

Relações de Trabalho nos eSports: O Reconhecimento do Vínculo Empregatício e seus impactos previdenciários

Labor Relations in eSports: The Recognition of Employment Relationships and Their Social Security Impacts

Maria Gabriela Nóro Godinho

Especialista em Direito Processual Cível e Trabalhista. Bacharel em Direito pela Faculdade IDEAU, polo Passo Fundo/RS.

O presente trabalho de conclusão de curso analisa a configuração do vínculo empregatício nas equipes de eSports e suas repercussões previdenciárias no âmbito do Regime Geral de Previdência Social, diante da crescente profissionalização do cenário competitivo digital e da permanência de relações laborais informais. A pesquisa examina os critérios jurídicos para o reconhecimento da relação de emprego entre atletas profissionais e organizações de esportes eletrônicos, especialmente quanto à pessoalidade, habitualidade, onerosidade e subordinação presentes nas rotinas competitivas digitais. Também são analisados os reflexos previdenciários decorrentes desse enquadramento, seja na condição de segurado empregado, seja como contribuinte individual. A metodologia adotada baseia-se no método hipotético-dedutivo, mediante pesquisa bibliográfica, legislativa e jurisprudencial. Almeja-se contribuir para os estudos acerca das relações laborais digitais e da proteção previdenciária aplicável aos atletas profissionais de eSports.

Palavras-chave: Proteção previdenciária de cyberatletas. Relações laborais digitais. Subordinação nos eSports. Vínculo trabalhista.

Introdução

A expansão econômica e organizacional dos esportes eletrônicos os consolida como atividade profissional estruturada, marcada pela atuação de equipes competitivas, organizações empresariais especializadas, contratos de desempenho, patrocínios, premiações e exploração econômica da imagem dos atletas digitais. Nesse contexto, observa-se o surgimento de relações de trabalho progressivamente mais complexas, inseridas em ambiente competitivo caracterizado por rotinas intensivas de treinamento, imposição de metas, fiscalização disciplinar e constante gerenciamento de desempenho por parte das organizações.

Embora o setor apresente crescente profissionalização e significativa exploração econômica, ainda prevalece elevado grau de informalidade nas relações estabelecidas entre cyberatletas e equipes. Portanto, revela-se recorrente a utilização de contratos de prestação de serviços, instrumentos contratuais híbridos e, em determinadas hipóteses, a ausência de formalização jurídica adequada dessas relações de trabalho.

Esse contexto evidencia relevante controvérsia jurídica acerca da caracterização, ou não, do vínculo empregatício nas relações estabelecidas entre ambos os polos inseridos no âmbito dos eSports, especialmente em razão da ne-

cessidade de verificação dos requisitos previstos nos artigos 2º e 3º da Consolidação das Leis do Trabalho, quais sejam: pessoalidade, habitualidade, onerosidade e subordinação. Tal divergência torna-se ainda mais sensível diante das novas formas de subordinação estrutural e algorítmica presentes no ambiente competitivo digital, no qual os cyberatletas se submetem a cronogramas rígidos de treinamento, mecanismos permanentes de monitoramento, metas de desempenho e diretrizes organizacionais que aproximam-se da dinâmica observada nas modalidades esportivas tradicionais.

O cenário supracitado, contudo, não se restringe à esfera trabalhista, alcançando igualmente o Direito Previdenciário. Embora parte da doutrina sustente que a realidade jurídica brasileira ainda não dispõe de respaldo normativo específico capaz de assegurar proteção social e previdenciária adequada aos atletas profissionais de eSports, o exercício remunerado dessa atividade atrai a incidência das normas de seguridade social gerais.

Nessa perspectiva, discute-se o possível enquadramento do atleta profissional de esportes eletrônicos como segurado obrigatório do Regime Geral de Previdência Social, nos termos do art. 11 da Lei nº 8.213/1991, seja na condição de segurado empregado, prevista no inciso I do referido dispositivo, seja como contribuinte individual, conforme o inciso V, a depender da con-

figuração jurídica da relação estabelecida com a organização contratante.

Diante desse panorama, o presente trabalho de conclusão de curso tem por objetivo analisar os critérios jurídicos aplicáveis ao reconhecimento do vínculo empregatício nas equipes de eSports, bem como examinar as repercussões previdenciárias decorrentes desse enquadramento. Para tanto, serão abordados os elementos caracterizadores da relação de emprego, as principais formas contratuais utilizadas no setor, as dificuldades probatórias inerentes à atuação em ambiente digital e as lacunas regulatórias existentes no ordenamento jurídico brasileiro, mediante análise bibliográfica, doutrinária, legislativa e jurisprudencial relacionada às relações laborais e previdenciárias nos esportes eletrônicos.

