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

Arielle Santos Batista[1]
Israel Mota Oliveira[2]
Yuri de Oliveira Rego[3]
Adive Cardoso Ferreira Júnior[4]

RESUMO

A consolidação dos esportes eletrônicos (e-sports) como uma 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, o que compromete o acesso a garantias trabalhistas básicas. Este trabalho tem como objetivo 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 enfrentados pelos jogadores profissionais, como a falta de reconhecimento da profissão, a sobrecarga de trabalho e a ausência de proteção previdenciária. A pesquisa também explora modelos internacionais de regulação, propondo diretrizes legislativas para assegurar condições laborais dignas aos atletas eletrônicos brasileiros.

Palavras-chave: e-sports; direito do trabalho; cyber-atletas; pejotização; regulamentação jurídica.

E-SPORTS AND LABOR RIGHTS: THE NEED FOR REGULATION FOR CYBER-ATHLETES

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.

[1] Bacharelanda em Direito pela faculdade Unex, Itabuna/BA. E-mail: ariellebatista56@gmail.com.
[2] Bacharelando em Direito pela faculdade Unex, Itabuna/BA. E-mail: israelmotaoliveira@outlook.com
[3] Bacharelando em Direito pela faculdade Unex, Itabuna/BA. E-mail: oliveira.yuri94@hotmail.com
[4] Bolsista CAPES. 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, em que exerce a função de presidente no biênio 2024-2026. Presidente da Comissão de Direito Tributário da OAB/BA, subseção Itabuna. Advogado. E-mail: adivejunior@outlook.com.

Keywords: e-sports; labor law; cyber-athletes; outsourcing; legal regulation.

1 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 como o futebol e o basquete, os e-sports representam uma nova configuração do esporte profissional, cujos contornos jurídicos ainda se encontram em fase embrionária. A crescente notoriedade e a profissionalização dos jogadores, conhecidos como *cyber-atletas*, evidenciam a emergência de uma nova categoria laboral, cuja inserção nas estruturas normativas do Direito do Trabalho carece de regulação específica e adequada.

A ausência de reconhecimento formal dos e-sports como modalidade esportiva no ordenamento jurídico brasileiro constitui um dos principais entraves à efetiva proteção dos direitos dos profissionais da área. Tais jogadores, submetidos a rotinas exaustivas de treinamento, cumprimento de obrigações contratuais com patrocinadores, participação em transmissões ao vivo e 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 pejotização[5] (Magno; Barbosa; Orbem, 2015)

A jurisprudência brasileira sobre o tema ainda é escassa, o que reflete o desconhecimento dos tribunais quanto à dinâmica dessa atividade. Muitos juízes, ao se depararem com demandas envolvendo jogadores de e-sports, ainda os equiparam a prestadores de serviço, ignorando os elementos fáticos que configuram a subordinação e habitualidade (Silva, 2023). A insegurança jurídica resultante dessa ausência de precedentes dificulta a busca por direitos por parte dos jogadores.

Além disso, os contratos de exclusividade e confidencialidade impostos aos jogadores contêm cláusulas que muitas vezes restringem sua liberdade profissional, limitando sua atuação com outras marcas ou plataformas. Tais contratos, segundo Ferreira e Costa (2020), geram uma espécie de servidão digital, na qual o jogador é vinculado à organização sem as garantias básicas do contrato de trabalho previsto na CLT.

[5] 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 uma sociedade empresária. (Magno; Barbosa; Orbem, 2015)

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, no qual os jogadores são privados de direitos essenciais como férias remuneradas, décimo terceiro salário, jornada de trabalho regulamentada, repouso semanal e cobertura previdenciária.

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

O objetivo geral da pesquisa consiste em analisar a necessidade de regulamentação das relações trabalhistas dos cyber-atletas, considerando a expansão do setor e a ausência de normatização específica. Como objetivos específicos, destacam-se: (i) identificar os principais desafios jurídicos enfrentados pelos jogadores profissionais de e-sports no Brasil; (ii) analisar comparativamente os modelos regulatórios adotados em outros países que já reconhecem formalmente os e-sports como prática profissional; e (iii) propor diretrizes legislativas e alternativas jurídicas voltadas à efetiva proteção dos direitos desses trabalhadores.

