



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE DIREITO

JOSÉ ISLEICKY DA SILVA SANTOS

REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO EM PLATAFORMAS DE
ENTRETENIMENTO ONLINE:
OS DIREITOS DOS STREAMERS E JOGADORES PROFISSIONAIS.

Fortaleza/Ceará

2025

JOSÉ ISLEICKY DA SILVA SANTOS

**REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO EM PLATAFORMAS DE
ENTRETENIMENTO ONLINE:
Os Direitos dos Streamers e Jogadores Profissionais.**

Monografia apresentada ao Curso de Direito da
Universidade Federal do Ceará como requisito para
obtenção do título de bacharel em Direito.

Orientadora: Profa. Dra. Beatriz Rêgo Xavier.

FORTALEZA/CEARÁ

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- S235r Santos, José Isleicky da Silva.
REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO EM PLATAFORMAS DE ENTRETENIMENTO ONLINE :
OS DIREITOS DOS STREAMERS E JOGADORES PROFISSIONAIS / José Isleicky da Silva Santos. –
2025.
45 f.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Direito,
Curso de Direito, Fortaleza, 2025.
Orientação: Profa. Dra. Beatriz Rêgo Xavier.
1. Trabalho digital. 2. Plataformas. 3. Streamers. 4. jogadores profissionais. 5. Regulamentação
trabalhista. I. Título.

CDD 340

JOSÉ ISLEICKY DA SILVA SANTOS

**REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO EM PLATAFORMAS DE
ENTRETENIMENTO ONLINE:
OS DIREITOS DOS STREAMERS E JOGADORES PROFISSIONAIS.**

Monografia apresentada ao Curso de Direito da
Universidade Federal do Ceará como requisito para
obtenção do título de bacharel em Direito.

Aprovado em 17/07/2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dra. Beatriz Rego Xavier (Orientadora)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dra. Vanessa de Lima Marques Santiago Sousa (Membro da Banca Examinadora)

Centro Universitário Christus (Unichristus)

Prof^ª. Dra. Márcia Correia Chagas (Membro da Banca Examinadora)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, pelo dom da vida e por ter sido fonte constante de esperança e força para persistir, mesmo diante das maiores dificuldades. Sua presença foi essencial para que eu chegasse até aqui com coragem e confiança no propósito desta caminhada.

Aos meus pais, meu mais profundo reconhecimento. Desde o dia da minha aprovação no curso, fizeram o possível e o impossível para que eu pudesse ser bem-sucedido, oferecendo apoio incondicional, esforço diário e amor inabalável. Sem eles, esta conquista não seria possível.

Agradeço também aos meus familiares, que sempre estiveram ao meu lado como suporte essencial. Em cada desafio, em cada cansaço ou incerteza, encontrei neles um abrigo, uma palavra de incentivo e uma presença firme, que me ajudaram a seguir em frente com determinação.

Aos professores que gentilmente aceitaram compor a banca examinadora, expresso minha gratidão por terem contribuído com esta pesquisa. Seja por meio da correção rigorosa, da indicação de fontes científicas relevantes ou pela inspiração indireta ao longo da trajetória acadêmica, cada um teve papel importante na construção deste trabalho.

Por fim, agradeço a todos que, direta ou indiretamente, me desejaram sucesso, ofereceram palavras de encorajamento ou torceram pelas minhas conquistas. Cada gesto de apoio foi combustível para continuar, mesmo nos momentos mais desafiadores.

RESUMO

Este trabalho analisa a ausência de regulamentação jurídica específica sobre o trabalho de streamers e jogadores profissionais de plataformas de jogos online, com foco nas implicações trabalhistas e nos desafios legais enfrentados por esses profissionais no Brasil. O objetivo central é compreender em que medida a informalidade e a subordinação algorítmica afetam os direitos laborais desses sujeitos, cuja atividade é estruturada por métricas de engajamento, monetização variável e controle unilateral das plataformas. A pesquisa se valeu de abordagem qualitativa e exploratória, com revisão bibliográfica, análise documental e estudo comparado de experiências regulatórias internacionais. A partir da fundamentação teórica sobre o trabalho na era digital e da análise da profissionalização nas plataformas, foram identificadas lacunas normativas e a ausência de políticas públicas voltadas a essa categoria. Os resultados revelam que, embora os streamers e jogadores gerem valor econômico significativo, operam à margem das garantias previstas no Direito do Trabalho. Constatou-se ainda que os projetos de lei atualmente em tramitação não avançaram no Congresso Nacional, o que contribui para a manutenção de um cenário de insegurança jurídica e vulnerabilidade contratual. Ao final, são propostas diretrizes básicas para a criação de um marco regulatório específico, que considere minimamente a complexidade da atividade digital, assegure direitos fundamentais e permita o desenvolvimento sustentável do setor.

Palavras-chave: trabalho digital; plataformas; streamers; jogadores profissionais; regulamentação trabalhista.

ABSTRACT

This study analyzes the absence of specific legal regulation regarding the work of streamers and professional players on online gaming platforms, focusing on the labor implications and legal challenges faced by these professionals in Brazil. The main objective is to understand to what extent informality and algorithmic subordination affect the labor rights of these individuals, whose activities are shaped by engagement metrics, variable monetization, and unilateral platform control. The research adopts a qualitative and exploratory approach, using bibliographic review, documentary analysis, and comparative study of international regulatory experiences. Based on the theoretical framework on labor in the digital age and the analysis of professionalization within platforms, regulatory gaps and the lack of public policies aimed at this category were identified. The results show that, although streamers and players generate significant economic value, they operate outside the labor guarantees provided by current legislation. It was also found that the bills currently under discussion in the National Congress have not progressed, which contributes to the ongoing legal uncertainty and contractual vulnerability. Finally, guidelines are proposed for the creation of a specific regulatory framework that considers the complexity of digital labor, ensures fundamental rights, and promotes the sustainable development of the sector.

Keywords: digital labor; platforms; streamers; professional players; labor regulation.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	06
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	08
2.1 O Trabalho na Era Digital: Uma nova Perspectiva.....	08
2.2 Plataformas Digitais de Jogos Online	10
2.3 Profissionalização dos Streamers e Jogadores	12
3. DIREITO DO TRABALHO E AS NOVAS FORMAS DE CONTRATAÇÃO ...	13
3.1 Princípios Fundamentais do Direito do Trabalho Aplicáveis às Relações de Trabalho no Âmbito Digital.....	14
3.2 Relações de Trabalho Atípicas	15
4. REGULAMENTAÇÃO INTERNACIONAL E BRASILEIRA APLICADA AOS STREAMERS E JOGADORES PROFISSIONAIS	17
4.1. Modelos Regulatórios em Países estrangeiros	18
4.2 Marco Civil da Internet e LGPD	20
4.3 Lacunas e Propostas Legislativas no Brasil	22
5. DIREITOS DOS STREAMERS E JOGADORES PROFISSIONAIS	23
5.1. Direito à Remuneração e à Propriedade de Conteúdo	23
5.2. Jornada de Trabalho, Saúde Mental e Direito à Desconexão	26
5.3. Assédio, Moderação e Direitos Digitais nas Plataformas	29
6. ANÁLISE CRÍTICA E PROPOSTAS DE MELHORIA DE REGULAÇÃO	31
6.1 Perspectivas Jurídicas e Econômicas	31
6.2 Evidente Necessidade de Regulamentação Específica	33
6.3 Contribuições para o Desenvolvimento de Políticas Públicas	35
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
9. GLOSSÁRIO	42

1. INTRODUÇÃO

A expansão da internet e dos meios digitais permitiu o surgimento de novas formas de trabalho, entre as quais se destacam as atividades realizadas em plataformas de jogos online. *Streamers*, indivíduos que, de forma contínua e profissional, transmitem conteúdos audiovisuais ao vivo por meio de plataformas digitais, e jogadores profissionais, personagens centrais nesse universo, vêm ganhando espaço como trabalhadores cuja atuação demanda análise jurídica específica, em razão da ausência de regulamentação clara que os proteja. A crescente profissionalização dessas atividades revelou desafios relacionados à ausência de garantias trabalhistas e previdenciárias, colocando esses profissionais em uma situação de vulnerabilidade.

O presente trabalho tem como objetivo geral analisar os desafios jurídicos e a necessidade de regulamentação do trabalho em plataformas de jogos online, com enfoque na proteção dos direitos trabalhistas de streamers e jogadores profissionais, identificando lacunas na legislação brasileira e propondo diretrizes para a construção de um marco regulatório que promova a segurança jurídica e a valorização desses profissionais.

Os objetivos foram traçados com o intuito de investigar as lacunas normativas existentes na legislação brasileira e avaliar os impactos sociais e econômicos da ausência de regulamentação

Durante a pesquisa, constatou-se que, ao se consultar o repositório institucional da Universidade, as monografias e dissertações disponíveis que tratam de jogadores de plataformas de entretenimento concentram-se, em sua maioria, em aspectos pedagógicos dos jogos, tais como sua aplicação em práticas educativas ou seu potencial de desenvolvimento cognitivo.

A questão dos direitos trabalhistas dos streamers e jogadores profissionais permanece pouco explorada na produção acadêmica local. A monografia mais próxima do tema¹, identificada no repositório institucional da faculdade de direito da universidade federal do Ceará através de um filtro de pesquisa com direitos trabalhistas e cenário digital, abordava a imunidade tributária aplicada subsidiariamente aos jogos de tabuleiro, evidenciando ainda

¹ANTÔNIO CARLOS RODRIGUES ARAGÃO FILHO, Imunidade tributária do art. 150, VI, 'd', da Constituição Federal e sua aplicabilidade a jogos de tabuleiro educacionais, 2016. 84 f. Monografia (Graduação em Direito) – Faculdade de Direito, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016.

mais a lacuna acadêmica existente no que se refere aos direitos laborais desses novos profissionais.

Diante disso, justifica-se a relevância do presente estudo, não apenas pela necessidade de reconhecimento e proteção jurídica de novas categorias profissionais, mas também pelo impacto social e econômico que a falta de regulamentação adequada pode acarretar. A regulamentação do trabalho em plataformas digitais de jogos representa um desafio jurídico contemporâneo, que exige análise crítica e propostas concretas para assegurar a efetividade dos direitos fundamentais desses trabalhadores.