No desenvolvimento deste trabalho, serão analisados os principais aspectos jurídicos relacionados às relações laborais estabelecidas no cenário dos esportes eletrônicos, com enfoque no reconhecimento do vínculo empregatício e em suas repercussões previdenciárias. Para tanto, será apresentado um panorama acerca da profissionalização dos eSports, da atuação das organizações competitivas e das principais formas contratuais utilizadas no setor, bem como serão examinados os elementos caracterizadores da relação de emprego previstos na legislação trabalhista brasileira, especialmente a personalidade, a habitualidade, a onerosidade e a subordinação, considerando as particularidades do ambiente di-

gital competitivo. Também serão abordadas as repercussões previdenciárias decorrentes desse enquadramento jurídico, além das lacunas regulatórias existentes no ordenamento jurídico brasileiro e da possibilidade de aplicação analógica de institutos do direito desportivo tradicional às relações estabelecidas nos esportes eletrônicos. A metodologia adotada baseia-se no método dedutivo, por meio de pesquisa bibliográfica, doutrinária e jurisprudencial, utilizando abordagem qualitativa e descritiva voltada à análise da legislação, da doutrina especializada e do entendimento jurisprudencial aplicável às relações de trabalho nos eSports.

II. Estrutura do Mercado de eSports

Preliminarmente, cumpre destacar que os desportos eletrônicos, também denominados eSports, consolidaram-se como fenômeno de alcance global nas últimas décadas (DE SOUZA; CARMELLO, 2025, p. 03 apud SCHOLZ, 2019). Em razão de sua ampla acessibilidade e da predominância de sua utilização em ambiente doméstico, a modalidade experimentou rápida expansão e popularização, impulsionada pelo caráter competitivo das plataformas virtuais e pela crescente interação entre jogadores em escala mundial, além do incentivo proporcionado pela própria difusão dos jogos, das equipes e/ou times competitivos e das transmissões realizadas por esses agentes (DE SOUZA; CARMELLO,

2025, p. 03 apud HAMARI; SJÖBLOM, 2017). Isto é, referido cenário contribuiu para a consolidação de um expressivo mercado econômico e profissional, caracterizado pela realização de competições nacionais e internacionais de grande porte, amplo alcance de público e premiações de elevada expressividade financeira (INACIO; NOGUEIRA; LOPES, 2019, p. 03 apud ZOGBI, 2019).

A popularização dos videogames de arcade culminou na realização do primeiro torneio de jogos eletrônicos oficialmente documentado, promovido pela Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, utilizando o jogo “Spacewar!”. Na ocasião, a premiação atribuída ao vencedor consistia em uma assinatura anual da revista Rolling Stone; posteriormente, foi criado o Nintendo World Championships, considerado um dos maiores campeonatos de esportes eletrônicos da década de 1990, reunindo milhares de competidores em diferentes localidades e oferecendo premiações de significativa relevância para a época (DE SOUZA; CARMELLO, 2025, p. 08).

Conforme Pereira (2014, p. 23), a partir dos anos 2000, a internet passou a desempenhar papel central na expansão dos eSports, ao possibilitar a integração das competições em escala global, sem as limitações geográficas anteriormente existentes; ou seja, igual avanço favoreceu tanto a realização de torneios online e presenciais de maior alcance, quanto ampliou signi-

ficativamente o acompanhamento das competições pelo público e a formação de comunidades virtuais voltadas ao cenário competitivo.

Outrossim, segundo De Souza e Carmello (2025, p. 03-08), a expansão do ambiente digital também impulsionou o surgimento das plataformas de streaming voltadas à transmissão de campeonatos esportivos eletrônicos, permitindo que milhares de espectadores acompanhem simultaneamente as partidas em tempo real. A saber, a facilidade de acesso às transmissões, majoritariamente gratuitas e disponíveis a qualquer usuário conectado à rede, ampliou significativamente o alcance das competições e aproximou o público do cenário competitivo dos eSports. Além da praticidade proporcionada ao espectador, esse modelo de transmissão contribuiu para a consolidação de uma experiência coletiva de entretenimento e competitividade semelhante à observada nos esportes tradicionais, fortalecendo o engajamento do público e a identificação dos espectadores com equipes, jogadores e campeonatos do cenário eletrônico (VERZANI et al, 2013).

No cenário internacional, destaca-se que alguns países passaram a reconhecer e incentivar os desportos eletrônicos como modalidade esportiva, especialmente em razão de iniciativas institucionais voltadas à regulamentação e ao desenvolvimento do setor. Merece destaque a atuação da Korea e-Sports Association (KeSPA), cuja iniciativa contou com o reconhecimento do

Ministério da Cultura, Esporte e Turismo da Coreia do Sul, contribuindo para a difusão dos eSports como prática esportiva profissional e auxílio financeiro em eventos e transmissões regulares, bem como acompanhamento das condições de trabalho dos jogadores profissionais (INÁCIO; NOGUEIRA; LOPES, 2019, p. 03).

Todavia, no Brasil, a situação revela-se distinta, porquanto os esportes eletrônicos ainda enfrentam dificuldades quanto ao seu enquadramento nas normas trabalhistas vigentes, em razão da ausência de regulamentação específica voltada ao setor. Parte da doutrina sustenta, porém, a possibilidade de aplicação, ainda que parcial, de dispositivos previstos na Lei Pelé, diploma legal concebido com a finalidade de promover maior profissionalização, transparência e organização das atividades desportivas (INÁCIO; NOGUEIRA; LOPES, 2019, p. 03-04).

