



UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI
CURSO DE DIREITO

**PROTEÇÃO JURÍDICA DOS ADOLESCENTES EM E-SPORTS:
DISPOSITIVOS LEGAIS E SUA APLICAÇÃO NO CONTEXTO
BRASILEIRO: ANÁLISE CRÍTICA E SUGESTÕES NORMATIVAS
PARA UM MARCO REGULATÓRIO NACIONAL**

Anthony Ledur Brancher

Lajeado/RS, junho de 2025

Anthony Ledur Brancher

**PROTEÇÃO JURÍDICA DOS ADOLESCENTES EM E-SPORTS:
DISPOSITIVOS LEGAIS E SUA APLICAÇÃO NO CONTEXTO
BRASILEIRO: ANÁLISE CRÍTICA E SUGESTÕES NORMATIVAS
PARA UM MARCO REGULATÓRIO NACIONAL**

Artigo apresentado no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Direito da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Me. André Eduardo Schröder Prediger

Lajeado/RS, junho de 2025

Anthony Ledur Brancher

**PROTEÇÃO JURÍDICA DOS ADOLESCENTES EM E-SPORTS:
DISPOSITIVOS LEGAIS E SUA APLICAÇÃO NO CONTEXTO
BRASILEIRO: ANÁLISE CRÍTICA E SUGESTÕES NORMATIVAS
PARA UM MARCO REGULATÓRIO NACIONAL**

A Banca examinadora abaixo aprova o artigo apresentado no componente curricular Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Direito, da Universidade do Vale do Taquari - Univates, como parte da exigência para a obtenção do título de Bacharel em Direito:

Prof. Me. André Eduardo Schröder Prediger –
orientador
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Prof. Dr. Sandro Fröhlich
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Prof. Me. Helio Miguel Schauren Jr
Universidade do Vale do Taquari – Univates

Lajeado/RS, 09 de julho de 2025

AGRADECIMENTOS

A conclusão deste trabalho representa não apenas o encerramento de uma etapa acadêmica, mas também o reflexo do apoio, da paciência e da dedicação de diversas pessoas ao longo do caminho.

Agradeço, em primeiro lugar, à minha família, pelo apoio constante, pelo suporte emocional e pela confiança que sempre depositaram em meu potencial.

À minha companheira de vida, Paula, por estar ao meu lado nos dias mais intensos, oferecendo sempre palavras de incentivo, paciência e carinho, e principalmente, por me incentivar a seguir em frente. Dividir essa caminhada contigo torna tudo mais leve.

Aos professores do curso de Direito, que, com empenho e conhecimento, contribuíram para a construção de uma base sólida ao longo da graduação. Em especial, agradeço ao meu orientador, André Prediger, pelo apoio em cada etapa deste trabalho.

Aos colegas e amigos que compartilharam comigo as alegrias, frustrações e aprendizados desses anos, deixo minha gratidão por tudo que construímos e evoluímos juntos.

Por fim, agradeço a todas as experiências que, dentro e fora da universidade, me moldaram como futuro profissional e como cidadão. Que este trabalho seja apenas o começo de uma trajetória comprometida com a justiça e com a responsabilidade social.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Análise dos Dispositivos Legais e Impactos na Proteção Digital de Adolescentes.....	29
--	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	E-SPORTS: CONCEITO E RELEVÂNCIA.....	8
2.1	Definição de E-sports	9
2.2	Crescimento do mercado de e-sports.....	11
2.3	Participação de adolescentes em campeonatos esportivos eletrônicos ..	12
2.4	Implicações da participação de adolescentes em E-sports.....	14
3	A PROTEÇÃO JURÍDICA DOS ADOLESCENTES	16
3.1	A teoria da proteção integral no Direito da Criança e do Adolescente	17
3.2	O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e suas implicações	18
3.3	Outras normativas relacionadas	20
3.4	Desafios na aplicação das normas	22
4	ANÁLISE DA EFICÁCIA DAS NORMAS NA PRÁTICA.....	23
4.1	Estudos de caso de campeonatos de e-sports	24
4.2	Exemplos de falhas na proteção	27
4.3	Potencial de adaptação da legislação brasileira às especificidades dos e-sports	29
4.4	Sugestões de regulamentação específica para e-sports no Brasil	31
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	34
	REFERÊNCIAS	35

**PROTEÇÃO JURÍDICA DOS ADOLESCENTES EM E-SPORTS:
DISPOSITIVOS LEGAIS E SUA APLICAÇÃO NO CONTEXTO
BRASILEIRO: ANÁLISE CRÍTICA E SUGESTÕES NORMATIVAS
PARA UM MARCO REGULATÓRIO NACIONAL**

**LEGAL PROTECTION OF ADOLESCENTS IN E-SPORTS: LEGAL
PROVISIONS AND THEIR APPLICATION IN THE BRAZILIAN
CONTEXT: CRITICAL ANALYSIS AND REGULATORY
SUGGESTIONS FOR A NATIONAL REGULATORY FRAMEWORK**

Anthony Ledur Brancher¹

André Eduardo Schröder Prediger²

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo analisar a proteção jurídica conferida a adolescentes participantes de competições de e-sports no Brasil, diante do crescimento exponencial do setor e da ausência de regulamentação específica. Partindo de uma abordagem qualitativa, com base em pesquisa bibliográfica e documental, o estudo examina os dispositivos legais existentes, como o Estatuto da Criança e do Adolescente, a Lei Pelé e a Constituição Federal, verificando sua adequação às peculiaridades do ambiente competitivo digital. A investigação revela lacunas normativas e dificuldades de aplicação prática das garantias *infans* no contexto dos esportes eletrônicos, especialmente quanto à formação precoce, exploração da imagem, contratos informais e jornadas exaustivas. Como principal contribuição, o trabalho propõe caminhos normativos para a adaptação do ordenamento jurídico, com sugestões de ampliação de leis vigentes e criação de um marco legal específico para os e-sports, buscando harmonizar inovação tecnológica, liberdade econômica e proteção integral da infância e adolescência.

Palavras-chave: e-sports; adolescentes; proteção jurídica; direito desportivo; regulação; direitos fundamentais.

Abstract: This study aims to analyze the legal protection afforded to adolescents participating in e-sports competitions in Brazil, in light of the sector's exponential growth and the absence of specific regulation. Using a qualitative approach based on bibliographic and documentary research, the study examines existing legal provisions, such as the Child and Adolescent Statute, the Pelé Law, and the Federal Constitution, assessing their adequacy in relation to the specificities of the digital competitive environment. The research identifies normative gaps and practical difficulties in applying child and adolescent protection guarantees in the context of electronic sports, especially regarding early specialization, image exploitation, informal contracts, and excessive workloads. As its main contribution, the study proposes normative pathways for adapting the Brazilian legal framework, suggesting both the expansion of current laws and the creation of a specific legal framework for e-sports, in order to balance technological innovation, economic freedom, and the integral protection of children and adolescents.

Keywords: e-sports; adolescents; legal protection; sports law; regulation; fundamental rights.

¹ Acadêmico do curso de Direito na Universidade do Vale do Taquari - Univates, de Lajeado/RS. E-mail: anthony.brancher@universo.univates.br

² Orientador e Professor do curso de Direito na Universidade do Vale do Taquari - Univates, de Lajeado/RS. Mestre em Direito. Promotor de Justiça. E-mail: andreprediger@univates.br.

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais e a popularização dos jogos eletrônicos transformaram os e-sports em um fenômeno cultural, econômico e social de alcance global. No Brasil, o crescimento exponencial desse setor tem sido acompanhado por uma crescente participação de adolescentes em competições profissionais, muitas vezes integrando equipes organizadas, firmando contratos de patrocínio e submetendo-se a rotinas de treino e exposição pública comparáveis às de atletas de alto rendimento. Apesar da relevância e da complexidade dessas práticas, o ordenamento jurídico brasileiro ainda não dispõe de normas específicas que regulem de forma adequada a atuação de adolescentes no universo dos e-sports, o que gera lacunas normativas e insegurança jurídica.

A ausência de um marco regulatório que contemple as especificidades desse novo campo esportivo compromete a efetividade dos direitos fundamentais assegurados a crianças e adolescentes pela Constituição Federal e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente. A formação precoce, os vínculos contratuais informais, a exploração da imagem e a pressão por desempenho são aspectos recorrentes nesse ambiente competitivo, mas pouco visibilizados pelo Direito. Tais características evidenciam a necessidade de repensar os mecanismos jurídicos de proteção infantojuvenil frente às novas configurações do desporto e do trabalho juvenil no ambiente digital.

Este trabalho parte do pressuposto de que os e-sports, embora ainda careçam de reconhecimento formal uniforme na legislação brasileira, já se consolidaram como uma prática esportiva com impactos significativos sobre a formação e o bem-estar de adolescentes. Diante disso, propõe-se analisar os dispositivos legais existentes, identificar suas limitações frente à realidade dos e-sports e apresentar sugestões de adaptação normativa, com o objetivo de garantir a proteção integral dos adolescentes envolvidos nessas práticas.

A metodologia adotada é de natureza qualitativa, com base em pesquisa bibliográfica e documental, incluindo análise de leis, doutrina, artigos acadêmicos e experiências comparadas. O trabalho estrutura-se em quatro capítulos: o primeiro dedica-se à contextualização dos e-sports e à sua relação com o ordenamento jurídico nacional; o segundo analisa os dispositivos legais aplicáveis à proteção de adolescentes; o terceiro investiga a efetividade dessas normas na prática; e o quarto

propõe caminhos de adaptação e regulamentação específica para os e-sports no Brasil.

