



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS – CCJ
COORDENAÇÃO DO CURSO DE DIREITO – CAMPUS JOÃO PESSOA
COORDENAÇÃO DE MONOGRAFIA**

THAÍS EDUARDA LIMA DA SILVA

**A EXPLORAÇÃO DO TRABALHO NO MUNDO VIRTUAL: Metaverso e a nova era
dos profissionais game players**

**JOÃO PESSOA
2024**

THAÍS EDUARDA LIMA DA SILVA

A EXPLORAÇÃO DO TRABALHO NO MUNDO VIRTUAL: Metaverso e a nova era dos profissionais game players

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Direito de João Pessoa do Centro de Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Dr. Jailton Macena de Araújo

**JOÃO PESSOA
2024**

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586e Silva, Thais Eduarda Lima da.

A exploração do trabalho no mundo virtual :
Metaverso e a nova era dos profissionais game players /
Thais Eduarda Lima da Silva. - João Pessoa, 2024.
70 f.

Orientação: Jailton Macena de Araújo.
TCC (Graduação) - UFPB/CCJ.

1. Trabalho. 2. Metaverso. 3. Digital. 4. Game
players. I. Araújo, Jailton Macena de. II. Título.

UFPB/CCJ

CDU 34

THAÍS EDUARDA LIMA DA SILVA

A EXPLORAÇÃO DO TRABALHO NO MUNDO VIRTUAL: Metaverso e a nova era dos profissionais gamers

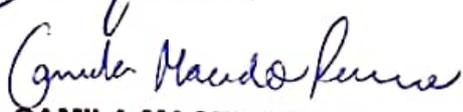
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Direito de João Pessoa do Centro de Ciências Jurídicas da Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Direito.

Orientador: Dr. Jailton Macena de Araújo

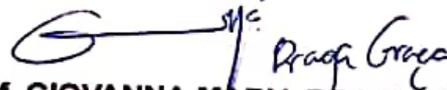
DATA DA APROVAÇÃO: 21/10/2024

BANCA EXAMINADORA:


Prof. Dr. JAILTON MACENA DE ARAÚJO
(ORIENTADOR)


Prof. Ms. CAMILA MACEDO PEREIRA
(AVALIADORA)


Prof. Esp. DANIELLY MELO ALVES DE SOUSA
(AVALIADORA)


Prof. GIOVANNA MARIA BRAGA GRAÇA
(AVALIADORA)

Aos meus pais, este é o fruto do amor incondicional e da dedicação incansável que vocês depositaram em mim, dia após dia. Tudo o que conquistei é reflexo do esforço e da fé que vocês nunca deixaram de ter.

AGRADECIMENTOS

“Para alcançarmos esta vida feliz, a verdadeira Vida nos ensinou a orar.” Santo Agostinho me ensinou a enxergar o meu sustento no céu. Não tenho palavras para expressar minha gratidão a Deus e a Nossa Senhora, que em todos os meus momentos de súplica, através da oração, me trouxeram a paz que meu coração tanto buscava.

Aos meus pais, João Thomaz e Carmem Aretusa, sou eternamente grata por sempre acreditarem no meu potencial, por nunca medirem esforços para investir nos meus estudos e por terem me moldado com uma fé inabalável. Vocês acreditam em mim de uma forma tão profunda que nunca houve espaço para eu duvidar da minha capacidade. Vocês são meus maiores fãs, e me lembram disso todos os dias. Vocês são os exemplos diários de tudo o que eu aspiro ser. Se eu conseguir ser 1% do que vocês são, terei alcançado o ápice da minha vida. A vocês, devo tudo que tenho, tudo que construí e tudo que sou.

A minha irmã, Thaila, minha companheira de todas as horas, que em um simples abraço diário tinha o poder de transformar completamente o meu dia. Faço tudo por você, minha irmãzinha. Você, papai e mamãe são a razão de tudo.

Ao meu namorado, José Lucas, não tenho palavras suficientes para agradecer. Desde o meu primeiro período na faculdade, você sempre se desdobrou em mil para ser o suporte que eu precisava. Acordava mais cedo para que eu pudesse dormir mais; chegava mais tarde na sua própria casa, para que eu pudesse chegar mais cedo na minha, e ficou até de madrugada revisando este trabalho, só para me ajudar. Você me deu forças quando eu precisei, chorou minhas lágrimas, sorriu minhas alegrias e celebrou cada conquista. Foi o meu consolo nos momentos difíceis, ouviu meus lamentos, minhas preocupações com o curso, com este trabalho, e sempre foi o meu porto seguro. Obrigada por nunca desistir de mim, por me animar nos dias tristes, por me acalmar nos dias de estresse e por todo o esforço em me fazer feliz.

Um agradecimento especial ao meu avô, Fernando Antônio, que é minha inspiração pessoal e profissional. Meu avô me ensina todos os dias, simplesmente por existir. Obrigada, vovô, por todos os ensinamentos, por me fazer sentir tão amada e querida, e por sempre estar ao meu lado quando preciso. O senhor é um pilar na minha vida.

Às minhas avós, Maria e Bibi, meu mais profundo agradecimento por todo o amor que me enche e me acompanha em cada momento da vida.

Aos meus amigos, minha eterna gratidão, especialmente à Nathália de Souza Queiroz, que compartilha comigo todos os sonhos e desafios.

Às minhas amigas Bruna Araújo e Marluce Carneiro, que foram minha fortaleza durante esses cinco anos de curso, tornando essa caminhada mais leve e cheia de afeto.

Por fim, agradeço a todos os meus professores desta graduação. A profissional que sou hoje é, em parte, fruto de cada um de vocês. Mas um agradecimento especial vai para o meu querido orientador, Jailton. O senhor pegou na minha mão e me ensinou a escrever e a pesquisar, sempre me motivando e impulsionando a ir além. O professor Jailton exerce a docência com excelência, abdicando, a cada dia, um pouco de si para contribuir na formação de novos profissionais. Profissionais que, com maestria, aprendem a importância do valor social do trabalho. Muito obrigada, professor. Foi uma honra tê-lo como orientador nesses mais de dois anos.

“As coisas mudam no devagar depressa dos
tempos” - Guimarães Rosa.

RESUMO

Os avanços tecnológicos trouxeram profundas transformações nas relações de trabalho, impulsionados pela crescente digitalização e o surgimento de novas formas de trabalho. No cenário atual, destaca-se o surgimento do E-work, uma modalidade de trabalho realizada quase que exclusivamente por meio de tecnologias digitais, abrangendo profissões como os jogadores profissionais de videogame. Não obstante, o conceito de metaverso, um ambiente virtual tridimensional que integra os mundos físico e digital, ganha relevância, oferecendo novas oportunidades e desafios para o mercado de trabalho. Nesse ambiente, trabalhadores virtuais, como avatares de jogos e criadores de conteúdo, realizam atividades laborais em uma realidade imersiva, muitas vezes sem a devida proteção legal. O problema surge a partir da ausência de regulamentação específica que garanta a proteção mínima para os trabalhadores digitais que atuam no metaverso, no caso em tela os e-players, especialmente no que diz respeito à jornada de trabalho, salários e condições adequadas de trabalho. A justificativa deste estudo encontra-se na crescente integração de tecnologias emergentes ao cotidiano laboral e na lacuna jurídica que deixa esses trabalhadores desprotegidos. A pesquisa objetiva analisar as transformações do mundo do trabalho digital e as implicações jurídicas resultantes, visando propor diretrizes que assegurem os direitos fundamentais desses trabalhadores. A metodologia utilizada envolve uma abordagem qualitativa e investigativa, com foco no método hipotético-dedutivo, além de uma análise hermenêutica e comparativa da legislação vigente para examinar como a evolução das relações laborais digitais impacta a aplicação dos direitos fundamentais no ambiente virtual. Serão analisados os conceitos de NFTs e o modelo Play to Earn, que influenciam significativamente esse cenário de trabalho em second life. Diante da ausência de regulação adequada, os profissionais de e-sports frequentemente se encontram à margem das proteções estatais, apesar de estarem envolvidos em atividades que exploram o trabalho humano. Este estudo propõe uma análise jurídica das transformações do trabalho digital e da necessidade de regulamentação para garantir proteção mínima a esses profissionais, com base nos princípios fundamentais do Direito do Trabalho brasileiro. Os resultados da pesquisa sugerem a aplicação dos princípios fundamentais de proteção social aos trabalhadores do metaverso, assegurando-lhes dignidade e direitos sociais mínimos. Além disso, propõe-se a criação de uma regulamentação específica para o setor de e-Sports, com base na Lei Pelé, estabelecendo critérios claros sobre jornada de trabalho, escalas e remuneração. Assim, busca-se garantir que esses trabalhadores digitais tenham acesso a direitos fundamentais, como descanso remunerado e proteção social, em consonância com os valores consagrados na Constituição Federal e nos princípios que regem o Direito do Trabalho no Brasil.

Palavras-chave: trabalho; metaverso; digital; *game players*.

ABSTRACT

Technological advances have brought profound transformations to labor relations, driven by increasing digitalization and the emergence of new forms of work. In the current scenario, the rise of E-work, a form of work carried out almost exclusively through digital technologies, stands out, encompassing professions such as professional video game players. Moreover, the concept of the metaverse, a three-dimensional virtual environment that integrates the physical and digital worlds, gains relevance, offering new opportunities and challenges for the labor market. In this environment, virtual workers, such as game avatars and content creators, perform work activities in an immersive reality, often without adequate legal protection. The problem arises from the absence of specific regulations that guarantee minimum protection for digital workers operating in the metaverse, in this case, e-players, especially regarding working hours, wages, and proper working conditions. The justification for this study lies in the growing integration of emerging technologies into everyday labor and the legal gap that leaves these workers unprotected. The research aims to analyze the transformations in the digital world of work and the resulting legal implications, intending to propose guidelines that ensure the fundamental rights of these workers. The methodology used involves a qualitative and investigative approach, focusing on the hypothetical-deductive method, as well as a hermeneutic and comparative analysis of current legislation to examine how the evolution of digital labor relations impacts the application of fundamental rights in the virtual environment. Concepts such as NFTs and the Play to Earn model, which significantly influence this work scenario in second life, will be analyzed. In the absence of adequate regulation, e-sports professionals frequently find themselves on the margins of state protections, despite being involved in activities that exploit human labor. This study proposes a legal analysis of the transformations of digital labor and the need for regulation to ensure minimum protection for these professionals, based on the fundamental principles of Brazilian Labor Law. The research results suggest applying the fundamental principles of social protection to workers in the metaverse, ensuring them dignity and minimum social rights. Furthermore, it is proposed to create specific regulations for the e-Sports sector, based on the Pelé Law, establishing clear criteria regarding working hours, schedules, and remuneration. In this way, the goal is to ensure that these digital workers have access to fundamental rights, such as paid rest and social protection, in line with the values enshrined in the Federal Constitution and the principles that govern Labor Law in Brazil.

Key-words: work; metaverse; digital; game players.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 EVOLUÇÃO E REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO E O DIREITO DIGITAL.....	14
2.1 O AVANÇO EXPONENCIAL DA TECNOLOGIA E A NOVA MODALIDADE DE TRABALHO EM AMBIENTE METAVERSO.....	16
2.1.1 A tecnologia blockchain no metaverso.....	19
2.2 DIREITOS FUNDAMENTAIS NAS RELAÇÕES PRIVADAS.....	21
2.3 A AUSÊNCIA DE REGRAMENTO E A PROTEÇÃO JURÍDICA.....	23
3 A NOVA ECONOMIA DIGITAL E OS TRABALHADORES DO METAVERSO.....	27
3.1 TRABALHO REALIZADO EM PLATAFORMA (GAMERS) VS. TRABALHO PARA PLATAFORMA (UBERIZAÇÃO).....	29
3.2 CONCEITOS: GAMEFI, CRIPTOMOEDAS E NFTS.....	31
3.3 CRIPTOMOEDAS NOS JOGOS DIGITAIS.....	33
3.4 OS NOVOS TRABALHADORES DIGITAIS – PLAY TO EARN.....	35
3.5 ESTUDO DE CASO: “BRUTT” JOGADOR PROFISSIONAL DE COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO).....	38
4 A PROTEÇÃO SOCIAL E JURÍDICA DOS TRABALHADORES NO METAVERSO: GAME PLAYERS.....	44
4.1 A NOVA PROFISSÃO E A NECESSIDADE DE PROTEÇÃO SOCIAL MÍNIMA.....	44
4.2 A EFICÁCIA DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS NAS NOVAS RELAÇÕES DE TRABALHO: UMA PERSPECTIVA PÓS-POSITIVISTA.....	51
4.3 PROMOVEDO UM TRABALHO DECENTE: DIRETRIZES E PRÁTICAS ESSENCIAIS.....	54
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59

1 INTRODUÇÃO

Ao analisar o cenário atual, é evidente que os avanços tecnológicos dos últimos anos trouxeram profundas mudanças na sociedade, incluindo o surgimento de novas formas de trabalho. As plataformas digitais, que inicialmente eram vistas como uma novidade, evoluíram para o conceito de *E-work*, uma modalidade de trabalho realizada majoritariamente ou exclusivamente por meio de tecnologias digitais, impulsionada pelo avanço da internet e da conectividade online. Consequentemente, profissões começaram a emergir, com destaque para figuras como os jogadores profissionais de videogame e o desenvolvimento de criptomoedas.