Conforme apontam Ferreira e Costa (2019), os jogadores profissionais de eSports preenchem diversos requisitos compatíveis com o reconhecimento da atividade como relação de trabalho, especialmente diante da existência de treinamento contínuo, remuneração, vínculo com equipes organizadas e participação em competições oficiais. Ditos elementos podem ser analisados de forma análoga aos requisitos previstos na CLT para o reconhecimento do vínculo empregatício, possibilitando, consequentemente, a inserção dos cyberatletas na condição de segurados da Previdência Social.

O Reconhecimento do vínculo empregatício nos eSports e seus reflexos trabalhistas

É pertinente delinear que, a partir do momento em que se admite a possibilidade de reconhecimento do cyberatleta como empregado, surgem diversas formas de contratação destinadas a afastar a incidência dos direitos trabalhistas e previdenciários decorrentes do vínculo empregatício. Isso porque a forma de contratação desses profissionais ainda não constitui matéria pacificada no cenário jurídico nacional, especialmente em razão da ausência de regulamentação específica da profissão (BERMUDES; LEITE, 2024, p. 07).

À medida que os atletas ascendem ao cenário competitivo profissional, passam a ser contratados pelas organizações sob múltiplas modalidades contratuais, que variam desde contratos de prestação de serviços até contratos de patrocínio e licenciamento de imagem. Observa-se, assim, que as organizações frequentemente evitam a formalização por meio de contrato de trabalho, buscando afastar eventual reconhecimento de vínculo empregatício e os encargos jurídicos dele decorrentes (BERMUDES; LEITE, 2024, p. 07).

A Lei Geral do Esporte dispõe expressamente, em seu art. 82, que a forma assalariada não constitui a única modalidade possível de contratação dos atletas, independentemente da

prática esportiva exercida (BRASIL, 2023). Contudo, parte da doutrina sustenta que o referido dispositivo não reflete adequadamente a realidade vivenciada pelos profissionais, especialmente por desconsiderar os riscos decorrentes dessa ampla liberdade contratual, que pode resultar na precarização das relações de trabalho e na consequente fragilização da proteção jurídica

assegurada aos atletas (BERMUDES; LEITE, 2024, p. 07).

Atualmente, as organizações responsáveis pela contratação de cyberatletas adotam diferentes modalidades contratuais. Conforme exemplificado pelos estudos de Bermudes e Leite (2024, p. 07-15), tem-se a seguinte relação:

Modalidade contratual	Fundamentação legal	Características	Repercurssões trabalhistas e previdenciárias
Contrato de prestação de serviços.	Arts. 593 a 609 do Código Civil.	Prestação autônoma de serviços, sem subordinação direta, geralmente por prazo determinado ou competição específica.	Afastamento do vínculo empregatício, salvo quando presentes os requisitos dos arts. 2º e 3º da CLT.
Contrato de patrocínio.	Código Civil e Lei Pelé.	Utilização da imagem do atleta para divulgação de marcas e produtos.	Coexistência com vínculo empregatício. Discussão sobre natureza remuneratória dos valores pagos.
Contrato de formação desportiva.	Lei Pelé.	Desenvolvimento técnico e competitivo do atleta.	Debate acerca da proteção trabalhista e previdenciária do atleta em formação.
Sócio-atleta.	Código Civil e legislação societária.	Inclusão do atleta no quadro societário da organização.	Possível utilização para afastar encargos trabalhistas e previdenciários.
Contrato especial de trabalho desportivo.	Arts. 28 e 29 da Lei Pelé.	Contrato formal firmado entre atleta profissional e organização esportiva, com remuneração e vínculo	Gera vínculo empregatício e assegura direitos trabalhistas e previdenciários.

		desportivo.	
Contrato de trabalho celetista.	Arts. 2º e 3º da CLT.	Características que configuram relação trabalhista.	Garantia de direitos previstos na CLT, FGTS e filiação obrigatória ao RGPS.
Atleta autônomo.	Art. 28-A da Lei Pelé.	Prestação de atividade sem vínculo empregatício, mediante contrato de natureza civil.	Ausência de vínculo empregatício, mas com reconhecimento judicial pela primazia da realidade.
Teletrabalho.	Arts. 75-A a 75-E da CLT.	Exercício das atividades à distância com treinos e competições online.	Mantém a possibilidade de vínculo empregatício e gera discussões sobre jornada e controle de horas.
Trabalho eventual.	CLT e doutrina trabalhista.	Prestação esporádica e sem continuidade.	Incompatível com a rotina profissional dos cyberatletas.
Terceirização.	Lei da Terceirização.	Intermediação da contratação do atleta por empresa prestadora de serviços.	Possibilidade de fraude trabalhista e discussão sobre pejetização.

Tendo em vista o quadro exemplificativo apresentado, é possível constatar que grande parte das modalidades contratuais utilizadas na admissão de atletas profissionais de eSports acaba por flexibilizar ou afastar a incidência das normas trabalhistas aplicáveis, resultando na fragilização da proteção jurídica assegurada aos profissionais. Entretanto, apesar da diversidade das modalidades contratuais adotadas no âmbito dos es-

portes eletrônicos, mantém-se o entendimento de que há características capazes de aproximar a figura do profissional daquela atribuída ao empregado tradicionalmente tutelado pela legislação brasileira (SILVA, 2020, p. 24).