A pesquisa utilizará o método dedutivo, valendo-se de revisão bibliográfica de doutrina nacional e internacional, análise legislativa e exame de projetos de lei em tramitação, além de estudos comparativos de ordenamentos estrangeiros que já se debruçaram sobre a regulamentação do trabalho em plataformas digitais de entretenimento.

A escolha por esses modelos estrangeiros, especialmente o da Coreia do Sul, França e Estados Unidos, se deu, primordialmente, em virtude de estes já possuírem um marco regulatório estável e internacionalmente reconhecido.

A monografia está estruturada em capítulos que abordam: o panorama teórico sobre trabalho digital e plataformas de jogos online; a análise da relação de trabalho nesse contexto; a regulamentação existente no Brasil e em outros países; os direitos dos streamers e jogadores profissionais; e, por fim, uma análise crítica e propostas para a criação de um marco regulatório específico.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.

O trabalho, enquanto fenômeno histórico e jurídico, constitui não apenas meio de subsistência, mas também expressão de dignidade e identidade social. Na tradição ocidental, seu conceito evoluiu da ideia de castigo ou subordinação, como nas sociedades escravistas e feudais, para um direito fundamental, especialmente a partir das conquistas do século XX e da consolidação do Estado Social.

No contexto brasileiro, a Constituição Federal de 1988 reconhece o trabalho como fundamento da ordem econômica e da cidadania (art. 1º, III e IV), e a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) estabelece um conjunto de garantias voltadas à proteção do trabalhador frente à lógica do capital.

No entanto, o avanço das tecnologias digitais e o surgimento de novas formas de prestação de serviços vêm tensionando os marcos tradicionais do Direito do Trabalho. A flexibilização de jornadas, a descontinuidade dos vínculos e a mediação algorítmica da atividade produtiva impõem novos desafios à noção clássica de subordinação.

Nesse cenário, pensar o trabalho para além da relação empregatícia tradicional exige compreender como o valor econômico continua sendo extraído de formas de atuação aparentemente autônomas, como ocorre com os streamers e jogadores profissionais, cujo vínculo com plataformas, marcas e audiência passa a configurar uma nova gramática das relações laborais.

2.1 O Trabalho na Era Digital: Uma Nova Perspectiva

A sociedade contemporânea vivencia uma transição radical nas formas de trabalho, impulsionada pelos avanços tecnológicos, pela conectividade e pelo surgimento da chamada economia digital. As relações laborais tradicionais, fundamentadas no modelo industrial fordista, com jornada fixa, subordinação hierárquica e local físico de prestação de serviços, estão sendo progressivamente substituídas por vínculos fluídos, descentralizados e mediados por plataformas tecnológicas.

Nesse cenário, surge uma nova categoria de trabalhadores: os profissionais digitais. Entre eles, destacam-se os criadores de conteúdo, os influenciadores, os streamers e os jogadores profissionais de eSports, cuja atuação ocorre majoritariamente em ambientes

virtuais. Esses sujeitos trabalham, muitas vezes, sem vínculo empregatício formal, sem acesso a direitos trabalhistas e sem a proteção das estruturas tradicionais do Estado, embora desenvolvam atividades com alto valor econômico e cultural.

No caso dos streamers e jogadores, há uma clara lógica produtiva, com metas, engajamento e desempenho atrelados à remuneração, o que evidencia uma forma de trabalho, ainda que fora dos moldes convencionais. Isso requer do Direito do Trabalho um esforço de atualização normativa e interpretativa, a fim de garantir o princípio fundamental da proteção ao trabalhador.

Mauricio Godinho Delgado (2020)² define o trabalho como o conjunto de atividades humanas produtivas ou criativas voltadas para determinado fim, sendo a relação de emprego apenas uma entre as diversas formas jurídicas de relação de trabalho. Essa distinção é fundamental para compreender que a ausência de contrato formal não descaracteriza a existência de vínculo, especialmente quando presentes os elementos da subordinação (inclusive algorítmica), habitualidade, pessoalidade e onerosidade, nos termos do artigo 3º da CLT.

A subordinação algorítmica, conceito explorado por autores como Antonio Aloisio Mazzuoli Jr (2022)³, refere-se ao controle exercido não diretamente por um superior hierárquico, mas por regras automatizadas da plataforma, como algoritmos de ranqueamento, métricas de visibilidade e termos de uso, que influenciam a conduta dos trabalhadores e suas possibilidades de remuneração e alcance. Essa forma de subordinação, embora invisível, é eficaz e impositiva, configurando, sob a ótica da primazia da realidade, uma relação de dependência compatível com o vínculo empregatício.

No caso dos jogadores profissionais de eSports e streamers, esse controle é exercido não apenas pela plataforma, mas também por contratos de exclusividade, metas de audiência, obrigações contratuais com patrocinadores e limitações sobre o uso de imagem, elementos que caracterizam uma estrutura profissional organizada. Ainda assim, a legislação brasileira permanece em silêncio quanto à formalização dessas relações, o que perpetua a informalidade

² MAURICIO GODINHO DELGADO, Curso de direito do trabalho, 19. ed. São Paulo: LTr, 2020.

³ ANTONIO ALOISIO MAZZUOLI JR., Direito digital e subordinação algorítmica: desafios contemporâneos para a proteção trabalhista, Revista de Direito do Trabalho, v. 98, n. 2, p. 131-148, 2022.

e a precarização dessas atividades.

Importante destacar que, mesmo em setores inovadores, o direito não pode ser omissivo. O princípio da dignidade da pessoa humana (art. 1º, III da Constituição Federal) e os direitos fundamentais do trabalhador (art. 7º, CF/88) exigem uma resposta normativa que proteja o indivíduo diante de novas formas de exploração. A Organização Internacional do Trabalho (OIT), inclusive, recomenda que os Estados ampliem o conceito de trabalho para abarcar atividades laborais digitais e informais, garantindo-lhes proteção mínima em saúde, segurança, previdência e estabilidade econômica.

Portanto, ao se analisar o trabalho dos streamers e jogadores sob a ótica da transformação digital, percebe-se que não se trata de atividades meramente recreativas ou informais, mas sim de formas modernas de trabalho invisibilizadas pelo sistema jurídico tradicional. O reconhecimento desse novo paradigma exige a revisão dos conceitos fundacionais do direito do trabalho, com vistas à sua adaptação às dinâmicas contemporâneas do mercado digital.

2.2 Plataformas de Jogos Digitais

Em primeiro plano, as plataformas digitais de jogos online representam um dos mais expressivos fenômenos da economia contemporânea. Mais do que ambientes de entretenimento, essas plataformas consolidaram-se como ecossistemas de trabalho, nos quais profissionais como streamers e jogadores de eSports desempenham atividades remuneradas, com elevado grau de exigência técnica, visibilidade pública e responsabilidade contratual, diferentemente do que se apresenta na Economia GIG, onde a flexibilidade para os trabalhadores escolherem seu formato de trabalho é preconceito fundamental.

Com o avanço da tecnologia e a difusão da banda larga, serviços como Twitch, YouTube Gaming, Kick, entre outros, tornaram-se canais de transmissão ao vivo de conteúdos relacionados a jogos eletrônicos. A partir desses ambientes, indivíduos passaram a profissionalizar-se na função de criadores de conteúdo ao vivo, operando como verdadeiros agentes econômicos e influenciadores digitais.

Os streamers, em particular, desenvolvem uma rotina laboral que inclui transmissão de

partidas, interação com o público, produção de vídeos, parcerias com marcas e participação em eventos. Para garantir visibilidade e engajamento, os quais impactam diretamente sua monetização, muitos desses profissionais trabalham de 8 a 12 horas por dia, muitas vezes sem intervalos regulares ou controle de jornada. Essa realidade aproxima-se das condições laborais clássicas, mas sem as proteções correspondentes da legislação trabalhista.

O modelo de remuneração nas plataformas é híbrido e inclui assinaturas de seguidores, doações, parcerias comerciais, publicidade programática e contratos com patrocinadores. Ainda que aparentemente autônomo, esse modelo é fortemente condicionado pelas regras da plataforma, pelas métricas de engajamento, e pelo algoritmo que define o alcance do conteúdo, caracterizando o fenômeno da subordinação algorítmica.

A ausência de formalização contratual e de reconhecimento do vínculo de trabalho deixa esses profissionais à margem de direitos básicos, como férias, 13º salário, recolhimento de INSS, estabilidade em caso de doença ou acidente e representação sindical. Mesmo que possam auferir rendimentos elevados, esses ganhos são voláteis e condicionados a uma performance constante, sem qualquer rede de proteção social.

No caso dos jogadores profissionais de eSports - esportes eletrônicos -, a situação não é distinta. Esses atletas atuam em campeonatos nacionais e internacionais altamente competitivos, com premiações milionárias e contratos com clubes, organizações e patrocinadores. Muitos deles vivem em gaming houses ou gaming offices (espaços onde os atletas moram por um tempo e treinam ou apenas treinam para as competições, respectivamente), sob regime de convivência e treino integral.

Nessa toada inferem Douglas Silveira e Andrea Pasold (2020)⁴ que tais estruturas revelam forte característica de organização empresarial e controle da atividade do trabalhador, embora as contratações, em geral, ocorram por meio de contratos de prestação de serviço ou acordos de imagem, o que reforça o limbo jurídico dessa categoria.

Apesar da relevância econômica e da dedicação exclusiva exigida, muitos streamers e

⁴ DOUGLAS CARDOSO SILVEIRA; ANDREA MARIA LIMONGI PASOLD, O crescimento dos esportes eletrônicos e os cuidados que as organizações devem ter nas relações de trabalho com cyberatletas no âmbito das gaming houses, Revista do TRT da 12ª Região, v. 25, n. 34, p. 5-6, 2022. Disponível em: <https://juslaboris.tst.jus.br>. Acesso em: 27 abr. 2025.

jogadores permanecem invisíveis aos olhos do ordenamento jurídico. A regulação fragmentada e o vazio normativo colocam esses profissionais em condição de vulnerabilidade, à mercê de decisões unilaterais das plataformas, sem mecanismos de defesa ou negociação coletiva.

2.3 Profissionalização dos Streamers e Jogadores

A consolidação dos streamers e jogadores profissionais como trabalhadores da era digital é um fenômeno incontestável. A atuação desses sujeitos deixou de ser amadora ou meramente recreativa, adquirindo contornos técnicos, econômicos e organizacionais compatíveis com uma atividade laborativa de caráter profissional, ainda que a legislação brasileira ainda não a reconheça formalmente.