Ao refletir sobre a proteção jurídica de adolescentes em um cenário marcado por inovações tecnológicas, dinâmicas digitais e fronteiras normativas pouco definidas, este estudo busca contribuir para a construção de um marco regulatório que seja sensível às transformações do presente e comprometido com os direitos das futuras gerações.

2 E-SPORTS: CONCEITO E RELEVÂNCIA

Os e-sports, ou esportes eletrônicos (em uma tradução direta), são competições organizadas de jogos digitais em que os participantes jogadores, individualmente ou em equipe, se enfrentam em partidas com regras previamente estabelecidas. Essas disputas ocorrem por meio de plataformas eletrônicas, como computadores, consoles e dispositivos móveis, e abrangem diversos gêneros de jogos, como estratégia em tempo real, tiro em primeira pessoa (FPS), esportes virtuais e batalhas de arena.

Diferentemente dos jogos casuais, os e-sports, envolvem alto nível de desempenho técnico, treinamentos intensivos, rotinas rígidas e, frequentemente, contratos profissionais, compondo uma estrutura comparável à de modalidades esportivas tradicionais. Embora não exijam esforço físico da mesma forma que esportes convencionais, os e-sports, compartilham elementos fundamentais como competição, disciplina, profissionalização e grande engajamento de público. Assim, já são considerados por muitos países e entidades como uma nova categoria esportiva, legitimada pelo seu impacto cultural, econômico e social.

Os esportes eletrônicos, ou *e-sports*, representam um fenômeno global que revolucionou a indústria do entretenimento e do esporte. Em síntese, trata-se de competições organizadas de jogos eletrônicos, onde jogadores profissionais e amadores disputam títulos e premiações em diversas modalidades. Nos últimos anos, os *e-sports* cresceram exponencialmente, atraindo investimentos milionários (que geram um mercado bilionário), grandes audiências e consolidando-se como um segmento competitivo com regras próprias e reconhecimento internacional. De acordo com a pesquisa da Newzoo (2021), o mercado de *e-sports* no Brasil tem se expandido

consideravelmente, destacando o país como um dos líderes em audiência e número de competidores profissionais no segmento.

No Brasil, o cenário dos *e-sports* tem se destacado como um dos mais promissores do mundo. O país figura entre os maiores mercados da modalidade, tanto em número de espectadores quanto em volume de negócios gerados pelo setor. Esse crescimento tem sido impulsionado pela profissionalização da atividade, pelo avanço das tecnologias de transmissão e pelo aumento do interesse do público jovem, incluindo os adolescentes. Segundo o portal Globo Esporte (2021, texto digital), "o Brasil figura entre os líderes em audiência de *e-sports*, com um número crescente de *pro-players* (*jogadores profissionais*) e competições nacionais de alto nível". Esses fatores são reflexo de uma série de condições, como o aumento da penetração da internet e a popularização das plataformas de streaming e mídias sociais.

A participação de adolescentes em campeonatos de *e-sports* é uma realidade crescente e atual. A maioria desses jogadores profissionais iniciam suas carreiras ainda na adolescência, assinando contratos profissionais e integrando equipes de alto nível, que na maioria das vezes requerem treinamentos longos e exaustivos. No entanto, essa inserção precoce levanta questões jurídicas relevantes, especialmente no que se refere à proteção dos direitos dos adolescentes, à regulamentação do setor e aos impactos dessa atividade em sua formação.

Perante este contexto, este capítulo busca de forma jurídica conceituar os *e-sports* e analisar sua relevância no cenário contemporâneo. Para isso, abordará sua definição, seu crescimento no mercado e os principais aspectos relacionados à participação de adolescentes em competições de esportes eletrônicos.

2.1 Definição de E-sports

Como tratado na introdução deste capítulo, os esportes eletrônicos, ou *e-sports*, constituem uma forma de competição organizada por meio de jogos eletrônicos, envolvendo tanto jogadores profissionais quanto amadores. Essa prática se caracteriza por disputas em diversas modalidades de jogos, frequentemente coordenadas por ligas e torneios, nos quais os participantes competem individualmente ou em equipes, disputando na maioria das vezes por gratificações em dinheiro.

A definição de e-sports tem se consolidado à medida que o fenômeno avança e se insere de forma mais ampla na cultura contemporânea. De maneira geral, trata-se de práticas competitivas organizadas em ambientes digitais, que exigem não apenas habilidades técnicas e reflexos rápidos, mas também elevado nível de estratégia, comunicação em equipe, disciplina e, principalmente, preparo emocional. Esses elementos aproximam os e-sports das modalidades esportivas tradicionais, ressaltando seu caráter de atividade física e mentalmente exigente. Ainda que persista certa controvérsia quanto ao seu enquadramento jurídico e à sua caracterização como modalidade esportiva formal, é crescente o reconhecimento dos e-sports como um novo e dinâmico campo de práticas esportivas, especialmente entre os públicos mais jovens, consolidando-se como expressão relevante do esporte na era digital.

Além disso, os e-sports têm sido amplamente reconhecidos por sua estrutura organizacional sólida e o crescente profissionalismo no setor. De acordo com Godtsfriedt e Cardoso (2021), os e-sports "vêm se transformando em um fenômeno que se aproxima dos esportes convencionais", especialmente devido a características como a implementação de treinamentos sistemáticos, a criação de regulamentações específicas e a crescente participação de patrocinadores. Esse processo de profissionalização tem permitido que os e-sports se consolidem como um campo competitivo com regras bem estabelecidas, infraestrutura dedicada e uma comunidade de jogadores que se dedica com seriedade ao aprimoramento contínuo de suas habilidades. O envolvimento de empresas patrocinadoras, além de reforçar a viabilidade econômica dessa prática, também contribui para a legitimação dos e-sports como uma atividade esportiva que, embora disputada no ambiente digital, compartilha muitas semelhanças com modalidades tradicionais, especialmente no que diz respeito à competitividade e ao alto nível de organização envolvido.

Dessa forma, é claro afirmar que a consolidação dos e-sports como uma prática amplamente reconhecida e disseminada globalmente sublinha a necessidade de uma abordagem abrangente que leve em conta suas diversas facetas, técnica, social, econômica e cultural. Essas múltiplas faces não apenas revelam a complexidade dos e-sports enquanto fenômeno contemporâneo, mas também destacam seu impacto significativo nas diferentes esferas da sociedade. Com isso, ao longo dos próximos tópicos, será possível aprofundar a análise sobre o crescimento desse fenômeno e suas implicações sociais e jurídicas, visando uma compreensão mais aprofundada de sua relevância no cenário atual.

2.2 Crescimento do mercado de e-sports

O mercado de e-sports no Brasil tem experimentado um crescimento notável nos últimos anos, consolidando-se como um dos principais polos da indústria global de jogos eletrônicos. Esse avanço é impulsionado por diversos fatores, incluindo o aumento da base de jogadores, a popularização das transmissões online e o interesse crescente de marcas e investidores no setor.

Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) 2024 (Ferreira, 2024), aproximadamente 73,9% da população brasileira joga jogos eletrônicos, evidenciando o potencial de alcance dos e-sports no país. Além disso, 76,5% dos gamers brasileiros consideram os e-sports uma modalidade esportiva legítima, e 85,2% os veem como uma atividade séria e comprometida. Para muitos adolescentes, os e-sports são mais do que apenas um passatempo, são uma carreira em potencial, uma forma de ascensão social e uma maneira de se conectar com pessoas ao redor do mundo.

Em termos de audiência, o Brasil se destaca globalmente, ocupando a terceira posição, ficando atrás apenas da China e dos Estados Unidos. Esse feito é reflexo do grande interesse e da crescente popularidade dos e-sports no país, onde as competições de jogos eletrônicos têm atraído um público cada vez mais engajado. Eventos de grande porte, como o Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL) e a Liga Brasileira de Free Fire (LBFF), são exemplos claros dessa ascensão, com milhões de espectadores acompanhando as disputas, seja presencialmente nos estádios, seja de forma remota por meio das populares plataformas de streaming como Twitch, YouTube e Facebook. Esses campeonatos não apenas geram uma audiência massiva, mas também transformam o Brasil em um ponto central dentro do ecossistema global de e-sports, consolidando o país como um dos principais mercados para o desenvolvimento dessa modalidade, que transcende o simples entretenimento e se torna parte da cultura digital de uma geração inteira.

Por exemplo, em 2020, o CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends) alcançou a marca de mais de 1,5 milhão de espectadores simultâneos em uma única final, um número impressionante que reflete a força crescente do mercado no país. Além disso, jogadores como Felipe "brTT" Gonçalves e Gabriel "Fury" Martins se tornaram ícones nacionais, com suas carreiras nos e-sports sendo seguidas por milhares de fãs, muitos dos quais buscam inspiração para seguir o mesmo caminho.

Para esses adolescentes, os e-sports figuram como o espaço propício para o reconhecimento e ascensão social.

Economicamente, o setor de e-sports no Brasil movimentava bilhões de reais anualmente. Estimativas indicam que, até 2028, a receita do mercado brasileiro de e-sports pode ultrapassar R\$ 13 bilhões, representando um crescimento significativo em relação aos anos anteriores. Esse crescimento é alimentado por diversas fontes de receita, incluindo patrocínios, direitos de transmissão, venda de produtos relacionados e investimentos em equipes e eventos. Empresas como Itaú, Vivo e Coca-Cola já perceberam o valor desse mercado e têm investido em parcerias com times e eventos, trazendo ainda mais visibilidade e profissionalismo para o setor.

A diversidade do público também tem contribuído para a expansão do mercado. A participação feminina nos e-sports tem aumentado, trazendo novas narrativas e ampliando o alcance das competições. Além disso, o desenvolvimento de uma estrutura profissional para os e-sports, com equipes, treinadores e patrocinadores, tem aproximado ainda mais essa modalidade dos esportes tradicionais.

