

**O CRESCIMENTO DOS E-SPORTS E SUAS IMPLICAÇÕES NO MERCADO DE
TRABALHO PARA OS JOVENS BRASILEIROS**

**THE GROWTH OF E-SPORTS AND ITS IMPLICATIONS FOR THE JOB MARKET FOR
YOUNG BRAZILIANS**

**EL CRECIMIENTO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y SUS IMPLICACIONES
PARA EL MERCADO LABORAL DE LOS JÓVENES BRASILEÑOS**



10.56238/revgeov17n4-174

Gustavo Borges Aguiar

Graduando em Direito

Instituição: Instituto de Ensino Superior do Sul do Maranhão

E-mail: gustavoborgesa75@gmail.com

Pedro Silva Mendes

Especialista em Direito Processual Público

Instituição: Unidade de Ensino Superior do Sul do Maranhão (UNISULMA), Instituto de Ensino Superior do Sul do Maranhão (IESMA)

E-mail: prof.pedros Mendes@gmail.com

RESUMO

Este trabalho analisa as dificuldades de acesso ao mercado de esportes eletrônicos no Brasil, com foco nos altos custos de equipamentos e na falta de acesso à informação por parte dos jovens interessados em ingressar nesse cenário competitivo. A pesquisa parte do problema de que, apesar do crescimento significativo do setor e do grande potencial de mercado consumidor, muitos jogadores enfrentam barreiras financeiras e informacionais que dificultam sua participação no ambiente profissional dos esportes eletrônicos. O objetivo do estudo é compreender como esses fatores influenciam o acesso e o desenvolvimento de novos talentos no cenário competitivo. Para isso, utilizamos uma abordagem qualitativa baseada em pesquisa bibliográfica e análise de casos reais ocorridos no Brasil, incluindo decisões judiciais relacionadas ao universo dos jogos eletrônicos e dos esportes eletrônicos. A análise permitiu identificar que o alto custo de equipamentos de alto desempenho, aliado à constante evolução tecnológica do setor, torna o acesso ao mercado competitivo mais restrito, especialmente para jovens de menor poder aquisitivo. Além disso, observamos que a falta de informação e orientação sobre o funcionamento do mercado também contribui para ampliar essas dificuldades. Concluímos que, embora os esportes eletrônicos apresentem grande potencial econômico e social, ainda existem barreiras significativas que limitam o acesso de novos jogadores ao cenário profissional no Brasil. Portanto, torna-se necessário ampliar o acesso à informação e discutir formas de democratizar a entrada nesse mercado em constante transformação.

Palavras-chave: Direito Trabalhista. E-Sports. Jovens. Regulamentação.



ABSTRACT

This study analyzes the difficulties of accessing the esports market in Brazil, focusing on the high cost of equipment and the lack of information available to young people interested in entering this competitive scene. The research stems from the problem that, despite the significant growth of the sector and the large potential of the consumer market, many players face financial and informational barriers that hinder their participation in the professional esports environment. The objective of the study is to understand how these factors influence the access and development of new talent in the competitive scene. To this end, we used a qualitative approach based on bibliographic research and analysis of real cases that occurred in Brazil, including judicial decisions related to the world of electronic games and esports. The analysis allowed us to identify that the high cost of high-performance equipment, coupled with the constant technological evolution of the sector, makes access to the competitive market more restricted, especially for young people with lower purchasing power. Furthermore, we observed that the lack of information and guidance on how the market works also contributes to amplifying these difficulties. We conclude that, although esports present great economic and social potential, there are still significant barriers that limit the access of new players to the professional scene in Brazil. Therefore, it becomes necessary to broaden access to information and discuss ways to democratize entry into this constantly transforming market.

Keywords: Labor Law. E-Sports. Youth. Regulation.