No cenário contemporâneo, os atletas de eSports podem ser divididos entre modalidades individuais e coletivas. Na modalidade individual, evidencia-se maior liberdade na prática

do jogo eletrônico, com ausência de vínculo com equipes organizadas, inexistência de subordinação direta e ausência de celebração de contrato especial de trabalho; nesses casos, o cyberatleta costuma ser caracterizado como atleta autônomo ou de rendimento não profissional (MIGUEL, 2018; FERREIRA; COSTA, 2019).

Por outro lado, na modalidade coletiva, caracterizada pela formação de equipes competitivas, revela-se indispensável o entrosamento constante entre os atletas para o adequado desempenho nas competições. Em razão disso, é comum que os jogadores vinculados às organizações passem a residir em centros de treinamento denominados gaming houses, mantidos pelas próprias entidades administradoras das equipes, nos quais os atletas desenvolvem rotinas intensivas de treinamento, convivência e preparação competitiva (FERREIRA; COSTA, 2019).

Esses centros de treinamento possibilitam a maximização do tempo de preparação e ampliam o controle exercido pelas organizações sobre os cyberatletas, ao estabelecerem verdadeira rotina de concentração contínua, acompanhada por profissionais responsáveis pela estrutura e desempenho da equipe. Além disso, os jogadores passam a se submeter a horários previamente definidos para acordar, realizar refeições, treinar, estudar estratégias de jogo e desempenhar outras atividades relacionadas à prática competitiva (GOIS, 2017; FOGGIATTO, 2017).

Desse modo, visando alcançar elevado desempenho competitivo, os cyberatletas passam a adotar rotinas de treinamento tão intensas quanto aquelas observadas no esporte profissional tradicional, sendo submetidos, em média, a jornadas diárias de aproximadamente dez horas de treino, além de períodos de concentração destinados à preparação para campeonatos e competições oficiais (SCHIAVETTO; BRITO, 2018; SANTANA, 2017).

Traz-se à baila, assim, diversos elementos característicos do cumprimento de obrigações típicas da relação empregatícia: a permanência diária dos atletas na estrutura fornecida pela organização para treinamentos e competições, sob pena de aplicação de sanções contratuais; a exigência de participação presencial em eventos e campeonatos; o cumprimento fiscalizado de horários; a dedicação mínima diária às atividades da equipe; a realização de atividades virtuais determinadas pela contratante; cláusulas de exclusividade; cessão de direitos de imagem; e a participação da organização ou de patrocinadores nas premiações obtidas pelo time (COELHO, 2016, p. 06).

Contudo, ambas as modalidades possuem em comum a possibilidade de enquadramento dos cyberatletas como segurados da Previdência Social, seja na condição de empregados, seja na qualidade de contribuintes individuais autônomos. Ora, nas relações de emprego estão presentes todos os elementos fático-jurídicos previs-

tos nos arts. 2º e 3º da CLT: a prestação de trabalho por pessoa física, dotada de personalidade, não eventualidade, onerosidade e subordinação (DELGADO, 2019, p. 349).

O primeiro e o segundo requisitos são prontamente atendidos nas relações aqui apresentadas, uma vez que a própria figura natural do atleta é responsável pelo desempenho da atividade competitiva (SILVA, 2020, p. 10 apud CAIRO JUNIOR, 2019). No que se refere à não eventualidade, tal requisito traduz a ideia de permanência e continuidade da relação de emprego ao longo do tempo; conforme leciona Martins (2017, p. 175), o contrato de trabalho caracteriza-se pela existência de “trato sucessivo na relação entre as partes”, de modo que a prestação laboral se prolonga temporalmente. Assim, a eventualidade resta descaracterizada quando a atividade, ainda que exercida de forma descontínua, ocorre de maneira permanente e habitual.

Quanto à onerosidade, o contrato de trabalho caracteriza-se por um conjunto de prestações e contraprestações de natureza economicamente mensurável, incorporado no pagamento, pelo empregador ao empregado, das parcelas decorrentes da relação empregatícia (DELGADO, 2019). Nesse sentido, Silva (2020, p. 10-11 apud GAIA, 2019) acrescenta que é necessária a pactuação prévia ou concomitante à prestação laboral do quantum remuneratório, evidenciando-se a existência de uma promessa de pagamento e o

correspondente a intenção de contratar (*animus contrahendi*).

Por fim, tem-se a subordinação, elemento central de diferenciação da relação de emprego em relação às demais formas de trabalho. Para Conceição (2025, p. 40), a subordinação consiste na situação jurídica decorrente do contrato de trabalho pela qual o empregado se obriga a submeter-se ao poder diretivo do empregador quanto à forma de execução da prestação de serviços, sendo identificada, ainda, pela inserção do trabalhador na dinâmica organizacional da empresa, contribuindo diretamente para a consecução de seus fins econômicos e institucionais.

Eis que a jurisprudência trabalhista vem reconhecendo, de forma gradual, a existência de vínculo empregatício em demandas envolvendo os atletas profissionais de esportes eletrônicos. Incumbe destacar, portanto, que a 31ª Vara do Trabalho de São Paulo, ao julgar a Reclamação Trabalhista n.º 1000506-83.2020.5.02.0031, consolidou expressamente o vínculo de emprego entre jogador profissional e a organização paiN Gaming, condenando a reclamada, inclusive, ao recolhimento das contribuições previdenciárias relativas ao período de prestação de serviços (SÃO PAULO, 2020).