Diante desse cenário, é inegável que os e-sports se estabeleceram muito além de uma simples forma de entretenimento digital. Hoje, são reconhecidos não apenas como uma modalidade legítima de competição esportiva, mas também como um setor econômico em plena expansão, com um impacto profundo na forma como consumimos cultura e nos relacionamos com o esporte. O fenômeno vai além da tela, atingindo diversos aspectos da sociedade contemporânea, desde as oportunidades profissionais para jovens talentos até a criação de novas formas de engajamento do público. À medida que esse universo cresce e se diversifica, torna-se cada vez mais claro que os e-sports têm um papel transformador, não só no esporte, mas também na economia, na cultura digital e na maneira como as novas gerações entendem e vivenciam a competição.

2.3 Participação de adolescentes em campeonatos esportivos eletrônicos

A participação de adolescentes em campeonatos de e-sports no Brasil tem crescido significativamente nos últimos anos, refletindo a expansão e profissionalização do cenário competitivo de jogos eletrônicos no país. Esse fenômeno é impulsionado por diversos fatores, incluindo o aumento do acesso à tecnologia, a

popularização dos jogos eletrônicos entre os jovens e a crescente legitimidade dos e-sports como modalidade esportiva.

Embora as estatísticas recentes indiquem que a faixa etária predominante entre os jogadores competitivos concentra-se entre 30 e 34 anos (19%), seguida por jovens de 25 a 29 anos (17,6%) e de 20 a 24 anos (16,5%), é inegável que a participação de adolescentes menores de 18 anos é expressiva. A popularidade de jogos como Free Fire, League of Legends, Fortnite e Valorant entre os adolescentes brasileiros é um indicativo claro de seu envolvimento ativo, mesmo que ainda careçamos de pesquisas específicas voltadas para a faixa etária infantojuvenil.

O ingresso precoce de adolescentes nos campeonatos de e-sports traz à tona uma série de questionamentos relevantes. No campo da saúde, há preocupações quanto aos efeitos do sedentarismo, da privação de sono e do estresse competitivo sobre o desenvolvimento físico e mental desses jovens. A dedicação intensa aos treinos, streams e competições pode impactar negativamente o desempenho escolar, prejudicar a formação social e limitar o tempo reservado ao lazer, à convivência familiar e à prática de atividades físicas regulares, todos elementos essenciais ao desenvolvimento integral de um adolescente.

Outro aspecto relevante é a falta de regulamentação específica para a participação de menores de idade em competições de e-sports. Atualmente, não há uma legislação clara que estabeleça critérios para a atuação de adolescentes nesse contexto, o que pode resultar em situações de exploração, sobrecarga de trabalho e negligência dos direitos fundamentais dos menores. A ausência de políticas públicas e diretrizes específicas dificulta a proteção e o acompanhamento adequado desses jovens atletas.

Apesar dos desafios, a participação de adolescentes em campeonatos de e-sports também apresenta oportunidades significativas. A prática dos e-sports pode promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, tomada de decisão rápida e trabalho em equipe. Além disso, o envolvimento em competições pode fortalecer a autoestima, a disciplina e a resiliência dos jovens, preparando-os para enfrentar desafios em diversas áreas da vida.

Para maximizar os benefícios e mitigar os riscos associados à participação de adolescentes em e-sports, é fundamental a implementação de políticas públicas e regulamentações específicas que garantam a proteção dos direitos dos menores. Isso inclui a definição de limites de idade para participação em competições, a exigência

de autorizações parentais, o estabelecimento de cargas horárias adequadas para treinamentos e competições, e a oferta de suporte psicológico e educacional aos jovens atletas.

Em suma, a crescente participação de adolescentes em campeonatos de e-sports no Brasil reflete a transformação do cenário esportivo e cultural do país. Para que essa tendência contribua positivamente para o desenvolvimento dos jovens e da sociedade como um todo, é imprescindível a adoção de medidas que assegurem a prática segura, saudável e equilibrada dos e-sports por parte dos adolescentes.

2.4 Implicações da participação de adolescentes em E-sports

Como supracitado, nota-se uma crescente participação de adolescentes no cenário competitivo dos e-sports, que traz uma série de implicações jurídicas, sociais e educacionais que necessitam de uma análise crítica. Embora o ingresso precoce nesse universo represente uma oportunidade de desenvolvimento de habilidades técnicas, trabalho em equipe e até ascensão social e profissional, a ausência de regulamentação específica expõe esses adolescentes a riscos que podem comprometer seus direitos fundamentais.

Sob a ótica jurídica, o ponto de partida para a análise das implicações é a aplicação da doutrina da proteção integral, consagrada tanto no artigo 227 da Constituição Federal de 1988 quanto no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA – Lei nº 8.069/1990). Segundo essa doutrina, a criança e o adolescente são sujeitos de direitos e merecem prioridade absoluta em políticas públicas, proteção e promoção de seus interesses. No entanto, a inserção de menores de idade no cenário dos e-sports, sem a devida regulamentação, muitas vezes resulta na formalização de contratos de prestação de serviços, agenciamento ou patrocínio que não observam as normas trabalhistas e civis que asseguram a proteção do adolescente.

O problema é que, nos e-sports, essa “lacuna jurídica” muitas vezes resulta na formalização de contratos de prestação de serviços, agenciamento ou patrocínio com adolescentes, sem a observância das normas trabalhistas e civis que asseguram a proteção do adolescente. Em tese, a participação profissional de adolescentes em competições e-sports se enquadraria nas hipóteses de trabalho artístico previstas pelo ECA (artigo 60, parágrafo único), que exigem alvará judicial e observância de requisitos como compatibilidade de horários com a escola e respeito ao

desenvolvimento físico, mental, moral e social. No entanto, a prática demonstra que essas exigências são constantemente ignoradas no ambiente eletrônico e digital.

Não somente, o princípio do melhor interesse da criança e do adolescente, previsto na Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança (internalizada no Brasil pelo Decreto nº 99.710/1990), impõe que toda e qualquer atividade envolvendo menores priorize sua formação, bem-estar e desenvolvimento integral. Em muitos casos, a dedicação excessiva a treinos, competições e viagens prejudica a frequência escolar, o convívio familiar/social - que é de grande valia neste momento da vida - e o tempo de lazer, contrariando diretamente esse princípio.

Outro ponto de atenção é o risco da superexposição nas redes sociais e plataformas de streaming, que transforma, muitas vezes do dia para noite, adolescentes em figuras públicas sem que tenham a devida estrutura emocional ou suporte adequado para lidar com a fama, críticas e eventuais assédios virtuais. O ECA assegura à criança e ao adolescente o direito à preservação da imagem e da identidade (art. 17), o que demanda das organizações de e-sports o dever de adotar políticas de proteção da imagem e da privacidade dos jogadores menores de idade.

Sob a perspectiva da saúde mental, destaca-se que o ambiente competitivo dos e-sports impõe elevados níveis de desempenho, capacidade de lidar com derrotas e resiliência emocional. Para adolescentes em fase de desenvolvimento psicológico, essas exigências podem contribuir para o surgimento de transtornos como ansiedade e depressão, decorrentes do estresse pré-competitivo (Feter *et al.*, 2022). Essa realidade reforça a necessidade de medidas protetivas que envolvam suporte psicológico, limites de carga horária e acompanhamento familiar e escolar.

Por fim, no âmbito trabalhista, importa-se considerar que a Constituição Federal de 1988 (artigo 7º, inciso XXXIII) proíbe o trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de 18 anos, e qualquer trabalho a menores de 16 anos, salvo na condição de aprendiz a partir dos 14 anos. Assim, eventuais atividades remuneradas nos e-sports que exijam dedicação integral e profissional de adolescentes devem ser compatíveis com o sistema de aprendizagem ou obter autorização judicial específica, sob pena de configurar trabalho infantil irregular.

Em síntese, a participação de adolescentes no universo dos e-sports reflete, de um lado, a inovação e a abertura de novas possibilidades de crescimento pessoal, profissional e social para os jovens. De outro, evidencia a necessidade urgente de uma abordagem cautelosa e responsável, capaz de equilibrar os interesses

econômicos e competitivos do setor com a preservação dos direitos fundamentais dessa faixa etária em formação. O desafio jurídico contemporâneo consiste, portanto, em construir uma regulamentação que, sem inviabilizar o florescimento dos e-sports, estabeleça salvaguardas adequadas para assegurar o desenvolvimento físico, mental e social dos adolescentes. Trata-se de reconhecer nos e-sports um importante fenômeno cultural e econômico, mas sem perder de vista que a proteção integral da criança e do adolescente, princípio consagrado em nosso ordenamento, deve prevalecer como eixo orientador de toda e qualquer política ou normativa que venha a ser elaborada sobre o tema.

3 A PROTEÇÃO JURÍDICA DOS ADOLESCENTES

A proteção jurídica dos adolescentes constitui um dos pilares principais do sistema normativo brasileiro, especialmente no que diz respeito à garantia de seus direitos fundamentais e ao reconhecimento de sua condição peculiar de desenvolvimento. A partir da Constituição Federal de 1988, com a adoção da doutrina da proteção integral, apresentou-se uma mudança notável quanto à forma como o ordenamento jurídico passou a tratar crianças e adolescentes, não mais como objetos de tutela, mas como sujeitos detentores de direitos. Essa nova perspectiva exigiu uma reestruturação das políticas públicas e dos mecanismos de garantia e fiscalização.

No campo dos esportes eletrônicos, essa proteção deve ser vista e analisada com ainda mais atenção, sendo que trata-se de um ambiente novo, dinâmico e permeado de particularidades. A inserção prematura de adolescentes em competições de e-sports levanta questões que vão desde a proteção da saúde física e mental até a prevenção de abusos e a regulação de jornadas de treino e exposição à mídia. Diante disso, percebe-se a necessidade de compreender como as normas existentes se aplicam a esse contexto e se elas são suficientes para lidar com as demandas atuais.