O mundo virtual, que antes servia apenas como um meio, passou a ser um ambiente próprio para diversas interações sociais e laborais. A partir dessa percepção, surge o conceito de metaverso, um espaço digital tridimensional que integra o físico e o virtual. Nesse ambiente, indivíduos utilizam avatares personalizados e realizam tarefas do dia a dia físico, proporcionando uma experiência mais ativa e imersiva.

Com essa nova realidade, surgem desafios nas relações sociais e laborais, à medida que a tecnologia transforma profundamente a natureza do trabalho e a organização da produção. O direito, portanto, é convocado a estabelecer premissas para proteger os trabalhadores que atuam nesse espaço virtual, seja como avatares, produtores de conteúdo ou gamers. Esses trabalhadores, muitas vezes, ficam à margem da regulação e da proteção estatal, apesar de estarem inseridos em relações de exploração da atividade humana.

Independentemente da crença na evolução do metaverso, é inegável que ele atrai grandes investimentos globais. A exemplo, diversos jogos são desenvolvidos em realidades virtuais paralelas, conhecidas como metaverso ou *second life*, onde jogadores de todo o mundo se encontram e interagem. Nesse ambiente, ativos como NFTs¹ (*non-fungible token*) - um tipo de certificado digital único registrado em *blockchain* que comprova a propriedade de itens digitais, antes desvalorizados, passaram a ter um valor econômico significativo.

¹ Na tradução para o português “token não fungível”.

Historicamente, a transição para uma sociedade informacional e uma economia global tem sido marcada pela deterioração das condições de trabalho para uma parcela considerável de trabalhadores. No caso dos *game players*, muitos dependem de investimentos iniciais significativos, o que concentra o controle dessas atividades nas mãos de empresários e investidores privados. A busca pelo lucro, nesses casos, frequentemente desvincula o trabalho digital do seu valor social, tornando ainda mais urgente a necessidade de estabelecer patamares mínimos de proteção para esses trabalhadores.

Apesar de alguns avanços, como o reconhecimento de vínculos empregatícios para e-atletas com base na analogia de leis existentes, como a Lei Pelé e a CLT, ainda falta uma regulamentação expressa para garantir maior segurança jurídica. A dinâmica do trabalho virtual exige uma resposta jurídica eficaz para proteger os direitos dos trabalhadores digitais, especialmente em um ambiente tão novo como o metaverso.

Diante dessas transformações no mundo do trabalho, o direito enfrenta o desafio de se adaptar. A crescente integração de tecnologias emergentes e o surgimento de novas modalidades laborais tornam este estudo particularmente pertinente. Ele propõe a regulamentação jurídica necessária para proteger os direitos dos trabalhadores no metaverso, um ambiente ainda carente de diretrizes claras, mas que já tem um impacto considerável na economia e nas relações sociais. Assim, surge a questão central desta pesquisa: quais são os impactos jurídicos e sociais da profissionalização dos jogadores de games no metaverso, à luz da regulamentação clássica estabelecida pela CLT, frente aos direitos trabalhistas?

Essa pesquisa reveste-se de grande relevância, uma vez que as atuais formas de trabalho continuam a evoluir cada vez mais vinculadas ao ambiente digital. No contexto contemporâneo, é impossível dissociar o trabalho da esfera digital, pois a internet já está profundamente integrada à vida cotidiana. Assim, é imprescindível reconhecer que, embora essas modalidades laborais ainda não estejam totalmente contempladas pelas legislações positivistas tradicionais, especialmente no que tange às leis trabalhistas, elas não podem ficar desprotegidas.

A pesquisa defende a necessidade de uma abordagem pós-positivista, que permita a aplicação de princípios fundamentais aos novos casos, como os dos *game players*, e aos que ainda estão por surgir. Mesmo diante das transformações tecnológicas e legais, um valor permanece inalterado: a dignidade humana. Ela

garante o direito ao trabalho decente, independentemente do formato ou das inovações que o cercam.

O objetivo central deste trabalho é analisar as transformações do trabalho na era digital, com ênfase nas novas modalidades no metaverso, os *game players*, e discutir a necessidade de regulamentação jurídica para assegurar a proteção dos trabalhadores digitais, à luz dos direitos fundamentais e do pós-positivismo jurídico. Os objetivos específicos incluem examinar a evolução e virtualização das relações de trabalho, analisar a inserção de criptomoedas, NFTs e o modelo *Play to Earn* no contexto do trabalho digital, e avaliar a eficácia dos direitos fundamentais no ambiente laboral do metaverso, propondo recomendações para assegurar uma proteção jurídica adequada e garantir condições de trabalho decentes para esses trabalhadores.

A presente pesquisa caracteriza-se como qualitativa e investigativa, explorando os significados, motivos e valores associados às recentes modalidades de trabalho no ambiente digital, com foco no metaverso. Para atingir seus objetivos, será utilizada uma abordagem hipotético-dedutiva, partindo de uma exposição geral dos conceitos relacionados às relações laborais digitais, com destaque para a prestação de serviços esportivos em ligas de jogos virtuais. Através do método hermenêutico, busca-se uma compreensão mais ampla do valor social do trabalho, com o objetivo de estabelecer garantias mínimas de proteção para os e-trabalhadores, em conformidade com a Constituição Federal de 1988.

Além disso, será aplicado o método analítico para examinar a literatura sobre o tema e o método comparativo para analisar a legislação pertinente. Esse esforço visa identificar e discutir as lacunas existentes na regulamentação jurídica e sua adequação à nova realidade digital, estabelecendo um diálogo das fontes e a integração de normas jurídicas sob a ótica do pós-positivismo. Quanto aos procedimentos de pesquisa, será empregada a técnica documental indireta, com levantamento de dados por meio de pesquisa documental e bibliográfica, examinando o ordenamento jurídico brasileiro e analisando artigos científicos, monografias e relatórios. O objetivo é oferecer uma compreensão aprofundada das transformações do trabalho na era digital e da necessidade de regulamentação jurídica para proteger os trabalhadores digitais.

O estudo está dividido em seções que, inicialmente, abordam a evolução tecnológica e seu impacto nas relações de trabalho. Na primeira seção, intitulada "O

avanço exponencial da tecnologia e a nova modalidade de trabalho no ambiente metaverso", discute-se a transformação do direito do trabalho na era digital, incluindo o surgimento do metaverso e das novas formas de trabalho digital. Destaca-se o papel das tecnologias emergentes, como blockchain e NFTs, nesse cenário. Além disso, a seção explora a aplicabilidade dos direitos fundamentais nesse ambiente tecnológico e imersivo, bem como as lacunas existentes na sua regulamentação.

Na segunda seção, intitulada "A economia digital e os trabalhadores do metaverso", são exploradas as profissões que surgem nesse contexto, começando pela distinção entre trabalho em plataforma e trabalho para plataforma. Também são introduzidos conceitos importantes, como *Play to Earn*, GameFi e o uso de criptomoedas, discutindo o papel dessas inovações no novo mercado de trabalho digital. A seção destaca tanto as oportunidades quanto os desafios enfrentados pelos trabalhadores nesses ambientes virtuais, além dos riscos de exploração nas formas de trabalho digital, ilustrados por meio de um caso prático.

Por fim, a terceira seção, intitulada "Trabalho decente no metaverso – Game Players no digital", aborda a necessidade de assegurar condições de trabalho justas no metaverso. São apresentadas diretrizes para garantir a proteção mínima e os direitos fundamentais dos trabalhadores nesse novo ambiente digital, a partir de uma perspectiva pós-positivista. A seção também discute a aplicação dos direitos fundamentais no contexto digital e oferece orientações sobre como garantir trabalho decente para os jogadores profissionais de esportes eletrônicos.

2 EVOLUÇÃO E REGULAMENTAÇÃO DO TRABALHO E O DIREITO DIGITAL

Os avanços tecnológicos transformaram profundamente as relações sociais e, conseqüentemente, o Direito do Trabalho. Com a evolução das tecnologias da informação e comunicação, a interação entre indivíduos tornou-se mais rápida e abrangente, mudando a dinâmica das relações sociais e, por extensão, as relações de trabalho. Castells (2002) observa que o processo de trabalho está intimamente ligado à estrutura social, e, portanto, mudanças nas relações sociais refletem diretamente nas relações laborais.

Nesse panorama, a informação e a comunicação, e sua troca, tornaram-se pilares essenciais para o desenvolvimento da sociedade. Com a chegada da era digital, esse desenvolvimento intensificou-se devido ao aumento exponencial do uso da internet, que facilitou o acesso à informação e promoveu uma comunicação mais rápida, fácil e abrangente entre indivíduos. Esse avanço tecnológico deu origem a uma nova cultura conhecida como “cibercultura” (Ruella, 2022), definida por Lévy (1999) como o conjunto de práticas e valores emergentes com o crescimento do ciberespaço.

A cibercultura, moldada por ferramentas digitais como redes sociais e plataformas de mensagens instantâneas, promove uma comunicação mais eficiente e globalizada. Assim, a virtualização das interações sociais não apenas alterou o cotidiano das pessoas, mas também trouxe novas dinâmicas ao cenário profissional, impactando diretamente o Direito do Trabalho.

Com a transformação digital, surgiram novas formas de trabalho, como o trabalho remoto e a *gig economy*, que estão integrados ao conceito de Indústria 4.0. Essa nova era, que teve início na Alemanha em 2011, representa um salto tecnológico significativo, impulsionado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) (Antunes, 2020). A Revolução Digital também deu origem ao “proletariado digital”, caracterizado por formas de trabalho mais flexíveis e descentralizadas, frequentemente mediadas por plataformas digitais.

Essas plataformas, inicialmente vistas como inovações, evoluíram para uma categoria específica do chamado “*E-work*”, um formato de trabalho predominantemente ou exclusivamente realizado através de tecnologias digitais. Impulsionadas pela crescente utilização da internet e das tecnologias de conectividade online, essas novas formas de trabalho fomentaram o surgimento de

novas profissões, como os jogadores profissionais de videogame e o desenvolvimento de criptomoedas, como bem afirma Araújo (2022):

“E-work” parte do reconhecimento de uma superestrutura de exploração do trabalho, cada vez mais precarizado e sem direitos, sob o manto da desregulação e da virtualização digital, possibilitada pelo acesso cada vez mais amplo da internet, da inteligência artificial e do próprio metaverso, enquanto espaço etéreo e apto a realização de inúmeras ações e, portanto, relações jurídicas, também laborais.

Dentro desse panorama, o mundo virtual ultrapassou sua função de mero meio de comunicação, consolidando-se como um espaço de trabalho integral, especialmente no âmbito do metaverso. Nesse ambiente, os sujeitos sociais se tornam componentes ativos na complexa interação do ciberespaço, mediada pela “realidade aumentada, a combinação de aspectos digitais e físicos da vida, tecnologia tridimensional, a ‘internet das coisas’, avatares pessoais, mercados e provedores de conteúdo – para gerar uma experiência mais ativa, imediata e imersiva” (Stefano; Aloisi; Countouris, 2022).

No cenário contemporâneo, diversos jogos são desenvolvidos para ocorrer em realidades virtuais paralelas, conhecidas como metaverso ou *second life*. Nesses mundos, jogadores de todo o planeta se encontram e interagem, e os NFTs, que anteriormente não tinham valor aparente, passam a adquirir valor monetário (Gomes; Farah, 2023). Essa nova dinâmica econômica e social do trabalho virtual exige uma resposta jurídica eficaz para proteger os direitos dos trabalhadores no metaverso.

Contudo, apesar das promessas de autonomia e flexibilidade, essas novas modalidades de trabalho nem sempre correspondem às expectativas. Na prática, muitos trabalhadores enfrentam jornadas incertas, baixa remuneração e uma carência de direitos trabalhistas claros e bem definidos.

Dessa forma, embora a virtualização das relações sociais tenha criado novas oportunidades e modalidades de trabalho, ela também evidencia a necessidade urgente de uma regulamentação adequada que proteja esses trabalhadores e garanta que os direitos laborais se adaptem às novas realidades digitais.

