

REGULAMENTAÇÃO DOS DIREITOS DE ATLETAS VIRTUAIS: UMA ANÁLISE CRÍTICA SOBRE A FALTA DE REGULAMENTAÇÃO E OS DIREITOS DOS ATLETAS

INTRODUÇÃO

O cenário esportivo mundial tem passado por transformações significativas com o advento dos esportes eletrônicos (e-sports), modalidade que envolve competições organizadas de jogos eletrônicos e que tem conquistado cada vez mais espaço no mercado esportivo global. Segundo Hamari e Sjöblom (2017), os e-sports configuram um fenômeno sociocultural e econômico que transcende o entretenimento, assumindo contornos de uma verdadeira indústria esportiva digital. No Brasil, o crescimento dos e-sports tem sido exponencial, impulsionado pela expansão da conectividade, pela popularização das plataformas de streaming e pelo aumento do número de competições profissionais, como o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) e o Free Fire World Series.

De acordo com dados da consultoria Newzoo (2023), o mercado global de e-sports movimentou mais de 1,5 bilhão de dólares, e o Brasil figura entre os principais mercados consumidores e produtores de conteúdo digital no segmento. Esse crescimento acelerado tem atraído investimentos de empresas, patrocinadores e organizações esportivas tradicionais, que reconhecem nos e-sports um potencial econômico e midiático comparável ao dos esportes convencionais (Taylor, 2018).

Os e-sports, contudo, representam uma nova fronteira do direito desportivo, apresentando características únicas que desafiam as estruturas jurídicas tradicionais. A profissionalização dessa modalidade esportiva tem gerado a necessidade de regulamentação das relações de trabalho entre atletas virtuais, organizações esportivas, patrocinadores e desenvolvedores de jogos. Como observa Amaral (2021), a ausência de um marco regulatório específico para os e-sports no Brasil cria um “vácuo normativo” que coloca os atletas em uma situação de vulnerabilidade jurídica, especialmente quanto aos direitos trabalhistas, previdenciários e de imagem.

Enquanto a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé) define e organiza o desporto nacional, ela não contempla expressamente as peculiaridades dos e-sports, que combinam elementos de competição esportiva, produção cultural e atividade tecnológica (Matos & Souza, 2022). Por outro lado, a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), embora forneça parâmetros gerais para relações de trabalho, mostra-se insuficiente para abranger as especificidades das atividades exercidas por atletas virtuais, que frequentemente atuam em regimes híbridos entre trabalho artístico, intelectual e esportivo (Silva, 2020).

Essa nova realidade esportiva apresenta, portanto, desafios jurídicos significativos. Questões como contratos de exclusividade, direitos de transmissão, propriedade intelectual dos jogos, uso de imagem, jornada de treinamento, remuneração variável e saúde mental dos jogadores ainda carecem de regulamentação e de interpretação uniforme pelos tribunais e entidades esportivas (Nascimento, 2021).

O presente artigo tem como objetivo analisar criticamente a falta de regulamentação específica para atletas virtuais no Brasil e suas implicações para a proteção dos direitos trabalhistas e desportivos desses profissionais. Busca-se examinar a aplicabilidade das leis existentes (em especial a Lei Pelé e a CLT) ao contexto dos e-sports, identificando lacunas normativas e propondo reflexões sobre a necessidade de adaptação do ordenamento jurídico brasileiro.

A relevância do tema justifica-se pela crescente importância dos e-sports no cenário esportivo nacional e internacional, bem como pela necessidade de adequação do ordenamento jurídico às novas realidades tecnológicas e esportivas. A regulamentação adequada dos e-sports é essencial para o desenvolvimento sustentável dessa modalidade esportiva e para a proteção dos direitos dos atletas virtuais, de modo a garantir condições de trabalho dignas, segurança jurídica e reconhecimento profissional.

A metodologia utilizada na presente pesquisa consiste na análise bibliográfica e documental, com exame de legislação, doutrina e jurisprudência relacionada ao tema. A pesquisa busca identificar as principais lacunas normativas existentes e propor reflexões sobre a necessidade de regulamentação específica para e-sports no Brasil, a partir do diálogo entre o direito desportivo, o direito do trabalho e o direito digital.