Este capítulo buscará apresentar os fundamentos legais que sustentam a proteção dos adolescentes, com destaque para a teoria da proteção integral, o Estatuto da Criança e do Adolescente e outras normativas relacionadas. Além disso, serão discutidos os principais desafios enfrentados na aplicação dessas normas, considerando as lacunas regulatórias e os avanços que ainda precisam ser feitos para

garantir uma participação segura e juridicamente adequada dos adolescentes no universo dos e-sports.

3.1 A teoria da proteção integral no Direito da Criança e do Adolescente

A teoria da proteção integral constitui a espinha dorsal do sistema jurídico brasileiro voltado à infância e à adolescência. Seu reconhecimento formal se dá, sobretudo, no artigo 227 da Constituição Federal de 1988, que representou um marco civilizatório ao romper com a visão tutelar que até então predominava no ordenamento jurídico nacional. O referido artigo dispõe que é dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, a efetivação de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana. Essa previsão não apenas reconhece a criança e o adolescente como sujeitos de direitos, mas também impõe uma responsabilidade tripartida e solidária entre os principais atores sociais.

Antes da promulgação da Constituição de 1988, vigorava no Brasil a chamada doutrina da situação irregular, baseada em uma visão assistencialista e punitivista. Sob esse paradigma, a intervenção estatal era acionada somente em casos de abandono, miséria, delinquência ou orfandade, tratando o menor como objeto da ação do Estado. Com a proteção integral, essa lógica é substituída por uma perspectiva de universalização de direitos. Crianças e adolescentes deixam de ser tratados como “menores” e passam a ser compreendidos como pessoas em processo peculiar de desenvolvimento, cuja condição exige atenção diferenciada e políticas públicas específicas e estruturadas.

Essa nova doutrina foi incorporada e detalhada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei nº 8.069/1990, cujo artigo 1º reafirma que “esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente”. O ECA é um instrumento normativo que não apenas regulamenta os direitos fundamentais das crianças e adolescentes, mas também define os mecanismos institucionais de proteção, defesa e promoção desses direitos. A doutrina da proteção integral, portanto, não é meramente retórica: ela exige a implementação de políticas públicas abrangentes, o desenvolvimento de redes de atendimento intersetoriais e a criação de sistemas de responsabilização eficazes, tanto em nível administrativo quanto judicial.

Segundo Johana Cabral (2022), na obra *Políticas Públicas de Proteção para as Crianças na Condição de Refúgio no Brasil: Limites e Possibilidades*, a doutrina da

proteção integral precisa ser entendida não apenas como um princípio normativo, mas como um imperativo político e social. A autora observa que, mesmo havendo um arcabouço jurídico robusto, sua aplicação enfrenta uma série de entraves estruturais, como a precariedade das instituições de acolhimento, a falta de integração entre as políticas setoriais e a ausência de formação continuada dos profissionais que atuam com a infância. Ainda que a análise de Cabral (2022) seja voltada ao contexto das crianças em situação de refúgio, as conclusões da autora são perfeitamente aplicáveis ao cenário interno, principalmente quando se considera a emergência de novos espaços sociais e tecnológicos, como os e-sports, que ainda não são contemplados de forma específica pela legislação.

É justamente na tensão entre o avanço jurídico e a realidade prática que se percebe a fragilidade da efetivação da doutrina da proteção integral. A atuação do Estado ainda se mostra reativa e fragmentada, incapaz de dar respostas consistentes diante de contextos em constante transformação, como é o caso da inserção de adolescentes no cenário competitivo dos esportes eletrônicos. Esses jovens, embora amparados pela Constituição e pelo ECA, muitas vezes acabam sendo submetidos a jornadas exaustivas, exposição midiática precoce, ausência de regulamentação contratual e outros riscos típicos de um ambiente profissional ainda em construção. A doutrina da proteção integral, portanto, deve servir de base não só para os marcos legais já existentes, mas também para inspirar a criação de novas normativas e práticas que respondam aos desafios contemporâneos.

Assim, compreender a teoria da proteção integral é essencial para todo o debate jurídico que envolve os adolescentes nos e-sports. Ela não se restringe ao campo do discurso normativo, mas exige atuação efetiva, articulação entre os entes federativos e o reconhecimento de que o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes depende de medidas concretas, contínuas e adaptadas às realidades em transformação. Somente por meio desse entendimento será possível assegurar, de fato, a prioridade absoluta estabelecida pela Constituição Federal e consolidada pelo ECA.

3.2 O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e suas implicações

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei nº 8.069/1990, representa um marco normativo decisivo na consolidação da doutrina da

proteção integral no Brasil. Trata-se de um diploma legal avançado, alinhado aos tratados internacionais dos quais o país é signatário, especialmente à Convenção sobre os Direitos da Criança da ONU (1989). O ECA não apenas reconhece crianças e adolescentes como sujeitos de direitos, mas também estabelece mecanismos concretos para assegurar a efetividade desses direitos em todas as esferas: familiar, comunitária, educacional, cultural, profissional e institucional.

Logo em seus primeiros artigos, o Estatuto determina que a criança (até 12 anos incompletos) e o adolescente (de 12 a 18 anos) têm direito à proteção integral, devendo ser resguardados de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (art. 5º). O texto legal vai além da simples proteção física e inclui o direito ao desenvolvimento pessoal, emocional, social e moral. O artigo 4º do ECA reforça que é dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, os direitos à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Essa previsão não se destina à mera declaração formal. A ideia de "prioridade absoluta", expressa tanto no ECA quanto no artigo 227 da Constituição Federal, exige um compromisso real dos órgãos públicos e da sociedade civil na formulação e execução de políticas públicas voltadas à infância e juventude. Implica, por exemplo, preferência na formulação de leis, na destinação de recursos orçamentários, no atendimento nos serviços públicos e no julgamento de processos judiciais que envolvam esse público. Nesse ponto, o ECA impõe uma responsabilização direta do Estado e abre espaço para a atuação de Conselhos Tutelares, Ministérios Públicos, Defensorias e demais instituições de defesa dos direitos infantojuvenis.

Entretanto, o distanciamento entre a teoria e a prática ainda é perceptível. Apesar de sua riqueza normativa, o ECA enfrenta desafios na sua plena aplicação. A autora Johana Cabral (2022), ao analisar a aplicação das políticas públicas de proteção às crianças em condição de refúgio, evidencia os limites estruturais que afetam a concretização da proteção integral. Embora seu recorte investigue situações de crianças refugiadas, o diagnóstico é pertinente ao contexto brasileiro como um todo: há carência de políticas articuladas, insuficiência de recursos humanos qualificados, falhas na intersetorialidade e pouca escuta qualificada das próprias crianças e adolescentes sobre suas vivências. Esses fatores acabam por

comprometer a eficácia dos dispositivos legais, gerando um cenário onde os direitos existem, mas não são plenamente vividos.

No contexto dos e-sports, a ausência de uma regulamentação específica voltada à participação de adolescentes evidencia como o ECA ainda não foi adaptado para lidar com novas realidades sociais e tecnológicas. O artigo 60 do Estatuto, por exemplo, veda o trabalho noturno, perigoso ou insalubre para menores de dezoito anos e qualquer trabalho antes dos quatorze anos, salvo na condição de aprendiz. Embora o ambiente dos esportes eletrônicos não se enquadre, a priori, como trabalho perigoso ou insalubre, há uma zona cinzenta em relação à exploração econômica da imagem, à exposição em transmissões ao vivo, à cobrança de desempenho e à ausência de descanso adequado. São fatores que, quando presentes, podem configurar formas contemporâneas de violação de direitos, ainda não plenamente identificadas pelos órgãos de proteção.

Portanto, o ECA deve ser compreendido como um instrumento vivo, que exige atualização interpretativa e responsividade diante das novas formas de interação social das crianças e adolescentes. Seu espírito é claro: garantir o desenvolvimento integral em ambiente seguro e respeitoso. Cabe ao poder público, ao sistema de justiça, às famílias e às entidades privadas que atuam com adolescentes, inclusive as envolvidas com e-sports, garantir que essas garantias sejam respeitadas e efetivamente aplicadas.

3.3 Outras normativas relacionadas

O sistema jurídico brasileiro voltado à proteção de crianças e adolescentes não se limitam à Constituição Federal e ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA). Embora estes formem a base da doutrina da proteção integral, há um conjunto mais abrangente de normativas que, de forma direta ou indireta, dialogam com os direitos infantojuvenis. Tais normas, muitas vezes de caráter complementar, trabalham a favor de concretizar os direitos previstos no ECA, especialmente quando se trata de novos contextos sociais e culturais, como a crescente inserção de adolescentes no universo dos esportes eletrônicos (e-sports).

No plano internacional, a Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC), ratificada pelo Brasil em 1990 por meio do Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990, é referência incontornável. Ela estabelece princípios fundamentais como o

interesse superior da criança, sua dignidade enquanto sujeito de direitos e a obrigação dos Estados em assegurar condições para o seu pleno desenvolvimento. A CDC não é uma norma meramente simbólica e contemplativa: segundo entendimento consolidado do Supremo Tribunal Federal, os tratados internacionais de direitos humanos ratificados pelo Brasil possuem status supralegal, ou seja, situam-se acima da legislação ordinária e abaixo da Constituição Federal. Esse entendimento foi firmado, entre outros, no julgamento do Recurso Extraordinário nº 466.343/SP, relatado pelo Ministro Celso de Mello. Assim, as disposições da CDC devem guiar a interpretação de todo o ordenamento jurídico nacional, inclusive no campo das políticas públicas voltadas à infância e juventude (Falsarella, 2013; Brasil, 1990).