RESUMEN

Este estudio analiza las dificultades de acceso al mercado de los esports en Brasil, centrándose en el alto coste del equipamiento y la falta de información disponible para los jóvenes interesados en ingresar a este ámbito competitivo. La investigación surge del problema de que, a pesar del significativo crecimiento del sector y el gran potencial del mercado de consumo, muchos jugadores se enfrentan a barreras financieras e informativas que dificultan su participación en el entorno profesional de los esports. El objetivo del estudio es comprender cómo estos factores influyen en el acceso y el desarrollo de nuevos talentos en la escena competitiva. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo basado en la investigación bibliográfica y el análisis de casos reales ocurridos en Brasil, incluyendo decisiones judiciales relacionadas con el mundo de los videojuegos y los esports. El análisis permitió identificar que el alto coste del equipamiento de alto rendimiento, junto con la constante evolución tecnológica del sector, restringe el acceso al mercado competitivo, especialmente para los jóvenes con menor poder adquisitivo. Además, se observó que la falta de información y orientación sobre el funcionamiento del mercado también contribuye a agravar estas dificultades. Concluimos que, si bien los esports presentan un gran potencial económico y social, aún existen barreras significativas que limitan el acceso de nuevos jugadores al ámbito profesional en Brasil. Por lo tanto, se hace necesario ampliar el acceso a la información y debatir formas de democratizar la entrada a este mercado en constante transformación.

Palabras clave: Derecho Laboral. Esports. Juventud. Regulación.



1 INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos (E-Sports) apresentaram crescimento significativo nas últimas décadas, consolidando-se como um fenômeno econômico, tecnológico e social relevante. No Brasil, esse setor destacou-se não apenas pelo grande número de consumidores, mas também pelo aumento de jovens interessados em ingressar no cenário competitivo profissional.

Entretanto, apesar da expansão do mercado, o acesso dos jovens brasileiros aos E-Sports ainda foi marcado por limitações estruturais, especialmente relacionadas à falta de informação, à informalidade das relações de trabalho e à ausência de regulamentação específica. Nesse contexto, o presente estudo delimitou-se à análise das implicações jurídicas e sociais do crescimento dos E-Sports no mercado de trabalho para jovens brasileiros, com enfoque nas relações trabalhistas e nos desafios de inserção profissional.

Diante desse cenário, formulou-se o seguinte problema de pesquisa: qual a importância da implementação de mecanismos de informação e regulamentação para ampliar o acesso dos jovens brasileiros ao mercado de E-Sports de forma segura e juridicamente protegida

O objetivo geral deste trabalho consistiu em analisar as dificuldades de acesso ao mercado de E-Sports no Brasil, considerando seus impactos jurídicos e sociais. Como objetivos específicos, buscou-se: (i) compreender o conceito e a evolução dos E-Sports no Brasil; (ii) analisar as implicações trabalhistas dessa atividade à luz da Consolidação das Leis do Trabalho; e (iii) identificar os principais desafios enfrentados pelos jovens no ingresso nesse mercado.

A relevância deste estudo justificou-se pela crescente inserção dos E-Sports no contexto econômico contemporâneo e pela necessidade de compreender seus impactos no Direito do Trabalho, especialmente no que se refere à proteção de jovens trabalhadores. Além disso, o tema apresentou relevância social ao discutir formas de democratização do acesso a esse mercado emergente.

Metodologicamente, tratou-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, baseada em levantamento bibliográfico e análise documental de legislações, doutrina e jurisprudência relacionadas ao tema.

Por fim, os resultados apontaram que, embora os E-Sports apresentassem grande potencial econômico e social, ainda existiam lacunas normativas e barreiras estruturais que dificultavam o acesso e a proteção jurídica dos jovens nesse mercado.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 CONCEITO, EVOLUÇÃO E PANORAMA DOS E-SPORTS NO BRASIL

Os esportes eletrônicos (E-Sports) podem ser compreendidos como práticas competitivas mediadas por tecnologias digitais, nas quais jogadores disputam partidas em jogos eletrônicos dentro de estruturas organizadas, podendo assumir caráter amador ou profissional. Nessa perspectiva, trata-



se de um fenômeno que articula habilidades cognitivas, estratégicas e motoras em ambientes altamente competitivos, aproximando-se de elementos tradicionalmente associados ao esporte, como treinamento, desempenho e disputa por resultados.

Conforme definição de Michael G. Wagner (2006), os E-Sports constituem uma área das atividades esportivas em que indivíduos desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas por meio das tecnologias da informação e comunicação. Essa concepção reforça o entendimento de que tais práticas extrapolam o entretenimento, inserindo-se em um contexto mais amplo de profissionalização e institucionalização.