A delimitação temática da pesquisa está centrada na interface entre o Direito do Trabalho e o fenômeno dos 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 desafiam as categorias jurídicas tradicionais e exigem a adaptação do arcabouço normativo 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 sobre a matéria.

Do ponto de vista metodológico, adota-se uma pesquisa pura com abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo. A fase exploratória busca mapear o panorama atual da profissionalização dos e-sports e da ausência de regulamentação trabalhista no Brasil. Em seguida, a fase descritiva se propõe a analisar com profundidade os elementos jurídicos e sociais que compõem o cenário das relações laborais nesse segmento. O método de raciocínio

é predominantemente dedutivo, partindo 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, abrangendo legislações pertinentes, como a CLT e a 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 abordam a 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 adoção da metodologia qualitativa, conforme delineada por Pedro Demo (1995), permite o aprofundamento na compreensão da realidade subjetiva, social e estrutural que circunda os cyber-atletas. A intensidade do trabalho, a dedicação emocional, a pressão psicológica e a ausência de suporte institucional constituem elementos que desafiam a caracterização simplista dessa atividade como mero entretenimento. A perspectiva da construção social da realidade contribui para o entendimento da ausência de reconhecimento jurídico dos e-sports, influenciada pela percepção social de que se trata de uma prática lúdica, e não profissional.

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

Nesta mesma intelecção, a inexistência de um marco normativo específico no Brasil compromete não apenas os direitos individuais dos jogadores, mas também a institucionalização dos e-sports como modalidade esportiva reconhecida. 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 atual colide com os princípios da dignidade da pessoa humana, da valorização do trabalho e da promoção da saúde, previstos na Constituição Federal.

Diante da expansão ininterrupta do setor e da vulnerabilidade jurídica dos profissionais envolvidos, torna-se imperativo que o Poder Legislativo, a doutrina jurídica e a jurisprudência

avancem na construção de uma regulação específica. O reconhecimento dos e-sports como prática profissional dotada de complexidade e relevância social é condição necessária para a superação da precariedade e para a efetivação de direitos fundamentais no contexto do trabalho digital.

Além da introdução e das considerações finais, esta pesquisa conta com três seções principais. Na primeira seção, são identificados os principais desafios jurídicos enfrentados pelos cyber-atletas no Brasil, com foco na ausência de regulamentação trabalhista específica e nos efeitos da pejotização. Na segunda seção, é realizada uma análise dos requisitos legais para o reconhecimento do vínculo empregatício e de como esses critérios se aplicam (ou não) às 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 na modalidade de teletrabalho e a criação de um marco normativo específico.

2 DESAFIOS JURÍDICOS ENFRENTADOS PELOS *CYBER*-ATLETAS NO BRASIL

O cenário dos esportes eletrônicos (e-sports) no Brasil tem crescido exponencialmente nas últimas décadas, saindo do status de hobby para se consolidar como uma profissão altamente rentável para jogadores e organizações. Hoje, campeonatos internacionais como o CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends), o Free Fire World Series e o Major de CS:GO movimentam milhões de reais e possuem audiência comparável a de grandes eventos esportivos tradicionais. A crescente popularidade dos e-sports no Brasil também tem impulsionado a criação de academias especializadas, patrocinadores, transmissões ao vivo e uma imensa base de fãs, consolidando o mercado em um setor altamente competitivo.

Esse crescimento acelerado ocorreu sem um arcabouço jurídico sólido, o que resultou em uma série de lacunas legais e incertezas para os envolvidos, particularmente para os cyber-atletas, que são os principais protagonistas desse cenário. Sem uma regulamentação específica, os jogadores e suas equipes se veem expostos a uma situação de vulnerabilidade, sem a devida proteção trabalhista e previdenciária, o que prejudica tanto o desenvolvimento da profissão quanto a segurança financeira e pessoal dos atletas.