2.1 O AVANÇO EXPONENCIAL DA TECNOLOGIA E A NOVA MODALIDADE DE TRABALHO EM AMBIENTE METAVERSO

A humanidade, ao longo de sua história, sempre enfrentou desafios decorrentes do surgimento de novas tecnologias. Geralmente, os desafios técnicos e os meios para aplicação de novas tecnologias recebem respostas antes mesmo que o mundo jurídico comece a examinar suas consequências legais e as preocupações emergentes sobre os impactos de novas ferramentas ou sistemas (Serec, 2022).

Entretanto, tanto o Judiciário quanto os especialistas legais em temas tecnológicos têm buscado acompanhar essas evoluções de perto, levantando questões que possam evitar ou minimizar problemas legais associados às inovações tecnológicas (Serec, 2022).

Nos últimos anos, o uso de dispositivos móveis e da internet aumentou significativamente, especialmente durante a pandemia de COVID-19. Este fenômeno tem implicações profundas para o futuro, considerando que mais de 4,66 bilhões de pessoas em todo o mundo utilizam a internet para se conectar à Web e a aplicativos diversos (Hootsuite, 2021).

No Brasil, por exemplo, o tempo médio de uso da internet é de 10 horas e 08 minutos por dia, o que sugere que as pessoas estão passando aproximadamente 42% de suas vidas conectadas (Hootsuite, 2021). Esse aumento na dependência da internet e das tecnologias digitais acelerou o desenvolvimento de novas modalidades de trabalho em ambientes virtuais, como o metaverso.

O conceito de metaverso, embora tenha sido inicialmente desenvolvido a partir de ideias contidas na literatura e em jogos da década de 1990, atingiu seu ápice com o surgimento da COVID-19. A pandemia forçou uma adaptação ao isolamento social, ao mesmo tempo em que incentivou o aumento do engajamento em ambientes virtuais, uma vez que o metaverso é caracterizado pelo desenvolvimento de tecnologias como realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial, que permitem a criação de um ambiente virtual imersivo compatível com diversos dispositivos eletrônicos (Simon, 2020).

Antes de compreender a relação do metaverso com o direito, especialmente no âmbito trabalhista, é essencial entender o contexto em que esse conceito está inserido. Esta conjuntura está diretamente ligada à atual transição da

segunda geração da internet, a Web2, para a terceira geração, denominada Web3, conforme discutido por Cendão e Andrade (2022).

Ainda, segundo os autores, o termo "Web", que traduzido para o português significa "rede" ou "teia", é empregado para designar um sistema de informação que agrega a conectividade de diversos computadores, permitindo a transmissão de dados e o acesso dos usuários a uma variedade de informações através de um protocolo.

Atualmente, as fases da Web compreendem a Web 1.0, à Web 2.0 e a Web 3.0 (ainda em desenvolvimento), sendo que os principais diferenciais entre elas estão relacionados a sua dinâmica e grau de interatividade. Nesse sentido, enquanto a Web 1.0 delinea a ideia de conexão online, a Web 2.0 expande esse conceito ao englobar a conectividade online com comunidades. Já a Web 3.0 inaugura a possibilidade de conexão com comunidades proprietárias em ambientes virtuais (Cendão; Andrade, 2022).

Nesse contexto, o metaverso está inserido nesse ambiente em construção de internet descentralizada, a Web 3.0. À vista disso, de acordo com Serec (2022), no senso comum, a concepção de metaverso denota uma realidade paralela concebida e mantida por tecnologias de realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial, com a finalidade de emular o mundo físico. Frequentemente explorado na literatura de ficção científica em jogos eletrônicos, filmes, séries e literatura, o metaverso muitas vezes é visto como um projeto excessivamente fantasioso e de aplicação prática desafiadora. Entretanto, é perceptível que o metaverso está progressivamente se aproximando de uma adoção em larga escala, com o propósito não apenas de complementar as experiências do mundo real, mas também de aprimorá-las de forma substancial.

Diante disso, o metaverso, que tem seu termo de origem grega, donde "*meta*" significa "além de", sendo empregada para transmitir noções de mudança e transformação, como evidenciado nos termos "*metáfora*" (derivado do grego *metaphorá* que denota transposição) e "metamorfose" (originado do grego *metamórphōsis*, que sugere transformação), nada mais é, em uma interpretação literal, um universo que vai além da nossa vivência atual; um universo transcrito, com potencial para reconfigurar a nossa forma de existir (Serec, 2022).

Diferentemente de criar apenas um ambiente digital isolado, o metaverso busca interligar realidades, criando uma realidade híbrida onde cada indivíduo possa

manter uma presença contínua que flua sem interrupções entre os mundos online e offline (Serec, 2022). O enquadramento legal e regulatório do metaverso é um campo emergente e complexo dentro do direito, levantando uma série de questões jurídicas, uma vez que abrange interações sociais, econômicas e criativas que transcendem as fronteiras físicas.

Um exemplo prático dessa complexidade emergente foi observado em 2021, na plataforma social de realidade virtual Horizon Worlds, da Meta (antigo Facebook). Durante a fase de testes, ocorreu o primeiro caso de assédio sexual registrado na história da plataforma (O globo, 2021). Este incidente levanta questões sobre a aplicabilidade das leis existentes para regulamentar e punir tais ocorrências, considerando a dificuldade de identificar as partes envolvidas, a legislação aplicável, as evidências a serem coletadas e as políticas internas da própria plataforma.

No contexto das relações de trabalho, o metaverso traz consigo questões jurídicas desafiadoras. Um ponto central é a aplicação das normas trabalhistas em um ambiente virtual que não se limita a uma jurisdição específica. A regulamentação de relações profissionais envolvendo indivíduos de diferentes países, a ocupação laboral de menores, casos de assédio, a identificação precisa das partes envolvidas e os métodos de supervisão são questões que precisam ser abordadas (Cendão; Andrade, 2022).

Em relação à localização do ambiente de trabalho, regulamentações como a Lei nº 7.064/82, que trata da contratação de trabalhadores no exterior, podem oferecer diretrizes, incluindo a adoção da norma mais benéfica ao trabalhador. No entanto, a aplicação dessas leis, criadas há décadas, enfrenta desafios significativos ao tentar se adaptar a contextos tão inovadores quanto os proporcionados pelo metaverso (Cendão; Andrade, 2022). Além disso, o enquadramento sindical no Brasil, que considera o local de prestação de serviços, enfrenta novas indagações. É preciso questionar, por exemplo, se o metaverso deve ser considerado o local de trabalho ou apenas um meio de trabalho.

Rodrigo de Lacerda Carelli argumenta que o trabalho, na verdade, nunca ocorre dentro de um "mundo virtual" ou "nuvem"; ele é sempre executado em um espaço físico real por um indivíduo concreto, cujas necessidades, desejos e motivações são reais. O resultado ou produto desse trabalho é transmitido por meio de plataformas virtuais, que, neste caso, atuam apenas como veículos para a prestação do serviço (Conjur, 2022).

No metaverso, o trabalhador pode estar em teletrabalho, manipulando um avatar para desempenhar suas funções. Neste cenário, é crucial que sejam observadas as normas de saúde, higiene e segurança do trabalho, garantidas pelo empregador, assegurando um ambiente de trabalho equilibrado e seguro, como previsto pela Constituição Federal do Brasil. A adaptação das normas de saúde e segurança do trabalho ao ambiente virtual é essencial para prevenir acidentes e doenças ocupacionais que possam ocorrer nesse novo contexto digital (Silva *et al.*, 2019).

Apesar dos desafios que o metaverso apresenta, ele também oferece novas perspectivas promissoras para o ambiente de trabalho. Ele representa uma evolução significativa na forma como as atividades laborais são conduzidas, permitindo interações virtuais que superam as barreiras geográficas e oferecendo uma plataforma inovadora para colaboração, reuniões e treinamentos. No entanto, a aplicação da legislação vigente a esses novos cenários se encontra, em certa medida, limitada, já que muitos aspectos do metaverso desafiam as estruturas tradicionais das relações de trabalho e da atividade empresarial.

2.1.1 A tecnologia blockchain no metaverso

A tecnologia blockchain desempenha um papel central no desenvolvimento de ambientes digitais, especialmente no contexto do metaverso e dos jogos eletrônicos. Blockchain pode ser definido como um conjunto de tecnologias, conhecidas como DLT (Distributed Ledger Technology), que utilizam criptografia para armazenar registros de forma descentralizada e sem a necessidade de intermediários. Isso permite que qualquer pessoa verifique as informações, sem depender de uma autoridade central, uma vez que a validação é realizada pelos próprios participantes da rede (Cendão; Andrade, 2022).

Em termos mais simples, o blockchain é um banco de dados aberto, descentralizado e distribuído, essencialmente um arquivo digital para o armazenamento de informações. Seu nome deriva de sua estrutura: um arquivo composto por blocos de dados, interligados cronologicamente, formando uma cadeia. Essa arquitetura assegura a imutabilidade das informações, que não podem ser removidas, apenas atualizadas, garantindo o registro histórico e a confiabilidade desse sistema.

Essa tecnologia, portanto, oferece um meio seguro e permanente para o registro de transações e de valor, sem a necessidade de confiar em uma única fonte para validar a veracidade das informações. De acordo com Cendão e Andrade (2020) este mecanismo é essencial em um cenário de transformação digital marcado pela chamada Web3, a terceira geração da internet, que tem como característica a descentralização das interações e negócios digitais, sem intermediários. A blockchain, nesse contexto, destaca-se como uma das principais tecnologias, redefinindo conceitos de propriedade por meio de ativos digitais, como os NFTs, que nada mais são que tokens não fungíveis.

O desenvolvimento do metaverso, que envolve uma combinação de realidade virtual e aumentada, está diretamente conectado com essa nova fase da internet. O metaverso proporciona experiências imersivas em ambientes virtuais ou híbridos, baseando-se, muitas vezes, em economias digitais que reproduzem o ambiente físico. Essas economias podem ser centralizadas ou descentralizadas, e sua infraestrutura pode ou não estar alicerçada em blockchain e NFTs (Cendão; Andrade, 2022).

Apesar de estarem interconectados, o metaverso, a Web3, blockchain e NFTs possuem distinções importantes. O metaverso refere-se a ambientes digitais imersivos, enquanto a Web3 representa a descentralização da internet. A blockchain, por sua vez, fornece a base tecnológica para a economia digital nesses ambientes, especialmente por meio da criação de NFTs (Cendão; Andrade, 2022).

Nesse contexto, esses ativos digitais são utilizados no metaverso para permitir a propriedade de bens virtuais. De forma mais específica, no âmbito dos jogos eletrônicos, o blockchain tem gerado uma verdadeira transformação, haja vista que os *game-players* podem ter propriedade real sobre itens obtidos nos jogos, que são convertidos em NFTs e podem ser comercializados fora das plataformas de origem. Esse novo modelo quebra a estrutura tradicional dos jogos, onde os itens pertenciam exclusivamente aos desenvolvedores e não podiam ser negociados fora do jogo. Com o blockchain, os jogadores podem monetizar seus ativos digitais, conferindo-lhes valor econômico no mundo real (Gomes; Farah, 2023).

Dessa forma, o blockchain desempenha um papel essencial no desenvolvimento do metaverso e dos jogos eletrônicos, fornecendo uma base tecnológica segura, descentralizada e transparente. Essa estrutura permite a criação de novas formas de propriedade digital, governança e economia nos ambientes

virtuais imersivos, sinalizando um futuro onde as interações digitais terão um crescente impacto econômico e jurídico.

2.2 DIREITOS FUNDAMENTAIS NAS RELAÇÕES PRIVADAS

A partir do avanço exponencial da tecnologia, especialmente no âmbito do metaverso e das novas modalidades de trabalho digital, surgem desafios profundos relacionados à proteção de direitos fundamentais nas relações privadas de trabalho. Como abordado no tópico anterior, o metaverso e o uso de tecnologias emergentes, como a blockchain, transformaram as relações laborais, introduzindo novas dinâmicas que escapam, muitas vezes, aos marcos regulatórios tradicionais. Esse cenário levanta a necessidade de uma reflexão a respeito dos direitos fundamentais aplicáveis a esses trabalhadores e como eles devem ser protegidos, mesmo em ambientes virtuais e descentralizados.

Essas novas atividades estão concentradas predominantemente na esfera privada, muitas vezes desvinculadas do valor social do trabalho. Esse afastamento contraria o que estabelece a Constituição, que exige a garantia de patamares mínimos de proteção ao trabalhador, conforme destacado por Araújo (2017). Nesse sentido, a virtualização das relações de trabalho trouxe à tona a flexibilização das atividades laborais, marcadas pela descentralização e pela ausência de regulamentação específica, ampliando a vulnerabilidade dos trabalhadores.