A evolução dos E-Sports está diretamente relacionada ao avanço tecnológico e à ampliação do acesso à internet. Em seus estágios iniciais, as competições ocorrem predominantemente em redes locais, como LAN houses, que desempenharam papel essencial na difusão da cultura gamer, inclusive no Brasil. Com a consolidação da internet de alta velocidade e o desenvolvimento de jogos multiplayer online, os torneios passaram a ocorrer em escala global, possibilitando a formação de ligas estruturadas, equipes profissionais e circuitos competitivos de grande alcance.

No cenário contemporâneo, os E-Sports configuram-se como um fenômeno sociocultural e econômico relevante, impulsionado pela expansão da indústria de jogos eletrônicos e pela crescente audiência digital. A profissionalização desse setor transformou a atividade de jogar em uma possibilidade concreta de carreira, envolvendo não apenas atletas, mas também técnicos, analistas, organizações, patrocinadores e plataformas de transmissão.

Estimativas recentes indicam que o mercado de jogos eletrônicos no país movimentava valores próximos a R\$ 2 bilhões anuais, consolidando o Brasil como um dos maiores mercados da América Latina (STATISTA, 2024; NEWZOO, 2024). Além disso, o país conta com uma base superior a 100 milhões de jogadores (NEWZOO, 2024), o que contribui diretamente para a expansão dos esportes eletrônicos. No âmbito das transmissões digitais, plataformas como a Twitch registram milhões de horas assistidas mensalmente no Brasil, evidenciando o alto nível de engajamento do público (TWITCHTRACKER, 2024). Esse cenário favoreceu o desenvolvimento de ligas nacionais estruturadas, como o CBLOL e a LBFF, bem como a consolidação de organizações profissionais.

Entretanto, uma análise mais crítica do panorama nacional revela que esse crescimento ocorre de forma parcialmente desordenada. Apesar da visibilidade e do volume financeiro envolvidos, o setor ainda apresenta fragilidades institucionais, especialmente no que se refere à sua regulamentação. A criação da Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE), em 2023, representou um avanço no reconhecimento formal da atividade, mas ainda não foi suficiente para estabelecer diretrizes amplas e efetivas para a organização do setor. Nesse sentido, persistem lacunas quanto à padronização de contratos, à proteção dos atletas e à definição clara do enquadramento jurídico dos jogadores profissionais.



Em termos estruturais, o cenário brasileiro de esportes eletrônicos apresenta um conjunto de indicadores que evidenciam tanto sua expansão quanto suas fragilidades institucionais. O país conta com ligas nacionais consolidadas, como o CBL, a LBFF, o VCT Brasil e o CBCS, que demonstram a organização competitiva do setor e sua inserção em circuitos profissionais. Paralelamente, a criação da Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE), em 2023, representa um avanço relevante no reconhecimento institucional da atividade, ainda que suas diretrizes não tenham sido plenamente consolidadas no ordenamento jurídico brasileiro.

Sob a perspectiva econômica e de consumo, os dados reforçam a magnitude do mercado nacional. Estimativas indicam que a indústria de games movimentava aproximadamente R\$ 2 bilhões anuais no Brasil, acompanhada de uma base superior a 100 milhões de jogadores (STATISTA, 2024; NEWZOO, 2024). Além disso, a audiência nas plataformas digitais, especialmente na Twitch, alcança milhões de horas assistidas mensalmente, evidenciando elevado engajamento do público (TWITCHTRACKER, 2024). Esse conjunto de fatores posiciona o Brasil como um dos principais mercados consumidores e produtores de conteúdo relacionado aos esportes eletrônicos na América Latina (NEWZOO, 2024).

Entretanto, apesar da expressividade desses indicadores, observa-se que o desenvolvimento do setor não é acompanhado por uma estrutura normativa equivalente. A regulamentação ainda se mostra incipiente, marcada pela ausência de normas específicas consolidadas, o que gera insegurança jurídica e fragiliza as relações profissionais estabelecidas nesse contexto. Dessa forma, evidencia-se uma dissociação entre o crescimento econômico e a organização institucional dos E-Sports no Brasil, reforçando a necessidade de construção de um marco regulatório capaz de acompanhar a complexidade e a relevância desse segmento.