Em sentido semelhante, na Reclamatória Trabalhista n.º 1001789-45.2022.5.02.0008, em trâmite perante a 8ª Vara do Trabalho de São Paulo, o reclamante postulou o reconhecimento do vínculo empregatício, a anotação da CTPS

como atleta profissional de eSports e o pagamento de verbas trabalhistas, tais como 13º salário, férias acrescidas de um terço e FGTS. Na sentença, houve procedência parcial dos pedidos, reconhecendo-se o vínculo de emprego entre as partes e determinando-se a anotação do emprego, bem como o pagamento das verbas trabalhistas correspondentes (SÃO PAULO, 2022).

De igual modo, na ação trabalhista n.º 1000095-11.2023.5.02.0718, junto a 18ª Vara do Trabalho de São Paulo – Zona Sul, o reclamante requereu o reconhecimento do vínculo empregatício com a equipe de eSports, além da anotação da CTPS e do pagamento das verbas decorrentes da relação laboral. A decisão também reconheceu parcialmente os pedidos formulados, declarando a existência de vínculo empregatício entre o jogador e a organização contratante, bem como determinando a anotação do vínculo e o pagamento de saldo salarial, 13º salário proporcional, férias proporcionais acrescidas de um terço, depósitos de FGTS e multa rescisória (SÃO PAULO, 2023).

Diante da análise doutrinária e jurisprudencial apresentada, verifica-se que as relações estabelecidas entre cyberatletas e organizações de eSports podem reunir os elementos fático-jurídicos caracterizadores do vínculo empregatício previstos na legislação trabalhista brasileira. Consequentemente, reconhecida a relação de emprego, os atletas profissionais de esportes eletrônicos passam a enquadrar-se como

segurados obrigatórios da Previdência Social, na condição de empregados ou contribuintes individuais.

O enquadramento previdenciário dos cyberatletas no Regime Geral de Previdência Social

A consolidação dos eSports como atividade econômica estruturada, marcada pela existência de contratos, remuneração regular, hierarquia e subordinação, evidencia uma lacuna relevante no âmbito do Direito Previdenciário, visto que, à medida que o Direito do Trabalho avança no reconhecimento do vínculo empregatício entre cyberatletas e organizações de esportes eletrônicos, torna-se igualmente necessária a análise da inserção desses profissionais no sistema de Seguridade Social, especialmente no que se refere à filiação obrigatória ao RGPS.

A Lei nº 8.213/1991 estabelece, em seu art. 11, as categorias de segurados obrigatórios da seguridade social, dentre as quais se destacam o segurado empregado, previsto no inciso I, e o contribuinte individual, disposto no inciso V. Nesse contexto, sustenta-se que os atletas profissionais de eSports podem ser enquadrados em uma dessas categorias, a depender da natureza jurídica da relação mantida com organizações, equipes e patrocinadores, razão pela qual devem ser reconhecidos como segurados obrigatórios da Previdência Social e destinatários da proteção

previdenciária assegurada pelo ordenamento jurídico brasileiro.

Portanto, o art. 11, inciso I, alínea “a”, e inciso V, alínea “g”, da Lei nº 8.213/1991 define, respectivamente, como segurado empregado aquele que presta serviço de natureza urbana ou rural à empresa, em caráter não eventual, sob subordinação e mediante remuneração; e, como contribuinte individual, aquele que presta serviço de natureza urbana, em caráter eventual, a uma ou mais empresas, sem relação de emprego (BRASIL, 1991).

A filiação ao RGPS, na condição de segurado empregado, ocorre de forma automática e decorre do próprio exercício da atividade laboral; uma vez presentes os requisitos caracterizadores do vínculo empregatício previstos nos arts. 2º e 3º da CLT, o atleta profissional de eSports passa a ser considerado segurado obrigatório da Previdência Social, enquadrando-se na hipótese prevista no art. 11, inciso I, da Lei nº 8.213/1991 (BRASIL, 1993).

Como demonstrado nos capítulos precedentes, a realidade laboral dos cyberatletas vinculados a equipes e organizações de esportes eletrônicos revela, em regra, a presença dos elementos caracterizadores da relação de emprego. O jogador profissional presta serviços de forma pessoal, habitual e remunerada, além de se submeter ao poder diretivo da organização contratante, evidenciado pelas ordens da comissão técnica, pela imposição de horários de treinamento,

pelas regras internas de conduta e pelas restrições relacionadas à atuação em equipes concorrentes. Desse modo, a dinâmica existente aproxima-se substancialmente do modelo tradicional de relação empregatícia previsto na legislação trabalhista brasileira (CRUZ; ALBAN; COSTA, 2023, p. 09-10).