A ausência de uma regulamentação específica para o setor de esportes eletrônicos no Brasil continua a ser um desafio significativo, impactando diretamente a estabilidade e o bem-estar dos jogadores profissionais. Uma das consequências mais preocupantes dessa omissão

legislativa é a prática generalizada da pejotização, onde os cyber-atletas são frequentemente contratados como pessoas jurídicas (PJ) em vez de empregados com vínculo formal.

Essa estratégia, amplamente adotada por organizações de e-sports com o objetivo de reduzir encargos trabalhistas, expõe os jogadores a uma vulnerabilidade jurídica e social considerável. Ao serem vinculados por contratos de prestação de serviço ou patrocínio, os cyber-atletas são privados de direitos fundamentais assegurados pela CLT, como férias remuneradas, 13º salário e Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS). Essa situação é agravada pela constatação de que muitos atletas, especialmente jovens, podem não ter instrução financeira ou conhecimento adequado do mercado de trabalho, tornando-os mais suscetíveis a condições contratuais desfavoráveis.

Alguns estudos apontam para a necessidade urgente de uma regulamentação que proteja os direitos desses profissionais, um exemplo desses é Gois (2017), que define o cyber-atleta como um jogador profissional de jogos eletrônicos contratado por uma organização para participar de campeonatos, recebendo pagamento por isso. Essa definição reforça o caráter profissional da atividade e a necessidade de reconhecimento legal.

Apesar do reconhecimento da profissionalização dos cyber-atletas e do crescimento bilionário do mercado de e-sports, a legislação brasileira ainda carece de um marco regulatório específico. O Projeto de Lei 383 de 2017, que visava reconhecer o eSports como categoria esportiva, ainda está em andamento. A ausência de tal regulamentação permite que a pejotização continue sendo uma prática comum, desviando os deveres trabalhistas por parte dos empregadores (Silva; Bastos Segundo, 2018.)

Oliveira (2021), ressalta que a Lei Pelé (Lei nº 9.615/98), que regulamenta as competições profissionais, não abrange os esportistas voltados para a prática de jogos eletrônicos, os cyber-atletas. A autora sugere que, para evitar a pejotização, os cyber-atletas poderiam ser reconhecidos como teletrabalhadores, o que possibilitaria o acesso mínimo a direitos trabalhistas. Essa analogia busca uma alternativa jurídica diante da falta de legislação específica.

Casos como o time Jaguares, onde ocorreram atrasos salariais, contratos abusivos e condições degradantes, ilustram a urgência de uma regulamentação que proteja os jovens jogadores, muitos deles menores de idade, de exploração financeira e trabalhista. A falta de comissão pelo uso de imagem e salários insatisfatórios para equipes femininas também evidenciam a vulnerabilidade desses atletas (Oliveira, 2021).

Outro direito básico que é perdido nesse tipo de contrato informal é o FGTS, que tem como objetivo garantir uma reserva financeira para o trabalhador em casos de demissão sem

justa causa, aposentadoria ou até mesmo em casos de doenças graves. Esse direito simplesmente não existe para o jogador de e-sports que atua como PJ. Sem essa proteção, os cyber-atletas ficam sem um amparo emergencial financeiro em caso de imprevistos, como uma lesão que os afaste de competições ou até mesmo uma demissão sem o pagamento dos devidos direitos (Gois, 2017; Silva; Bastos Segundo, 2018).

A ausência de vínculo formal impede que muitos cyber-atletas realizem contribuições regulares ao sistema previdenciário, comprometendo o acesso a benefícios como aposentadoria ou auxílio por incapacidade. A aposentadoria, direito garantido aos trabalhadores formalizados, torna-se de difícil alcance para esses profissionais, uma vez que a contribuição ao INSS, quando realizada como pessoa física, é facultativa e, em grande parte dos casos, negligenciada.

Além disso, a falta de um contrato formal com registro em carteira significa que, em casos de afastamento por lesão, os jogadores não têm acesso a benefícios como o auxílio-doença ou o auxílio-acidente. A rotina de treinos diários e competições de alto nível expõe atletas a um risco constante de desenvolver a síndrome do excesso de treinamento, caracterizada por alterações metabólicas, fadiga crônica, estresse elevado e distúrbios emocionais, em decorrência do desequilíbrio entre a demanda física e a capacidade de recuperação. Sem a cobertura previdenciária, muitos desses jogadores ficam desamparados, com grandes dificuldades para arcar com os custos do tratamento e da recuperação (Rohlfs *et al.*, 2005; Silva, 2024).