Apesar dos indicadores econômicos e de audiência demonstrarem expansão consistente do setor, observa-se que a estrutura institucional e regulatória ainda se encontra em estágio inicial, o que evidencia a coexistência entre alta visibilidade e baixa formalização no cenário brasileiro (FERREIRA, 2023; LIMA et al., 2023). A criação da Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE), em 2023, representa um avanço no reconhecimento formal da atividade, mas ainda não foi suficiente para estabelecer diretrizes amplas e efetivas para a organização do setor (CBGE, 2023).

Essa contradição torna-se ainda mais evidente quando analisada à luz do contexto socioeconômico brasileiro. O acesso a equipamentos de alto desempenho, conexões de internet estáveis e infraestrutura adequada representa uma barreira relevante para grande parte da população. Fatores como carga tributária elevada, custos de importação e variação cambial contribuem para encarecer significativamente os recursos necessários à prática competitiva, limitando o ingresso de novos talentos no cenário profissional.



Dessa forma, configura-se um paradoxo: ao mesmo tempo em que o Brasil possui um dos maiores públicos consumidores e espectadores de E-Sports, enfrenta obstáculos estruturais que dificultam a democratização do acesso à prática competitiva em níveis mais elevados. Essa realidade impacta diretamente a formação de novos jogadores profissionais e reforça desigualdades no acesso às oportunidades dentro do setor.

Além disso, a ampla visibilidade proporcionada pelas plataformas de streaming contribui para a expansão do público e a atração de investimentos, mas não garante, por si só, a formalização das relações de trabalho. Muitos jogadores ingressam precocemente no cenário competitivo sem respaldo jurídico adequado, o que evidencia a necessidade de uma análise crítica sobre a aplicação das normas trabalhistas nesse contexto.

Nesse sentido, o crescimento dos E-Sports no Brasil não apenas revela o potencial econômico e cultural desse segmento, mas também expõe desafios estruturais relacionados à regulamentação, acesso e proteção dos profissionais envolvidos, reforçando a importância de aprofundar o debate jurídico acerca das condições de trabalho dos pro-players.

2.2 IMPLICAÇÕES TRABALHISTAS: ELEMENTOS DA RELAÇÃO DE EMPREGO NA CLT E A EFICÁCIA JURÍDICA NOS E-SPORTS

O crescimento dos esportes eletrônicos e a profissionalização dos jogadores trouxeram relevantes discussões no âmbito do Direito do Trabalho, especialmente quanto à possibilidade de reconhecimento de vínculo empregatício entre pro-players e organizações de E-Sports. A consolidação de equipes estruturadas, aliada à existência de contratos e rotinas de treinamento, aproxima essa atividade das relações laborais tradicionais.

No ordenamento jurídico brasileiro, a relação de emprego é definida pelo artigo 3º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), sendo caracterizada pela presença simultânea dos elementos da personalidade, habitualidade, onerosidade e subordinação. Conforme leciona Maurício Godinho Delgado, a relação empregatícia consiste na prestação de serviços por pessoa física, de forma pessoal, contínua, subordinada e mediante remuneração, sendo esses critérios fundamentais para a distinção entre vínculo de emprego e outras formas contratuais (DELGADO, 2019).

No contexto dos E-Sports, tais elementos podem ser identificados de maneira concreta. A personalidade se evidencia na contratação de jogadores específicos, cuja habilidade individual é essencial para o desempenho da equipe. A habitualidade se manifesta nas rotinas contínuas de treinamento e participação em competições. A onerosidade é observada na remuneração, que pode incluir salários, premiações e participação em receitas. Por fim, a subordinação se revela na sujeição do jogador às diretrizes técnicas, disciplinares e estratégicas estabelecidas pela organização.



A jurisprudência trabalhista brasileira adota o entendimento de que a realidade fática prevalece sobre a forma contratual, em consonância com o princípio da primazia da realidade, amplamente reconhecido pela doutrina trabalhista (DELGADO, 2019).

Esse entendimento é plenamente aplicável aos E-Sports, especialmente em situações em que há controle de jornada, exclusividade e inserção do jogador na estrutura organizacional da equipe, ainda que formalmente contratado como prestador de serviços.