Nesse sentido, dentre os princípios fundamentais mais relevantes, destaca-se a dignidade da pessoa humana, consagrada expressamente no art. 1º, III, da Constituição Federal de 1988 (CFRB/1988), que estabelece que o ser humano deve ser considerado um fim em si mesmo, e não como uma mercadoria a serviço do capital (Barreto, 2022). Esse princípio está diretamente ligado à proteção dos trabalhadores em qualquer modalidade de relação laboral, incluindo o trabalho em plataformas digitais e ambientes virtuais, como o metaverso.

É importante reconhecer que a Revolução Digital trouxe consigo uma nova configuração de trabalho, marcada por atividades descentralizadas, como o trabalho remoto, o *E-work* e o capitalismo de plataforma. A chamada "Indústria 4.0", promoveu uma verdadeira transformação nas relações de trabalho, gerando novas oportunidades, mas também novas formas de precarização (Antunes, 2020).

Conforme Castells (2002), a transição para uma sociedade informacional e uma economia global intensificou a precarização das condições de trabalho e de vida de muitos trabalhadores. Assim, é imprescindível que novas modalidades de trabalho venham acompanhadas de sua respectiva regulamentação, de forma a proteger os direitos desses trabalhadores, independentemente do tipo de vínculo formal estabelecido.

Nesse contexto, surge o "proletariado digital", termo cunhado para descrever o crescimento de trabalhadores nas plataformas digitais, que, embora apresentem flexibilidade e autonomia aparente, frequentemente encontram-se em condições de vulnerabilidade laboral, sem garantias adequadas de proteção social ou trabalhista (Almeida, 2020). A maior parte desses trabalhadores está à mercê da desregulamentação, da baixa remuneração e da falta de estabilidade, sem a devida aplicação de direitos mínimos previstos pela legislação brasileira, especialmente o artigo 7º da CF/1988, que garante direitos sociais não apenas aos empregados, mas a todos os trabalhadores (Alves, 2019).

As atividades desempenhadas no metaverso e as novas formas de ocupação digital, como game-players e freelancers, exemplificam essa realidade de desproteção. A ausência de regulamentação adequada deixa esses trabalhadores à margem dos direitos trabalhistas, enfrentando precariedade, exploração e a falta de equilíbrio entre vida pessoal e profissional, gerando impactos físicos e emocionais. Além disso, o uso de técnicas de neuromarketing para captar a subjetividade desses trabalhadores tem contribuído para uma ilusão de autonomia e empreendedorismo, quando, na verdade, muitos estão presos a jornadas exaustivas e baixa remuneração (Leme, 2020).

É crucial, portanto, que o Direito do Trabalho acompanhe essa transformação tecnológica, oferecendo estratégias interpretativas que ampliem a proteção dos trabalhadores digitais. A aplicação das normas constitucionais de proteção social deve se estender também a esses novos sujeitos laborais, garantindo-lhes direitos mínimos, como condições dignas de trabalho, saúde e segurança, mesmo em ambientes virtuais (Carelli, 2022). No caso do metaverso, por exemplo, o teletrabalhador deve ter assegurado um ambiente de trabalho equilibrado e seguro, conforme estabelecido na legislação trabalhista vigente.

A vulnerabilidade desses trabalhadores pode ser vista como um estado de fragilidade jurídica, em que a ausência de um vínculo empregatício tradicional

não deve afastar a proteção social. Assim, é possível aplicar as normas trabalhistas a esses trabalhadores "não empregados", garantindo-lhes os direitos fundamentais assegurados pela Constituição. A ideia de expansão do Direito do Trabalho no Brasil segue essa linha: se a relação contratual não é de emprego por ausência de requisitos formais, mas existe uma clara inferioridade contratual, deve-se aplicar as normas de proteção (Alves, 2019).

Esse cenário exige que novas modalidades de trabalho, como o trabalho autônomo exclusivo, presente no teletrabalho, também sejam incluídas na esfera de proteção trabalhista. A exclusividade na prestação de serviços a um único contratante, característica comum no E-work, pode gerar vulnerabilidades laborativas que justificam a aplicação das normas sociais trabalhistas previstas no artigo 7º da Constituição (Alves, 2019). Assim, a ampliação hermenêutica proposta visa garantir a todos os trabalhadores digitais, inclusive aqueles que atuam em ambientes virtuais como o metaverso, a proteção de seus direitos fundamentais.

Dessa forma, é possível construir um campo de proteção que assegure a dignidade do trabalho humano em todas as suas formas, refletindo, assim, o valor social do trabalho, previsto tanto na Constituição de 1988 quanto em tratados internacionais de proteção aos direitos dos trabalhadores (Leite, 2024). A regulação adequada desses novos trabalhadores digitais é essencial para mitigar os efeitos adversos da transformação tecnológica e garantir que o avanço das tecnologias não seja feito à custa da dignidade e dos direitos fundamentais dos trabalhadores.

2.3 A AUSÊNCIA DE REGRAMENTO E A PROTEÇÃO JURÍDICA

A ausência de regulamentação jurídica adequada para os trabalhadores digitais tem gerado lacunas significativas que comprometem a proteção desses profissionais em um contexto de transformações profundas no mercado de trabalho. Como já mencionado, a chamada Quarta Revolução Industrial, também conhecida como "Revolução Digital", está inserida em um cenário de sociedade globalizada, sendo impulsionada por uma revolução tecnológica disruptiva.

Essa revolução é responsável pelo rápido crescimento da tecnologia, impactando todos os setores da sociedade, desde a economia até as relações interpessoais e de trabalho (Brasileiro, 2022). Essa realidade reflete as inovações científicas e tecnológicas que continuam transformando o mundo do trabalho,

principalmente nas dimensões digital, física, biológica e comportamental (Gauriau, 2021).

Com a crescente transformação tecnológica, novas modalidades de trabalho emergem e começam a dominar os meios de prestação de serviços. Essas formas de trabalho baseiam-se na "economia do compartilhamento" e no "on-demand" (trabalho por demanda), conquistando tanto usuários quanto prestadores de serviços (Brasileiro, 2022).

Esse atual modelo de atuação deriva do fenômeno conhecido como *gig economy*, um resultado direto da Revolução Digital. Também denominada *freelance economy* ou *economy on demand*, ela se caracteriza por relações laborais entre trabalhadores e empresas que contratam mão de obra para serviços esporádicos, sem a criação de vínculo empregatício, englobando, portanto, freelancers e autônomos (Goes; Firmino; Martins, 2021).

Anteriormente, a proteção jurídica na esfera trabalhista era claramente identificada pela existência de ordens diretas de comando e supervisão entre uma empresa e seu trabalhador subordinado. Atualmente, no entanto, verifica-se o surgimento de novas categorias de trabalhadores, que rompem com o padrão comum, como os prestadores de serviço por aplicativos (crowdwork), os freelancers (trabalho por demanda) e os gamers (Gomes; Farah, 2023), que serão, mais adiante, o foco deste estudo.

Essa transformação marca um claro afastamento dos modelos tradicionais de prestação de serviços, que antes se fundamentavam em subordinação direta e estruturas hierárquicas rígidas. O Direito do Trabalho, historicamente estruturado para regular as relações empregatícias com subordinação, sempre contrapôs o trabalho autônomo como o seu oposto natural (Lustiago, 2017).

Entretanto, com o surgimento das novas modalidades de trabalho digitais surgem novas dinâmicas laborais que desafiam essa dicotomia tradicional. Essas categorias de trabalhadores exibem características híbridas, que oscilam entre a autonomia e a subordinação, tornando inadequadas as classificações binárias clássicas do Direito do Trabalho (Nantal, 2018).

O modelo tradicional, que divide o trabalho entre subordinado e autônomo, já não abarca com precisão as complexas realidades impostas pela revolução tecnológica. Em particular, os trabalhadores de plataformas digitais,

apesar da aparente liberdade para escolher sua jornada e local de trabalho, estão, em muitos casos, sujeitos às diretrizes e condições rigidamente estabelecidas pelas plataformas, revelando uma autonomia limitada e uma dependência oculta (Brasileiro, 2022).

A ausência de regulamentação específica para essas novas formas de prestação de serviços intensifica a precarização do trabalho digital, muitas vezes resultando na exploração econômica dos trabalhadores, sem que lhes sejam asseguradas as garantias mínimas de proteção social e jurídica (Brasileiro, 2022).

Com a evolução das relações de trabalho e o aumento do teletrabalho, a subordinação, que antes era um critério central para a caracterização do vínculo empregatício, tornou-se cada vez mais difícil de ser identificada (Leite, 2024). O critério absoluto da subordinação jurídica, que sempre foi um alicerce para a proteção trabalhista, tem perdido parte de sua eficácia, já que novas formas de trabalho, mesmo autônomas, apresentam dependência econômica e fragilidade contratual. Isso demonstra a necessidade urgente de uma adaptação legislativa que acompanhe a evolução tecnológica, proporcionando um equilíbrio entre a proteção dos trabalhadores e a segurança jurídica para os empregadores.

Ainda que o artigo 7º da Constituição Federal de 1988 permita a expansão dos direitos sociais a outras espécies de trabalhadores além do empregado, como os trabalhadores avulsos e domésticos, essa expansão não tem sido suficiente para alcançar as novas modalidades de trabalho digital. Isso resulta na ausência de uma proteção jurídica eficaz para esses profissionais, que ficam à margem das garantias trabalhistas (Leite, 2024). Assim, a falta de regulamentação adequada acaba por criar um cenário de insegurança jurídica, em que o trabalhador digital fica exposto a relações de trabalho precárias e, muitas vezes, desumanizadas (Brasileiro, 2022; Araújo, 2019).

A flexibilidade nas condições de trabalho, característica central da Quarta Revolução Industrial, não deve ser confundida com uma flexibilização dos direitos trabalhistas. Embora modalidades como o teletrabalho concedam ao trabalhador maior liberdade, como a escolha do local de atuação, essa autonomia não elimina a subordinação quando os requisitos de uma relação empregatícia estão presentes (Brasileiro, 2022).

O desafio, portanto, é que o Direito do Trabalho se adapte a essa nova realidade, equilibrando a proteção do trabalhador com a necessidade de os

empregadores responderem às demandas tecnológicas e econômicas contemporâneas (Brasileiro, 2022).

A precarização do trabalho, nesse contexto, representa uma forma de desumanização, onde a atividade laboral perde seu papel de promover a realização pessoal, social e econômica, tornando-se mero instrumento de exploração financeira. Isso é especialmente evidente no trabalho digital, em que muitos profissionais são classificados como autônomos, mas na prática se encontram em situação de dependência e fragilidade (Brasileiro, 2022).

O conceito de vulnerabilidade no trabalho digital, por sua vez, pode ser um instrumento fundamental para assegurar a dignidade humana, especialmente em cenários de desigualdade contratual ou risco ocupacional. Tal vulnerabilidade pode acarretar danos tanto patrimoniais quanto existenciais aos trabalhadores, reforçando a necessidade de proteção jurídica adequada (Alves, 2019).

As teorias expansionistas do Direito do Trabalho, ao buscarem o reconhecimento de novos sujeitos de proteção, evidenciam a importância do trabalho como meio de garantir uma existência digna em uma sociedade capitalista (Alves, 2019).

Além disso, o trabalhador digital autônomo exclusivo, que presta serviços a apenas um contratante, pode também estar em situação de vulnerabilidade que justifique a aplicação de direitos trabalhistas. Quando essa exclusividade resulta em dependência econômica, torna-se possível argumentar pela ampliação das proteções com base no artigo 7º da Constituição Federal (Leite, 2024). A ausência de regulamentação específica para essas novas formas de trabalho é, assim, um obstáculo à garantia de condições dignas para todos os profissionais inseridos no mercado digital.

Em suma, o Direito do Trabalho enfrenta um desafio crucial: adaptar-se às transformações promovidas pela Quarta Revolução Industrial, de modo a garantir a todos os trabalhadores, independentemente de sua classificação jurídica, o direito a condições de trabalho justas e dignas (Gauriau, 2021). Tal questão demanda, primeiramente, uma revisão conceitual de determinados termos, a qual será abordada no item subsequente.

3 A NOVA ECONOMIA DIGITAL E OS TRABALHADORES DO METAVERSO

O progresso tecnológico, aliado às diversas mudanças globais, tem impulsionado a economia a um ritmo sem precedentes. Essas transformações criam novas tendências que impactam profundamente as relações de trabalho, alterando a forma como os profissionais se posicionam no mercado (Crivelaro *et al.*, 2018).

Com o avanço das tecnologias e o enfraquecimento das barreiras geográficas, observa-se uma crescente tendência de profissionais se tornarem nômades digitais. Nesse novo cenário, a *gig economy* ganha destaque, consolidando-se como um modelo no qual os trabalhadores, cada vez mais atuando como freelancers e em empregos temporários, desafiam os paradigmas tradicionais das relações laborais (Crivelaro *et al.*, 2018).