Outro aspecto importante é a falta de segurança jurídica que a pejotização traz para esses profissionais. A insegurança no que diz respeito à rescisão do contrato, aos direitos em caso de afastamento ou até mesmo a situação de transição de um clube para outro é um ponto crítico. Se um cyber-atleta for dispensado ou decidido se transferir para outra equipe, ele pode ser deixado sem os devidos direitos rescisórios, como aviso prévio, indenização por dispensa sem justa causa e outros direitos que garantiriam sua segurança durante o processo de mudança de equipe.

Muitas vezes, esses contratos são vagos ou informais, sem as devidas cláusulas de proteção para o atleta, que fica sujeito a decisões unilaterais das organizações. A falta de um contrato formalizado também dificulta o reconhecimento do cyber-atleta como um profissional de fato, o que pode prejudicar a sua inserção no mercado de trabalho e impedir a sua formalização como trabalhador.

A sobrecarga de trabalho nos e-sports tem se tornado uma preocupação crescente, especialmente pela falta de regulamentação específica. Atletas profissionais frequentemente 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 proteção mínima à saúde física e mental desses profissionais (Amor, 2020; Silva, 2024;).

Além disso, a pressão por resultados e a constante exposição pública aumentam o estresse, tornando os atletas mais suscetíveis a problemas de saúde mental, como ansiedade, depressão e burnout, como destacado por estudos médicos sobre saúde ocupacional (Mônica, 2021). A ausência de normas que regulamentem a carga horária e exijam cuidados com o bem-estar dos jogadores agrava ainda mais esse quadro, expondo-os a riscos significativos.

Outro ponto crítico é a dificuldade no reconhecimento da profissão de cyber-atleta como uma carreira legítima. Embora o Brasil tenha experimentado um crescimento significativo no mercado de e-sports, muitos ainda veem os jogos eletrônicos como um passatempo ou uma atividade secundária, sem a mesma valorização que os esportes tradicionais. A falta de um reconhecimento formal das competições de e-sports como um esporte profissional dificulta a luta por direitos trabalhistas e impede a adoção de normas específicas que garantam a proteção dos atletas. Sem o reconhecimento jurídico adequado, os jogadores de e-sports continuam a lutar por um espaço legal que assegure o seu direito ao trabalho digno, como qualquer outro profissional de esporte.

Um dos maiores entraves para a regulamentação dos e-sports no Brasil é a ausência de um enquadramento jurídico que reconheça o atleta eletrônico como um profissional do esporte. A Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597/23), que substituiu a antiga Lei nº 9.615/98, estabelece que esporte é toda atividade "predominantemente física", o que gera controvérsias sobre a inclusão dos esportes eletrônicos nessa categoria.

Embora não exijam esforço físico intenso como esportes tradicionais, e-sports demandam alto nível de habilidade motora, uso dos olhos, reflexos rápidos e resistência para longas horas de treinamento e competição. Rotinas são exaustivas, superando 12 horas/dia, sob intensa pressão por desempenho (Amor, 2020; Silva, 2024). Esta sobrecarga causa suscetibilidade a problemas de saúde física e mental. A intensidade e a pressão demonstram ser uma profissão legítima, não entretenimento.

Muitos dos contratos de patrocínio e imagem que são utilizados como substitutos do vínculo empregatício não garantem uma compensação financeira adequada e nem oferecem a proteção legal necessária para os jogadores. Muitas vezes, esses contratos impõem restrições quanto à exclusividade da imagem, ao tempo dedicado à equipe e às metas de desempenho, elementos que indicam claramente a subordinação e a dependência econômica dos jogadores — características típicas de uma relação de emprego. Porém, por não serem considerados

empregados, os atletas não têm o direito de recorrer à Justiça do Trabalho para reivindicar seus direitos (Ferreira; Costa, 2020; Oliveira; Mandalozzo, 2021).