No universo dos eSports, os jogadores se submetem a rotinas rígidas de treinos, alimentação controlada, avaliações de desempenho, reuniões com psicólogos e fisioterapeutas, além de obrigações contratuais relacionadas a campeonatos, patrocínios e presença em eventos de mídia.

De forma semelhante, os streamers estabelecem metas de horas de transmissão ao vivo, engajamento com audiência, entrega de conteúdo patrocinado e crescimento de canais sob métricas específicas, geralmente definidas por plataformas como Twitch ou YouTube.

A remuneração variável, baseada em resultados e visibilidade, é um fator de instabilidade típico dessas profissões. Ainda de acordo com o estudo de Silveira e Pasold (2022), cerca de 60% dos jogadores brasileiros de eSports vivem exclusivamente da renda obtida com competições ou contratos de imagem, mas sem nenhum respaldo legal para garantir continuidade de renda, acesso à previdência ou estabilidade mínima. Esse cenário os coloca em posição de vulnerabilidade econômica e social.

Ainda que haja tentativas esparsas de formalização, como a exigência de contratos de trabalho pela Riot Games no Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLLoL), muitos clubes e organizações continuam a adotar contratos de prestação de serviços, contratos civis de imagem ou modelos híbridos, que fragilizam o reconhecimento da atividade como relação de trabalho.

Em 2021, por exemplo, ainda havia clubes que operavam à margem da CLT, mesmo exigindo dedicação integral dos jogadores, de acordo com estudo e levantamento de casos realizado por Ricardo Calcini e Leandro Bocchi Moraes⁵.

O mesmo vale para os streamers. Embora a remuneração possa parecer expressiva em casos isolados, como os grandes influenciadores com milhões de seguidores, a maioria depende de fontes variadas e irregulares de renda, sujeitas às políticas unilaterais das plataformas.

A ausência de representação sindical ou categoria profissional formal dificulta a negociação coletiva, o acesso a direitos básicos e a construção de políticas públicas voltadas a esse segmento. Em países como a França e a Coreia do Sul, o reconhecimento legal dos jogadores profissionais e streamers como trabalhadores permitiu o avanço em termos de previdência, jornada limitada, proteção de imagem e regulação de contratos, experiências que podem servir de referência ao Brasil, conforme destacado por Miguel Bernardino Pereira Gonçalves e Maria Laura Vargas Cabral (2024)⁶.

Por fim, é necessário reconhecer que a profissionalização desses agentes não depende apenas de sua dedicação individual, mas da interdependência estrutural entre sua atividade e as grandes plataformas, ligas e marcas que lucram com sua visibilidade. Ignorar essa simbiose econômica perpetua a ilusão de autonomia e contribui para a precarização da força de trabalho digital no país.

3. DIREITO DO TRABALHO E AS NOVAS FORMAS DE CONTRATAÇÃO

As novas formas de contratação surgidas no contexto digital têm colocado em xeque os pilares tradicionais do Direito do Trabalho, notadamente os critérios de subordinação, habitualidade, pessoalidade e onerosidade. Com a ascensão das plataformas digitais, como ocorre no caso de streamers e jogadores profissionais, as relações laborais passaram a se estruturar fora dos moldes formais, baseando-se em modelos contratuais híbridos, pautados por algoritmos, termos de uso e monetizações variáveis.

⁵ RICARDO CALCINI; LEANDRO BOCCHI MORAES, eSports: limbo jurídico dos atletas e as adversidades trabalhistas, Consultor Jurídico, 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br>. Acesso em: 27 abr. 2025..

⁶ MIGUEL BERNARDINO PEREIRA GONÇALVES; MARIA LAURA VARGAS CABRAL, As consequências trabalhistas dos jogos eletrônicos esportivos (e-sports), Revista FT, v. 29, n. 140, 2024

Neste cenário, o Direito do Trabalho se vê diante de um duplo desafio: manter sua função protetiva diante da flexibilização extrema dos vínculos e, ao mesmo tempo, adaptar-se às especificidades da economia de plataformas. O que se observa é um esvaziamento prático das garantias legais, em nome de uma suposta autonomia contratual que, muitas vezes, mascara relações de dependência econômica e subordinação tecnológica.

Assim, o reconhecimento das novas formas de trabalho exige um olhar renovado, que vá além da estrutura empregatícia clássica e enfrente os mecanismos contemporâneos de precarização e informalidade.

3.1 Princípios Fundamentais do Direito do Trabalho Aplicáveis às Relações de Trabalho no Âmbito Digital

Ao longo desta pesquisa, tornou-se evidente que as formas tradicionais de vínculo empregatício, estabelecidas durante o século XX, com base nas exigências da sociedade industrial, não são mais suficientes para compreender ou proteger adequadamente os novos modelos de prestação de serviços surgidos na era digital. A emergência de relações laborais em ambientes virtuais, como ocorre com streamers e jogadores profissionais de eSports, desafia a aplicação direta de conceitos clássicos da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), exigindo uma reinterpretação dos princípios fundamentais do Direito do Trabalho à luz da contemporaneidade.

O Direito do Trabalho é um ramo do ordenamento jurídico caracterizado por sua função tutelar, ou seja, sua missão de proteger, primordialmente, a própria relação de emprego. Essa lógica justifica a criação de normas cogentes que limitam a autonomia da vontade e impõem obrigações mínimas aos empregadores. Princípios como a dignidade da pessoa humana, a primazia da realidade, a continuidade da relação de emprego e a proteção contra despedida arbitrária são alicerces fundamentais deste ramo jurídico e devem orientar também a regulação do trabalho em plataformas digitais.

No contexto específico dos streamers e jogadores profissionais, percebe-se que a realidade da prestação de serviços, em muitos casos, revela um grau elevado de pessoalidade, habitualidade, onerosidade e, ainda que de forma menos tradicional, subordinação, elementos que, segundo o artigo 3º da CLT, caracterizariam o vínculo empregatício. Mesmo quando

travestida de autonomia, a relação com as plataformas e organizações frequentemente envolve controle de metas, exclusividade contratual e penalidades em caso de descumprimento de cláusulas, o que nos leva a refletir sobre a efetiva liberdade desses trabalhadores.

Um dos princípios que se mostram mais relevantes nesse debate é o da primazia da realidade, segundo o qual o que importa é a forma como a atividade é realizada na prática, e não como ela é formalmente descrita. Essa diretriz tem sido invocada em julgados recentes para o reconhecimento de vínculo empregatício em relações intermediadas por aplicativos e plataformas, que devem ser aplicadas aos casos de criadores de conteúdo e atletas digitais.

Acredita-se ser essencial reafirmar também o princípio da inalterabilidade contratual lesiva, que impede que mudanças unilaterais, especialmente por parte das plataformas, prejudiquem o trabalhador. Isso se torna particularmente importante no ambiente digital, em que, algoritmos e políticas de uso podem ser alterados a qualquer momento, com impacto direto sobre a remuneração e a visibilidade do profissional.

Por fim, o princípio da dignidade da pessoa humana (art. 1º, III da Constituição Federal) deve ser o horizonte normativo da regulação das novas formas de trabalho. Quando se trata de relações laborais tão intensas, expostas e emocionalmente desgastantes quanto aquelas vividas por streamers e jogadores, a proteção da integridade física, mental e econômica do trabalhador não pode ser negligenciada.

Portanto, ao analisar criticamente os fundamentos do Direito do Trabalho, percebe-se que eles não se tornaram obsoletos frente às novas tecnologias, pelo contrário, são mais necessários do que nunca. O que se exige é uma leitura atualizada e contextualizada desses princípios, capaz de garantir que a inovação tecnológica não sirva como justificativa para o retrocesso social e a precarização das relações de trabalho.

3.2 Relações de Trabalho Atípicas

O mundo do trabalho passou, nas últimas décadas, por uma transformação acelerada, marcada pela ascensão de formas atípicas de contratação. A flexibilização dos vínculos tradicionais e o avanço tecnológico permitiram o surgimento de uma multiplicidade de arranjos laborais que não se enquadram no modelo clássico de emprego previsto pela CLT.

Nesse contexto, a relação entre streamers, jogadores de eSports e as plataformas digitais ou organizações de torneios emerge como um exemplo emblemático de trabalho atípico, ainda juridicamente indefinido.

As relações atípicas de trabalho são caracterizadas por sua não conformidade com os elementos tradicionais do vínculo empregatício. Elas incluem contratos por tempo parcial, trabalho remoto, prestação de serviços por pessoa jurídica, as chamadas "pejotizações", contratos por tarefa, trabalho intermitente, e os vínculos mediados por plataformas digitais. Embora muitas vezes promovidas sob o discurso da liberdade e da autonomia, essas formas de contratação nem sempre garantem aos trabalhadores os direitos mínimos previstos em lei.

Neste sentido, o caso dos profissionais de jogos online se insere com força nessa lógica: são relações que têm aparência de independência, mas que, ao serem examinadas de forma mais minuciosa, revelam elementos de subordinação econômica e estrutural. Streamers e jogadores, por exemplo, costumam depender quase que exclusivamente de uma única plataforma ou equipe para geração de receita. São pressionados a cumprir metas, manter presença online constante, participar de eventos ou torneios e preservar a imagem da marca que representam, todos requisitos típicos de uma relação laboral.

Contudo, por ausência de regulamentação específica e por força de interesses econômicos envolvidos, a formalização dessas relações é frequentemente evitada. As organizações optam por utilizar contratos civis de prestação de serviço, contratos de imagem ou acordos de parceria, com o objetivo claro de reduzir encargos e afastar as obrigações trabalhistas.

Ademais, o limbo jurídico que se forma nessas situações não é apenas teórico. Ele impacta diretamente a vida dos trabalhadores envolvidos, que, mesmo gerando valor e receita para as plataformas e patrocinadores, permanecem desprotegidos diante de doenças, demissões, assédio ou instabilidade de renda.

Além disso, é preciso considerar que a informalidade nessas relações contribui para um ciclo de precarização. Muitos profissionais ingressam nesse meio ainda adolescentes, movidos por sonhos de sucesso e estabilidade, mas encontram um mercado sem amparo previdenciário, sem políticas de saúde ocupacional, e com pouca transparência contratual.