Por outro lado, quando não estiverem presentes os elementos necessários ao reconhecimento do vínculo empregatício, o enquadramento previdenciário mais adequado será o de contribuinte individual. Essa hipótese ocorre, por exemplo, nos casos em que o atleta atua de forma autônoma, participa individualmente de competições, mantém apenas contratos de patrocínio ou desenvolve atividades como streamer e criador de conteúdo competitivo sem vinculação empregatícia com organizações de esportes eletrônicos (SILVA; CARVALHO, 2024, p. 06 apud LACERDA, 2022).

Contudo, o reconhecimento do vínculo jurídico e do correspondente enquadramento previdenciário dos atletas profissionais de eSports ainda enfrenta relevantes dificuldades práticas, especialmente em razão da informalidade contratual, da realização de pagamentos por meios diversos, como transferências bancárias, criptomonedas e patrocínios indiretos, e da própria natureza digital da atividade exercida, frequentemente utilizadas com o objetivo de afastar o reconhecimento do vínculo empregatício e das obrigações

trabalhistas e previdenciárias dele decorrentes (LÉRIA; MACIEL, 2022, p. 14).

Silva (2023, p. 44-47) destaca que a CLT e a Lei Pelé já fornecem fundamentos aptos ao reconhecimento do vínculo trabalhista entre jogadores profissionais e organizações de esportes eletrônicos, embora ainda persista a necessidade de regulamentação específica voltada ao setor. Nesse sentido, a interpretação analógica e extensiva do art. 11 da Lei nº 8.213/1991 apresenta-se como mecanismo indispensável para assegurar a proteção previdenciária aos cyberatletas, independentemente de atuarem vinculados a equipes ou de forma autônoma.

Assim, reconhecido o atleta profissional de eSports como segurado, incide integralmente o sistema contributivo previsto na Lei nº 8.212/1991. Nessa hipótese, a organização contratante assume a condição de empregadora, tornando-se responsável pelo desconto e recolhimento das contribuições previdenciárias incidentes sobre a remuneração do indivíduo, inclusive sobre verbas habituais de natureza remuneratória, como salários, bônus e premiações, além do recolhimento da cota patronal incidente sobre a folha de pagamento, nos termos dos arts. 22 e 30 da referida lei (SILVA; CARVALHO, 2024, p. 15).

A Lei Pelé estabelece, em seu art. 28, a figura do contrato especial de trabalho desportivo aplicável ao atleta profissional, a ausência de regulamentação específica voltada aos esportes

eletrônicos contribui para a frequente adoção de contratos de natureza civil nas relações estabelecidas entre cyberatletas e organizações competitivas (BRASIL, 1998). Todavia, em razão dessa lacuna normativa, grande parte das equipes evita a formalização do contrato de trabalho típico, buscando afastar a incidência das normas trabalhistas e previdenciárias decorrentes do reconhecimento do vínculo empregatício.

Ou seja, ausentes os requisitos previstos nos arts. 2º e 3º da CLT, o atleta profissional de eSports tende a ser enquadrado como contribuinte individual, nos termos do art. 11, inciso V, da Lei nº 8.213/1991. Diferentemente do segurado empregado, em que a organização contratante assume a responsabilidade pelo desconto e recolhimento das contribuições previdenciárias, o contribuinte individual responde pessoalmente pelo cumprimento de suas obrigações perante o RGPS (OLIVEIRA, 2020, p. 85).

Com efeito, o art. 30, inciso II, da Lei nº 8.212/1991 estabelece que compete ao próprio segurado contribuinte individual promover o recolhimento mensal das contribuições incidentes sobre a remuneração auferida em decorrência da atividade exercida; esse recolhimento mostra-se indispensável para a manutenção da qualidade de segurado e para o acesso aos benefícios previdenciários assegurados pelo sistema de seguridade social, tais como auxílio por incapacidade temporária, aposentadorias, salário-maternidade

e pensão por morte aos dependentes (MAGALHÃES; LIMA; SILVA, 2022, p. 07).

Do mesmo modo, o enquadramento do atleta profissional dos desportos eletrônicos como segurado obrigatório da Previdência Social assegura-lhe o acesso ao rol de benefícios previdenciários previstos no art. 18 da Lei nº 8.213/1991, dentre os quais se destacam a aposentadoria por incapacidade permanente, a aposentadoria programada, o auxílio por incapacidade temporária, o salário-maternidade, o auxílio-acidente, além da pensão por morte e do auxílio-reclusão destinados aos seus dependentes (MONTEIRO, 2022, p. 28-30).

Não obstante, o ordenamento jurídico brasileiro oferece meios probatórios aptos a viabilizar o reconhecimento do vínculo empregatício e o consequente enquadramento previdenciário dos cyberatletas, já que a jurisprudência trabalhista e a Súmula 12 do TST (BRASIL, 2003) admitem a comprovação da relação de emprego por meio de documentos eletrônicos, mensagens em aplicativos de comunicação, registros de presença em gaming houses, comprovantes de depósitos bancários, contratos de patrocínio, perfis em plataformas de streaming e prova testemunhal, porquanto a ausência de anotação na CTPS não impede o reconhecimento, desde que presentes elementos suficientes à demonstração da relação laboral (AQUINO, 2024, p. 111-116).