No tocante à aplicação da Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), parte da doutrina defende sua utilização subsidiária aos esportes eletrônicos, em razão da semelhança estrutural com o esporte profissional. Autores como próprio Maurício Godinho Delgado admitem a aplicação analógica de normas trabalhistas especiais quando houver identidade de finalidade e ausência de regulamentação específica. Contudo, essa aplicação encontra limites jurídicos relevantes. A Lei Pelé, especialmente em seus artigos 28 e 29, regula o contrato especial de trabalho desportivo, exigindo a vinculação do atleta a entidades de prática desportiva formalmente reconhecidas no sistema desportivo nacional. Os E-Sports, por sua vez, ainda não possuem enquadramento jurídico formal nesse sistema, o que inviabiliza a aplicação direta da norma.

Dessa forma, a aplicação da Lei Pelé deve ser compreendida como meramente subsidiária e interpretativa, não sendo suficiente para regular integralmente as relações de trabalho no setor.

Nesse contexto, destaca-se a questão da eficácia jurídica das normas aplicáveis aos E-Sports. A eficácia jurídica pode ser compreendida como a capacidade de uma norma produzir efeitos concretos e regulares no plano fático. No caso dos esportes eletrônicos, verifica-se uma eficácia limitada e fragmentada, uma vez que não há legislação específica que discipline a atividade dos pro-players.

Na prática, isso significa que a proteção jurídica dos jogadores depende da aplicação indireta de normas gerais, especialmente da CLT, mediante interpretação judicial. Essa situação gera insegurança jurídica, pois a definição do vínculo empregatício ocorre de forma casuística, variando conforme a análise de cada caso concreto.

A ausência de regulamentação específica também favorece práticas como a pejotização, nas quais jogadores são contratados como pessoas jurídicas, mesmo estando presentes os elementos da relação de emprego. Tal cenário evidencia uma dissociação entre a realidade fática do trabalho e sua formalização jurídica, comprometendo a efetividade dos direitos trabalhistas.

Um exemplo concreto que evidencia os conflitos trabalhistas no cenário dos esportes eletrônicos no Brasil é o caso do jogador profissional Matheus Queiroz Coelho, conhecido como “brutt”. Após seu falecimento em 2019, a Justiça do Trabalho reconheceu falhas nas condições de trabalho e na assistência prestada ao atleta, condenando a organização Imperial Esports ao pagamento de indenização por danos morais e materiais à sua família, conforme se nos autos da Ação Trabalhista



nº 1001554-16.2020.5.02.0601, em trâmite perante a 1ª Vara do Trabalho de São Paulo – Zona Leste, vinculada ao Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (TRT-2).

Dessa forma, observa-se que, embora os E-Sports apresentem características típicas de relações de trabalho, a ausência de regulamentação específica limita a eficácia jurídica das normas existentes, transferindo ao Poder Judiciário o papel de suprir lacunas normativas. Tal cenário evidencia a necessidade de construção de um marco regulatório próprio, capaz de assegurar maior segurança jurídica e proteção aos profissionais envolvidos.

2.3 DESAFIOS PARA JOVENS: PRECARIZAÇÃO E FALTA DE VISIBILIDADE

Apesar do crescimento expressivo dos esportes eletrônicos no Brasil, a inserção de jovens nesse mercado ainda é marcada por desafios estruturais que envolvem precarização das relações de trabalho, instabilidade profissional e ausência de regulamentação específica. Esse cenário afeta especialmente indivíduos na faixa etária entre 18 e 25 anos, que compõem a maior parte dos jogadores profissionais e aspirantes à carreira nos E-Sports.

Um dos aspectos mais relevantes diz respeito à curta duração da carreira profissional nesse segmento. Diferentemente de outras profissões, a trajetória de um pro-player costuma variar entre três e cinco anos em alto nível competitivo, em razão da elevada exigência cognitiva, do desgaste mental e da constante renovação de talentos. Essa limitação temporal impõe desafios adicionais aos jovens, que frequentemente ingressam no cenário competitivo sem planejamento de longo prazo ou alternativas profissionais consolidadas.

Além disso, observa-se a presença significativa de práticas de precarização das relações de trabalho, como a contratação por meio de pessoa jurídica (pejotização). Nesses casos, os jogadores são formalmente enquadrados como prestadores de serviço, embora estejam submetidos a rotinas típicas de emprego, com subordinação, habitualidade e controle de atividades. Essa prática resulta na exclusão de direitos trabalhistas fundamentais, como férias, décimo terceiro salário, FGTS e proteção previdenciária, configurando um cenário de vulnerabilidade jurídica.