Esse conceito de "gig" tem suas raízes no vocabulário musical, originalmente utilizado para descrever performances pontuais, como apresentações únicas de músicos. Com o tempo, o termo expandiu-se para englobar qualquer tipo de trabalho realizado de forma temporária. Atualmente, "gig" está amplamente associado a empregos sem vínculo empregatício formal, sendo um dos pilares da crescente economia sob demanda (Crivelaro *et al.*, 2018).

Esse modelo de trabalho, no entanto, apresenta desafios. Embora ofereça flexibilidade tanto para trabalhadores quanto para empresas, ele carece das proteções típicas do mercado formal, como estabilidade e benefícios trabalhistas. Essa troca entre segurança e flexibilidade cria uma nova dinâmica que está transformando profundamente as relações laborais contemporâneas (Crivelaro *et al.*, 2018).

Nesse sentido, uma das principais questões dessa nova dinâmica é a concentração dessas modalidades de trabalho na esfera privada, o que resulta na precarização das condições laborais. A flexibilidade oferecida pela *gig economy*, muitas vezes apresentada como uma vantagem, pode disfarçar jornadas exaustivas e salários insuficientes.

Na busca por um rendimento mínimo, muitos trabalhadores se veem forçados a cumprir longas horas de serviço, sem o devido descanso e desprovidos de direitos sociais e trabalhistas garantidos no mercado formal. Essa ruptura com os direitos conquistados intensifica a vulnerabilidade dos trabalhadores, expondo-os a

condições laborais cada vez mais precárias, se afastando da ideia de um trabalho decente.

É nesse contexto de uma economia cada vez mais marcada pela flexibilização e informalidade que o metaverso desponta como uma fronteira ainda mais disruptiva. Embora esse ambiente virtual ainda careça de regulamentação específica, ele já começa a influenciar decisões judiciais no campo trabalhista, especialmente no que se refere aos gamers profissionais, ou *pro-players*. Esses jogadores, verdadeiros atletas digitais, operam em um espaço onde o virtual e o real se entrelaçam, criando novos desafios para o direito do trabalho (Santos, 2023).

O conceito de metaverso, mencionado pela primeira vez há mais de 30 anos, ainda é complexo e multifacetado. Se para alguns ele ainda está em desenvolvimento, para outros, já é uma realidade concreta e funcional (Tomé; Cascaes, 2022). Esse novo mundo digital, que vai além do físico, encontra nos games seu maior protótipo. Os jogos já oferecem aos seus usuários a experiência de um universo paralelo, onde podem criar avatares, interagir, consumir e até trabalhar (Tomé; Cascaes, 2022).

A partir desse avanço tecnológico, surgiram também jogos online monetizados, nos quais os jogadores são recompensados com moedas digitais à medida que jogam. Essa inovação não apenas adiciona valor financeiro ao entretenimento, mas também inaugura uma nova categoria de trabalho digital (Gomes; Farah, 2023). Nesse sentido, o jogador deixa de ser apenas um usuário passivo; ele torna-se parte de uma economia digital, onde o tempo gasto em atividades virtuais pode ser convertido em ativos reais, configurando um novo modelo de remuneração e exploração econômica

Ainda assim, é importante lembrar que as violações no ambiente online reverberam no mundo físico, afetando direitos e patrimônios. A indústria dos games lidera essa corrida pelo metaverso, não apenas em termos tecnológicos, mas também no que diz respeito às implicações jurídicas que já estão moldando o futuro do trabalho digital (Tomé; Cascaes, 2022). Em função disso, a ausência de regulamentação se torna uma preocupação central, levantando questões sobre a proteção dos trabalhadores e seus direitos em um ambiente onde o virtual e o real se entrelaçam.

Faz-se mister, nesse sentido, entender quem são esses jogadores de e-sport e como seu trabalho se realiza em plataformas, diferenciando-se do modelo

de trabalho para plataformas. Essa distinção é fundamental para analisar os conceitos que envolvem seu contexto, incluindo as dinâmicas da “*gig economy*”, a monetização por meio de criptomoedas e NFTs, além das implicações jurídicas que emergem desse novo cenário. Dessa forma, ao explorar as nuances desses novos trabalhadores digitais e as diversas formas de remuneração, será possível delinear um panorama mais amplo sobre o impacto do metaverso no futuro do trabalho.

3.1 TRABALHO REALIZADO EM PLATAFORMA (GAMERS) VS. TRABALHO PARA PLATAFORMA (UBERIZAÇÃO)

Antes de adentrar no tema central, é importante diferenciar brevemente o trabalho realizado pelos gamers no sistema de finanças descentralizadas (trabalho em plataforma) daquele exercido no regime conhecido como “uberização” (trabalho para plataforma). Essa distinção foi brilhantemente feita por Ana Cláudia Nascimento Gomes e Fernanda Daher Caram Farah (2023).

A uberização, termo amplamente difundido, refere-se a um modelo econômico que ganhou força no final da primeira década do século XXI, especialmente com o surgimento da empresa Uber. Apresentando-se como uma plataforma tecnológica que conecta pessoas — aquelas que desejam se deslocar e aquelas dispostas a transportá-las —, a Uber passou a ser o símbolo de uma nova forma de organização do trabalho (Gomes; Farah, 2023).

Esse conceito foi expandido para representar o uso de ferramentas de tecnologia da informação e comunicação que viabilizam a organização da produção em rede, permitindo a conexão direta entre o prestador de serviços e o tomador de trabalho. Nessa lógica, a “sala de negócios” não é mais um local físico, mas um software, cujo proprietário detém o controle sobre o código-fonte que regula a plataforma (Gomes; Farah, 2023).

Ainda segundo Gomes e Farah (2023), no regime de uberização, a empresa oferece a plataforma digital e dita as condições de prestação do serviço. No exemplo do transporte de passageiros, a plataforma define aspectos como o comportamento esperado no atendimento, a remuneração predeterminada, o tipo de veículo, a obrigatoriedade de aceitar corridas, as avaliações dos usuários e até sistemas de geolocalização para acompanhamento. Além disso, premiações em

dinheiro são oferecidas com base em metas específicas, como a realização de mais corridas em datas pré-estabelecidas.

Situação semelhante ocorre em plataformas de entrega de alimentos e mercadorias, como o *Ifood* e *Uber Eats*, nas quais, além do trabalhador e da empresa, há ainda a participação de restaurantes ou lojas previamente cadastrados na plataforma. Em todos esses casos, observa-se que os vínculos jurídicos dos trabalhadores permanecem com as plataformas digitais, destacando o caráter despersonalizado e mediador dessa relação de trabalho (Gomes; Farah, 2023).

Nesse contexto da uberização, é notável o uso da inteligência artificial e das ciências comportamentais na organização do trabalho. Através de algoritmos e técnicas como nudges² e gamificação, o comportamento de trabalhadores e usuários é orientado, medido e influenciado, gerando debates éticos e morais sobre a manipulação de decisões e atitudes (Gauriau, 2021).

A gamificação nesse caso se refere à aplicação de elementos típicos dos jogos — como competição, desafios, pontuações, níveis e recompensas — em contextos que não envolvem jogos, como no ambiente de trabalho. Nesse cenário, a gamificação é utilizada para treinar, engajar e motivar equipes, visando aumentar a produtividade e obter resultados específicos. Trata-se de um meio para alcançar fins definidos, não sendo o objetivo final em si (Gauriau, 2021).

Foi através desses trabalhos para plataformas digitais, que a gamificação atingiu seu ápice. Os aplicativos, baseados em sistemas inteligentes e algoritmos, promovem a conexão constante dos trabalhadores, incentivando-os a operar por longas horas em busca de melhores classificações e recompensas. Essa dinâmica reforça a falsa percepção de que a progressão no “jogo” é sinônimo de produtividade, criando um ciclo de incentivo à superexploração e à produtividade desenfreada (Gauriau, 2021).

Por outro lado, no caso dos jogadores que atuam na economia blockchain, o vínculo se estabelece diretamente com os proprietários dos ativos digitais necessários para que os players participem dos jogos (Gomes; Farah, 2023). Esse tipo de trabalho assume uma configuração distinta, marcada por relações descentralizadas e mediadas por tecnologias emergentes, cujas implicações legais e sociais ainda estão em fase de desenvolvimento. Trata-se de uma dinâmica ainda

² A teoria nudge, também conhecida como Teoria do Incentivo, é um conceito da economia comportamental que visa influenciar as decisões das pessoas.

mais complexa do que a uberização, especialmente no que diz respeito à sua aceitação como uma forma legítima de trabalho.

3.2 CONCEITOS: GAMEFI, CRIPTOMOEDAS E NFTS

Nas últimas décadas, o desenvolvimento da tecnologia e a expansão digital levaram a indústria de games a experimentar uma evolução qualitativa, tanto em termos de realismo quanto de experiência do usuário. Esse crescimento não se limitou ao público infanto-juvenil, mas impactou de maneira exponencial o número de jogadores. Hoje, o mercado de games movimenta mais da metade do valor da indústria de entretenimento (Tomé; Cascaes, 2022).

O metaverso é amplamente reconhecido como o futuro da internet, e os games desempenham um papel fundamental nesse contexto, sendo considerados verdadeiros protótipos desse ambiente digital. Esses jogos já oferecem aos usuários a possibilidade de imersão em universos paralelos, onde podem criar e personalizar avatares, realizar transações, assistir a eventos virtuais e participar de diversas atividades, simulando a dinâmica do mundo físico (Tomé; Cascaes, 2022).

A transição entre os games como protótipos do metaverso e os desenvolvimentos atuais nesse campo é natural, à medida que muitos jogos estão sendo criados especificamente para operar em realidades virtuais paralelas, como o metaverso ou o conceito de *second life* (Gomes; Farah, 2023). Nesse ambiente, jogadores de diversas partes do mundo se encontram e interagem em um universo ficcional, que vai além do simples entretenimento.

Um exemplo clássico dessa realidade é o *Second Life* (jogo), uma plataforma pioneira no metaverso que oferece um ambiente tridimensional, onde os usuários têm a liberdade de explorar, criar e interagir com outros participantes. A personalização de avatares e a criação de conteúdo próprio proporcionam uma experiência de liberdade criativa, interação social e a realização de diversas atividades dentro desse ambiente virtual (Rossetti; Gatti, 2023).

Entre os jogos que exploram o conceito de *second life*, que em seu sentido literal significa "segunda vida", o *Decentraland* se destaca como um metaverso construído com a tecnologia blockchain. Nesse ambiente, os usuários podem adquirir e desenvolver terras virtuais, criando experiências interativas tanto para si quanto para outros participantes. Fundamentado na propriedade

descentralizada, *Decentraland* não apenas fomenta uma economia virtual robusta, mas também oferece aos usuários a oportunidade de criar, compartilhar e monetizar seu conteúdo, além de participar de eventos e atividades sociais, ampliando o leque de interações no mundo digital (Rossetti; Gatti, 2023).

Outro exemplo é *The Sandbox*, um metaverso que se concentra na criação e compartilhamento de conteúdo dentro de um ambiente de jogo. Nele, os usuários podem construir seus próprios mundos e experiências interativas, monetizar seu conteúdo virtual e explorar o potencial criativo e econômico da plataforma. O jogo envolve novas modalidades, como uma versão multiplayer que combina gerenciamento de recursos fictícios e batalhas, semelhante ao encontrado no jogo *World of Warcraft* (Rossetti; Gatti, 2023).

Nesse contexto, muitos jogadores que antes jogavam apenas por lazer passaram a compor equipes profissionais em esportes online, conhecidos como *e-sports*. Os *E-sports*, ou esportes eletrônicos, são competições organizadas de jogos online que envolvem atletas profissionais de todo o mundo. Essas competições são transmitidas ao vivo em plataformas online, televisão, e também podem ser assistidas presencialmente, consolidando o *e-sport* como uma modalidade crescente no cenário esportivo global (Ferreira, 2022).

Dentro desse universo, surgem conceitos que são essenciais para entender o contexto dos games na economia digital, como GameFi, NFTs e criptomoedas.

GameFi é um termo que combina games (jogos eletrônicos) com *decentralized finance* (finanças descentralizadas). Esses jogos operam dentro do campo das finanças descentralizadas e não devem ser confundidos com a "gamificação", que são aplicadas em áreas como educação e trabalho, visando estimular o aprendizado ou aumentar a produtividade em plataformas digitais (Gomes; Farah, 2023).