No plano interno, diversas leis complementam a proteção prevista no ECA. A Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), por exemplo, ao dispor sobre a proteção ao trabalho do menor, impõe limites claros quanto à inserção de adolescentes no mercado de trabalho. O artigo 403 da CLT proíbe o trabalho antes dos 16 anos, salvo na condição de aprendiz a partir dos 14, e proíbe qualquer atividade noturna, insalubre ou perigosa para os menores de 18. Esses dispositivos trazem à luz debates relevantes quando se observam a presença crescente de adolescentes em atividades remuneradas nos e-sports, que muitas vezes envolvem jornadas intensas (e por muitas vezes exaustivas), exposição pública, contratos com patrocinadores e até pressão psicológica – aspectos que escapam das formas tradicionais de trabalho previstas pela legislação.

Também, cumpre visualizar o papel do Código Civil, especialmente no que tange à capacidade civil e à representação legal dos menores. Adolescentes entre 16 e 18 anos são relativamente incapazes, e precisam ser assistidos para a prática de atos jurídicos, como assinatura de contratos ou abertura de contas bancárias. Nos e-sports, onde a monetização ocorre por diversas vias – premiações, plataformas de streaming, patrocínios –, essa limitação traz implicações práticas, tanto para os jovens quanto para os responsáveis legais. A atuação preventiva e orientadora dos pais, prevista no artigo 1.634 do Código Civil, torna-se ainda mais relevante nesse cenário.

No campo das políticas públicas, leis como a Lei Orgânica da Assistência Social (LOAS) e o Sistema Nacional de Atendimento Socioeducativo (SINASE) reforçam o compromisso do Estado com a promoção de ambientes protetivos e com a reintegração social de adolescentes em conflito com a lei. Embora não se relacionem diretamente com os e-sports, essas políticas mostram como a legislação nacional

busca integrar esforços intersetoriais – saúde, educação, assistência, cultura – para garantir que os direitos de crianças e adolescentes sejam efetivamente respeitados.

É justamente nesse ponto que a leitura crítica de Johana Cabral, em sua obra *Políticas Públicas de Proteção para as Crianças na Condição de Refúgio no Brasil*, se revela útil. Ao estudar a atuação do Estado diante de crianças refugiadas, a autora evidencia os limites da proteção jurídica quando há falta de integração entre as normas e as realidades vividas pelas crianças. Ela observa que, mesmo havendo um arcabouço legal robusto, a aplicação concreta dessas normas esbarra na desarticulação entre as instituições e na ausência de respostas eficazes às novas vulnerabilidades. Essa crítica, embora voltada a um público específico, serve de alerta também por analogia para o caso dos adolescentes nos e-sports: há um hiato entre a norma e a realidade, e ele precisa ser enfrentado com base na atualização interpretativa das leis existentes e, se necessário, com a criação de marcos regulatórios próprios.

Assim, o verdadeiro desafio não está apenas em conhecer as normas, mas em compreendê-las como parte de um sistema vivo, que deve acompanhar as transformações sociais. Os direitos das crianças e adolescentes, especialmente em contextos inovadores como o dos esportes eletrônicos, exigem um olhar atento, crítico e comprometido com a concretização da proteção integral. Ignorar essas transformações é colocar em risco a efetividade de um dos pilares mais importantes do direito brasileiro: a prioridade absoluta da infância e da adolescência.

3.4 Desafios na aplicação das normas

A doutrina da proteção integral, consagrada no artigo 227 da Constituição Federal de 1988 e regulamentada pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (Lei nº 8.069/1990), representa um marco na garantia dos direitos de crianças e adolescentes no Brasil. No entanto, a efetivação desses direitos enfrenta diversos desafios práticos que comprometem a plena realização dos princípios estabelecidos.

Um dos principais obstáculos é a discrepância entre o arcabouço legal e sua implementação efetiva. Embora o ECA estabeleça diretrizes claras para a proteção de crianças e adolescentes, a aplicação dessas normas é frequentemente limitada por fatores como falta de recursos, capacitação inadequada de profissionais e ausência de políticas públicas eficazes. Essa lacuna entre a teoria e a prática evidencia a

necessidade de uma abordagem mais integrada e eficiente por parte do Estado e da sociedade civil.

Além disso, a interpretação e aplicação dos princípios do ECA, como o melhor interesse da criança e a prioridade absoluta, podem variar significativamente entre diferentes contextos e jurisdições. Essa variabilidade pode levar a decisões judiciais inconsistentes e, em alguns casos, à perpetuação de práticas que não atendem adequadamente às necessidades das crianças e adolescentes. Conforme destaca Dalmo de Abreu Dallari, "como as crianças e adolescentes são mais dependentes e mais vulneráveis a todas as formas de violência, é justo que toda a sociedade seja legalmente responsável por eles".

A complexidade dos desafios é ainda ampliada pela necessidade de adaptação às mudanças sociais e tecnológicas. A crescente presença de crianças e adolescentes em ambientes digitais, por exemplo, exige uma atualização constante das normas e práticas de proteção para lidar com novas formas de vulnerabilidade e risco. Nesse contexto, é fundamental que as políticas públicas e as ações do sistema de justiça estejam alinhadas com as realidades contemporâneas e sejam capazes de responder de maneira eficaz às demandas emergentes.

Por fim, não podemos deixar de reconhecer que a efetivação dos direitos de crianças e adolescentes depende de um compromisso contínuo e colaborativo entre o Estado, a sociedade e a família. Somente por meio de uma atuação conjunta e coordenada será possível superar os desafios existentes e garantir que os princípios da proteção integral se traduzam em práticas concretas e eficazes no cotidiano das crianças e adolescentes brasileiros.

4 ANÁLISE DA EFICÁCIA DAS NORMAS NA PRÁTICA

Apesar da existência de dispositivos legais voltados à proteção dos direitos de crianças e adolescentes, observa-se que sua eficácia prática, quando aplicada ao universo dos esportes eletrônicos competitivos, é ainda incipiente. A legislação brasileira, observando principalmente o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), estabelece garantias fundamentais como o direito ao desenvolvimento físico, mental, moral e social em condições de liberdade e dignidade, bem como proteção contra qualquer forma de exploração, negligência, discriminação, violência e crueldade. No entanto, no momento de sua concepção normativa, tais previsões legais foram

originalmente construídas com foco em contextos mais conservadores e tradicionais, como o ambiente escolar, familiar e profissional formal, sem abarcar de modo explícito as particularidades do cenário digital competitivo contemporâneo.

Como abordado nos tópicos anteriores, é notável que esse crescimento exponencial dos e-sports, sua profissionalização e a inserção precoce de adolescentes nesse meio têm desafiado as estruturas normativas tradicionais. Diversas competições contam com jovens jogadores em situações que, se comparadas às regras trabalhistas ou educacionais brasileiras, poderiam configurar violações de direitos, principalmente no que tange à carga horária, à remuneração, à ausência de acompanhamento psicossocial e à exposição midiática. Além disso, a carência de uma regulamentação específica torna difusa a responsabilização de organizações promotoras, empresários, agenciadores e plataformas (como as de transmissão ao vivo).

Este capítulo se dedica, portanto, à análise crítica da aplicação das normas existentes em situações concretas, destacando os pontos de estrangulamento entre a teoria legal e a prática observada nos campeonatos de e-sports. Inicialmente, serão apresentados estudos de caso que evidenciam a atuação de adolescentes em competições oficiais e amadoras, com ou sem respaldo legal. Em seguida, identificar-se-ão falhas nos mecanismos de proteção. Posteriormente, discute-se o potencial de adaptação da legislação brasileira às especificidades dessa nova modalidade esportiva. Por fim, propõem-se sugestões de regulamentação, com o objetivo de assegurar uma proteção mais efetiva, clara e exequível para os adolescentes envolvidos.

4.1 Estudos de caso de campeonatos de e-sports

Motivado pelo apelo midiático, premiações milionárias e o status profissional que muitos jovens jogadores têm conquistado, o público adolescente participa cada vez mais dessa indústria. Contudo, essa inserção precoce evidencia a fragilidade do arcabouço jurídico atual na proteção dos direitos desses menores. A seguir, analisam-se casos concretos que revelam os limites da aplicação normativa no cenário competitivo.

1. Um dos casos mais emblemáticos no Brasil é o do jovem jogador conhecido como "Zenon", que, com apenas 9 anos, disputava torneios online de Fortnite

representando a equipe Detona Gaming. A participação de Zenon gerou polêmica nas redes sociais e entre especialistas jurídicos, especialmente por envolver premiações em dinheiro e uma rotina de treinos. A Epic Games, desenvolvedora do Fortnite, chegou a banir sua conta por violação dos termos de uso, que exigem idade mínima de 13 anos. O caso gerou comoção nas redes sociais, com campanhas para seu retorno à plataforma, mas também levantou importantes questionamentos jurídicos: é possível um jogador dessa idade atuar profissionalmente? Qual o papel dos responsáveis legais, das organizações e das desenvolvedoras? Existe responsabilidade civil ou trabalhista envolvida?

Do ponto de vista normativo, o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), em seu artigo 60, veda qualquer trabalho a menores de 14 anos, salvo na condição de aprendiz. Ainda que se alegue que a atividade de Zenon não configurasse vínculo empregatício, há indícios de exposição midiática, exploração econômica da imagem e possível jornada intensa de treinos elementos que podem descaracterizar o simples "lazer" e evidenciar a precariedade de sua atuação no mercado competitivo. O art. 17 do ECA também garante o direito ao respeito e à preservação da imagem e da identidade da criança, o que pode ser comprometido quando há exposição pública sem regulamentação adequada.