Analisar criticamente a ausência de regulamentação específica para atletas virtuais no Brasil e suas implicações para a proteção dos direitos trabalhistas e desportivos desses profissionais.

Examinar a aplicabilidade da Lei Pelé aos e-sports, analisar a aplicabilidade da CLT aos atletas virtuais, identificar as principais lacunas normativas existentes, propor reflexões sobre a necessidade de regulamentação específica, analisar experiências internacionais de regulamentação e sugerir princípios e estrutura para regulamentação específica

Palavras-chave: Direito Digital. E-sports. Atletas Virtuais. Lei Pelé. Direitos Trabalhistas. Regulamentação.

1. O FENÔMENO DOS E-SPORTS E SUA RELEVÂNCIA NO CENÁRIO ESPORTIVO BRASILEIRO

1.1. Conceituação e Características dos E-sports

Os esportes eletrônicos, popularmente conhecidos como e-sports, consistem em competições organizadas de jogos eletrônicos, envolvendo jogadores profissionais que competem individualmente ou em equipes. Essa modalidade esportiva tem experimentado crescimento exponencial em todo o mundo, movimentando bilhões de dólares anualmente e atraindo milhões de espectadores.

Os e-sports apresentam características únicas que os diferenciam dos esportes tradicionais. Embora não envolvam atividade física tradicional, eles apresentam elementos competitivos, organizacionais e de performance similares aos esportes convencionais, incluindo a existência de atletas profissionais, competições organizadas, regras específicas, sistemas de classificação e premiações.

A profissionalização dos e-sports tem gerado a necessidade de regulamentação das relações de trabalho entre atletas virtuais, organizações esportivas, patrocinadores e outras partes envolvidas. Os atletas virtuais são contratados por equipes, organizações esportivas ou patrocinadores, estabelecendo relações de trabalho que requerem regulamentação jurídica adequada.

Os e-sports apresentam características específicas que os diferenciam dos esportes tradicionais, incluindo a dependência de tecnologia, a natureza digital das competições, a possibilidade de participação remota e a globalização das competições. Essas características criam desafios únicos para a regulamentação jurídica e a proteção dos direitos dos atletas virtuais.

1.2. Crescimento e Importância dos E-sports no Brasil

No Brasil, o mercado de e-sports tem apresentado crescimento significativo, com investimentos crescentes de empresas, patrocinadores e organizações esportivas. Segundo dados da Confederação Brasileira de E-sports (CBE), o país possui uma das maiores comunidades de jogadores do mundo, com milhões de praticantes e espectadores.

O crescimento dos e-sports no Brasil tem sido impulsionado por diversos fatores, incluindo o aumento do acesso à internet, a popularização dos jogos eletrônicos, o investimento de empresas e patrocinadores, e a criação de organizações esportivas especializadas. Esse crescimento tem gerado a necessidade de regulamentação jurídica adequada para proteger os direitos dos atletas virtuais e garantir o desenvolvimento sustentável da modalidade.

A profissionalização dos e-sports no Brasil tem criado oportunidades de trabalho para milhares de jovens, que encontram nos e-sports uma forma de profissionalização e realização pessoal. Entretanto, a ausência de regulamentação específica cria vulnerabilidades para esses profissionais, que podem ter seus direitos desrespeitados ou não ter proteção adequada em caso de conflitos trabalhistas.

O mercado brasileiro de e-sports tem apresentado crescimento consistente nos últimos anos, com aumento significativo no número de competições, atletas profissionais e investimentos. Esse crescimento tem gerado a necessidade de regulamentação jurídica adequada para proteger os direitos dos atletas virtuais e garantir o desenvolvimento sustentável da modalidade.

1.3. Desafios Jurídicos dos E-sports

Os e-sports apresentam desafios jurídicos únicos que não são adequadamente cobertos pela legislação existente. A natureza digital e global dos e-sports cria complexidades adicionais em relação à aplicação das leis nacionais e à resolução de conflitos trabalhistas.