Diferentemente de outras modalidades esportivas, nas quais existem sindicatos e associações que negociam condições de trabalho, os jogadores de e-sports não possuem uma entidade representativa sólida que defenda seus interesses. Isso os deixa em desvantagem na negociação de contratos, muitas vezes sendo obrigados a aceitar cláusulas abusivas impostas pelas organizações.

Outro aspecto jurídico problemático diz respeito à natureza do vínculo contratual. Como observa Tacyana Léria (2022), os contratos de patrocínio e de imagem, comumente utilizados, não conferem segurança jurídica ao jogador, pois são contratos civis que 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, excluindo os jogadores da proteção social mínima. Isso significa que, em caso de lesão, doença ou afastamento, o atleta não terá acesso ao auxílio-doença, aposentadoria ou auxílio-acidente. A jurisprudência ainda é tímida nesse ponto, mas autores como Komochena Léria e Maciel (2022) defendem que a atuação estatal é imprescindível para garantir a segurança social dos jogadores profissionais.

Por fim, a ausência de reconhecimento legal da profissão dificulta a criação de políticas públicas voltadas à saúde ocupacional, segurança digital, formação técnica e inclusão no mercado formal. Apesar do crescimento do setor, o Brasil permanece atrasado em relação a países como França, Coreia do Sul e Estados Unidos, onde há diretrizes legais para a proteção e regulamentação dessa atividade como veremos com mais clareza na próxima seção de desenvolvimento.

Diante de todos esses desafios, evidencia-se que a inexistência de normas específicas contribui diretamente para a precarização das relações de trabalho dos cyber-atletas, confirmando a hipótese desta pesquisa. A ausência de regulamentação adequada compromete não apenas a segurança jurídica dos jogadores, mas o desenvolvimento sustentável do setor de e-sports como um todo.

3 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 a construção de um marco normativo no Brasil. Países como Coreia do Sul, França, Alemanha e Estados Unidos têm adotado medidas legislativas ou administrativas para reconhecer formalmente os jogadores de e-sports como profissionais, garantindo-lhes direitos trabalhistas, previdenciários e institucionais. A análise comparativa desses modelos permite compreender 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 os jogadores como profissionais 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 campeonatos

Na França, o reconhecimento jurídico dos jogadores foi formalizado com a promulgação da Lei nº 2016-1321, conhecida como *Loi pour une République Numérique*. Essa norma criou a figura jurídica do *"joueur professionnel salarié"*, regulamentada pelo Decreto nº 2017-872. De acordo com o artigo 102 do *Code du Travail*, o jogador profissional é definido como aquele que atua sob subordinação jurídica de 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 que regulamente os e-sports, a atividade é parcialmente reconhecida por meio da concessão de vistos especiais para atletas estrangeiros, com base no §22, n.º 5 *da Beschäftigungsverordnung*. Essa norma permite que jogadores estrangeiros ingressem no país para atuar profissionalmente em clubes de e-sports, sob a condição de comprovação de contrato e vínculo com organizações reconhecidas (Scholz; Nothelfer, 2022).

Nos Estados Unidos, ainda que não exista uma lei federal que reconheça os e-sports como modalidade profissional, o governo norte-americano passou a conceder vistos P-1A (vistos para atletas de reconhecimento internacional) a jogadores de e-sports após mobilização da desenvolvedora Riot Games. Essa prática foi institucionalizada para permitir a participação de jogadores estrangeiros em torneios organizados no país, com os mesmos direitos concedidos a atletas de modalidades tradicionais (Ontier, 2016; Robertson apud Pereira, 2014).

Essas experiências revelam que, embora distintas em suas abordagens, todas essas jurisdições buscaram adaptar suas estruturas normativas à realidade dos e-sports. O que une esses modelos é o reconhecimento da especificidade da profissão e a necessidade de garantir

segurança jurídica aos seus praticantes. Como destaca Léria (2022), a ausência de um marco legal não apenas compromete a dignidade do trabalho dos jogadores, mas também compromete o desenvolvimento institucional do setor. Embora os e-sports movimentem cifras bilionárias e atraiam milhões de espectadores, o vácuo normativo atual faz com que a atividade ainda seja vista com desconfiança por parte do legislador, o que impede avanços estruturais no reconhecimento jurídico da profissão (Silva, 2023).