Diante disso, entende-se que o direito do trabalho precisa rever os critérios tradicionais de subordinação, pessoalidade e habitualidade, adaptando-os às novas formas de controle e gestão digital. A subordinação algorítmica e a subordinação econômica, por exemplo, são expressões legítimas do poder diretivo do contratante, ainda que camufladas sob discursos de liberdade e empreendedorismo.

Assim, quando o trabalho desempenhado em plataformas digitais apresenta características permanentes, com carga horária definida, metas, dependência financeira e controle de desempenho, não se pode fechar os olhos à realidade material em nome da inovação ou da “modernidade jurídica”. A ausência de regulação não representa uma evolução, mas sim um retrocesso nos direitos historicamente conquistados pelos trabalhadores.

O desafio está justamente em equilibrar flexibilidade e proteção, inovação e dignidade, sem ignorar os riscos sociais trazidos por formas contratuais que favorecem apenas uma das partes. As relações de trabalho atípicas são um fato consolidado na economia contemporânea, mas isso não exime os atores sociais da responsabilidade de analisá-las criticamente e buscar soluções jurídicas que garantam justiça social, mesmo em contextos não convencionais.

4. REGULAMENTAÇÃO INTERNACIONAL E BRASILEIRA APLICADA AOS STREAMERS E JOGADORES PROFISSIONAIS

A regulamentação aplicável aos streamers e jogadores profissionais ainda se encontra em estágio incipiente tanto no cenário brasileiro quanto no internacional. No Brasil, esses trabalhadores permanecem à margem do ordenamento jurídico tradicional, atuando majoritariamente sob vínculos informais e sob regras definidas unilateralmente pelas plataformas digitais.

Em contraste, algumas experiências internacionais demonstram esforços mais estruturados para reconhecer e proteger os trabalhadores da economia digital. A França avança no debate sobre “trabalho em plataforma”, enquanto a Coreia do Sul adota políticas públicas específicas para o setor de eSports, com contratos padronizados e incentivos institucionais.

Ainda assim, mesmo nesses países, a consolidação de direitos sociais para esses profissionais encontra obstáculos frente à resistência das empresas de tecnologia e à volatilidade do setor. O cenário comparado, portanto, revela que a ausência de regulamentação é um fenômeno global, mas que exige respostas nacionais específicas, adaptadas às particularidades econômicas e sociais de cada contexto.

4.1 Modelos Regulatórios em Países estrangeiros

Durante o processo de desenvolvimento desta pesquisa, ficou claro que não se pode compreender adequadamente a situação dos jogadores e streamers brasileiros sem olhar para experiências internacionais. A comparação com ordenamentos jurídicos estrangeiros não apenas ilustra caminhos possíveis, mas também permite refletir sobre o quanto o Brasil ainda se encontra em uma posição reativa diante das transformações que o trabalho digital impõe.

Entre os países que mais avançaram nesse sentido, destaca-se a Coreia do Sul, a França e, em abordagem distinta, os Estados Unidos, cada qual com sua forma de institucionalização da atividade profissional.

A **Coreia do Sul** é, indiscutivelmente, o caso mais emblemático⁷. O país possui um dos ecossistemas de eSports mais organizados do mundo, tanto em estrutura econômica quanto em amparo jurídico. A criação da Korea e-Sports Association (KeSPA) em 2000, com apoio direto do governo coreano, teve como objetivo não apenas fomentar a atividade, mas estabelecer parâmetros legais para a contratação, fiscalização e representação dos jogadores profissionais. A KeSPA atua como uma entidade semigovernamental, responsável por homologar contratos, regulamentar horários de treino e promover políticas de bem-estar físico e mental dos *cyberatletas*.

Essa estrutura institucional possibilitou a adoção de contratos padronizados que reconhece expressamente a atividade do jogador como trabalho subordinado, estabelecendo proteção em casos de abuso, demissão sem justa causa e jornada excessiva. A proteção social inclui previdência, seguro-saúde e programas de transição de carreira. A observação desse modelo me leva à conclusão de que o reconhecimento normativo, nesse caso, não desestimula

⁷ FEDERAÇÃO ASIÁTICA DE ESPORTES ELETRÔNICOS. Korea e-Sports Association. Disponível em: <https://www.aesf.com/aesf-members/korea-e-sports-association>. Acessado em: 13 mai. 2025.

o mercado, mas confere a ele estabilidade e legitimidade.

A **França** também trilhou um caminho jurídico interessante⁸. Em 2016, o governo francês, sob a presidência de François Gérard Georges Nicolas Hollande, sancionou a Lei nº 2016-1321, conhecida como “*Loi pour une République numérique*” e proposta pela Secretária de Estado de Assuntos Digitais Axelle Lemaire, que introduziu uma regulamentação específica para jogadores profissionais de eSports. A norma determina que qualquer jogador com contrato com uma equipe registrada para participar de competições organizadas ou sancionadas deve ter seu vínculo formalizado sob o chamado contrato de jogador profissional de videogames competitivos (“*contrat de joueur professionnel de jeux vidéo compétitifs*”). O contrato assegura direitos trabalhistas como jornada máxima, descanso semanal, cláusulas de renovação, direitos de imagem e condições mínimas de remuneração.

Além disso, essa legislação é acompanhada por políticas públicas de incentivo à profissionalização, como programas de capacitação, suporte médico e certificações para organizações de eSports. A França reconheceu que a não regulação aprofundava a precarização, e optou por integrar os jogadores ao sistema formal de trabalho, reforçando o controle estatal e a justiça contratual.

O modelo **norte-americano**, por outro lado, é mais fragmentado e guiado por acordos privados. Não há legislação federal que regule diretamente o vínculo trabalhista entre jogadores e organizações.

Contudo, o setor tem avançado por meio de contratos coletivos e acordos sindicais, como a inclusão de streamers e dubladores de jogos eletrônicos no sindicato SAG-AFTRA (“*Screen Actors Guild – American Federation of Television and Radio Artists*” – Federação Americana de Artistas de Televisão e Rádio). Esse movimento, embora novo, demonstra uma crescente consciência da necessidade de representação coletiva dos trabalhadores da indústria digital.

Nesse caso, a regulação se dá majoritariamente por meio de normas contratuais internas das ligas, como a “*Overwatch League*” ou a “*League of Legends Championship Series*”.

⁸ KITEWORKS. O que é a Lei da República Digital Francesa? Disponível em: <https://www.kiteworks.com/risk-compliance-glossary/french-digital-republic-act/>. Acessado em 13 mai. 2025.

(LCS)”, que exigem contratos mínimos padronizados com cláusulas relativas à remuneração, conduta, licenças médicas e transferência entre equipes. Embora tais contratos ofereçam alguma estabilidade, a ausência de uma legislação nacional amplia os riscos de violação de direitos, sobretudo em relação à jornada e à negociação individual.

O que essas três experiências nos revelam é que a regulamentação do trabalho nos eSports é não só possível, como desejável, desde que respeite a dinâmica própria da atividade. A Coreia e a França optaram por um modelo de reconhecimento estatal com alto grau de normatividade, enquanto os EUA confiam em autorregulação, mitigada por pressões sindicais.

Cada sistema apresenta vantagens e limitações, mas todos compartilham um ponto fundamental: o entendimento de que jogadores e streamers são, sim, trabalhadores, e como tal, devem ser protegidos.

4.2 Marco Civil Da Internet e LGPD

Ao analisar a realidade jurídica dos streamers e jogadores profissionais de eSports no Brasil, é impossível ignorar a centralidade que as plataformas digitais assumem como meio de produção, exposição e remuneração. Nesse cenário, o Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) e a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD (Lei nº 13.709/2018) emergem como dois pilares normativos relevantes, ainda que insuficientes, para regular as condições de atuação desses profissionais no ambiente digital.

O Marco Civil foi um marco inovador no contexto latino-americano ao estabelecer princípios fundamentais para o uso da internet no Brasil, como a neutralidade de rede, a liberdade de expressão e a proteção à privacidade. No entanto, ao observar com atenção os dispositivos da norma, percebe-se que a sua função ainda é primordialmente voltada à regulação das relações e implementação dos princípios constitucionais em território digital, e não às relações laborais mediadas pelas plataformas.

Assim, mesmo que seja uma legislação progressista em termos de direitos digitais, ela não alcança a estrutura de dependência econômica e controle comportamental que define o cotidiano de *streamers* e jogadores profissionais, justamente porque não era esse seu objetivo

primordial, como lecionam George Leite e Ronaldo Lemos (2014, p. 4)⁹:

Em vez de repressão e punição, a criação de uma moldura de direitos e liberdades civis, que traduzisse os princípios fundamentais da Constituição Federal para o território da internet.

A exemplo disso está a obrigação de manter registros de acesso, mesmo que em sigilo, por tempo determinado (6 meses), prevista no artigo 15 da referida lei. Tal regulamentação tem pouca ou nenhuma aplicabilidade prática quando se trata de disputas entre criadores de conteúdo e plataformas por exclusões sumárias ou mudanças nos critérios de engajamento.

Já a LGPD, ao tratar do tratamento de dados pessoais no Brasil, trouxe à tona um novo debate: o da gestão algorítmica da força de trabalho digital. Embora tenha como objetivo proteger dados de qualquer cidadão, seu impacto sobre os profissionais da economia de plataforma é potencialmente muito maior.

Streamers e jogadores não apenas têm seus dados coletados e analisados, mas têm seu desempenho, visibilidade e renda diretamente impactados por essas análises, quase sempre feitas de forma opaca e unilateral pelas plataformas.

O artigo 20 da LGPD, que garante ao titular dos dados o direito de solicitar a revisão de decisões tomadas unicamente com base em tratamento automatizado, representa um importante avanço. Contudo, é pouco explorado no contexto dos criadores de conteúdo e atletas digitais, que raramente conseguem contestar ou entender as decisões algorítmicas que afetam sua remuneração, reputação ou até mesmo sua permanência na plataforma.

A ausência de regulamentação complementar que integre a LGPD ao mundo do trabalho virtual faz com que esse direito permaneça, na prática, inacessível a quem mais deveria se beneficiar dele. Isso porque, apesar de a LGPD reconhecer o trabalhador como titular de dados, não há previsão específica sobre os deveres das plataformas que operam com métricas de performance, moderação de conteúdo e desvinculação por supostas violações de termos.

⁹ GEORGE S. LEITE; RONALDO LEMOS, Marco Civil da Internet – 1. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2014. E-book. p. 12. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522493401/>. Acesso em: 5 jun. 2025.

