaborar uma norma específica, que regule os e-sports de forma sistêmica, os direitos e deveres de atletas, equipes e organizadores, nos moldes da Lei Pelé. Essa lei deve prever de forma expressa: definição de jogador profissional, criação de contratos típicos, registro formal das equipes, fiscalização das *gaming houses* e proteção do direito de imagem. A experiência francesa demonstra que esse modelo de legislação não engessa, ao contrário, estimula a profissionalização do mercado (Ferreira; Costa, 2019).

Outra estratégia é fortalecer sindicatos ou associações de classe voltadas exclusivamente aos cyber-atletas. Essas entidades podem atuar na negociação coletiva, na formulação de convenções específicas, mediação de conflitos trabalhistas e representação institucional no poder público. Léria e Maciel (2022) observam que a falta de representação coletiva é um dos fatores que mais contribuem para a fragilidade dos contratos e exploração de jogadores jovens em início de carreira.

É essencial, além disso, estabelecer diretrizes mínimas para o trabalho dos

jogadores de e-sports. Os contratos devem conter obrigatoriamente cláusulas sobre: duração, jornada de trabalho com limitação diária, valor de remuneração, proteção à saúde ocupacional (inclusive acompanhamento psicológico), garantias previdenciárias, cessão de imagem com limites legais e previsão de multa por descumprimento contratual. O artigo 87-A da Lei Pelé estabelece regras (uso da imagem no esporte tradicional) que poderiam ser estendidas aos e-sports com as devidas adaptações (Brasil, 1998).

O Estado brasileiro também deve assumir papel proativo na regulamentação do setor. Políticas públicas (como cursos técnicos reconhecidos pelo MEC, por exemplo) voltadas à formação profissional dos jogadores seriam um passo importante para a valorização da categoria. Da mesma forma, programas de saúde digital e campanhas sobre transtornos mentais associados ao excesso de exposição a telas, competição e pressão por desempenho devem ser incorporados às agendas do SUS e dos Ministérios do Esporte e da Saúde (Silva, 2024).

Outro ponto negligenciado no debate nacional é o uso da imagem dos jogadores. A ausência de cláusulas referentes a essa proteção jurídica nos contratos faz que muitos atletas tenham sua identidade explorada comercialmente sem qualquer remuneração adicional. Alves (2018) adverte que a apropriação simbólica pode configurar enriquecimento ilícito por parte das organizações, o que reforça a urgência de regulamentação do direito de uso de imagem.

A inexistência de mecanismos de denúncia e de mediação também contribui para o agravamento dos conflitos entre jogadores e equipes. Em casos de assédio moral, atrasos salariais ou descumprimento contratual, os atletas não dispõem de canais institucionais eficazes para solucionar controvérsias. Criar um órgão regulador específico, nos moldes dos que existem nas federações esportivas tradicionais, pode ajudar a resolver essas questões de maneira célere e especial.

Avançar na criação de uma lei que reconheça a complexidade das relações e estabeleça parâmetros mínimos de proteção trabalhista, previdenciária, psicológica e contratual para os cyber-atletas do Brasil deve ser, portanto, uma ação imperiosa. Essa regulamentação deve respeitar a dinâmica inovadora do setor, sem, no entanto, desconsiderar a dignidade do trabalhador e a necessidade de promover um ambiente profissional e ético.

Criar uma instituição nacional de autorregulação dos e-sports que atue em parceria com o Estado constitui mecanismo eficaz para garantir o cumprimento das normas na vigência dos contratos e a ética profissional. À semelhança da KeSPA na Coreia do Sul, essa entidade pode licenciar competições, fiscalizar contratos e estabelecer um registro nacional de jogadores e organizações. Essa ação é fundamental para oferecer suporte técnico, jurídico e psicológico aos atletas, contribuindo para um ambiente mais justo e sustentável.