Já os NFTs (*non-fungible tokens*) são contratos inteligentes que garantem a propriedade de um ativo digital. Eles funcionam de maneira semelhante a uma escritura de imóvel no mundo físico. No universo digital, os NFTs asseguram que itens como vídeos, obras de arte, personagens e acessórios dentro de um jogo pertençam a uma pessoa específica, permitindo que esses ativos sejam comercializados, alugados ou vendidos (Gomes; Farah, 2023).

Esses NFTs são registrados em uma blockchain, o que qualifica tanto o emissor quanto o detentor da informação por meio de contratos eletrônicos (*Smart Contracts*) (Pessler, 2021). Um exemplo notável são os terrenos virtuais no *Decentraland*, que, assim como na vida real, são ativos únicos e de propriedade exclusiva de um único titular (Chaves *et al.*, 2024).

No contexto dos jogos baseados em NFT, é necessário que os gamers sejam recompensados com criptomoedas que possam ser trocadas por dinheiro real. Para isso, a carteira do jogador deve estar conectada a uma exchange³, que converte NFTs em moedas fiduciárias, como dólar ou real (Almeida, 2022).

As criptomoedas, de maneira simples, podem ser descritas como "moedas digitais" que permitem transações diretas entre os usuários, sem a necessidade de uma instituição financeira intermediária. Elas operam em um sistema de validação de transações baseado na tecnologia blockchain (Gomes; Farah, 2023). As criptomoedas estão diretamente ligadas ao GameFi, sendo usadas para comprar personagens, artes, terrenos, entre outros itens dentro desses jogos descentralizados (Chaves *et al.*, 2024).

3.3 CRIPTOMOEDAS NOS JOGOS DIGITAIS

O uso de criptomoedas nos jogos digitais tem revolucionado as economias internas desses ambientes virtuais, especialmente no contexto do metaverso e dos jogos baseados em NFTs (tokens não fungíveis). Atualmente, muitos jogos são desenvolvidos dentro de realidades virtuais, como o metaverso, aproveitando esses itens como ativos negociáveis (Gomes; Farah, 2023).

Nesse cenário, as *gamecoins*, criptomoedas específicas de jogos criados em blockchain, representam uma evolução das moedas virtuais tradicionais. Originadas da combinação dos termos "*game*" (jogo) e "*coin*" (moeda), essas moedas digitais possuem valor real e podem ser negociadas fora do ambiente virtual. Ao contrário das moedas dos jogos convencionais, as *gamecoins* têm o potencial de se valorizar ao longo do tempo, como demonstrado pela valorização do token AXS do jogo Axie Infinity, que em 2021 registrou aumentos de 20% a 40% em um único dia (Infomoney, 2022).

³ Exchange são corretoras de criptomoedas, ou seja, um site onde é possível comprar e vender criptomoedas e tokens. As exchanges também são responsáveis por intercambiar cripto ativos.

A tecnologia blockchain desempenha um papel fundamental nessa transição entre o ambiente digital e o mundo real. É por meio dela que criptomoedas, como as *gamecoins*, e NFTs se tornam ativos com valor real e único. Originalmente desenvolvida para o Bitcoin, a blockchain viabiliza a transformação de itens virtuais, como personagens, avatares, roupas e até terrenos, em propriedades com registros imutáveis e exclusivos. Esses itens são convertidos em NFTs, que, ao contrário das criptomoedas, não são intercambiáveis por similares, mas funcionam como objetos únicos, agregando valor e singularidade ao ambiente virtual (Infomoney, 2022).

Nesse universo, a interação entre os usuários vai muito além das simples dinâmicas de jogo, abrangendo um vasto espectro de transações econômicas, como compra e venda de personagens, aluguel de terrenos virtuais, e até a exploração de estabelecimentos como lojas de roupas, restaurantes, cassinos e hotéis. Essas atividades ocorrem em um ambiente completamente estruturado pela blockchain, que garante a escassez e, conseqüentemente, a valorização dos ativos digitais. Por exemplo, a oferta de terras é limitada, o que faz com que regiões próximas a centros comerciais sejam as mais valorizadas. Além disso, as moedas digitais utilizadas nesses jogos, que compõem a economia virtual, podem ser livremente negociadas em exchanges (corretoras de moedas digitais), ampliando ainda mais o valor das *gamecoins* (Gomes; Farah, 2023).

O processo de criação e distribuição dessas moedas também é distinto e reflete a inovação dos jogos baseados em blockchain. Em muitos casos, os jogos funcionam como uma forma lúdica de mineração de criptomoedas. Enquanto os jogadores estão imersos em suas atividades de entretenimento, seus computadores validam transações, gerando novas moedas digitais. Essas criptomoedas, além de serem usadas dentro do jogo, podem ser negociadas no mercado digital, permitindo que os jogadores gerem valor real ao participar dessas economias virtuais enquanto jogam (Gomes; Farah, 2023).

Um exemplo concreto dessa integração entre economia digital e física pode ser observado no jogo *Decentraland*, que utiliza a criptomoeda MANA como meio de pagamento. Nesse metaverso, os jogadores podem adquirir terras virtuais representadas por NFTs, estabelecendo um verdadeiro mercado imobiliário digital que espelha as transações econômicas do mundo físico. Além disso, as criptomoedas geradas nesse ambiente podem ser utilizadas para adquirir outros

itens fora do jogo, demonstrando a expansão e a interconexão da economia digital com o mundo real (Chaves *et al.*, 2024).

Esse modelo de integração gerou impactos econômicos expressivos, beneficiando financeiramente tanto jogadores quanto desenvolvedores por meio de transações virtuais. Um exemplo pioneiro foi o *Second Life*, que permitiu a conversão de sua moeda virtual em dinheiro real, atraindo uma comunidade ativa focada em transações econômicas virtuais. O sucesso desta plataforma, contudo, não se deve apenas à quantidade de usuários simultâneos, mas à possibilidade de gerar valor real dentro do ambiente digital, impulsionando o interesse e a participação na economia virtual (Rossetti; Gatti, 2023).

3.4 OS NOVOS TRABALHADORES DIGITAIS – PLAY TO EARN

A partir dessa usabilidade com potencial de monetização, emergiu o conceito de "Play to Earn" (jogar para ganhar), o qual permite que jogadores obtenham benefícios financeiros enquanto dedicam tempo aos jogos. Naturalmente, com o advento dessa nova possibilidade de rentabilização, grandes investidores e empresários identificaram nela uma oportunidade promissora de lucratividade.

Um exemplo marcante desse fenômeno ocorreu em 2021, quando, pela primeira vez na história do mercado cripto, um jogo de NFT atingiu a marca de US\$ 1 bilhão em vendas. O jogo, já mencionado neste trabalho, conhecido como Axie Infinity ganhou grande notoriedade dentro e fora da comunidade das criptomoedas, principalmente pelas recompensas oferecidas aos jogadores por meio do modelo Play to Earn, remunerando os vencedores de batalhas com sua própria moeda virtual (Romano, 2021).

Nesse contexto, é importante destacar que a rentabilidade no universo dos jogos virtuais vai além das disputas em si. Para aqueles que não têm interesse em ser jogadores, há a possibilidade de atuar como investidores através do modelo de *scholarship*, onde podem contratar pessoas para jogar com seus personagens, os *gamers players*, ampliando ainda mais as formas de retorno financeiro nesse mercado (Gomes; Farah, 2023).

Inicialmente, são os proprietários dos NFTs que assumem os principais riscos do empreendimento, investindo capital na aquisição dos personagens que servirão como instrumentos utilizados pelos jogadores — bens de capital, em termos

econômicos. Esse investimento não é baixo, já que o custo inicial para adquirir um único NFT frequentemente supera R\$ 10.000,00 (dez mil reais). Além disso, muitos jogos exigem mais de um NFT para serem jogáveis, elevando consideravelmente o valor inicial necessário para ingressar nesse mercado (Gomes; Farah, 2023).

A partir dessa estrutura, alguns protocolos permitem que os titulares dos NFTs contratem diretamente os jogadores para atuarem sob o modelo de *scholarship*, ou que arrendem seus personagens. Quando essa opção não é oferecida diretamente na plataforma, as contratações muitas vezes ocorrem extraoficialmente, com os proprietários repassando suas chaves de acesso aos jogadores, facilitando assim o uso de seus ativos no ambiente virtual (Gomes; Farah, 2023).

Um exemplo prático desse modelo pode ser observado no *Axie Infinity*, já citado anteriormente. Para esse jogo, existe, no Brasil, uma *scholarship* chamada “A Dux,” uma holding na qual os proprietários dos Axies fornecem NFTs para os jogadores — cada jogador precisa de três Axies, criaturas digitais conhecidas como “monstrinhos,” para batalhar. Em troca dessa bolsa, os proprietários recebem uma porcentagem dos ganhos obtidos pelos jogadores (Romano, 2021).

Devido ao custo elevado dos Axies — atualmente os mais baratos estão avaliados entre US\$ 300 e US\$ 350 —, as *scholarships* tornam-se uma solução viável para novos jogadores que desejam explorar o metaverso de *Axie Infinity* sem a necessidade de investir grandes quantias logo de início (Romano, 2021).

Nesse cenário, é o empreendedor que detém o controle sobre como o jogador deve atuar, ditando táticas e monitorando os resultados. Além disso, pode aplicar sanções ou até mesmo desligar o jogador a seu critério, sem que haja limites de jornada ou garantias trabalhistas (Gomes; Farah, 2023).

E mais, nesse modelo de trabalho, não há qualquer limite de carga horária diária, semanal ou mensal. Como quanto mais tempo o jogador dedica ao jogo, maiores são as chances de vitória e, conseqüentemente, de remuneração, os contratados acabam passando longas horas diante do computador, muitas vezes laborando o dia todo em busca de lucros. Em muitos casos, ao final do mês, o jogador pode não alcançar sequer o equivalente a um salário mínimo (Gomes; Farah, 2023).

Dados coletados pela Cointelegraph sobre a *Scholarship Dux* revelam que 60% dos jogadores têm menos de 25 anos, e uma significativa parte está

inserida no mercado de trabalho informal. Daqueles que detém algum tipo de rendimento interno ao jogo dentre os jogadores, 27% recebem em torno de um salário mínimo, enquanto 16% ganham até dois salários mínimos. Além disso, um considerável número de jogadores (27%) não possui nenhuma forma de rendimento, e 19% recebem até meio salário mínimo (Romano, 2021).

Apesar de o investimento inicial para jogar ser elevado, muitos jogadores recebem apenas o equivalente a um salário mínimo ou até menos, expondo a disparidade entre o investimento e o retorno financeiro.

Outro fator que agrava essa situação é o fato de os jogadores precisarem cumprir metas diárias no jogo para maximizar seus ganhos. No caso do *Axie Infinity*, os jogadores podem optar por modos de jogo que recompensam proporcionalmente ao tempo investido e às vitórias em batalhas (Coinext, 2024). Além disso, o jogo possui 36 níveis, onde, quanto mais avançado o nível, maior a recompensa, criando um incentivo para longas jornadas de trabalho dentro do ambiente virtual.

Esse cenário de trabalho digital revela a precariedade enfrentada por esses novos trabalhadores, que estão à margem de qualquer proteção legal. Não há garantias de jornada de trabalho limitada, tampouco proteção contra desligamentos arbitrários, nem cuidados com a ergonomia ou saúde do trabalhador. Além disso, a prática do trabalho infantil é uma preocupação, já que muitos jogadores são jovens e expostos a condições de trabalho extenuantes, sem qualquer segurança financeira ou previdenciária (Gomes; Farah, 2023).

Em síntese, essa modalidade emergente de trabalho, que se expande de uma forma célere, permanece desprovida das proteções trabalhistas fundamentais. Na realidade, muitos consideram essa atividade como algo distante do conceito tradicional de trabalho, frequentemente relegando-a a uma simples forma de entretenimento, sequer sendo considerada como uma categoria de esporte. Essa visão errônea resulta na vulnerabilidade dos e-atletas ou e-trabalhadores, que se encontram em situações de risco, o que será abordado de maneira mais exemplificativa no próximo item.

3.5 ESTUDO DE CASO: “BRUTT” JOGADOR PROFISSIONAL DE COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)

Os e-sports, assim como as diversas modalidades esportivas presentes na atualidade, demandam um esforço considerável por parte de seus competidores para alcançar a tão almejada vitória em nome das organizações que representam. No entanto, esse cenário competitivo também revela adversidades enfrentadas pelos atletas, como a ausência de cuidados básicos, insuficiência alimentar em períodos de campeonatos e a falta de condições adequadas de trabalho. Dentro dessa realidade, será analisado o caso de "BRUTT," jogador profissional de Counter-Strike: Global Offensive (CS), expondo os desafios relacionados à dignidade no trabalho nesse setor.