Dessa forma, tanto o Marco Civil quanto a LGPD representam importantes marcos normativos, mas não foram desenhados para lidar com a assimetria contratual entre plataformas globais e trabalhadores digitais, como são os *streamers* e jogadores de *eSports*. Há uma lacuna evidente entre os direitos assegurados em tese e os mecanismos de fiscalização e reparação disponíveis na prática.

4.3 Lacunas e Propostas Legislativas no Brasil

A constatação mais evidente ao longo desta pesquisa é que o Brasil ainda não possui um marco normativo específico que regule de forma satisfatória as relações de trabalho desenvolvidas no ambiente das plataformas digitais de jogos. Jogadores profissionais de *eSports* e *streamers* continuam à margem da legislação trabalhista tradicional, situando-se em uma zona de indefinição jurídica que favorece a precarização e o desequilíbrio contratual.

Diferente de países que optaram por enquadrar o jogador de *eSports* como atleta profissional ou trabalhador protegido por regime contratual especial, o ordenamento jurídico brasileiro permanece limitado ao que foi pensado para um cenário analógico, o que, na prática, obriga a aplicação de normas trabalhistas anteriores a realidades que sequer existiam à época de sua concepção.

A Lei Pelé (Lei nº 9.615/1998), por exemplo, regula as relações de trabalho dos atletas profissionais de modalidades esportivas tradicionais, prevendo o chamado contrato especial de trabalho desportivo, com dispositivos que contemplam remuneração, transferências, duração do vínculo e deveres das partes. No entanto, ela não inclui expressamente os *eSports* como modalidade esportiva, o que tem inviabilizado a aplicação direta do regime jurídico desportivo aos jogadores digitais.

Essa lacuna foi identificada por alguns parlamentares, que buscaram corrigi-la por meio de projetos de lei específicos. Entre eles, destaca-se o Projeto de Lei nº 383/2017 de autoria do Senador Roberto Rocha (PSDB/MA), que propõe o reconhecimento formal dos *eSports* como modalidade esportiva.

A justificativa do projeto evidencia que os jogadores de *eSports* desempenham atividades com alto nível de profissionalismo, exposição e impacto econômico, sendo, portanto, merecedores de enquadramento normativo similar ao dos atletas tradicionais. Apesar

da pertinência do texto, o projeto encontra-se arquivado desde dezembro de 2022.

Nesse sentido, a morosidade legislativa se dá, em parte, por uma resistência em reconhecer o trabalho digital como digno de proteção jurídica formal. Há uma tendência equivocada de tratar a atividade dos streamers e jogadores como expressão de lazer, voluntarismo ou empreendedorismo individual, ignorando que esses profissionais, em muitos casos, dedicam-se integralmente à atividade, com rotinas exaustivas, metas a cumprir e vínculos de dependência econômica direta.

Além disso, a inexistência de representação sindical ou de categoria profissional estruturada impede que esses trabalhadores participem de forma ativa da construção legislativa. A ausência de interlocução entre o poder legislativo e os sujeitos envolvidos no setor contribui para a persistência de normas genéricas, que não refletem a complexidade das relações laborais digitais.

5. DIREITOS DOS STREAMERS E JOGADORES PROFISSIONAIS

Os direitos dos streamers e jogadores profissionais, embora decorram de uma atividade claramente econômica, seguem sem reconhecimento formal no ordenamento jurídico brasileiro. Esses profissionais operam sob lógicas semelhantes às do trabalho subordinado, mas sem acesso às garantias típicas da legislação trabalhista, como jornada limitada, descanso remunerado, seguridade social ou proteção contra demissões arbitrárias.

A informalidade estrutural, combinada à opacidade das regras impostas pelas plataformas, fragiliza ainda mais sua posição jurídica. Assim, os direitos desses trabalhadores permanecem em zona cinzenta, demandando não apenas interpretação extensiva das normas existentes, mas também a criação de instrumentos legais próprios que considerem as especificidades do ambiente digital e o caráter híbrido da relação de trabalho.

5.1 Direito à Remuneração e a Propriedade de Conteúdo

No cenário do trabalho digital, poucos elementos são tão centrais quanto a remuneração e a propriedade sobre os conteúdos produzidos. No caso de streamers e jogadores profissionais de eSports, esses dois aspectos não são apenas fontes de renda, mas constituem a própria estrutura da atividade laboral. E, no entanto, é justamente nesse ponto

que a insegurança jurídica se revela de forma mais evidente.

A remuneração desses profissionais é, na maioria das vezes, volátil, fragmentada e subordinada à lógica algorítmica das plataformas. Streamers, por exemplo, recebem parte da receita obtida com doações de usuários, assinaturas pagas, anúncios veiculados e entre outros.

Contudo, a fixação dos percentuais, os critérios de monetização e as políticas de pagamento são unilateralmente definidos pelas plataformas, que podem alterá-los a qualquer momento, geralmente sem aviso prévio ou possibilidade real de contestação. Não se trata apenas de uma instabilidade econômica, mas sim de uma relação de profunda desigualdade contratual.

Já no caso dos jogadores profissionais, a remuneração geralmente decorre de contratos com organizações ou clubes, que podem incluir salários fixos, premiações por desempenho, bônus por vitória e contratos de imagem. Em que pese essa diversidade de fontes, não há um padrão mínimo garantido legalmente, o que permite que atletas com dedicação e exposição semelhantes recebam compensações radicalmente diferentes, muitas vezes sem formalização adequada.

O que me parece mais preocupante, no entanto, é que essa remuneração, embora decorrente de trabalho criativo e técnico, não é acompanhada de um reconhecimento formal da titularidade sobre o conteúdo produzido.

Isso ocorre de forma mais clara entre streamers. Ao realizar transmissões ao vivo, nas quais compartilham gameplay, narrativa, interação com o público, humor e análise, esses profissionais produzem um conteúdo intelectual original, que, à luz da Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998), deveria ser protegido enquanto obra autoral.

Ainda assim, os termos de uso das plataformas costumam prever a cessão total ou parcial dos direitos patrimoniais de forma automática, ampla e por tempo indefinido, conforme nota-se:

20. Disposições Diversas:

c. Cessão:

*“Na extensão permitida pela lei aplicável, esses Termos de Serviço e quaisquer direitos e licenças concedidos de acordo com eles **não poderão ser transferidos nem cedidos por você, mas poderão ser cedidos pela Twitch**”*

***sem restrições.** Qualquer tentativa de cessão feita em violação a esses Termos de Serviço deverá ser nula.*
(Termos de Serviço da Plataforma Twitch)

Essa cessão, em geral, é imposta como condição para uso da plataforma, sem qualquer negociação entre as partes, o que, sob a ótica da função social do contrato e do princípio da boa-fé, configura uma prática questionável. A ausência de regulação específica sobre a natureza jurídica desse conteúdo coloca os criadores em uma posição de vulnerabilidade, especialmente diante de usos indevidos, monetização por terceiros ou exclusão arbitrária do material por parte da própria plataforma.

No campo dos eSports, esse problema se repete de outra forma. Os jogadores, embora sejam protagonistas da performance, geralmente não detém qualquer direito sobre a exploração das imagens de suas partidas, que são gravadas, retransmitidas e monetizadas pelas organizações ou pelas empresas detentoras dos jogos. Essa assimetria reforça o modelo de concentração de poder nas mãos das plataformas e desenvolvedoras, em detrimento dos trabalhadores que geram valor direto ao sistema.

Essa ausência de reconhecimento sobre a autoria ou coautoria de conteúdo, tanto nos jogos quanto nas transmissões, compromete não só os direitos patrimoniais dos profissionais, mas também seus direitos morais, como o de ser identificado como autor, de manter a integridade da obra e de se opor a modificações indevidas. O artigo 24 da Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610 de 1998) consagra esses direitos como inalienáveis e irrenunciáveis, mas na prática eles são amplamente ignorados no contexto da produção digital mediada por plataformas.

Entende-se que a solução para essa lacuna exige uma abordagem jurídica inovadora e equilibrada, que reconheça, por um lado, a complexidade da cadeia de direitos na indústria do entretenimento digital, mas, por outro, não negligencie os direitos fundamentais dos trabalhadores criativos.

É necessário estabelecer mecanismos legais que garantam transparência nos contratos, distribuição justa da receita, direito de coautoria sobre conteúdos gerados em ambientes colaborativos e direito à remuneração proporcional.

5.2 Jornada de Trabalho, Saúde Mental e Direito à Desconexão

Na mesma toada, entre os inúmeros aspectos que marcam a precarização do trabalho nas plataformas digitais de jogos, a ausência de limitação da jornada laboral e a consequente deterioração da saúde mental dos streamers e jogadores profissionais se destacam como fenômenos preocupantes, embora ainda invisibilizados pela legislação e muitas vezes romantizados pelo mercado.

Ao contrário do trabalhador tradicional, que atua sob contratos formais com jornada fixada por lei (arts. 58 e 59 da CLT), os profissionais da economia do entretenimento digital não possuem nenhum tipo de amparo normativo quanto à duração do trabalho, tempo de descanso ou número de horas semanais. O resultado é um cenário onde a produtividade é medida em termos de presença constante, visibilidade, engajamento e desempenho contínuo que, por sua natureza, exigem disponibilidade quase permanente.

É recorrente que streamers mantenham transmissões ao vivo por dez, doze ou até mais de quinze horas por dia, em busca de manter sua posição no ranking da plataforma, satisfazer algoritmos de recomendação e garantir a lealdade da audiência. Embora alguns encarem esse ritmo como uma escolha pessoal, não se pode ignorar que a dependência financeira e a competitividade do meio impõem uma rotina intensiva, em que pausar significa perder relevância e, com ela, renda.

No campo dos eSports, a rotina também é marcada por longas jornadas de treino, análise tática, reuniões com equipe técnica e exposição pública. A disciplina é comparável à dos esportes tradicionais, mas sem a rede de proteção que esses geralmente oferecem: não há limitação de carga horária, não há exames periódicos de saúde, nem suporte psicológico obrigatório, mesmo diante de exigências físicas e cognitivas intensas.