2. O caso do argentino *Thiago Lapp*, conhecido como "k1ng", ganhou repercussão mundial ao conquistar, com apenas 13 anos, o 5º lugar na Copa do Mundo de Fortnite em 2019, organizada pela Epic Games em Nova York. O jovem recebeu cerca de US\$ 900 mil em premiação, o que reacendeu o debate sobre a profissionalização precoce em e-sports. Embora o caso não tenha ocorrido no Brasil, serviu de alerta para a região latino-americana. No Brasil, a participação de um menor em um evento internacional com premiação financeira significativa levanta questionamentos sobre a necessidade de autorização judicial para viagens (art. 83 do ECA), além de implicações em relação à exploração comercial e contratos internacionais, temas não regulados atualmente pela legislação brasileira no contexto dos e-sports.

3. A Lei nº 14.597/2023 (Lei Geral do Esporte) representou um avanço relevante ao disciplinar a formação de atletas com idade entre 14 e 20 anos, por meio do contrato de formação desportivo (arts. 47 a 52). A norma exige:

- Consentimento formal dos pais ou responsáveis legais;
- Garantia de frequência escolar e desempenho acadêmico;

- Fornecimento de suporte médico, psicológico e nutricional;
- Proibição de alojamento para menores de 14 anos.

No entanto, essa legislação, embora “atual”, não trata expressamente sobre os e-sports, sendo frequentemente aplicada apenas ao esporte “tradicional”. Evidencia-se, portanto, a necessidade de uma interpretação analógica, que nem sempre é acolhida por organizadores de campeonatos ou equipes de e-sports. Na prática, é comum encontrar adolescentes com menos de 14 anos vinculados a organizações sem qualquer respaldo contratual ou acompanhamento técnico especializado, o que contraria a Lei Geral do Esporte e o próprio art. 227 da Constituição Federal, que impõe à família, à sociedade e ao Estado o dever de assegurar, com absoluta prioridade, os direitos das crianças e dos adolescentes.

No Brasil, a aprovação da Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597/2023) representou um marco, ao prever um contrato de formação esportiva aplicável a atletas entre 14 e 20 anos. O contrato não configura vínculo empregatício, mas exige contrapartidas por parte da organização formadora, como suporte educacional, psicológico e médico, além de anuência dos pais ou responsáveis. Apesar disso, a aplicação dessa legislação ao ambiente dos e-sports ainda é difusa e incipiente. Na prática, muitos campeonatos seguem sem mecanismos específicos para aferição de idade, estrutura contratual ou fiscalização sobre a jornada e a exposição dos adolescentes.

4. A jurisprudência também começa a se movimentar. Em 2024, a Justiça do Trabalho de Minas Gerais (TRT-3) analisou o pedido de reconhecimento de vínculo entre um clube de base e um adolescente de 12 anos. O Tribunal entendeu que, embora não fosse possível reconhecer vínculo empregatício, poderia haver vínculo esportivo, desde que respeitadas condições mínimas, como ausência de alojamento e preservação da atividade escolar. A decisão, ainda que restrita ao futebol, abre um precedente importante para os e-sports, sinalizando que a atividade pode ser enquadrada como formação desportiva, desde que não haja exploração comercial precoce nem descumprimento das diretrizes protetivas do ECA e da Constituição.

Os casos supracitados demonstram que, embora existam normas com potencial de proteção, como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e a recente Lei Geral do Esporte, sua aplicação ao universo dos esportes eletrônicos ainda é superficial e não específica. A ausência de regulamentação e de fiscalização eficaz

contribui para que muitos adolescentes ingressem nesse meio sem as garantias mínimas de segurança jurídica, física e emocional.

4.2 Exemplos de falhas na proteção

Apesar de existir um arcabouço jurídico robusto (ECA, LGPD, Lei do Esporte, Constituição), muitos aspectos práticos da atuação de adolescentes em e-sports expõem deficiências graves na efetividade dessas normas.

1. Tratamento inadequado de dados pessoais

A LGPD (Lei nº 13.709/2018) estabelece regras específicas para dados de crianças e adolescentes (art. 14). Contudo, estudos apontam que cerca de 90 % das plataformas digitais não informam os responsáveis de maneira clara e acessível

Além disso, plataformas de e-sports frequentemente coletam dados além do necessário, desrespeitando o § 4º do art. 14, que proíbe condicionar a participação ao fornecimento de dados não essenciais. A ausência de medidas de segurança ou políticas de privacidade específicas voltadas ao público juvenil gera riscos de vazamento e mau uso, contrariando diversos princípios da LGPD, como os da finalidade, necessidade, transparência e segurança.

2. Exposição a violência, assédio e cultura tóxica

A interatividade dos jogos online torna possível que menores sejam alvo de assédio, cyberbullying, discursos de ódio e conteúdo impróprio. Estudos científicos revelam que a estrutura dos jogos (e.g. MOBA) favorece reações tóxicas entre jogadores. Essa convivência com linguagem ofensiva e comportamento abusivo atenta contra o art. 4º do ECA, que exige políticas públicas de proteção contra violência e discriminação.

Embora exista remédio legal, como a criminalização do cyberbullying (Lei nº 14.457/2022), sua aplicação em ambientes virtuais permanece limitada. A falta de moderação eficaz e de vigilância proativa em grandes plataformas permite que a toxicidade se perpetue, agravando o risco para a saúde mental dos jovens.

3. Falta de controle sobre interações e riscos externos

O contato com desconhecidos em partidas online representa risco de pedofilia, golpes e manipulação emocional. Cerca de 55 % dos jovens gamers relatam interagir com desconhecidos durante partidas.

O art. 83 do ECA exige que qualquer participação de adolescentes em atividade esportiva (inclusive digital) respeite o direito à segurança. Ainda assim, não há regulamentação que imponha checagem de identidade, supervisão ou bloqueios de contato.

4. Monetização abusiva e práticas assemelhadas a jogos de azar

Jogos digitais frequentemente aplicam modelos de monetização com “loot boxes”, microtransações e publicidade segmentada. Cerca de 35 % das crianças e adolescentes (11–17 anos) relatam consumo de publicidade direta em jogos. O art. 241 do ECA proíbe que publicidade abusiva explore as características instintivas e vulnerabilidades da criança, sendo comum a exploração de técnicas de manipulação emocional e impulsiva.

5. Ausência de acompanhamento à formação integral

A Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597/2023) prevê a formação integral de atletas entre 14 e 20 anos, com suporte escolar, psicológico, nutricional e consentimento dos pais (arts. 47–52). No entanto, a legislação não menciona expressamente os e-sports, o que permite que adolescentes sejam recrutados sem nenhum tipo de apoio técnico, escolar ou emocional especializado. Essa lacuna acaba por violar o art. 227 da Constituição e princípios do ECA sobre prioridade absoluta da proteção ao menor, além de prejudicar seu pleno desenvolvimento.

O Quadro 1 a seguir apresenta uma sistematização das principais falhas identificadas na proteção dos adolescentes envolvidos em campeonatos de e-sports. Cada falha é correlacionada com os dispositivos legais brasileiros pertinentes que deixam de ser observados na prática, bem como as consequências jurídicas e sociais decorrentes dessa omissão normativa. Essa estrutura permite visualizar de forma clara os pontos em que a legislação atual se mostra insuficiente para garantir a

proteção integral, o desenvolvimento saudável e a segurança desses jovens atletas no ambiente digital.

Quadro 1 – Análise dos Dispositivos Legais e Impactos na Proteção Digital de Adolescentes

Falha identificada	Dispositivo legal não observado	Consequência prática
Coleta de dados sem pai/mãe/responsável presente	LGPD art. 14, §§ 1º, 4º	Falta de consentimento e transparência
Exposição a discurso prejudicial	ECA art. 4º; Lei 14.457/2022	Aumento de casos de bullying e assédio
Interação sem controle com estranhos	ECA art. 83	Vítimas vulneráveis a crimes online
Monetização agressiva	ECA art. 241	Estímulo compulsivo e consumo precoce
Falta de acompanhamento formativo	Lei 14.597/2023; ECA; CF art. 227	Risco à educação, saúde e bem-estar

Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

4.3 Potencial de adaptação da legislação brasileira às especificidades dos e-sports

Partindo da constatação de que o ordenamento jurídico brasileiro ainda não contempla de forma específica e adequada às dinâmicas próprias dos e-sports, especialmente no que diz respeito à participação de adolescentes, torna-se necessário propor caminhos normativos que promovam segurança jurídica e efetivem os direitos fundamentais previstos constitucionalmente. A atuação legislativa, nesse sentido, deve ser balizada por um compromisso duplo: de um lado, garantir o desenvolvimento seguro e saudável dos jovens atletas; de outro, respeitar a autonomia e a fluidez características do universo digital e competitivo em que os e-sports se inserem.

Não podemos apenas replicar modelos de regulamentação tradicionais, pensados para esportes convencionais, mas sim de reconhecer as singularidades desse novo fenômeno cultural, econômico e até mesmo sociológico. A proposta, portanto, deve caminhar para a construção de um regime jurídico próprio, que una

parâmetros mínimos de proteção infantojuvenil com a flexibilidade necessária à inovação e ao crescimento do setor.

A seguir, serão apresentadas sugestões concretas de diretrizes legislativas e políticas públicas voltadas à regulação dos e-sports, com enfoque especial na proteção dos adolescentes envolvidos, com base em experiências internacionais e princípios constitucionais.

O modelo normativo atual, por sua abstração, dificulta a aplicação concreta de garantias fundamentais, como o direito à educação, ao lazer e à saúde mental, sobretudo diante de uma realidade em que adolescentes chegam a manter rotinas extenuantes de treino e exposição pública massiva, muitas vezes sem acompanhamento pedagógico, jurídico ou psicológico.