Esse contexto se agrava quando analisado em paralelo à realidade do mercado de trabalho brasileiro. Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística indicam que os jovens enfrentam taxas de desemprego significativamente superiores à média nacional, sendo mais suscetíveis a vínculos informais e ocupações precárias (IBGE, 2024). Nesse sentido, os E-Sports surgem como uma alternativa atrativa de inserção profissional, ainda que frequentemente desprovida de garantias legais adequadas.

A combinação entre alta competitividade e baixa formalização contribui também para a dificuldade de visibilidade no setor. O mercado de E-Sports é concentrado em um número reduzido de organizações estruturadas, o que limita as oportunidades de ascensão para novos jogadores. Como



resultado, apenas uma pequena parcela consegue alcançar estabilidade financeira e reconhecimento profissional, enquanto a maioria permanece em condições instáveis ou transitórias.

Sob a perspectiva ética e jurídica, esse cenário levanta preocupações relevantes. A ausência de regulamentação específica favorece relações contratuais desequilibradas, nas quais jovens, muitas vezes sem conhecimento jurídico, aceitam condições desfavoráveis em busca de inserção no mercado. Tal situação pode resultar em exploração econômica, insegurança profissional e ausência de proteção social, contrariando princípios fundamentais do Direito do Trabalho, como a dignidade da pessoa humana e a valorização do trabalho.

Diante desses desafios, torna-se essencial a construção de mecanismos que promovam maior equilíbrio e proteção no setor. Nesse sentido, a atuação da Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE), criada em 2023, pode representar um importante instrumento de organização institucional. Entre as possíveis medidas a serem adotadas, destacam-se a criação de diretrizes mínimas para contratos de jogadores, a promoção de cursos gratuitos de capacitação e orientação jurídica para jovens interessados em ingressar no cenário competitivo, bem como o incentivo à formalização das relações de trabalho.

Adicionalmente, políticas públicas voltadas à inclusão digital e à formação profissional podem contribuir para ampliar o acesso ao mercado de E-Sports de forma mais equitativa. A integração entre instituições educacionais, entidades esportivas e órgãos governamentais pode favorecer a criação de programas de formação que preparem os jovens não apenas para a prática competitiva, mas também para atividades correlatas, como gestão, análise de desempenho e produção de conteúdo.

Dessa forma, verifica-se que os desafios enfrentados pelos jovens nos E-Sports não se limitam ao acesso ao mercado, mas envolvem também questões estruturais relacionadas à proteção jurídica, à estabilidade profissional e à ética nas relações de trabalho. A superação desses obstáculos depende da construção de um ambiente regulatório mais sólido, capaz de conciliar o crescimento econômico do setor com a garantia de direitos fundamentais aos trabalhadores.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de caráter exploratório, com base em levantamento bibliográfico e análise documental. O estudo fundamenta-se na análise de legislações aplicáveis, especialmente a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), bem como em doutrina especializada e jurisprudência trabalhista. O estudo fundamenta-se na análise de legislações aplicáveis, especialmente a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), bem como em doutrina especializada e análise pontual de jurisprudência trabalhista, com base em decisão proferida no âmbito do Tribunal Regional do Trabalho.



O universo da pesquisa compreende normas jurídicas, entendimentos jurisprudenciais e produções doutrinárias relevantes para a compreensão das implicações trabalhistas dos E- Sports no Brasil.

A coleta de dados foi realizada por meio de fontes secundárias, incluindo livros, artigos científicos e decisões judiciais, sendo priorizados autores consolidados no campo do Direito do Trabalho. A análise dos dados ocorreu mediante a técnica de análise de conteúdo, permitindo a identificação de categorias temáticas relacionadas à caracterização da relação de emprego, às lacunas normativas e aos desafios enfrentados pelos jovens no setor. Por tratar-se de pesquisa baseada exclusivamente em fontes públicas e documentos de acesso aberto, não houve necessidade de submissão ao comitê de ética, sendo observados os princípios de rigor científico e adequada atribuição das referências utilizadas.