Do ponto de vista institucional, como já exposto alhures, a existência de órgãos como a KeSPA na Coreia do Sul ou a associação *France Esports* contribui para a padronização de regras e a 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. No Brasil, ainda não há entidade pública ou privada com esse papel, o que evidencia uma lacuna estrutural.

É importante salientar que também, do ponto de vista internacional, há países que avançaram na proteção dos jogadores. Na China, por exemplo, o governo impôs restrições ao tempo de jogo para menores e exigiu que plataformas fornecessem 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 poderiam ser adaptadas, respeitando a liberdade contratual, mas impondo limites mínimos de proteção.

Nesta mesma senda, as políticas adotadas nesses países também envolvem ações voltadas à saúde mental e física dos atletas. Na Coreia do Sul, por exemplo, é comum que equipes contem com acompanhamento psicológico e ergonômico como exigência da legislação de proteção ao trabalhador. Na França, a regulamentação exige que os contratos contemplem cláusulas de bem-estar e limitação de carga horária (Scholz; Nothelfer, 2022).

O reconhecimento dos e-sports como profissão nos países analisados impactou positivamente o desenvolvimento do setor, ao conferir previsibilidade jurídica, profissionalização das equipes e atração de investimentos. Na Coreia do Sul, por exemplo, a formalização contratual estimulou o surgimento de academias de treinamento e universidades voltadas à formação de jogadores, além de ampliar o interesse da mídia e de patrocinadores no segmento. Na França, a regulamentação favoreceu a atuação de empresas especializadas em gestão de carreira e mediação de conflitos entre jogadores e organizações, fortalecendo a governança interna do setor (Scholz; Nothelfer, 2022).

Adicionalmente, os modelos internacionais analisados contemplam políticas públicas voltadas à proteção da saúde física e mental dos jogadores. Na China, por exemplo, o governo impôs limites diários de tempo de jogo para menores, visando combater o vício digital e

promover hábitos saudáveis. Já na Coreia do Sul, clubes são obrigados a oferecer suporte psicológico, assistência médica e ergonomia adequada como parte das condições mínimas de trabalho (*Pew Research Center*, 2022). Essas medidas demonstram que a regulação dos e-sports deve ir além da formalização contratual, incorporando elementos de saúde e bem-estar ocupacional.

Quanto aos mecanismos de fiscalização, países como Coreia do Sul e França operam com estruturas híbridas entre o setor público e entidades privadas reguladoras. A KeSPA, por exemplo, atua como autoridade certificadora, auditando contratos e promovendo boas práticas em conjunto com o Estado (Pereira, 2014). Na França, a *France Esports* possui função consultiva junto ao Ministério da Economia Digital e contribui para o desenvolvimento de regulamentos técnicos aplicáveis aos clubes (Ferreira; Costa, 2019; Scholz; Nothelfer, 2022).

Essas soluções institucionais oferecem ao Brasil um repertório valioso para a construção de políticas públicas. Ao criar uma entidade de autorregulação, vinculada ao Ministério do Esporte ou da Cultura, o país pode garantir um canal permanente de diálogo entre jogadores, organizações e Estado. Da mesma forma, a inclusão de cláusulas obrigatórias nos contratos, como tempo máximo de treino diário, acompanhamento médico e proteção à imagem, pode prevenir 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.

Por fim, essas experiências demonstram que é possível proteger os direitos dos cyber-atletas sem inviabilizar a competitividade e a inovação do setor. Pelo contrário, a existência de normas claras estimula a profissionalização, atrai investimentos e promove a sustentabilidade do ecossistema de e-sports. O Brasil, portanto, encontra na experiência comparada não apenas inspiração, mas fundamentos concretos para a construção de um marco regulatório próprio e eficaz.