Ademais, observa-se que o atual tratamento jurídico dispensado aos e-sports ainda os coloca em uma posição ambígua entre o entretenimento e o desporto, o que compromete a efetivação de políticas públicas de fomento e de regulação. Essa lacuna evidencia a necessidade de adaptação legislativa não apenas no sentido de reconhecimento formal dos e-sports como categoria esportiva legítima, mas também na construção de dispositivos específicos que contemplem seus impactos sociais, educacionais e laborais, com ênfase na proteção de adolescentes.

Um possível caminho normativo consiste na ampliação do escopo da Lei Pelé (Lei n.º 9.615/1998), de modo a reconhecer expressamente os e-sports como modalidade esportiva organizada, o que permitiria submeter os jogadores adolescentes ao regime jurídico desportivo já consolidado no país. Tal inclusão não apenas traria os atletas eletrônicos para o campo de incidência de normas sobre formação desportiva, contratos especiais de trabalho desportivo, cessão e exploração de imagem, como também viabilizaria o acesso a incentivos fiscais e programas de base oferecidos pelo Estado. Nesse contexto, a qualificação do praticante de e-sports como “atleta” nos termos da lei teria efeitos práticos significativos, incluindo a exigência de acompanhamento educacional, limites de carga horária de treinamento, fiscalização das condições de alojamento e direito à assistência médica, como já se prevê para atletas em formação em outras modalidades.

Contudo, reconhece-se que a lógica dos e-sports, marcada por sua estrutura descentralizada, contratos informais e forte presença de plataformas digitais privadas, nem sempre se acomoda de maneira automática ao modelo institucional previsto na legislação esportiva tradicional. Por isso, uma alternativa com maior potencial de

aderência seria a criação de um marco normativo próprio, um estatuto específico para os e-sports, que dialogasse com os princípios constitucionais da proteção integral e da prioridade absoluta aos direitos de crianças e adolescentes, mas com linguagem e categorias ajustadas à realidade digital.

Tal estatuto poderia ser inspirado na recente Lei Geral do Esporte (Lei n.º 14.597/2023), sobretudo na forma como ela sistematiza normas de proteção e desenvolvimento do atleta em formação. Poderia prever, por exemplo, seções específicas destinadas a regulamentação de contratos de adesão entre organizações e jogadores adolescentes, mecanismos de mediação de conflitos trabalhistas ou comerciais no setor, limites etários e horários para transmissões ao vivo com participação de menores, além da obrigatoriedade de políticas de combate ao assédio moral e sexual em ambientes virtuais competitivos. Além disso, traria grande valia ao ser recomendável estabelecer a vinculação obrigatória das entidades organizadoras de campeonatos a códigos de conduta homologados por órgãos públicos, com previsão de penalidades em caso de descumprimento.

A adoção de tais medidas reforçaria a proteção do adolescente em formação sem sufocar o dinamismo do setor, promovendo um modelo normativo híbrido: suficientemente protetivo, mas também flexível às inovações típicas do ecossistema digital. Trata-se, portanto, não de impor rigidez a um mercado em expansão, mas de construir as bases jurídicas para que ele se desenvolva de forma ética, segura e sustentável.

A despeito dos desafios regulatórios, o cenário atual oferece oportunidade para que o Brasil se posicione na vanguarda da regulamentação do setor, promovendo um modelo de regulação que respeite os direitos fundamentais dos adolescentes e, ao mesmo tempo, incentive o crescimento responsável e sustentável da indústria dos e-sports. Tal adaptação legislativa, ao reconhecer as especificidades da modalidade, poderá consolidar um marco normativo que equilibre liberdade econômica, inovação tecnológica e proteção infanto-juvenil.

4.4 Sugestões de regulamentação específica para e-sports no Brasil

Diante das limitações evidenciadas na legislação vigente e das especificidades inerentes aos esportes eletrônicos, percebe-se a necessidade imediata para a proposição de soluções legislativas e institucionais que garantam a proteção

adequada de adolescentes inseridos nesse contexto. A evolução da indústria dos e-sports, marcada por relações contratuais atípicas, práticas de hiperespecialização precoce e intensa exposição midiática, não encontra paralelos exatos nos esportes tradicionais, tampouco nas demais formas de trabalho infanto-juvenil reguladas pela legislação brasileira. Nesse sentido, é papel da pesquisa jurídica não apenas descrever tais insuficiências, mas propor alternativas concretas que possam ser incorporadas ao processo legislativo, administrativo e jurisdicional.

O objetivo central deste capítulo é justamente apresentar sugestões de regulamentação que reconheçam os e-sports como campo legítimo de expressão esportiva e profissional, mas que também imponham balizas protetivas claras à participação de adolescentes. O desafio consiste em estruturar uma proposta que seja ao mesmo tempo garantidora de direitos fundamentais, como o direito ao desenvolvimento físico, psíquico, social e educacional, e compatível com a fluidez, dinamicidade e globalização que caracterizam o ecossistema digital dos jogos eletrônicos competitivos.

É importante destacar que a ausência de normatização específica no Brasil não se justifica por um desinteresse político, mas sim pela dificuldade técnica de acomodar, no sistema jurídico tradicional, uma prática recente, transnacional e em permanente transformação. Ainda assim, experiências internacionais e diretrizes doutrinárias indicam que é possível construir um marco regulatório progressivo, com base em princípios constitucionais e parâmetros internacionais de proteção à infância e juventude. Dessa forma, as propostas apresentadas a seguir buscam contribuir com esse processo de construção normativa, priorizando a proteção infantojuvenil sem negligenciar a vocação econômica e cultural dos e-sports.

A primeira diretriz normativa necessária diz respeito ao reconhecimento formal dos e-sports como modalidade esportiva no ordenamento jurídico brasileiro. A falta de reconhecimento legal compromete a incidência de normas protetivas e impede que adolescentes jogadores acessem os direitos conferidos a atletas em formação. A simples inserção dos e-sports na Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), mediante redação clara e objetiva, seria suficiente para abrir caminho à aplicação subsidiária do regime desportivo, inclusive no que se refere à responsabilidade de clubes formadores, deveres contratuais e limites etários de participação competitiva. Esse reconhecimento não exige a criação de uma nova estrutura estatal, mas sim a

reinterpretação da prática eletrônica como desporto, conforme previsto no artigo 217 da Constituição Federal.

Entretanto, considerando que as práticas e estruturas dos e-sports apresentam singularidades que os afastam dos moldes tradicionais, como a descentralização organizacional, o predomínio de plataformas privadas, e o uso de contratos digitais e globais, é recomendável a criação de um marco normativo autônomo, destinado exclusivamente a regulamentar os e-sports, com especial ênfase na participação de adolescentes. Esse estatuto poderia assumir a forma de lei ordinária federal, construída a partir da colaboração entre Ministério do Esporte, Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania, Conselhos Tutelares, entidades do setor, associações de jogadores e pesquisadores da área.

Tal estatuto deveria prever, entre outras medidas: a instituição de cadastros públicos de entidades promotoras de campeonatos com participação infantojuvenil; a obrigatoriedade de acompanhamento pedagógico e psicológico para adolescentes em formação em organizações de e-sports; a imposição de limites diários e semanais de tempo de exposição competitiva e de treino; a regulamentação específica de contratos envolvendo menores de idade, inclusive quanto ao direito à informação, nulidade de cláusulas abusivas e necessidade de assistência dos pais ou responsáveis.

Além disso, a proposta normativa deveria contemplar dispositivos sobre direitos de imagem e remuneração justa, evitando que adolescentes tenham sua identidade explorada comercialmente sem contrapartidas adequadas. O estatuto também poderia prever a obrigatoriedade de instalação de canais internos de denúncia de assédio, discriminação e abuso moral ou psicológico, com supervisão de órgãos públicos. Essas medidas se justificam não apenas em razão da idade dos jogadores, mas também em virtude da intensa exposição a comunidades online hostis e a dinâmicas de pressão por desempenho típicas do meio competitivo.

Por fim, recomenda-se a criação de um órgão regulador intersetorial, com atuação pedagógica, fiscalizatória e consultiva, que atue como mediador entre as partes envolvidas, adolescentes, famílias, organizações e promotores de eventos. Esse órgão poderia funcionar em parceria com os Conselhos dos Direitos da Criança e do Adolescente, além de manter cooperação com plataformas de streaming e redes sociais para a regulação da visibilidade pública dos atletas mirins, promovendo campanhas educativas e fixando parâmetros mínimos de proteção em transmissões e divulgações de conteúdo.

A regulamentação específica dos e-sports deve ser compreendida, portanto, como uma política pública necessária para harmonizar desenvolvimento tecnológico, liberdade econômica e proteção dos direitos fundamentais. Ao reconhecer os adolescentes como sujeitos de direito no ambiente competitivo digital, o Estado brasileiro não apenas responde a um fenômeno social emergente, mas também reafirma seu compromisso constitucional com a proteção integral da infância e da juventude, conforme disposto no artigo 227 da Constituição Federal. O desafio é legislativo, mas também ético: permitir que os adolescentes possam crescer, competir e se desenvolver em um ambiente que respeite sua dignidade e seu futuro.