As consequências desse modelo são exemplificadas e numeradas no estudo realizado pela jornalista Bárbara Nó¹⁰ que relata a frequência casos de esgotamento físico, distúrbios de sono, ansiedade, depressão e *burnout* (estado de exaustão física, emocional e mental

¹⁰ BÁRBARA NÓR, Burnout digital: novo fenômeno leva empresas a incentivar a desconexão, Revista Você RH, 2023. Disponível em: <https://vocerh.abril.com.br/saude-mental/burnout-digital-novo-fenomeno-leva-empresas-a-incentivar-a-desconexao/>. Acesso em: 6 jul. 2025.

causado por estresse crônico no trabalho) são amplamente relatados por profissionais do setor, ainda que nem sempre de forma oficial. Essa realidade expõe uma forma silenciosa de exploração que se legitima sob o discurso da “liberdade profissional” e do “empreendedorismo digital”, desconsiderando que muitos desses indivíduos iniciam suas trajetórias ainda na adolescência, sem qualquer orientação ou suporte institucional.

Nesse contexto, o direito à desconexão, ainda que não regulamentado de forma específica no Brasil, surge como conceito fundamental, definido pelo professor e juiz do trabalho do Tribunal Regional da 12ª região, Dr. Rodrigo Goldschmidt (2024)¹¹, como sendo:

(...) Direito fundamental do trabalhador de se desconectar do trabalho, ou seja, desligar o seu computador, notebook, tablet, smartphone, enfim, qualquer aparelho capaz de transmitir ou receber dados, com o objetivo de exercitar o seu direito à limitação da duração do trabalho (...)

Trata-se da ideia de que o trabalhador, mesmo em ambientes digitais, deve poder estabelecer fronteiras entre vida pessoal e atividade profissional, princípio este já reconhecido na França instituído através da Lei nº 2016-1088, de 8 de agosto de 2016.

A referida lei, também conhecida como “Loi Travail” ou “Lei El Khomri”, em homenagem à ministra que a propôs - Myriam El Khomri - , foi criada como parte de uma ampla reforma trabalhista para modernizar o mercado de trabalho diante das transformações tecnológicas e sociais. Em seu artigo 55, o dispositivo traz, com clareza, a imprescindibilidade de que seja respeitado o direito à desconexão, *in litteris*:

Artigo 55:

2º É acrescentado um 7º, com a seguinte redação:

7º Os termos do pleno exercício do direito à desconexão pelo trabalhador e a implementação, pela empresa, de sistemas de regulação da utilização de ferramentas digitais, com vista a garantir o cumprimento dos tempos de descanso e férias, bem como da vida pessoal e familiar. Na ausência de acordo, o empregador elabora um regulamento, após consulta à comissão

¹¹ RODRIGO GOLDSCHMIDT, Direito à desconexão é uma questão de saúde mental e qualidade de vida, Justiça do Trabalho - Tribunal da 12ª Região, 2024. Disponível em: <https://portal.trt12.jus.br/noticias/direito-desconexao-e-uma-questao-de-saude-mental-e-qualidade-de-vida-afirma-juiz-durante>. Acesso em: 6 jun. 2025.

de trabalhadores ou, na sua ausência, aos representantes dos trabalhadores. Este regulamento define os termos e condições para o exercício do direito à desconexão e prevê ainda a implementação, para os trabalhadores e para o pessoal de direção e supervisão, de ações de formação e sensibilização sobre a utilização razoável de ferramentas digitais¹².
(tradução nossa)

Além disso, a legislação exige que empresas com mais de 50 empregados negociem com sindicatos regras sobre o uso de dispositivos digitais, a fim de preservar o tempo de descanso e férias dos trabalhadores; na ausência de acordo, a empresa deve elaborar, com consulta aos empregados, uma política interna sobre o tema. Embora considerada uma medida inovadora para proteger os direitos dos trabalhadores na era digital, sua aplicação enfrenta desafios, especialmente em áreas que demandam disponibilidade contínua.

No entanto, quando se trata de streamers e jogadores profissionais, esse direito é praticamente inexistente. A lógica de monetização baseada em constância, engajamento e performance em tempo real desencoraja qualquer afastamento, reforçando a ideia de que descanso é sinônimo de fracasso. A ausência de intervalos programados, folgas regulares e períodos sabáticos revela uma estrutura laboral hostil à saúde física e emocional.

Dentre os esforços legislativos no cenário brasileiro, destaca-se o Projeto de Lei nº 4.044/2020, de iniciativa do Senador Fabiano Contarato (REDE/ES), cuja ementa propõe a inclusão dos artigos 65-A, 72-A e 133-A ao Decreto-Lei nº 5.452/1943. A proposta, apresentada com o objetivo de garantir ao trabalhador períodos de descanso imunes a cobranças profissionais, reconhece a urgência de se proteger a saúde mental frente à hiper conectividade imposta pelas novas tecnologias, realidade essa que se aplica de forma ainda mais intensa àqueles que dependem diretamente da exposição e da performance digital para

¹² Article 55:

... 2° Il est ajouté un 7° ainsi rédigé :

7° Les modalités du plein exercice par le salarié de son droit à la déconnexion et la mise en place par l'entreprise de dispositifs de régulation de l'utilisation des outils numériques, en vue d'assurer le respect des temps de repos et de congé ainsi que de la vie personnelle et familiale. A défaut d'accord, l'employeur élabore une charte, après avis du comité d'entreprise ou, à défaut, des délégués du personnel. Cette charte définit ces modalités de l'exercice du droit à la déconnexion et prévoit en outre la mise en œuvre, à destination des salariés et du personnel d'encadrement et de direction, d'actions de formation et de sensibilisation à un usage raisonnable des outils numériques.

obter renda. Importa salientar, também, que o referido projeto de lei se encontra, atualmente, paralisado aguardando designação de nova relatoria.

5.3 Assédio, Moderação e Direitos Digitais nas Plataformas

Ao longo desta pesquisa, tornou-se evidente que o trabalho exercido por streamers e jogadores profissionais de eSports não está limitado apenas à sua dimensão econômica ou contratual. Esses profissionais estão expostos continuamente à esfera pública digital, uma arena muitas vezes marcada por dinâmicas de hostilidade, vigilância e vulnerabilidade, em especial no que se refere à moderação de conteúdo e aos riscos de assédio.

Esse aspecto da relação com a plataforma, embora não se traduza diretamente em questões remuneratórias ou previdenciárias, diz respeito à garantia de um ambiente de trabalho digno que deve ser igualmente assegurado pela ordem jurídica.

É comum que streamers, sobretudo mulheres, pessoas negras e LGBTQIA+, relatem episódios de assédio moral, sexual e racial durante suas transmissões ou nas interações que envolvem redes sociais vinculadas ao conteúdo produzido. Embora existam ferramentas de bloqueio e denúncia, elas são insuficientes diante da intensidade, frequência e naturalização da violência verbal no ambiente digital.

Além disso, a resposta das plataformas a essas denúncias é frequentemente morosa, automatizada ou ineficaz, o que, sob a ótica jurídica, coloca em xeque o dever de proteção do espaço de trabalho que elas intermediam.

O problema se agrava quando observamos o funcionamento dos sistemas de moderação de conteúdo, geralmente amparados por termos de uso genéricos, com cláusulas amplas e de aplicação subjetiva. As sanções aplicadas pelas plataformas, como advertências, desmonetização, suspensões e banimentos, nem sempre são fundamentadas com clareza e, na maioria das vezes, não permitem contraditório ou ampla defesa.

Essas decisões, muitas vezes tomadas por algoritmos ou por equipes de moderação distantes da realidade cultural brasileira, podem inclusive gerar penalizações desproporcionais ou discriminatórias, como observado em casos em que expressões da cultura periférica, do humor regional ou da militância política foram classificadas como "conteúdo inadequado",

enquanto práticas de assédio explícito seguem impunes.

Analiticamente, isso revela um desequilíbrio estrutural na lógica de governança das plataformas, que privilegia a preservação da imagem da empresa em detrimento da proteção efetiva do trabalhador.

Outro ponto de tensão recorrente diz respeito ao chamado "*shadow ban*", descrito por Anísio Pires¹³ como sendo uma prática em que o conteúdo de um criador deixa de ser exibido ao público ou tem seu alcance drasticamente reduzido sem qualquer notificação formal.

Para streamers e jogadores, cuja renda depende diretamente do engajamento, essa medida afeta de forma abrupta sua capacidade de subsistência, configurando uma forma indireta de sanção e controle.

No contexto dos direitos digitais, isso tudo aponta para uma problemática mais ampla: a ausência de garantias mínimas de transparência, equidade processual e proteção reputacional nas plataformas. Embora o Marco Civil da Internet preveja princípios como a liberdade de expressão e a neutralidade da rede, sua aplicação ainda é limitada às relações entre usuário e provedor e não contempla a assimetria entre o trabalhador criativo e a infraestrutura tecnológica que o remunera, julga e penaliza.

As decisões sobre moderação de conteúdo, quando injustas ou desproporcionais, não são meramente questões contratuais visto que constituem violações de direitos fundamentais, que incluem a liberdade profissional, a segurança psicológica, a imagem e o próprio acesso ao trabalho.

Em um ambiente onde a reputação digital é essencial à atividade profissional, qualquer forma de censura ou sanção imposta sem critério e sem reparação representa um risco à continuidade da carreira e à integridade emocional do trabalhador.

¹³ **ANÍSIO PIRES**, Shadowban, A Terra É Redonda, 28 abr. 2022. Disponível em: <https://aterraeredonda.com.br/shadowban/?print=pdf>. Acesso em: 6 jul. 2025.

6. ANÁLISE CRÍTICA E PROPOSTA DE MELHORIA REGULATÓRIA

Diante desse quadro, a proposta de melhoria regulatória parte da necessidade de um marco legal específico, que vá além da simples adaptação da Consolidação das Leis do Trabalho. A regulamentação sugerida deve reconhecer a atividade como uma forma legítima de trabalho digital, prever contratos-tipo, exigir transparência das plataformas, garantir acesso à seguridade social e proteger direitos fundamentais como liberdade de expressão, saúde mental e direito à desconexão.

A efetivação desses dispositivos exige também a retomada e atualização dos projetos de lei atualmente paralisados no Congresso Nacional, a fim de compatibilizar o ordenamento jurídico com a realidade contemporânea do trabalho em plataformas.

6.1 Perspectivas Jurídicas e Econômicas

Neste ponto da pesquisa, torna-se inevitável perceber que o trabalho desempenhado por streamers e jogadores profissionais não pode mais ser tratado como um fenômeno marginal ou transitório. Estamos diante de uma atividade consolidada, inserida em cadeias produtivas complexas, que movimenta bilhões de reais anualmente, atrai investimentos internacionais, gera empregos indiretos e influencia padrões de consumo, comportamento e cultura.