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

A ausência de regulamentação específica para os esportes eletrônicos no Brasil expõe os jogadores a uma série de desafios trabalhistas, desde a precarização dos contratos até a sobrecarga de trabalho e falta de suporte médico. O crescimento exponencial da modalidade e sua relevância econômica tornam urgente a criação de normas que assegurem direitos mínimos para os cyber-atletas, garantindo que o avanço dos e-sports ocorra de maneira ética e

sustentável. Com um marco regulatório adequado, o Brasil poderá se consolidar como uma referência global no setor, oferecendo melhores condições para seus jogadores e fortalecendo ainda mais sua posição no cenário internacional dos 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 do universo digital e competitivo dos e-sports. Como destaca Foggiatto (2017), o perfil do jogador de e-sports rompe com os parâmetros clássicos da figura do empregado, exigindo uma regulamentação própria que considere novas formas de controle e produtividade.

Com base na realidade vivenciada pelos jogadores profissionais de e-sports no Brasil e nas experiências bem-sucedidas de países que já regulamentaram a atividade, é possível propor um conjunto de diretrizes legislativas e alternativas jurídicas voltadas à efetiva proteção dos direitos desses trabalhadores. O reconhecimento jurídico da profissão é o primeiro passo para assegurar dignidade, segurança contratual e acesso a direitos fundamentais.

Uma das alternativas mais viáveis no curto prazo é o enquadramento dos jogadores de e-sports como teletrabalhadores, nos termos do artigo 75-B da CLT. Para tanto, seria necessária uma alteração legislativa que incluísse expressamente o exercício profissional dos e-sports como atividade compatível com o regime de teletrabalho. Essa mudança poderia ser feita por meio de emenda à CLT ou de regulamentação infralegal, vinculada à Lei nº 13.467/2017, com definição clara sobre jornada, controle remoto de produtividade e fornecimento de equipamentos (Oliveira, 2021).

Paralelamente, seria recomendável a elaboração de um marco normativo específico para os e-sports, nos moldes da Lei Pelé, que regulasse de forma sistêmica os direitos e deveres de atletas, equipes e organizadores. Tal norma deveria prever a definição legal de jogador profissional de e-sports, a criação de contratos típicos, a exigência de registro formal das equipes, a fiscalização das *gaming houses* e a proteção do direito de imagem. Como demonstra a experiência francesa, esse tipo de legislação não engessa o mercado, mas ao contrário, estimula sua profissionalização (Ferreira; Costa, 2019).

Outra medida estratégica é o fortalecimento de sindicatos ou associações de classe voltadas exclusivamente aos cyber-atletas. Essas entidades poderiam atuar na negociação coletiva, na formulação de convenções específicas, na mediação de conflitos trabalhistas e na representação institucional junto ao poder público. Como observa Tacyana Léria (2022), a ausência de representação coletiva é um dos fatores que mais contribuem para a fragilidade contratual e a exploração de jogadores jovens em início de carreira.

Além disso, é essencial estabelecer diretrizes mínimas obrigatórias para os contratos de trabalho dos jogadores de e-sports. Tais contratos devem conter, no mínimo: cláusulas de 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 já estabelece regras para o 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 voltadas à formação profissional dos jogadores, como cursos técnicos reconhecidos pelo MEC, seriam um passo importante para sua valorização como 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 incorporadas 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 claras sobre direitos de imagem nos contratos faz com que muitos atletas tenham sua identidade explorada comercialmente sem qualquer remuneração adicional. Alves (2018) adverte que esse tipo de apropriação simbólica pode configurar enriquecimento ilícito por parte das organizações, o que reforça a urgência de regulamentação.

A inexistência de mecanismos de denúncia e 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 encontram canais institucionais eficazes para solução de controvérsias. Criar um órgão regulador específico para o setor, nos moldes das federações esportivas tradicionais, pode ajudar a resolver essas questões de maneira célere e especializada.

Portanto, é imperioso que o Brasil avance na criação de uma legislação própria para os e-sports, que reconheça a complexidade das relações envolvidas e estabeleça parâmetros mínimos de proteção trabalhista, previdenciária, psicológica e contratual para os cyber-atletas. Essa regulamentação deve respeitar a dinâmica inovadora do setor, mas sem abrir mão da dignidade do trabalhador e da promoção de um ambiente profissional ético e sustentável.