Embora ainda em construção, a jurisprudência brasileira já apresenta precedentes re-

levantes no reconhecimento da proteção trabalhista e previdenciária dos atletas profissionais de eSports. Em decisões do TRT da 2ª Região de São Paulo, além do reconhecimento do vínculo empregatício entre jogadores e organizações de esportes eletrônicos, determinou-se o recolhimento das contribuições previdenciárias correspondentes, evidenciando tendência de reconhecimento dos cyberatletas como segurados obrigatórios do Regime Geral de Previdência Social.

Considerações Finais

Conclui-se que a ausência de regulamentação específica voltada aos esportes eletrônicos não impede o enquadramento dos cyberatletas como segurados obrigatórios do RGPS. A partir de interpretação sistemática da legislação trabalhista e previdenciária, verifica-se que, uma vez presentes os requisitos caracterizadores da relação de emprego, o atleta profissional de eSports deve ser reconhecido como segurado empregado, nos termos do art. 11, inciso I, da Lei nº 8.213/1991, porquanto, nas hipóteses de atuação autônoma, o enquadramento ocorre na condição de contribuinte individual, conforme o inciso V do referido dispositivo legal.

Assim, considerando a natureza econômica, habitual e remunerada da atividade exercida pelos cyberatletas, mostra-se indispensável a efetivação da proteção trabalhista e previdenciária desses profissionais, garantindo-lhes não ape-

nas o acesso aos benefícios assegurados pelo sistema de Seguridade Social brasileiro, mas também aos direitos decorrentes do reconhecimento do vínculo empregatício, tais como registro em CTPS, férias remuneradas acrescidas de um terço, décimo terceiro salário, depósitos de FGTS, verbas rescisórias e demais garantias previstas na legislação trabalhista, impondo-se, ainda, às organizações contratantes o cumprimento das correspondentes obrigações legais e contributivas.

Referências

- AQUINO, Gabriela Marcassa Thomaz de. Os esportes eletrônicos no Brasil : proteção jurídico-trabalhista dos jogadores profissionais de videogame. São Paulo: LTr Editora, 2024.
- BERMUDES, Caio Lignani de Miranda; LEITE, Carlos Henrique Bezerra. A Pejotização como forma de contratação do atleta de E-Sports e os impactos nos direitos fundamentais trabalhistas. Rio de Janeiro: Revista Brasileira do Desporto Eletrônico, vol. 1, nº 2, 2024.
- BRASIL. Consolidação das Leis do Trabalho – CLT. Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 28 abr. 2026.
- BRASIL. Lei nº 8.213, de 24 de julho de 1991. Dispõe sobre os Planos de Benefícios da Previdência Social e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8213cons.htm. Acesso em: 28 abr. 2026.
- BRASIL. Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm. Acesso em: 28 abr. 2026.
- BRASIL. Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023. Institui a Lei Geral do Esporte. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14597.htm. Acesso em: 30 abr. 2026.
- BRASIL. Tribunal Superior do Trabalho. Súmula nº 12. As anotações apostas pelo empregador na carteira profissional do empregado não geram presunção juris et de jure, mas apenas juris tantum. Brasília, 2003. Acesso em: 13 mai 2026.
- CAIRO JUNIOR, José. Curso de direito do trabalho: direito individual e coletivo do trabalho. 16. ed. Salvador: JusPodivm, 2019.
- COELHO, Helio Tadeu Brogna. E-Sport: os riscos nos contratos de cyber-atletas. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/e->

sport-os-riscos-nos-contratos-decyberatletas.

Acesso em: 02 mai. 2026.

CONCEIÇÃO, João Victor Cantanhede. A aplicabilidade da legislação atual sobre os esportes eletrônicos (e-sports) e a relação estabelecida entre atletas e organizações. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2025. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/27373>. Acesso em: 10 mai. 2026.

CRUZ, Erick de Oliveira; ALBAN, Carlos Eduardo; COSTA, Diego Carneiro. Um estudo comparado dos direitos trabalhistas dos atletas de E-Sports através do olhar histórico-cultural de Hui-zinga. Revista Direito UNIFACS, 2023.

DELGADO, Mauricio Godinho. Curso de direito do trabalho. 18. ed. São Paulo: LTr, 2019.

DE SOUZA, Thierry Willis Yun; CARMELLO, Érika Fernanda. Ciência de dados e fatores humanos no desempenho competitivo da LOUD em League of Legends. Rio de Janeiro: Revista Brasileira do Desporto Eletrônico, Volume 2, Número 4, 2025.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação. Belo Horizonte: Fundação Mineira de Educação e Cultura, 2019. Disponível em:

<http://www.fumec.br/revistas/meritum/article/view/6841>. Acesso em: 09 mai. 2026.

FOGGIATTO, Rodrigo Eduardo. A aplicabilidade do direito desportivo e do direito do trabalho aos contratos dos atletas de esportes eletrônicos. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2017.

GAIA, Fausto Siqueira. Uberização do trabalho: aspectos da subordinação jurídica disruptiva. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2019.

GOIS, Jéssica Caramuru. O regime jurídico trabalhista dos cyber-atletas brasileiros. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2017

HAMARI, Juho; SJÖBLOM, Max. What is esports and why do people watch it? Internet Research, 2017.