Em suma, a regulamentação dos e-sports no Brasil exige a atuação

coordenada dos Poderes Legislativo e Executivo, sociedade civil e agentes privados. As diretrizes propostas neste trabalho têm o propósito de assegurar reconhecimento profissional, tratamento digno e proteção jurídica plena aos cyber-atletas, conforme os fundamentos da Constituição Federal e da legislação trabalhista brasileira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, o objetivo foi compreender os impactos da falta de regulamentação trabalhista entre os profissionais dos esportes eletrônicos no Brasil, os cyber-atletas. A pesquisa discutiu o crescimento global, a consolidação dos e-sports como atividade econômica no cenário esportivo e os desafios dos jogadores, especialmente no que se refere à informalidade nas contratações, à prática recorrente da pejotização e à falta de amparo legal e previdenciário. A análise empregou uma abordagem qualitativa e descritiva, com base na doutrina, em leis, artigos científicos e nos modelos internacionais.

A pergunta norteadora do estudo, —diante da lacuna normativa, de que maneira garantir proteção trabalhista aos cyber-atletas? , pôde ser respondida de maneira satisfatória. Verificou-se que, embora não exista no Brasil um marco legal que reconheça formalmente os e-sports como categoria profissional, existem elementos que justificam a regulamentação dessa modalidade esportiva. A precariedade nas relações laborais e a ausência de garantias mínimas configuram um cenário de vulnerabilidade que demanda ação urgente do poder público, da doutrina e da jurisprudência.

A hipótese inicial de que a inexistência de normas jurídicas específicas contribui para a fragilidade dos direitos dos jogadores eletrônicos se confirmou. A pesquisa demonstrou que muitos contratos firmados entre organizações e atletas são vínculos empregatícios mascarados, disfarçados de prestação de serviços, sem o devido reconhecimento legal. Isso resulta na perda de direitos fundamentais, férias, décimo terceiro salário, jornada regulamentada, FGTS e previdência social. Além disso, a sobrecarga física e emocional, aliada à ausência de suporte médico e psicológico adequado, agrava a situação dos atletas.

Os objetivos definidos ao longo do trabalho foram atingidos. Identificaram-se os principais entraves jurídicos enfrentados pelos jogadores de esportes eletrônicos no Brasil, analisaram-se experiências bem-sucedidas de outros países (Coreia do Sul e França) e foram propostas diretrizes para a criação de um marco normativo para o setor. O objetivo geral, examinar a necessidade de regulamentação dos e-sports no país, foi plenamente cumprido, especialmente ao evidenciar que o crescimento dessa modalidade esportiva, sem a devida proteção legal, tende a consolidar a exploração e o desenvolvimento insustentável da prática esportiva.

Conclui-se, pois, que a regulamentação dos e-sports no Brasil é possível, mas também necessária e urgente. Formalizar as relações de trabalho, reconhecer juridicamente a profissão de cyber-atleta, criar sindicatos ou associações representativas e definir condições mínimas para a atuação nesse mercado são ações essenciais para garantir o desenvolvimento ético e sustentável da indústria. A inexistência de proteção institucional colide com princípios fundamentais do ordenamento jurídico brasileiro, como dignidade da pessoa humana e valorização do trabalho.

Para futuras pesquisas, recomendam-se estudos empíricos com jogadores profissionais e representantes de organizações, com o objetivo de compreender de forma mais ampla as dinâmicas contratuais e as condições reais de trabalho na realização dos e-sports. Investigações sobre saúde física e mental dos atletas, políticas públicas voltadas à inclusão das atividades nos programas educacionais e esportivos, também são relevantes. Com a ampliação do debate e o envolvimento de diferentes atores sociais será possível consolidar um ambiente mais justo e seguro para os profissionais que movimentam os e-sports, um setor em constante expansão.

REFERÊNCIAS

ALVES, T, M. Considerações sobre os modelos de exploração dos esportes profissionais aplicados ao e-Sports. **Revista Síntese Direito Desportivo**, ano VII, n. 41, abr.-jun. 2018.

AMOR, P. D. **A ressignificação da gestão do Clube Furia Esports na perspectiva da saúde integral dos cyber-atletas**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em direito) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.
Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/32910/1/TCC%20Vers%C3%A3o%20Final%20-%20Paula%20Diniz%20Amor.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2025.