4 CONCLUSÃO

O presente estudo analisou o crescimento dos E-Sports no Brasil e suas implicações no mercado de trabalho para jovens, com foco nas relações trabalhistas e nas dificuldades de acesso ao cenário competitivo. A delimitação do tema permitiu compreender não apenas a expansão do setor, mas também as lacunas jurídicas e sociais que permeiam essa nova forma de atividade profissional.

Os objetivos propostos foram alcançados, na medida em que se evidenciou que os E- Sports, embora estruturados sob lógica profissional, ainda carecem de regulamentação específica, o que impacta diretamente a proteção jurídica dos jogadores. Verificou-se que a aplicação da Consolidação das Leis do Trabalho depende da análise concreta dos elementos da relação de emprego, enquanto a Lei Pelé apresenta limitações quanto à sua aplicabilidade aos esportes eletrônicos.

Além disso, identificou-se que os jovens, principais participantes desse mercado, enfrentam desafios significativos, como a precarização das relações de trabalho, a curta duração da carreira profissional e a dificuldade de acesso a oportunidades formais. Esses fatores revelam um cenário de vulnerabilidade que exige atenção do Poder Público e das instituições reguladoras.

Conclui-se que, embora os E-Sports representem uma oportunidade relevante de inserção profissional, sua consolidação como atividade segura e estruturada depende da criação de mecanismos de regulamentação e de políticas públicas voltadas à proteção dos trabalhadores. A atuação de entidades como a Confederação Brasileira de Games e Esports pode contribuir para esse processo, desde que acompanhada de medidas concretas de formalização e orientação jurídica.

Por fim, destaca-se que o tema ainda apresenta amplo campo para futuras pesquisas, especialmente no que se refere à construção de um marco regulatório específico para os E- Sports no Brasil. Nesse sentido, questiona-se: até que ponto o ordenamento jurídico brasileiro está preparado para acompanhar as transformações do trabalho na era digital?



REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). NBR 15287: informação e documentação: projeto de pesquisa: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). NBR 6022: artigo em publicação periódica científica impressa: apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS (ABNT). NBR 6023: informação e documentação: referências: elaboração. Rio de Janeiro: ABNT, 2018.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. Metodologia científica. 6. ed. São Paulo: Makron Books, 2006.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GAMES E ESPORTS (CBGE). Informações institucionais. 2023. Disponível em: <https://cbge.org.br>. Acesso em: 7 abr. 2026.

DELGADO, Maurício Godinho. Curso de Direito do Trabalho. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

FERREIRA, Jéssica Barbosa. E-Sports: um campo esportivo em institucionalização no Brasil. Revista da Associação Latino-Americana de Estudos Socioculturais do Esporte (ALESDE), v. 13, n. 1, p. 1–16, 2023.

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua): mercado de trabalho brasileiro. 2024. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br>. Acesso em: 15 abr. 2026.

LIMA, ZANCHET, et al. E-sports: a evolução dos jogos online. Revista Tecnologia e Sociedade, v. 19, n. 54, p. 245–260, 2023.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Fazer universidade: uma proposta metodológica. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

NEWZOO. Global games market report. 2024. Disponível em: <https://www.newzoo.com>. Acesso em: 7 abr. 2026.

ROESCH, Sylvia Maria Azevedo. Projetos de estágio e de pesquisa em administração. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

RÚDIO, Franz Victor. Introdução ao projeto de pesquisa científica. Petrópolis: Vozes, 1986.

SALOMON, Délcio Vieira. Como fazer uma monografia. 9. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

STATISTA. Video game industry in Brazil. 2024. Disponível em: <https://www.statista.com>. Acesso em: 7 abr. 2026.

TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 2ª REGIÃO (TRT-2). Agravo de Instrumento em Agravo de Petição nº 1000303-02.2023.5.02.0069. 15ª Turma. Relator: Des. Jonas Santana de Brito. São Paulo, 27 set. 2023.



TWITCH. TwitchTracker: estatísticas de audiência. 2024. Disponível em: <https://twitchtracker.com>. Acesso em: 7 abr. 2026.

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO. História dos E-Sports. 2022. Disponível em: <https://portal.unicap.br>. Acesso em: 7 abr. 2026.

VERGARA, Sylvia Constant. Projetos e relatórios de pesquisa em administração. 12. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

WAGNER, Michael G. On the scientific relevance of eSports. Las Vegas: CSREA Press, 2006.