Por fim, a criação de uma entidade nacional de autorregulação dos e-sports, em parceria com o Estado, pode funcionar como um mecanismo eficaz para garantir o cumprimento de normas éticas e contratuais. Essa entidade, à semelhança da KeSPA na Coreia do Sul, poderia licenciar competições, fiscalizar contratos e criar um registro nacional de jogadores e

organizações. Sua atuação seria 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 uma atuação coordenada entre os Poderes Legislativo e Executivo, a sociedade civil e os agentes privados do setor. As diretrizes propostas neste trabalho têm como objetivo assegurar que os cyber-atletas deixem de ser tratados como meros prestadores de serviço e passem a ser reconhecidos como trabalhadores dignos de proteção legal plena, conforme os fundamentos da Constituição Federal e da legislação trabalhista brasileira.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, buscou-se compreender os impactos da ausência de regulamentação trabalhista sobre os profissionais dos esportes eletrônicos no Brasil, os chamados cyber-atletas. A pesquisa abordou o crescimento do setor de e-sports como uma atividade econômica global, a sua consolidação no cenário esportivo e os diversos desafios enfrentados por seus 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 foi conduzida a partir de uma abordagem qualitativa e descritiva, com base em doutrinas, legislações, artigos científicos e experiências internacionais.

A pergunta que orientou este estudo: “como garantir a proteção trabalhista dos cyber-atletas diante da lacuna normativa existente?” pôde ser respondida de maneira satisfatória. Verificou-se que, embora ainda não exista no Brasil um marco legal que reconheça formalmente os e-sports como modalidade esportiva ou categoria profissional, há elementos suficientes que justificam a sua regulamentação. A precariedade das 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 específicas contribui para a fragilização dos direitos dos jogadores eletrônicos foi confirmada. A pesquisa demonstrou que muitos dos contratos utilizados entre organizações e atletas se caracterizam, de fato, como vínculos empregatícios disfarçados, mascarados sob a forma de prestação de serviços, sem que haja o devido reconhecimento legal. Isso resulta na perda de direitos fundamentais como férias, décimo terceiro salário, jornada regulamentada, FGTS e acesso à previdência. Além disso, a sobrecarga física e emocional, aliada à ausência de suporte médico e psicológico adequado, agrava ainda mais a situação dos atletas.

Os objetivos definidos ao longo do trabalho foram atingidos. Identificaram-se os principais entraves jurídicos enfrentados pelos jogadores de e-sports no Brasil, analisaram-se experiências regulatórias bem-sucedidas em países como Coreia do Sul e França, e foram propostas diretrizes para a construção de um marco normativo que contemple as especificidades do setor. O objetivo geral de examinar a necessidade de regulamentação também foi plenamente cumprido, especialmente ao evidenciar que o crescimento da modalidade, sem a devida proteção legal, tende a consolidar práticas exploratórias insustentáveis.

Como conclusão, reforça-se a ideia de que a regulamentação dos e-sports no Brasil é não apenas possível, mas necessária e urgente. A formalização das relações de trabalho, o reconhecimento jurídico da profissão de cyber-atleta, a criação de sindicatos ou associações representativas, e a definição de condições mínimas para a atuação nesse mercado são elementos essenciais para garantir o desenvolvimento ético e sustentável da indústria. A inexistência de proteção institucional colide com princípios fundamentais do ordenamento jurídico brasileiro, como a dignidade da pessoa humana e a valorização do trabalho.

Para futuras pesquisas, recomenda-se a realização de estudos empíricos com jogadores profissionais e representantes de organizações, a fim de compreender mais profundamente as dinâmicas contratuais e as condições reais de trabalho no setor. Investigações sobre a saúde física e mental dos atletas, bem como sobre a formação de políticas públicas voltadas à inclusão dos e-sports nos programas educacionais e esportivos, também se mostram relevantes. Somente com o aprofundamento do debate e o envolvimento de diferentes atores sociais será possível consolidar um ambiente mais justo e seguro para os profissionais que movimentam esse 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.

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%20trablhistas%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. **Jaguares é acusada de atrasar salários e cobrar por estadia em gaming house**. Ge.globo, 2021. Disponível em: https://ge.globo.com/esports/noticia/jaguares-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. 103543-103560, 2021. Disponível em: https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/39261 Acesso em: 26 mar. 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.