Apesar disso, o tratamento jurídico conferido a esses profissionais permanece marcado pela omissão legislativa, pela informalidade contratual e pela invisibilidade institucional.

Do ponto de vista jurídico, a ausência de normatização específica representa um dos principais entraves à consolidação de um ambiente de trabalho digital digno e sustentável. A insistência em tratar o *streamer* como mero usuário de plataforma ou o jogador como parceiro eventual de clubes e marcas reforça um modelo contratual assimétrico, em que os riscos recaem quase integralmente sobre o trabalhador, enquanto os lucros se concentram nas plataformas, desenvolvedoras de jogos e organizações de torneios.

Essa assimetria é agravada pelo fato de que não há, no ordenamento atual, qualquer tipo de contrato, regulação setorial ou enquadramento jurídico que reconheça a atividade

como relação de trabalho, mesmo nos casos em que há habitualidade, subordinação prática e dependência econômica.

Ainda que alguns juristas defendam a aplicação analógica da CLT, da Lei Pelé (lei 9.615 de 1998) ou mesmo das normas do direito civil contratual, essa estratégia, embora juridicamente possível, não é suficiente para enfrentar as especificidades do trabalho digital em sua integralidade.

A natureza algorítmica da subordinação, a lógica de monetização baseada em métricas, a exposição contínua à audiência e a ausência de representação coletiva demandam uma abordagem própria, que leve em conta os contornos sociais e tecnológicos desse novo tipo de atividade laboral.

Por outro lado, a omissão regulatória não ocorre em um vácuo. Ela se insere em um raciocínio econômico que, embora lucrativo para grandes players do setor, incentiva a informalidade como mecanismo de redução de custos e aumento de margem de lucro.

Sob essa ótica, é possível afirmar que o atual modelo econômico que sustenta a profissionalização do ambiente digital está alicerçado em uma lógica de extração intensiva de valor, mas com baixíssimo compromisso social. Isso é especialmente problemático se considerarmos que uma parcela significativa desses profissionais é composta por jovens, frequentemente sem formação jurídica ou suporte institucional, que ingressam nesse universo em busca de autonomia e reconhecimento, mas acabam expostos a jornadas extenuantes, insegurança financeira e assédio digital.

A realidade brasileira torna essa situação ainda mais complexa. A informalidade, que já é característica estrutural do mercado de trabalho nacional, encontra no meio digital um novo território para se expandir, agora amparada por discursos de empreendedorismo, liberdade de criação e flexibilidade. Contudo, como demonstrado ao longo deste trabalho, essa retórica esconde relações de dependência e exploração que não devem ser ignoradas pelo legislador ou por nós enquanto operadores do direito.

As implicações econômicas dessa informalidade vão além da precarização individual. A ausência de contribuições previdenciárias, de tributação justa e de registros formais impede

a formação de políticas públicas específicas para o setor, inibe o crescimento sustentável da indústria e dificulta o mapeamento de dados estatísticos confiáveis. Em outras palavras, a informalidade generalizada enfraquece não só os trabalhadores, mas o próprio setor que dela se beneficia.

Por tudo isso, afirma-se que qualquer perspectiva de avanço neste campo exige um olhar integrado entre direito e economia. O reconhecimento do trabalho nas plataformas digitais como relação jurídica digna e protegida não significa engessar o setor, mas sim promover um mínimo de equidade, previsibilidade e justiça para aqueles que sustentam uma indústria milionária com sua força de trabalho criativa, técnica e emocional.

6.2 Necessidade de Regulamentação Específica

Após a análise criteriosa das condições em que atuam streamers e jogadores profissionais de eSports, torna-se evidente que esses trabalhadores estão inseridos em um cenário de profunda assimetria jurídica e contratual. A ausência de um marco normativo que reconheça as especificidades da atividade não é apenas uma lacuna técnica do ordenamento jurídico, mas uma expressão da negligência institucional diante das transformações profundas no mundo do trabalho. O modelo atual favorece a precarização, naturaliza a informalidade e transfere todos os riscos da atividade para o indivíduo, ao mesmo tempo em que concentra os lucros nas estruturas privadas que intermediam essa produção, conforme já demonstrado.

Nesse contexto, torna-se não apenas legítima, mas urgente, a formulação de uma regulamentação específica, que não se limite a encaixar essas novas formas de trabalho em categorias jurídicas pré-existentes, mas que reconheça sua natureza própria. A regulamentação que se propõe deve considerar o caráter inovador e flexível do setor, sem abrir mão dos princípios fundamentais que orientam o direito do trabalho. Ignorar essa demanda é perpetuar um ciclo de invisibilidade e exploração que, embora tecnologicamente moderno, reproduz velhas formas de desigualdade sob novas roupagens digitais.

Dessa forma, tem-se que a criação de uma legislação específica não deve reproduzir os modelos tradicionais do direito do trabalho ou do direito desportivo de forma literal, mas sim construir um regime jurídico próprio e flexível o suficiente para respeitar a dinâmica do setor, mas firme o bastante para garantir o mínimo de proteção jurídica e social. Para isso, algumas

diretrizes poderiam servir de ponto de partida.

Em primeiro lugar, é necessário reconhecer juridicamente o *streamer* e o jogador profissional de eSports como categorias de trabalhadores. Esse reconhecimento poderia ocorrer por meio da criação de um regime contratual próprio, análogo ao contrato especial de trabalho desportivo previsto na Lei Pelé, porém adaptado ao contexto digital constando todos os ditames da relação de emprego que lhe é peculiar.

Esse novo regime deveria conter cláusulas obrigatórias de remuneração mínima, limitação de jornada, proteção contra demissão arbitrária, acesso à seguridade social e respeito aos direitos autorais sobre o conteúdo produzido.

Além disso, é fundamental que a regulamentação preveja transparência nas métricas algorítmicas que determinam o alcance, a monetização e a relevância dos conteúdos nas plataformas. Hoje, grande parte da renda dos *streamers* é definida por sistemas de recomendação e penalização automatizados, cujos critérios permanecem opacos. Um marco legal que exija justificativas claras, revisão de decisões automatizadas e direito ao contraditório traria maior segurança à atividade e impediria abusos por parte das plataformas.

Outra medida indispensável seria a instituição de cláusulas padrões obrigatórias, especialmente em casos de parcerias entre *streamers* e patrocinadores, organizações de eSports ou plataformas. Essas cláusulas funcionarão como parâmetros mínimos de equilíbrio contratual, evitando imposições abusivas de exclusividade, cessão integral de imagem e penalidades desproporcionais, frequentemente encontradas nas relações atualmente informais.

A regulamentação também deverá estimular a formação de representações coletivas, sejam sindicatos, associações ou cooperativas, capazes de atuar na negociação de direitos, fiscalização de condições de trabalho e defesa jurídica dos profissionais. A ausência de uma estrutura coletiva organizada impede a construção de pautas comuns, fragiliza as possibilidades de reivindicação e impede avanços mais consistentes. Reconhecer essas entidades legalmente seria um passo importante para fortalecer a autonomia e a capacidade de negociação dos trabalhadores digitais.

Por fim, é estratégico que a regulamentação integre dispositivos que reconheçam o

impacto psicológico e emocional da atividade profissional digital, especialmente quanto à exposição pública contínua, à vigilância de audiência e à pressão algorítmica por desempenho. Tais elementos não apenas afetam a produtividade, mas colocam em risco a saúde mental dos profissionais, risco este que não pode mais ser ignorado sob a justificativa da informalidade ou da liberdade de criação.

A proposta de um marco regulatório específico não busca impedir o crescimento da indústria ou intervir de forma desnecessária em um setor inovador. Ao contrário, pretende construir uma base de proteção e estabilidade que permita o desenvolvimento sustentável da atividade profissional, assegurando que a inovação tecnológica não se traduza em retrocesso social.

Em última instância, trata-se de garantir que os protagonistas dessa nova economia, quais sejam os *streamers*, os jogadores e os criadores, possam viver do seu trabalho com dignidade, previsibilidade e respeito aos seus direitos fundamentais.

6.3 Indispensabilidade de Políticas Públicas

Ao longo desta pesquisa, foi possível constatar que a atividade profissional exercida por *streamers* e jogadores de eSports não apenas demanda reconhecimento jurídico, mas reclama com urgência a formulação de políticas públicas estruturadas, voltadas à promoção da dignidade, do desenvolvimento profissional e da segurança social desses trabalhadores.

No entanto, o que se verifica atualmente é uma ausência quase total de iniciativas públicas voltadas à proteção desse segmento que compromete tanto a qualidade do trabalho quanto o desenvolvimento sustentável da indústria digital como um todo.

A realidade exposta ao longo dos capítulos anteriores demonstra que esses profissionais vivem sob condições laborais que oscilam entre a informalidade e a dependência algorítmica. Em suma, trata-se de uma força de trabalho que atua em um sistema altamente lucrativo, mas sem qualquer integração formal a políticas públicas de cultura, esporte, juventude, saúde mental ou seguridade social. Isso indica não apenas uma falha de regulação, mas também uma falha de planejamento estatal quanto ao papel que os eSports e o *streaming* desempenham na economia contemporânea e na formação cultural das novas gerações.

A partir das constatações empíricas e teóricas apresentadas neste trabalho, é possível inferir que uma política pública voltada a esse setor precisa prever ações concretas nas áreas da educação digital, da formalização trabalhista, da regulação contratual, da promoção da saúde mental e da construção de espaços seguros de atuação online. Para tanto, a articulação entre diferentes esferas de governo é fundamental, bem como a colaboração com entidades da sociedade civil, associações de profissionais e organizações do setor digital.

Nesse sentido, é fundamental destacar que projetos de lei já mencionados nesta pesquisa, como os PLs nº 383/2017 e 4.044/2020, apesar de seu potencial para transformar o cenário normativo e institucional do setor, seguem estagnados no Legislativo. A continuidade desses projetos não é só desejável, mas também indispensável. A falta de tramitação e de prioridade conferida a essas propostas revela um descompasso entre a relevância social da atividade e a percepção institucional do seu impacto.