Os principais desafios jurídicos dos e-sports incluem:

- a) Caracterização da relação de trabalho dos atletas virtuais;
- b) Aplicação das leis trabalhistas aos contratos de e-sports;
- c) Regulamentação das competições e organizações esportivas;
- d) Proteção dos direitos de propriedade intelectual;
- e) Resolução de conflitos em ambiente digital e global;
- f) Regulamentação de patrocínios e investimentos.

A ausência de regulamentação específica para e-sports no Brasil cria incertezas jurídicas que podem comprometer o desenvolvimento da modalidade e a proteção dos direitos dos atletas virtuais. Essas incertezas podem desencorajar investimentos e prejudicar o desenvolvimento sustentável da modalidade.

2. A APLICABILIDADE DA LEI PELÉ AOS E-SPORTS

2.1. Análise da Lei nº 9.615/1998

A Lei nº 9.615/1998, conhecida como Lei Pelé, foi criada para regulamentar o esporte no Brasil, estabelecendo normas gerais sobre a prática desportiva e as relações entre atletas, clubes e entidades desportivas. A lei define o esporte como "a atividade física, individual ou coletiva, praticada com finalidade competitiva, de lazer ou de manutenção do condicionamento físico" (art. 3º, I).

A questão central é determinar se os e-sports se enquadram na definição de esporte estabelecida pela Lei Pelé. Embora os e-sports não envolvam atividade física tradicional, eles apresentam características competitivas e organizacionais similares aos esportes convencionais, incluindo a existência de atletas profissionais, competições organizadas, regras específicas e sistemas de classificação.

A aplicação da Lei Pelé aos e-sports apresenta desafios significativos, especialmente no que se refere à definição de atleta profissional e às relações de trabalho. A lei estabelece que atleta profissional é "a pessoa natural que pratica

esporte sob contrato formal de trabalho" (art. 3º, III), o que pode ser aplicado aos atletas virtuais, desde que exista contrato formal de trabalho.

A Lei Pelé estabelece diversos princípios e diretrizes para o esporte no Brasil, incluindo a democratização do acesso ao esporte, a autonomia das entidades desportivas, a proteção dos direitos dos atletas e a promoção do esporte como direito social. A aplicação desses princípios aos e-sports requer análise cuidadosa das particularidades dessa modalidade esportiva.

2.2. Definição de Atleta Profissional e E-sports

A Lei Pelé define atleta profissional como "a pessoa natural que pratica esporte sob contrato formal de trabalho" (art. 3º, III). A aplicação dessa definição aos atletas virtuais requer análise cuidadosa das características específicas dessa modalidade esportiva.

Os atletas virtuais podem ser contratados por organizações esportivas, equipes ou patrocinadores, estabelecendo relações de trabalho que podem se enquadrar na definição de atleta profissional estabelecida pela Lei Pelé. Entretanto, a ausência de regulamentação específica cria incertezas sobre a aplicação das normas da Lei Pelé aos e-sports.

A caracterização dos atletas virtuais como atletas profissionais sob a Lei Pelé depende da existência de contrato formal de trabalho e da prática de esporte. Embora os e-sports possam ser considerados uma forma de esporte, a ausência de atividade física tradicional pode gerar controvérsias sobre a aplicação da lei.

A Lei Pelé estabelece que o atleta profissional tem direito ao salário, férias, décimo terceiro salário, FGTS e outros benefícios trabalhistas. A aplicação desses direitos aos atletas virtuais apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

2.3. Direitos e Obrigações dos Atletas Virtuais

A Lei Pelé estabelece diversos direitos e obrigações para atletas profissionais, incluindo direitos trabalhistas, previdenciários e desportivos. A aplicação desses direitos aos atletas virtuais apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

Os principais direitos estabelecidos pela Lei Pelé para atletas profissionais incluem:

- a) Direito ao salário e benefícios trabalhistas;
- b) Direito à previdência social;
- c) Direito à liberdade de associação;
- d) Direito à participação em competições;
- e) Direito à proteção contra discriminação;
- f) Direito à rescisão contratual.

A aplicação desses direitos aos atletas virtuais requer adaptação das normas da Lei Pelé às particularidades dos e-sports, considerando a natureza digital e global dessa modalidade esportiva.