ABIDÃO NETO, B.; MOTTA, M. O crescimento do mercado de E-sports no Brasil. **Bichara e Mota advogados**, [s.d.]. Disponível em: <https://www.bicharaemotta.com.br/o-crescimento-do-mercado-de-esports-no-brasil/>. Acesso em: 19 set. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.597, de 12 de julho de 2023**. Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) para dispor sobre o teletrabalho. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14597.htm. Acesso em: 10 jul. 2024.

BRASIL. **Projeto de Lei do Senado n. 383, de 2017**. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília: 2017. Disponível: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177> Acesso em: 26 mar. 2025.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 26 mar. 2025.

DEMO, P. **Pesquisa e informação qualitativa: aportes metodológicos**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004. 135 p.

FERREIRA, V. R.; COSTA, P. L. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. **Meritum**, v.14, n. 1, jan./jul. 2019. Disponível em: <http://www.fumec.br/revistas/meritum/article/download/6841/pdf>. Acesso em: 26 mar. 2025.

FOGGIATTO, R. E. **A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos**. 2017. 65 f. Monografia (Bacharelado em Direito) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Jurídicas, Curitiba, 2017.

GOIS, J. C. **O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros**. 2017. 69 f. Monografia (Graduação em Direito) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/24848/1/GOIS%2C%20Jessica%20Caramuru%20%20O%20regime%20trabalhistas%20dos%20CYBER.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2025.

HOSPITAL SANTA MÔNICA. **Transtornos mentais relacionados ao trabalho: conheça os principais**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://hospitalsantamonica.com.br/transtornos-mentais-relacionados-ao-trabalho-conheca-os-principais/>. Acesso em: 10 jul. 2024.

LÉRIA, T. K.; MACIEL, J. M. profissionalização do Esport e as consequências jurídicas. **Academia de Direito**, [s. l.], v. 4, p. 1311-1333, 2022. Disponível em: <http://www.periodicos.unc.br/index.php/acaddir/article/download/3842/1851>

MAGNO, A.; BARBOSA, S.; ORBEM, Juliani Veronezi. —Pejotização : precarização das relações de trabalho, das relações sociais e das relações humanas. **Revista eletrônica do curso de direito da UFSM**, v. 10, n. 2, p. 839-859, 2015.

OLIVEIRA, G. **Jaguars é acusada de atrasar salários e cobrar por estadia em gaming house**. *Ge.globo*, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/jaguars-e-acusada-de-atrasar-salarios-e-cobrar-por-estadia-em-gaming-house.ghtml>. Acesso em: 26 mar. 2025.

OLIVEIRA, S. W. de; MANDALOZZO, Silvana S. N.. Esportes eletrônicos e os direitos trabalhistas no Brasil. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 7, n. 11, p. 103543103560, 2021. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/39261> Acesso em: 26 mar. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil**, 2024. 11 ed. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1i64N_wQNyzXqAl6zI4xE2hNwxG6kMwyE/view. Acesso em: 19 set. 2025.

ROHLFS, I. C. P. de M. et al. Relação da síndrome do excesso de treinamento com estresse, fadiga e serotonina. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, São Paulo, v. 11, n. 6, p. 367 372, nov./dez. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbme/a/NRngmMYgzZyNM55cgjwbPdG/>. Acesso em: 26 mar. 2024.

SCHOLZ, T. M.; NOTHELFER, N. **Esports**: background analysis. Brussels: European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3Ffp13p>. Acesso em: 13 maio 2025.

SILVA, F. G. C. da. **A gestão social e a organização salutogênica dos e-sports**: um estudo sobre as possibilidades do clube Furia Esports para a promoção da saúde integral dos cyber-atletas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2024.

SILVA, K. I. Q. **O esporte eletrônico e sua matriz normativa de regulamentação no Brasil em 2023**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Universidade Federal de Campina Grande, Sousa, 2023.

SILVA, S. A. E.; BASTOS SEGUNDO, P. D. S. Jogos eletrônicos: uma nova modalidade desportiva. **Revista de Direito FIBRA Lex**, Belém, PA, ano 3, n. 4, p. 1-13, 2018.

Publicado originalmente no Caderno de Ciências Sociais Aplicadas - Volume 22, Número 3, 9-20, 2025