Nesse sentido, a criação de um marco normativo específico para os e-sports deve ser acompanhada por mecanismos democráticos de construção legislativa, que assegurem a escuta ativa dos principais sujeitos afetados pelas futuras regulamentações: os próprios adolescentes. A promoção de audiências públicas, consultas digitais e fóruns participativos com jovens jogadores, famílias, organizações do setor, educadores e entidades de defesa dos direitos da criança e do adolescente permitiria não apenas o refinamento técnico das propostas, mas também a legitimação social do processo normativo. Ao incorporar a experiência concreta da juventude gamer, o Direito se aproxima da realidade que pretende regular, tornando-se mais responsivo, acessível e justo. Assim, além de proteger, o ordenamento passa também a dialogar com aqueles que estão na linha de frente dessa transformação cultural e tecnológica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A emergência dos e-sports como fenômeno global, com forte adesão de adolescentes e crescente profissionalização, impõe novos desafios ao Direito brasileiro, em especial no campo da proteção infanto-juvenil. Ao longo deste trabalho, buscou-se demonstrar que, embora o ordenamento jurídico nacional disponha de um conjunto relevante de normas voltadas à tutela de crianças e adolescentes, essas disposições ainda não se mostram plenamente eficazes quando confrontadas com as especificidades do ambiente competitivo digital.

A análise percorreu os dispositivos legais vigentes, examinou casos concretos e apontou falhas na aplicação normativa, revelando um hiato entre a proteção jurídica formalmente prevista e a realidade enfrentada por adolescentes inseridos no universo

dos e-sports. Esse descompasso evidencia a necessidade urgente de adaptação legislativa, não apenas para assegurar os direitos fundamentais dessa parcela da população, mas também para conferir segurança jurídica às organizações, famílias e demais agentes envolvidos na cadeia produtiva do setor.

A principal contribuição deste trabalho consistiu na proposição de caminhos normativos possíveis, com ênfase na ampliação do escopo da Lei Pelé e na criação de um marco legal específico para os e-sports, voltado à regulamentação de contratos, proteção da imagem, limites de carga horária, acompanhamento pedagógico e fiscalização de eventos. Trata-se de uma abordagem que busca equilibrar a liberdade de desenvolvimento da indústria com os princípios constitucionais da proteção integral e da prioridade absoluta aos direitos de crianças e adolescentes.

Conclui-se, portanto, que regulamentar os e-sports sob a perspectiva da proteção jurídica de adolescentes não é apenas uma possibilidade normativa, mas um imperativo ético e constitucional. Ignorar as demandas dessa nova geração de competidores é permitir que se consolide, nas margens da legalidade, um cenário de vulnerabilidade silenciosa. O Direito, enquanto instrumento de mediação social, precisa estar à altura dos fenômenos do seu tempo. E entre esses fenômenos, os e-sports já não pedem espaço: exigem reconhecimento, responsabilidade e regulação.

REFERÊNCIAS

A EVOLUÇÃO dos E-Sports no Brasil em 2024. **Influjobs**, 2024. Disponível em: <https://influjobs.com.br/a-evolucao-dos-e-sports-no-brasil-em-2024/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

ANDI. Crianças e adolescentes na internet: a LGPD e a proteção de dados. **ANDI**, 2023. Disponível em: <https://andi.org.br/criancas-adolescentes-internet-lgpd/>. Acesso em: 01 jun. 2025.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 5 out. 1988.

BRASIL. **Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990**. Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança. Brasília, DF, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1980-1989/d99710.htm. Acesso em: 21 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF, 2018. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm. Acesso em: 15 jun. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.457, de 6 de agosto de 2022**. Institui o Programa Emprega + Mulheres; e altera a Consolidação das Leis do Trabalho, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e as Leis nºs 11.770, de 9 de setembro de 2008, 13.999, de 18 de maio de 2020, e 12.513, de 26 de outubro de 2011. Brasília, DF, 2022. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2022/lei/L14457.htm. Acesso em: 13 jun. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023**. Institui a Lei Geral do Esporte. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 jun. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/L14597.htm. Acesso em: 10 jun. 2025.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 10 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998**. Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 25 mar. 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm. Acesso em: 03 maio 2025.

CABRAL, J. **Políticas públicas de proteção para as crianças na condição de refúgio no Brasil**: limites e possibilidades. Curitiba: CRV, 2022.

COPA do Mundo de Fortnite: argentino se emociona ao celebrar prêmio de US\$ 900 mil com o pai. **SporTV**, São Paulo, 29 jul. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/copa-do-mundo-de-fortnite-argentino-se-emociona-ao-celebrar-premio-de-us-900-mil-com-o-pai.ghtml>. Acesso em: 16 jun. 2025.

COSTA, W. A emergência dos e-sports e a (in)adequação do ordenamento jurídico brasileiro. **Revista Brasileira de Direito Desportivo**, São Paulo, v. 28, n. 3, p. 101–117, 2021.

E-SPORTS: Crescimento e Impacto Econômico 2024. **Jornal e Mercado**, 28 out. 2024. Disponível em: <https://jornalemercado.com.br/crescimento/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

ESPORTS: 82% dos gamers brasileiros conhecem cenário competitivo. **The Gaming Era**, 28 maio 2024. Disponível em: <https://gamingera.biz/esports-pesquisa-game-brasil-pgb-2024/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

ESPORTS e a Cultura Jovem no Brasil. **Netfla**, 23 set. 2024. Disponível em: <https://netfla.com.br/noticias/esports-e-a-cultura-jovem-no-brasil>. Acesso em: 22 abr. 2025.

FALSARELLA, Christiane. O impacto da Convenção sobre os Direitos da Criança no direito brasileiro. **Revista de Direito Constitucional e Internacional**, [s./], v. 21, n. 83, p. 409–426, abr./jun. 2013. Disponível em: <https://dspace.almg.gov.br/handle/11037/26504?locale=en>. Acesso em: 15 jun. 2025.

FERREIRA, O. Pesquisa Game Brasil 2024: Cerca de 73% dos brasileiros são gamers com frequência – Confira. **Game Arena**, 27 fev. 2024. Disponível em: <https://gamearena.gg/games/pesquisa-game-brasil-2024-dados/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

FETER, N.; CAPUTO, E. L.; LEITE, J. S.; DELPINO, F. M.; CASSURIAGA, J.; HUCKEMBECK, C. M.; SILVA, C. N. da; ALT, R.; SILVA, M. C. da; REICHERT, F. F.; ROMBALDI, A. J. Physical activity and the incidence of depression during the COVID-19 pandemic in Brazil: Findings from the PAMPA cohort. **Mental Health and Physical Activity**, [s./], v. 23, 2022. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9361580/pdf/main.pdf>. Acesso em: 10 maio 2025.

GODTSFRIEDT, J.; CARDOSO, F. L. E-Sports: uma prática esportiva atual. **Motrivivência**, [s./], v. 33, n. 64, p. 01–17, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/80001>. Acesso em: 22 abr. 2025.

GONÇALVES, M. Cyberbullying e E-sports: Uma Análise Crítica. **Revista Brasileira de Direito Digital**, 2023.

INSTITUTO LOCOMOTIVA. Perfil do Jovem Gamer Brasileiro. **Instituto Locomotiva**, 2022. Disponível em: <https://gameres.com.br/pesquisa-jovem-gamer-2022/>. Acesso em: 02 jun. 2025.

MERCADO Brasileiro de E-sports Pode Subir 7.05% até 2028. **EcoDebate**, 30 maio 2024. Disponível em: <https://www.ecodebate.com.br/2024/05/30/mercado-brasileiro-de-e-sports-pode-subir-7-05-ate-2028/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

MERCADO de esports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. **Globo Esporte**, 05 ago. 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 30 mar. 2025.

NEWZOO. Relatório do Mercado Global de Jogos Newzoo 2021. **NewZoo**, 01 jul. 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>. Acesso em: 15 maio 2025.

OFCOM. Children and Parents: Media Use and Attitudes Report. **OFCOM**, 19 abr. 2021. Disponível em: https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0021/220414/children-and-parents-media-use-and-attitudes-2021.pdf. Acesso em: 15 jun. 2025.

REIS, A. K. Pesquisa mapeia perfil de gamers brasileiros e mostra aumento na diversidade. **CNN Brasil**, 02 mar. 2024. Disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiros-e-mostra-aumento-na-diversidade/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

RODRIGUES, F. E-sports e a proteção de menores no Brasil: desafios regulatórios em tempos de digitalização. **Revista de Direito da Criança e do Adolescente**, v. 11, n. 1, p. 55–78, 2023.

SILVA, M.; OLIVEIRA, T. Proteção infantojuvenil nos e-sports: desafios regulatórios e perspectivas jurídicas. **Revista de Direito e Tecnologia**, v. 7, n. 2, p. 89–108, 2023.

SILVA, T. R.; SIMMEL, C. B. E-sports e os direitos do menor atleta: desafios jurídicos na formação de jogadores infantojuvenis. **Revista de Direito Desportivo**, São Paulo, v. 28, n. 2, p. 125–141, 2023.

SMITH, A.; JONES, L. Toxicity in Online Gaming: Psychological Effects on Youth Gamers. **Journal of Cyberpsychology**, 2022.

SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL – STF. **Recurso Extraordinário nº 466.343/SP**. Relator: Min. Celso de Mello. Julgado em 03/12/2008. Disponível em: <https://www.stf.jus.br/imprensa/pdf/re466343.pdf>. Acesso em: 21 maio 2025.

TRIBUNAL REGIONAL DO TRABALHO DA 3ª REGIÃO – TRT-3. Vínculo esportivo com menor de idade é permitido desde que garantidas condições específicas. **Portal da Justiça do Trabalho de MG**, Belo Horizonte, 2024. Disponível em: <https://portal.trt3.jus.br>. Acesso em: 03 jun. 2025.

UNESCO. **Gaming and Online Harassment**. Unesco, 2021. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377890>. Acesso em: 03 jun. 2025.

VALLE, A. F. do. Casos como o de Zenon mostram urgência em regulamentar os eSports para menores de idade. **Canaltech**, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/esports/zenon-e-a-urgencia-de-regras-para-menores-nos-esports-178015/>. Acesso em: 05 jun. 2025.

WAGNER, M. J. On the Scientific Relevance of eSports. **Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing**. Las Vegas: CSREA Press, 2006.