Jovem promessa do cenário brasileiro de CS:GO, Matheus Queiroz Coelho, conhecido como “Brutt,” faleceu em 15 de dezembro de 2019, aos 19 anos, por uma infecção do sistema nervoso central não especificada, depois de dias de internação e busca por diagnósticos conclusivos. Quando morreu, Brutt estava em ascensão na carreira e disputava o Campeonato Brasileiro de Counter-Strike (CBCS) (Oliveira, 2023).

Os familiares do *game-player* acreditam que o desfecho trágico poderia ter sido evitado caso houvesse um diagnóstico mais rápido, tratamento adequado e suporte efetivo por parte das equipes pelas quais o jogador passou, como a Team Reapers e a Imperial (Oliveira, 2023). Inconformada com a situação, sua mãe, Cristiane Fernandes Queiroz Coelho, ajuizou ações judiciais nas esferas cível, criminal e trabalhista contra ambas as equipes, as quais negam qualquer responsabilidade por negligência em relação à saúde do jovem atleta (Oliveira, 2023).

Residente no Rio de Janeiro, Brutt se mudou para São Paulo em agosto de 2019 para integrar a *gaming house*⁴ da Team Reapers, após ingressar na equipe em dezembro de 2018. Antes dessa mudança, ele jogava a partir de sua residência, e essa foi a primeira experiência do *pro-player* em um ambiente totalmente dedicado ao *e-sport*. A partir desse momento, o jovem começou a apresentar episódios de diarreia, um problema que também foi relatado por outros integrantes do time. A

⁴ Uma *gaming house* é uma casa onde jogadores de esportes eletrônicos moram, treinam e convivem juntos. O termo é mais conhecido como GH.

equipe suspeitava que a origem do problema estivesse relacionada à qualidade da água do filtro disponível, que apresentava um sabor estranho. Um ex-jogador da Team Reapers corroborou com essa percepção, afirmando: “A água tinha gosto ruim; todos relataram isso. Algumas pessoas tiveram problemas intestinais, mas não temos certeza se era devido à água ou à comida. Por um tempo, compramos água mineral, mas depois retornamos ao filtro. Tivemos que nos acostumar com o sabor” (Oliveira, 2020).

Após conquistar o 3º/4º lugar na primeira temporada do Campeonato Brasileiro de Counter-Strike (CBCS), a Team Reapers optou por dispensar todo o elenco, exceto Brutt, em outubro de 2019. Durante esse período, o jovem assumiu a responsabilidade de montar um novo time de jogadores. No entanto, ele começou a experimentar dores abdominais e, em duas ocasiões, buscou atendimento médico por conta própria, primeiro na rede privada e, posteriormente, na pública. Em sua última consulta, foi diagnosticado com esofagite (inflamação do esôfago) e gastroenterite (infecção intestinal). É importante destacar que ele não possuía convênio médico para cobrir os custos do tratamento (Oliveira, 2020).

Insatisfeito com o desempenho da nova equipe da Team Reapers, o gamer aceitou uma proposta da Imperial, transferindo-se em novembro para o início da segunda temporada do CBCS. Contudo, a expectativa de um ambiente de trabalho mais propício não se concretizou. A casa da Imperial carecia de ar-condicionado e localizava-se nas proximidades do Aeroporto de Congonhas, o que dificultava o descanso dos jogadores devido ao calor excessivo e ao barulho constante. Além disso, episódios de desabastecimento de alimentos e o alagamento frequente do banheiro, causado pelo entupimento do ralo, evidenciaram a precariedade das condições de vida e trabalho dos atletas (Oliveira, 2020).

Durante seu período na Imperial, Brutt buscou atendimento médico pelo menos cinco vezes. Inicialmente, após episódios de diarreia e dor abdominal, ele começou a apresentar tosse, seguida por relatos de dores de cabeça intensa (Oliveira, 2020). Após quatro consultas na Unidade de Pronto Atendimento (UPA) Vila Santa Catarina, em São Paulo, em datas distintas, a mãe do jogador decidiu levá-lo ao Rio de Janeiro para melhor cuidado e para garantir a administração dos antibióticos prescritos (Oliveira, 2020).

Ao chegar ao quarto da casa da Imperial, Cristiane, mãe do jogador, encontrou seu filho deitado em uma cama de casal, pálido e com os olhos roxos. Em

suas palavras, ele se assemelhava a um "morto-vivo", com duas toalhas molhadas sobre a cabeça. (Oliveira, 2020).

Cristiane relatou que, no dia em que foi buscar seu filho, ele não havia conseguido adquirir os medicamentos prescritos pelo médico da UPA, e nenhuma ajuda por parte da Imperial foi oferecida. Não obstante, no dia anterior, 29 de novembro, o jovem apareceu na transmissão do CBCS usando um capuz que cobria a cabeça. Após a partida entre Uppercut e Imperial, ele informou à mãe que utilizava o capuz para disfarçar uma toalha molhada na nuca, evidenciando a intensidade da dor de cabeça que sentia (Oliveira, 2020).

Com a autorização da Imperial para que Brutt buscasse tratamento médico, o proprietário do clube transferiu R\$ 800,00 para a conta de Cristiane, com o intuito de auxiliar nas despesas relacionadas ao tratamento. Preocupada com a saúde do filho, Cristiane optou por levá-lo a uma consulta com um médico de confiança da família (Oliveira, 2020).

No dia seguinte, ao realizar o exame em um laboratório particular, os profissionais imediatamente constataram a gravidade do quadro clínico de Brutt. Eles informaram que o jogador apresentava diversas lesões no cérebro e recomendaram, com urgência, a consulta a um neurologista (Oliveira, 2020).

Antecipando os custos adicionais que viriam a seguir, Cristiane contatou novamente a Imperial. O gerente da equipe afirmou que discutiria a situação com os proprietários, mas deixou claro que a ajuda de R\$ 800,00 dada por Felipe Martins era uma contribuição particular, uma vez que o clube não arcava com despesas de saúde ou convênios. "Ficou por isso mesmo. Não veio resposta", lamentou a mãe (Oliveira, 2020).

Diante da necessidade de assistência médica, Brutt pagou do próprio bolso pela consulta com o neurologista. Entre transferências para diferentes hospitais, ele foi admitido na Unidade de Terapia Intensiva (UTI) devido à deterioração de seu estado de saúde (Oliveira, 2020). Contudo, horas após a internação na UTI, o gamer não resistiu e faleceu. Apenas após a morte do jogador, a Imperial transferiu R\$ 5 mil para Cristiane, sua mãe (Oliveira, 2020).

Diante de toda a situação, a família do jogador decidiu recorrer à Justiça, promovendo cinco ações: duas de natureza trabalhista, relacionadas às irregularidades nos vínculos empregatícios nos clubes pelos quais Brutt passou; duas indenizatórias, em resposta à negligência com o estado de saúde do jogador; e

um pedido para a instauração de um inquérito policial que averiguasse a causa de sua morte (Marques, 2020). Nesse contexto, a ação trabalhista de nº 1000983-89.2020.5.02.0069, no Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região, resultou na condenação da Imperial em 1ª instância, em julho de 2022, sob a sentença da juíza do Trabalho Patricia Almeida Ramos, da 69ª Vara do Trabalho de São Paulo.

Ao condenar a Imperial ao pagamento de indenização, a juíza destacou que a empresa não proporcionou um ambiente de trabalho "hígido, seguro e confortável" aos jogadores da equipe na época de Brutt, descumprindo suas obrigações legais e contratuais para a proteção da saúde do atleta. Além disso, a magistrada observou que não houve "nenhum tipo de assistência" quando o jogador apresentou sintomas de deterioração de sua saúde (Oliveira, 2023). Embora a juíza reconhecesse que o sofrimento pela morte de um parente é "impassível de reparação", ela ressaltou que o objetivo da indenização por danos morais é "impedir que o empregador pratique novamente o ato com os demais empregados". Dessa forma, a Imperial foi condenada a pagar R\$ 100 mil a cada um dos autores da ação, que são os pais e dois irmãos de Brutt, totalizando R\$ 400 mil (Oliveira, 2023).

Um dos principais argumentos da família de Brutt foi à alegação de que a *gaming house* da Imperial, localizada em São Paulo, apresentava condições inadequadas, o que a equipe negou em sua defesa. A juíza contextualizou a necessidade de uma estrutura que atenda às normas de higiene e segurança do trabalho, especialmente considerando que a maioria dos envolvidos são jovens que, para se dedicarem ao esporte, muitas vezes deixam suas famílias para morar em um local desconhecido, onde o profissional se mistura ao privado (Oliveira, 2023).

Baseando-se nas provas apresentadas, a magistrada constatou que as instalações do banheiro da casa da Imperial eram precárias, e que não havia ventilação adequada nos dormitórios e ambientes de trabalho durante o período em que Brutt jogou pela equipe (Oliveira, 2023).

Além disso, a juíza também concluiu que a alimentação fornecida aos jogadores era insuficiente. Embora houvesse uma cozinheira na casa apenas três vezes por semana, quando a comida acabava, os próprios integrantes do time eram obrigados a preparar suas refeições com os mantimentos disponíveis ou a pedir comida por aplicativos de entrega (Oliveira, 2023). De acordo com a juíza, a Imperial tinha a obrigação de "proporcionar aos atletas refeições saudáveis, balanceadas e

periódicas ao longo do dia, no mínimo, café da manhã, almoço e jantar" (Oliveira, 2023).

A magistrada criticou a postura da Imperial, que ignorou o arcabouço jurídico que protege a saúde e o bem-estar dos empregados, escudando-se em argumentos como "ninguém reclamou", "todos queriam que ficasse do jeito que está" e "as reclamações eram brincadeira". Para a juíza, tal comportamento merece não apenas reprovação social, mas também responsabilização legal (Oliveira, 2023).

A família de Brutt também buscou o reconhecimento do vínculo empregatício entre o jogador e a Imperial. Apesar de a equipe ter negado a existência dessa relação, afirmando que o contrato com Brutt não foi assinado, a juíza concluiu que estavam presentes todos os requisitos para a configuração de uma relação de trabalho (Oliveira, 2023).

Para a magistrada, mesmo que o contrato específico de Brutt com a Imperial não tenha sido formalmente assinado, o contrato de transferência do jogador da Team Reapers para a equipe foi efetivamente firmado, estabelecendo a relação de emprego com o novo time (Oliveira, 2023). Com base nos requisitos legais, que incluíam a pessoalidade — uma vez que a relação com Brutt se deu em função de suas habilidades no jogo "CS" —, a habitualidade — já que o atleta morava na *gaming house*, estrutura criada e subsidiada pela Imperial —, a onerosidade — uma vez que houve pagamento durante o período em que esteve na equipe — e a subordinação — visto que o jogador se submeteu a uma rotina de treinos e jogos —, a existência do vínculo de emprego foi considerada irrefutável (Oliveira, 2023).

Como consequência, a juíza determinou que a Imperial assinasse a carteira de trabalho de Brutt pelo período em que o jogador defendeu a equipe e que pagasse as verbas trabalhistas correspondentes ao reconhecimento do vínculo empregatício (Oliveira, 2023).

Em 2ª instância, desembargadores da 14ª Turma do Tribunal Regional do Trabalho da 2ª Região (TRT-2) negaram o recurso da Imperial e mantiveram a sentença em seu inteiro teor. Atualmente, os autos do processo foram remetidos ao Tribunal Superior do Trabalho para o processamento do recurso movido pela Imperial, desde 5 de março de 2024.

Casos como este mostram como o cenário atual pode levar os atletas a situações desfavoráveis, expondo-os a riscos que desrespeitam os princípios do

Estado Democrático de Direito. É importante que se reforce que é papel do Estado proteger, desde o aparato constitucional e, especialmente, através das leis trabalhistas, a dignidade humana, a igualdade e todo o arcabouço de direitos sociais conquistados por meio de lutas históricas. Embora esses direitos tenham sido reconhecidos em um contexto diferente, eles são perfeitamente aplicáveis a profissões não convencionais, como reconhecido pela juíza no caso em questão.

4 A PROTEÇÃO SOCIAL E JURÍDICA DOS TRABALHADORES NO METAVERSO: GAME PLAYERS

Cada avanço tecnológico traz consigo alterações não apenas sociais, considerando forma de convívio e comportamentos, mas também, implicações no campo da normatividade jurídica. Com efeito, essa nova onda digital ofereceu, conforme já supracitado, novas modalidades de trabalho, as quais já possuem exaustivas discussões, como no campo do teletrabalho e também, de situações de trabalho através das plataformas digitais, as quais vão se ampliando aos poucos.

