

EDITAL DE INSCRIÇÃO (RESUMO EXPANDIDO) - DIREITO

**REGULAÇÃO DOS E-SPORTS ENQUANTO MODALIDADE ESPORTIVA NO
BRASIL E A PROTEÇÃO JURÍDICA AOS ATLETAS DIGITAIS**

Victor Alves De Oliveira (victor260499@hotmail.com)

O presente trabalho tem como objeto a análise da regulação dos esportes eletrônicos (e-sports) enquanto modalidade esportiva no Brasil, com especial ênfase na proteção jurídica dos atletas digitais. O avanço tecnológico e a crescente inserção dos jogos eletrônicos no cotidiano das sociedades contemporâneas transformaram os e-sports em um fenômeno global, com impacto não apenas cultural, mas também econômico, social e jurídico. O Brasil se destaca nesse cenário como um dos maiores mercados consumidores e produtores de conteúdo ligado ao setor, ocupando posição de destaque no ranking mundial de consumo de games e atraindo investimentos significativos, seja no âmbito das competições presenciais, seja nas plataformas digitais. Apesar desse crescimento acelerado e da visibilidade conquistada pela prática, verifica-se que ainda há grande lacuna normativa no ordenamento jurídico brasileiro, especialmente no que se refere ao reconhecimento formal dos e-sports como modalidade esportiva e à garantia de direitos fundamentais aos atletas digitais. Tal cenário suscita uma problemática central: de que forma é possível adequar a legislação esportiva e trabalhista do país a fim de abarcar as especificidades do universo dos e-sports, garantindo segurança jurídica tanto aos atletas quanto às organizações, patrocinadores e demais agentes envolvidos? Nesse contexto, o objetivo geral do trabalho consiste em investigar os fundamentos teóricos e jurídicos que sustentam ou inviabilizam o

reconhecimento dos e-sports como prática esportiva, analisando também a necessidade de atualização normativa para a proteção dos atletas digitais. Entre os objetivos específicos, destacam-se: compreender a evolução histórica e conceitual dos e-sports; examinar sua compatibilidade com a definição de esporte adotada pela Constituição Federal e pela Lei Pelé; identificar os principais desafios relacionados ao vínculo empregatício, saúde, previdência e direitos de imagem dos jogadores; e, por fim, avaliar experiências internacionais de regulação, de modo a verificar possibilidades de recepção no contexto brasileiro. O desenvolvimento da pesquisa parte de um referencial teórico construído a partir da doutrina nacional e internacional, de trabalhos acadêmicos já publicados, além da análise de documentos normativos, legislações vigentes e políticas públicas recentes. A metodologia adotada classifica-se como pesquisa de natureza aplicada, de abordagem qualitativa, com caráter exploratório e descritivo, utilizando-se de procedimentos técnicos de pesquisa bibliográfica, documental e comparada. Além da análise da doutrina especializada, busca-se também examinar normas internacionais e experiências regulatórias em países como Coreia do Sul, França, China e Estados Unidos, que já avançaram no reconhecimento formal dos e-sports e na proteção de seus atletas. Os resultados parciais da pesquisa demonstram que, apesar de os e-sports reunirem todos os elementos característicos das práticas esportivas, competição organizada, treinamento, acompanhamento técnico, estrutura profissional e função social –, o Brasil ainda resiste a reconhecê-los juridicamente como esporte, em razão de fatores como desconhecimento legislativo, preconceito cultural e interesses econômicos relacionados ao controle das desenvolvedoras de jogos. Tal situação acarreta uma série de impactos negativos para os atletas digitais, que, desprovidos de garantias jurídicas claras, enfrentam situações de precariedade trabalhista, ausência de regulamentação contratual e falta de proteção previdenciária. Esses entraves comprometem não apenas a profissionalização do setor, mas também a imagem institucional do país no cenário internacional dos e-sports. Conclui-se, portanto, que a regulação dos e-sports no Brasil constitui uma necessidade urgente, tanto para assegurar a dignidade e a valorização do trabalho dos atletas digitais quanto para consolidar a modalidade como prática esportiva legítima, alinhada aos princípios constitucionais de promoção do esporte, da cultura e da cidadania. O trabalho propõe que, a partir da experiência de outros países, seja possível formular um marco normativo próprio, que reconheça a especificidade dos e-sports sem desconsiderar sua natureza esportiva e profissional. Ao integrar fundamentos jurídicos, sociais e culturais, a pesquisa

pretende contribuir para o avanço do debate acadêmico e legislativo, servindo de base para futuras iniciativas de regulamentação e para a construção de uma política pública capaz de garantir o pleno desenvolvimento do setor no Brasil.

Palavras-chave: e-sports; regulação; atletas digitais.