INACIO, Daniel Rolim Gomes; NOGUEIRA, Henrique Florencio; LOPES, Paloma de Lavor. E-Sports: Um mercado rentável e pouco explorado. Porto Alegre: Faculdade Bom Bosco, 2019.

LACERDA, Denys. CONHEÇA os ‘pro players’, os atletas de jogos eletrônicos. 15 mar. 2022. Disponível em: https://www.mg.superesportes.com.br/app/noticias/games/2022/03/15/noticia_games,3963228/conheca-os-pro-players-os-atletas-de-jogos-eletronicos.shtml. Acesso em: 08 mai. 2026.

- LÉRIA, Tacyana Komochena; MACIEL, Juliana. A profissionalização do Esport e as consequências jurídicas. *Academia de Direito*, 2022. Disponível em: <https://www.periodicos.unc.br/index.php/acaddir/article/view/3842>. Acesso em: 10 mai. 2026.
- MAGALHÃES, Ana Paula Gonçalves; LIMA, Diana Vaz de; SILVA, Lucas Matheus Valverde Carvalho Duarte. Gig Economy: perspectivas de adesão dos trabalhadores em empregos temporários ao sistema brasileiro de previdência. Disponível em: <https://congressousp.fipecafi.org/anais/22uspinternational/ArtigosDownload/3590.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2026.
- MIGUEL, Ricardo Georges Affonso. O enquadramento jurídico do esporte eletrônico. Rio de Janeiro: Universidade Estácio de Sá, 2018.
- MONTEIRO, Wendell Lucas Fernandes. A realidade do e-sports no Brasil. Brasília: Instituto Brasileiro de Ensino, Desenvolvimento e Pesquisa, 2022. Disponível em: <https://repositorio.idp.edu.br/handle/123456789/3483>. Acesso em: 13 mai. 2026.
- OLIVEIRA, Alexandre Bittencourt Amui de. A aposentadoria especial no Regime Geral de Previdência Social no Brasil: o meio ambiente de trabalho e a teoria da consequência à causa. Brasília: Centro de Ensino Unificado do Distrito Federal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.cruzeirodosul.edu.br/items/adb7e1d4-c111-438e-9100-19861de13ab1>. Acesso em: 28 abr. 2026.
- PEREIRA, Silvio Kazuo. O videogame como esporte: Uma comparação entre esportes eletrônicos e esportes tradicionais. Brasília: Federal: Faculdade de Comunicação - Departamento de Audiovisuais e Publicidade, 2014. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9385/1/2014_SilvioKazuoPereira.pdf. Acesso em: 05 mai. 2026.
- SANTANA, Marcos Correa. Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esportes eletrônicos. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017.
- SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 31ª Vara do Trabalho de São Paulo. Ação Trabalhista Ordinária n. 1000506-83.2020.5.02.0031. Relator(a) Emanuela Angélica Carvalho Pauperio. São Paulo, 14 de maio 2020. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/detalhe-processo/1000506-83.2020.5.02.0031/1#0ac4cde>. Acesso em: 13 mai. 2026.
- SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 8ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. ATOrd 1001789-

45.2022.5.02.0008. Relator(a) Látia Lacerda Menendez. São Paulo, 26 de dezembro de 2022. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consulta-processual/captcha/detalhe-processo/1001789-45.2022.5.02.0008/1>. Acesso em: 13 mai. 2026.

SÃO PAULO. Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região. 18ª Vara do Trabalho de São Paulo. Reclamação Trabalhista. ATSum 1000095-11.2023.5.02.0718. Relator(a) Lyvia Agra de Miranda. São Paulo, 27 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://pje.trt2.jus.br/consultaprocessual/captcha/detalhe-processo/1000095-11.2023.5.02.0718/1>. Acesso em: 13 mai. 2026.

SILVA, Kayne Idrys Queiroz. O esporte eletrônico e sua matriz normativa de regulamentação no Brasil em 2023. Campina Grande: Universidade Federal de Campina Grande, 2023.

SILVA, Natália Pimenta. Esportes eletrônicos (e-sports): aplicabilidade da legislação atual aos atletas de esportes eletrônicos (cyberatletas). Brasília: Centro Universitário de Brasília - Uni-CEUB, 2020.

SILVA, Wendel Rodrigues da; CARVALHO, Eduardo Antonio Doria de. Os desafios jurídico-sociais enfrentados pelos jogadores profissionais de eSports. Revista de Ciências Sociais Aplicadas, 2024. Disponível em: <https://ojs.uniceplac.edu.br/index.php/reciso/article/view/220>. Acesso em: 29 abr. 2026.

SCHIAVETTO, Kiara; BRITO, Sherley. E-Sports: da tela do computador para a realidade diária. São Paulo: Revista Síntese, 2018.

SCHOLZ, Tobias. esports is Business: Management in the World of Competitive Gaming. Cham: Springer, 2019.

VERZANO, Renato Henrique; MORÃO, Kauan Galvão; BARBOSA, Claudio Gomes; BAGNI, Guilherme; MACHADO, Afonso Antonio. Análise dos estados emocionais de equipes juniores de futebol. Coleção Pesquisa em Educação Física, v. 12, 2013.

ZOGBI, Paula. Torneio de eSports paga prêmio 60% maior que o Brasileiro em 2018. InfoMoney, 2018.