Considerando o avanço da economia de plataformas e o protagonismo que o Brasil ocupa no cenário internacional de eSports e streaming, entende-se como inadmissível que essas atividades continuem sem diretrizes públicas claras. A formulação de políticas públicas voltadas ao setor não deve ser encarada como ameaça à liberdade ou à inovação, mas sim como condição necessária para sua consolidação de forma justa e equilibrada. Do contrário, correremos o risco de fortalecer um modelo de crescimento econômico dissociado de direitos sociais.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente monografia teve como objetivo analisar os desafios jurídicos enfrentados por streamers e jogadores profissionais de plataformas de jogos online, com ênfase na ausência de regulamentação trabalhista específica e na consequente vulnerabilidade desses profissionais no contexto da economia digital.

Ao longo da pesquisa, ficou evidente que, embora essas atividades estejam plenamente consolidadas em termos econômicos, sociais e culturais, o ordenamento jurídico brasileiro ainda se mantém omissivo quanto à proteção mínima desses trabalhadores, tratando-os, na maior parte das vezes, como meros usuários ou parceiros comerciais, e não como sujeitos de direitos trabalhistas.

Foi possível observar que a estrutura contratual atualmente praticada no setor favorece amplamente as plataformas e organizações, transferindo riscos operacionais, exigindo presença contínua e exercendo controle por meio de métricas algorítmicas, sem garantir qualquer das contrapartidas que caracterizam uma relação de trabalho protegida.

A lógica da monetização baseada em engajamento e desempenho acarreta instabilidade, sobrecarga emocional, desvalorização da autoria e invisibilidade institucional. Além disso, práticas como o assédio digital, a moderação punitiva e a ausência de mecanismos de defesa reforçam um ambiente de trabalho marcado por assimetria informacional e ausência de justiça contratual.

Ainda que o Brasil disponha de legislações importantes, como a CLT, o Marco Civil da Internet (lei 12.965 de 2014), a LGPD (lei 13.709 de 2018) e a Lei Pelé (lei 9.615 de 1998), nenhuma delas foi pensada para lidar com os vínculos híbridos que caracterizam o trabalho nas plataformas de jogos.

Tentativas legislativas como os Projetos de Lei nº 383/2017 e 4.044/2020 representam esforços iniciais importantes, mas continuam estagnados no Legislativo, o que evidencia a falta de prioridade política para a pauta. A continuidade desses projetos é fundamental para que o país comece a tratar esse segmento com a seriedade que ele demanda, tanto do ponto de vista econômico quanto sob o viés da proteção social.

A presente pesquisa possui limitações no que diz respeito à ausência de dados empíricos atualizados sobre a realidade dos profissionais da área. A falta de levantamentos oficiais e estatísticas confiáveis sobre jornada, rendimento e saúde mental restringe a possibilidade de diagnósticos mais precisos.

Ademais, a natureza dinâmica do tema, com mudanças constantes nas políticas das plataformas e no cenário legislativo, exige que os achados aqui expostos sejam revistos periodicamente, à luz das transformações que ainda estão em curso.

Apesar dessas limitações, os resultados obtidos indicam diversas possibilidades para pesquisas futuras. Estudos de campo com jogadores e *streamers*, análises jurisprudenciais aprofundadas, investigações sobre contratos de imagem e direitos autorais nas plataformas, bem como pesquisas interdisciplinares que explorem os impactos emocionais e sociais dessa nova forma de trabalho, podem contribuir para uma compreensão mais abrangente e sofisticada do fenômeno.

Conclui-se este trabalho reafirmando que o reconhecimento jurídico e institucional do trabalho em plataformas de entretenimento online não se trata apenas de garantir direitos formais, mas de preservar a dignidade de uma nova categoria de trabalhadores, que, mesmo imersa em um ambiente digital dinâmico e criativo, enfrenta desafios muito concretos em sua prática cotidiana.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ARAGÃO FILHO, Antônio Carlos Rodrigues. **Imunidade tributária do art. 150, VI, 'd', da constituição federal e sua aplicabilidade a jogos de tabuleiro educacionais**. 2016. 84 f. Monografia (Graduação em Direito) - Faculdade de Direito, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2016.

SILVEIRA, Douglas Cardoso; PASOLD, Andrea Maria Limongi. **O crescimento dos esportes eletrônicos e os cuidados que as organizações devem ter nas relações de trabalho com cyberatletas no âmbito das gaming houses**. Revista do TRT da 12ª Região, v. 25, n. 34, p. 5-6, 2022. Disponível em: <https://juslaboris.tst.jus.br>. Acesso em: 27 abr. 2025.

DELGADO, Mauricio Godinho. **Curso de direito do trabalho**. 19. ed. São Paulo: LTr, 2020.

BRASIL. PESQUISA GAME BRASIL. **Perfil do consumidor gamer brasileiro 2023**. São Paulo: Sioux Group, Go Gamers, Blend New Research, ESPM, 2023. Disponível em: <https://pesquisagamebrasil.com>. Acesso em: 27 abr. 2025.

MAZZUOLI JR., Antonio Aloisio. **Direito digital e subordinação algorítmica: desafios contemporâneos para a proteção trabalhista**. Revista de Direito do Trabalho, v. 98, n. 2, p. 131-148, 2022.

CALCINI, Ricardo; MORAES, Leandro Bocchi. **eSports: limbo jurídico dos atletas e as adversidades trabalhistas**. Consultor Jurídico, 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br>. Acesso em: 27 abr. 2025.

GONÇALVES, Miguel Bernardino Pereira; CABRAL, Maria Laura Vargas. **As consequências trabalhistas dos jogos eletrônicos esportivos (e-sports)**. Revista FT, v. 29, n. 140, 2024.

FRANÇA. **Loi n° 2016-1321, de 7 de outubro de 2016**. Disponível em: <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000033202746&categorieLien=id>. Acesso em: 08 mai. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.615 (Lei Pelé), de 24 de março de 1998, Brasília, DF. Institui normas gerais sobre esporte e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9615consol.htm. Acesso em: 08 mai. 2025.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), Brasília, DF. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/113709.htm. Acesso em: 08 mai. 2025.

BRASIL. Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, Brasília, DF. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm. Acesso em 08 de mai. de 2025.

BRASIL. PL 3450/2015, Brasília, DF. Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que "Institui normas gerais sobre esporte", para reconhecer o esporte virtual como prática esportiva. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=1405741&filename=PL%203450/2015. Acesso em: 08 mai. 2025.

BRASIL. Senado Federal. Projeto de Lei nº 383 de 10 de outubro de 2017. Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica. Brasília, DF. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/131177>. Acesso em: 08 mai. 2025.

TWITCH INTERACTIVE, Inc. Termos de serviço. Disponível em: <https://www.twitch.tv/p/pt-br/legal/terms-of-service/>. Acesso em: 13 mai. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília/DF, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 13 mai. 2025.

FRANÇA. Loi nº 2016-1088, de 8 de outubro de 2016. Disponível em:

<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFARTI000032984268>. Acesso em: 13 mai. 2025.

BRASIL. Senado Federal. **Projeto de Lei nº 4.044 de 3 de agosto de 2020. Altera o § 2º do art. 244 e acrescenta o § 7º ao art. 59 e os arts. 65-A, 72-A e 133-A ao Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, para dispor sobre o direito à desconexão do trabalho** Brasília, DF. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/143754>. Acesso em: 18 mai. 2025.

LEITE, George S.; LEMOS, Ronaldo. **MARCO CIVIL DA INTERNET** - 1ª Edição 2014. Rio de Janeiro: Atlas, 2014. E-book. p.12. ISBN 9788522493401. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522493401/>. Acesso em: 05 jun. 2025.

GOLDSCHMIDT, Rodrigo. **Direito à desconexão é uma questão de saúde mental e qualidade de vida**. Justiça do Trabalho - Tribunal da 12ª Região, 2024. Disponível em: <https://portal.trt12.jus.br/noticias/direito-desconexao-e-uma-questao-de-saude-mental-e-qualidade-de-vida-afirma-juiz-durante>. Acesso em: 06 jun. 2025.

NÓR, Bárbara. **Burnout digital: novo fenômeno leva empresas a incentivar a desconexão**. Revista Você RH, 2023. Disponível em: <https://vocerh.abril.com.br/saude-mental/burnout-digital-novo-fenomeno-leva-empresas-a-incentivar-a-desconexao/>. Acesso em: 06 jul. 2025.

PIRES, Anisio. **Shadowban**. A Terra É Redonda, 28 abr. 2022. Disponível em: <https://aterraeredonda.com.br/shadowban/?print=pdf>. Acesso em: 6 jul. 2025.

GLOSSÁRIO

Algoritmo: conjunto de regras e instruções lógicas, estruturadas em uma sequência finita de etapas, criado para processar dados, resolver problemas específicos e tomar decisões automáticas dentro de sistemas digitais.

Burnout: é um estado físico, emocional e mental de exaustão extrema causado por estresse crônico relacionado ao trabalho ou a responsabilidades prolongadas e intensas.

Criador de conteúdo: indivíduo que produz materiais originais para plataformas digitais, como vídeos, textos ou fotos, com foco em informar, entreter, educar ou engajar o público. O foco principal está na produção de conteúdo relevante e criativo, com valor próprio, mesmo que não tenha um grande número de seguidores.

eSport (electronic sports): esportes eletrônicos são competições de videogames ou jogos digitais organizadas de forma profissional, nas quais jogadores ou equipes disputam entre si.

Gaming House: local onde atletas de eSports moram e treinam juntos sob a supervisão de técnicos, analistas e psicólogos. O objetivo é criar um ambiente imersivo de alto rendimento competitivo, favorecendo a integração da equipe, disciplina, treino e convivência.

Gaming Office: espaço profissional, similar a um escritório corporativo, onde as equipes de eSports se reúnem para treinar, gravar conteúdos e/ou realizar reuniões. Diferente da gaming house, o local não é usado para moradia.

Influenciador: indivíduo que influencia comportamentos, opiniões e decisões de compra ou estilo de vida de seu público por meio de sua presença ativa nas redes sociais. O foco está na capacidade de persuasão e alcance, ou seja, no impacto que tem sobre a audiência.

Streamer: indivíduo que, de forma contínua e profissional, transmite conteúdos audiovisuais ao vivo por meio de plataformas digitais, interagindo em tempo real com o público e monetizando sua atuação por meio de publicidades, doações, assinaturas, parcerias comerciais ou mecanismos internos da plataforma.

Fonte: elaborado pelo autor.