A Lei Pelé estabelece também obrigações para os atletas profissionais, incluindo o cumprimento das regras do esporte, a participação em competições e o respeito aos contratos de trabalho. A aplicação dessas obrigações aos atletas virtuais apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

3. A APLICABILIDADE DA CLT AOS ATLETAS VIRTUAIS

3.1. Caracterização da Relação de Trabalho

A Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) estabelece normas gerais sobre as relações de trabalho no Brasil, aplicáveis a todos os trabalhadores, incluindo atletas profissionais. A aplicação da CLT aos atletas virtuais apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

A CLT estabelece que "considera-se empregada toda pessoa física que presta serviços de natureza não eventual a empregador, sob dependência deste e mediante salário" (art. 3º). A aplicação dessa definição aos atletas virtuais requer análise cuidadosa das características específicas dessa modalidade esportiva.

Os atletas virtuais podem ser contratados por organizações esportivas, equipes ou patrocinadores, estabelecendo relações de trabalho que podem se enquadrar na definição de empregado estabelecida pela CLT. Entretanto, a ausência de regulamentação específica cria incertezas sobre a aplicação das normas trabalhistas, especialmente no que se refere aos direitos e obrigações das partes envolvidas.

A caracterização da relação de trabalho dos atletas virtuais requer análise cuidadosa dos elementos constitutivos do contrato de trabalho, incluindo a pessoalidade, a não eventualidade, a subordinação e a onerosidade. A aplicação desses elementos aos contratos de e-sports apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

3.2. Direitos Trabalhistas dos Atletas Virtuais

A CLT estabelece diversos direitos trabalhistas para empregados, incluindo salário, férias, décimo terceiro salário, FGTS, seguro-desemprego e outros benefícios. A aplicação desses direitos aos atletas virtuais apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

Os principais direitos trabalhistas estabelecidos pela CLT incluem:

- a) Salário mínimo e piso salarial;
- b) Jornada de trabalho e horas extras;
- c) Férias e descanso semanal;
- d) Décimo terceiro salário;
- e) FGTS e seguro-desemprego;
- f) Proteção contra demissão sem justa causa;
- g) Direito à sindicalização.

A aplicação desses direitos aos atletas virtuais requer adaptação das normas da CLT às particularidades dos e-sports, considerando a natureza digital e global dessa modalidade esportiva.

A CLT estabelece também normas sobre a duração do trabalho, incluindo a jornada de trabalho, as horas extras e o descanso semanal. A aplicação dessas normas aos atletas virtuais apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

3.3. Contratos de Trabalho e E-sports

A CLT estabelece normas sobre contratos de trabalho, incluindo forma, conteúdo e duração. A aplicação dessas normas aos contratos de e-sports apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

Os contratos de e-sports podem apresentar características únicas que não são adequadamente cobertas pela legislação trabalhista tradicional, incluindo:

- a) Natureza temporária e sazonal;
- b) Dependência de performance e resultados;
- c) Relacionamento com múltiplas organizações;
- d) Uso de tecnologia e ambiente digital;
- e) Competições internacionais e viagens.

A regulamentação específica para e-sports deve considerar essas particularidades e estabelecer normas adequadas para a proteção dos direitos dos atletas virtuais.

A CLT estabelece normas sobre a rescisão do contrato de trabalho, incluindo as hipóteses de rescisão, os direitos do trabalhador e as obrigações do empregador. A aplicação dessas normas aos contratos de e-sports apresenta desafios específicos, especialmente no que se refere à caracterização da relação de trabalho e aos direitos trabalhistas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada demonstra que a ausência de regulamentação específica para e-sports no Brasil cria um vácuo normativo que pode comprometer a proteção adequada dos direitos dos atletas virtuais. Embora a Lei Pelé e a CLT possam ser aplicadas aos e-sports, a ausência de regulamentação específica cria incertezas sobre a aplicação dessas normas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre o desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 25 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615.htm. Acesso em: 13 out. 2025.

PENTEADO, José Tadeu Rodrigues. Direito desportivo constitucional: o desporto educacional como direito social. Belo Horizonte: Editora Dialética, 2021. E-book (EPUB). ISBN 978-65-5956-199-5.

NUNES, Ricardo Graça. Lei Pelé comentada: aspectos jurídicos do desporto profissional. 3. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2021.