Concomitantemente, esse universo de “trabalho digital” se expandiu, abrangendo atividades *freelances*, na maioria das vezes, autônomas. Esse conjunto de atividades, desempenhado principalmente ou exclusivamente por meio de tecnologias digitais, cresce à medida que a internet e as tecnologias de conectividade on-line avançam exponencialmente, sendo aqui denominado como “*E-work*” – ou seja, todo trabalho realizado através da internet e dispositivos eletrônicos, especialmente no campo da “virtualidade” digital. Todavia, as novas profissões que surgem nesse cenário têm, em grande parte, se concentrado na esfera privada, desvinculadas do valor social do trabalho. Como já destacado, essas atividades se afastam da acepção normativa mais ampla estabelecida pela Constituição, que exige patamares mínimos de proteção para o trabalhador (Araújo, 2017), deixando esses profissionais à margem da proteção e da regulação estatal.

Nesse contexto, é importante destacar que, embora o trabalho ocorra no espaço virtual, as relações estabelecidas envolvem pessoas reais, trabalhadores que exercem suas funções nesse ambiente digital. Entre essas atividades, destaca-se o crescente campo dos game players, pioneiros no trabalho dentro do metaverso, que têm ganhado relevância no cenário laboral devido à sua expansão significativa e ao impacto que sofrem no âmbito do Direito.

4.1 A NOVA PROFISSÃO E A NECESSIDADE DE PROTEÇÃO SOCIAL MÍNIMA

O crescente desenvolvimento das tecnologias trouxe inúmeros benefícios à sociedade, como a criação de dispositivos que permitem a comunicação em tempo real com pessoas a grandes distâncias e, mais significativamente, a inovação da internet, que marcou profundamente a humanidade.

A internet transformou o acesso ao conhecimento, facilitando a pesquisa em diversas áreas, algo que anteriormente era uma realidade distante. Esse avanço tecnológico também possibilitou o surgimento dos jogos eletrônicos, os chamados videogames, cujo primeiro exemplo data de 1958 com o jogo Tennis for Two, desenvolvido pelo norte-americano William Higinbotham (Bohnen, Colling, Tessing, 2019). Nesse contexto, pode-se definir videogame como um programa interativo com jogos, cujas imagens são apresentadas numa tela de computador ou de televisão, que são acessadas por meio de um controle remoto ou de um teclado (Dicio, 2009).

Com o avanço das tecnologias e o surgimento de novos conceitos, o mundo dos videogames também passou por uma transformação. Os campeonatos de jogos eletrônicos, que tiveram início na década de 1970, foram reeditados e evoluíram ao longo dos anos. Inicialmente, as competições ocorriam de forma amadora, mas, na última década, os e-sports foram profissionalizados, ganhando visibilidade mundial por meio de transmissões midiáticas e alcançando um público cada vez maior. Esse processo de profissionalização dos e-sports se inseriu em um movimento mais amplo de monetização do mundo dos games, como exemplificado pelas apostas em competições de e-sports (Zille, 2024).

Em simultâneo, todo um ecossistema relacionado aos esportes eletrônicos foi se desenvolvendo, com o surgimento de influenciadores, comentaristas, críticos, e youtubers especializados em games. Nesse universo, há aqueles que se dedicam a realizar transmissões ao vivo, com análises críticas, discussões de problemas e soluções, ou até mesmo notícias, usando uma linguagem própria que proporciona maior engajamento com o público. Essas interações ocorrem tanto em plataformas gratuitas quanto em serviços pagos (Zille, 2024).

Dentro desse contexto de monetização no mundo dos games, observa-se o crescimento de cursos voltados para a melhoria de desempenho em jogos multiplayer, além da comercialização de contas, power-ups (itens ou habilidades especiais) e skins (modificações visuais). Assim como as pessoas compram roupas, acessórios e carros no mundo real para expressar status, os gamers fazem o mesmo no mundo virtual, utilizando essas compras como uma forma de refletir suas personalidades e conquistas (Zille, 2024).

Tal prática alcançou seu ápice em jogos ambientados no metaverso, onde os jogadores podem até mesmo especular sobre imóveis em um mundo virtual. A razão disso é que a realidade virtual está cada vez mais presente nos games, trazendo os jogadores para uma experiência ainda mais imersiva e realista (Zille, 2024).

Nesse sentido, o surgimento dos *game players* está diretamente ligado ao primeiro evento competitivo de esportes eletrônicos, realizado em Stanford, nos Estados Unidos. Embora esse primeiro campeonato não tenha tido grande relevância à época, ele abriu portas para o que hoje se conhece como pro player, ao introduzir uma nova modalidade que busca melhorar a qualidade de trabalho dos competidores profissionais (Lemos, 2024).

Ao longo dos anos, essa modalidade foi se consolidando e ganhando espaço globalmente, com eventos de maior porte e profissionalização. Com efeito, um dos maiores eventos responsáveis por apresentar o desenvolvimento que estava sendo realizado a respeito desse assunto foi o ocorrido no ano de 2017, no chamado CBLOL (Campeonato Brasileiro de League of Legends):

O universo dos e-sports se mostra em plena ascensão, midiática, financeira e popular. Em 2017, 2,6 milhões de pessoas assistiram à final do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLoL), com partidas transmitidas inclusive pela rede televisiva ESPN (Filho; Juang, 2021, p. 3)

Na atualidade, de acordo com o relatório 2018 Global Esports Market Report, da Newzoo, o número de jogadores de e-sports supera o de praticantes de futebol. Além disso, ao analisar o universo jovem, observa-se que, entre as pessoas que acompanham futebol no Brasil, 24% têm entre 10 e 20 anos. Em contrapartida, 43% dos jovens nessa faixa etária assistem com regularidade a torneios de e-sports." (Chiminazzo; Marques, 2022, p. 3-4).

Não obstante, os grandes clubes brasileiros de futebol já estão investindo nos e-sports. O Flamengo foi o primeiro time a criar uma equipe própria de e-games, adquirindo a vaga do Merciless Gaming na segunda divisão do Campeonato Brasileiro de League of Legends (LoL). Além disso, outras agremiações também fazem investimentos semelhantes ao do Flamengo, seja por meio de parcerias com jogadores que disputam partidas individuais, sem a necessidade de uma equipe própria, ou unindo-se a times que já participam de campeonatos eletrônicos (MELLO, 2017).

A partir dessa conjuntura, o Comitê Olímpico Internacional (COI) aprovou, no corrente ano, a criação dos recém-anunciados Jogos Olímpicos de E-sports. Este evento voltado para os jogos eletrônicos será realizado a cada dois anos, a partir de 2025, refletindo o ritmo da revolução digital e reconhecendo a crescente importância dos esportes eletrônicos no cenário global (Ge, 2024).

Dessa forma, é inegável a crescente popularidade dos jogos eletrônicos e a relevância que essa nova modalidade tem adquirido no campo laboral. O significativo crescimento desse setor, aliado ao impacto que vem gerando no Direito, evidencia a necessidade de um olhar atento para as transformações que os e-sports estão promovendo nas relações de trabalho

Em se tratando dessa modalidade de desporto, Ferreira e Costa (2019, p. 260) afirma que o e-sport é uma atividade que combina esforço físico e intelectual de maneira organizada e competitiva, seguindo normas internas e externas. Essa modalidade busca promover a integração de relações sociais e se caracteriza principalmente pelo uso do ambiente virtual como plataforma para a prática esportiva, uma verdadeira *second life*.

Essa definição abrange diversos aspectos relacionados aos esportes eletrônicos, visto que uma partida comum de um jogo eletrônico não é necessariamente considerada um e-sport. Para que uma atividade seja reconhecida como tal, ela deve envolver uma competição organizada (Léria; Maciel, 2022). Com base nessa perspectiva, nota-se que a prática dos esportes eletrônicos vem sendo cada vez mais reconhecida e caracterizada como um esporte propriamente dito, o que justifica a classificação de seus praticantes como atletas, ou, mais especificamente, como *cyber-atletas* (Léria; Maciel, 2022).

Assim como qualquer esporte, a prática profissional de jogos eletrônicos se configura como um trabalho que demanda regulamentação. No entanto, atualmente, ainda não existem leis específicas que abordem essa questão. Nesse contexto, destaca-se o Projeto de Lei nº 383/2017, de autoria do senador Roberto Rocha (PSDB-MA), que visa regulamentar a prática esportiva eletrônica e se encontra em tramitação no Senado, aguardando a apresentação de emendas. Esse cenário evidencia que o campo das ciências jurídicas já reconhece a importância e a necessidade de regulação da atividade laboral desses profissionais.

Não obstante, há alguns anos, vem sendo noticiado o reconhecimento por equiparação da Lei Pelé, nº 9.615/98, para estes *e-atletas* (G1, 2018), tendo como

ponto de partida que a referida norma regulamenta toda a estrutura em relação ao cenário esportivo, protegendo todo e qualquer desportista, dando garantias como carteira assinada e aos benefícios de seguridade social.

Partindo desse pressuposto, a Lei Pelé define que, para ser configurada como prática esportiva profissional, a atividade deve seguir os ditames do art. 1º, §1º, e do art. 3º, inciso III e §1º, inciso I, visto que somente as práticas esportivas formais de rendimento podem ser consideradas modalidades profissionais. Ou seja, para ser caracterizada como prática esportiva profissional, é imprescindível que seja de rendimento, praticada de forma competitiva e organizada, com o objetivo de obter lucros e resultados positivos em campeonatos, além de promover a integração entre pessoas e comunidades do país (Santana, 2017).

Nesse contexto de divergência sobre a classificação dos praticantes de *e-sports* como atletas profissionais, ainda, o artigo 3º, §1º, inciso I, da Lei 9.615/98 estabelece que apenas são considerados atletas aqueles que possuem um contrato especial de trabalho desportivo (Léria; Maciel, 2022). O art. 28, por sua vez, reforça em seu caput que o atleta profissional é aquele que exerce atividade esportiva remunerada com base em um contrato especial de trabalho firmado com uma entidade de prática esportiva.

Em consonância com essa definição, Coutinho Filho e Juang (2021, p. 66) destacam que, a partir de 2017, a Riot Games, desenvolvedora e organizadora dos eventos de *League of Legends*, passou a exigir a formalização dos vínculos empregatícios entre cyber-atletas, treinadores, e as equipes participantes das ligas norte-americanas e europeias.

Diante dessa exigência contratual internacional estabelecida pela Riot Games, o Brasil, buscando alinhar-se às normas internacionais e promovendo a evolução do cenário nacional de *e-sports*, adotou medidas semelhantes. Por meio da Associação Brasileira de Clubes de e-Sports (ABCDE), foi firmado um acordo determinando que os atletas e treinadores das equipes participantes do Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLLoL) deveriam ter registro em carteira profissional de trabalho, conforme previsto pela Lei Pelé, como relata Tarsila Machado Alves (2017).

No entanto, essa situação reflete uma realidade que ainda não se concretizou plenamente, tendo em vista que é baseada em um mero acordo e tem sua aplicabilidade apenas a uma modalidade de jogo. Além disso, a única legislação

vigente limita o reconhecimento dos direitos trabalhistas à existência de um contrato de trabalho formal, o que exclui muitos jogadores que atuam sem essa formalização.

Para ilustrar a fragilidade da situação, em 2019, o pro-player de League of Legends (LOL), Carlos 'Nappon' Rücker, precisou recorrer ao sistema judiciário para obter a assinatura de sua Carteira de Trabalho durante seu tempo na paiN Gaming (clube bi-campeão de Lol), além de reivindicar R\$ 60 mil em verbas rescisórias. Esse caso resultou em um reconhecimento por parte da Justiça do Trabalho de que os cyber-atletas possuem vínculo empregatício com os clubes de eSports. No entanto, a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) não é aplicada uniformemente em todas as equipes profissionais do Brasil, o que compromete os direitos dos jogadores e expõe as organizações a riscos jurídicos, conforme apontam especialistas (Oliveira, 2019)

Na ação judicial, Nappon relatou que a paiN Gaming o afastou dos treinos e competições em outubro de 2018 'sem qualquer motivo' e deixou de efetuar o pagamento de sua remuneração a partir de dezembro. Devido à inadimplência, o jogador rescindiu o contrato em abril de 2019 e começou a reivindicar seus direitos trabalhistas. Como não recebeu resposta à notificação extrajudicial enviada à direção do clube, decidiu recorrer à Justiça (Oliveira, 2019).

Outro caso já mencionado neste trabalho levou a Imperial Esports LTDA a assinar, em 2022, um acordo com o Ministério Público do Trabalho (MPT), no qual se compromete a regularizar a situação trabalhista de seus jogadores profissionais, os cyber-atletas, assim como as condições do ambiente de trabalho nas gaming houses, onde realizam suas partidas. (Andrade, 2022)

A empresa foi denunciada ao MPT em 2020 devido a irregularidades trabalhistas que podem ter agravado as condições de saúde do cyber-atleta Matheus 'Brutt' Queiroz, falecido em 2019. O acordo ainda estipula que as gaming houses ou as residências desses jogadores devem ser consideradas locais de trabalho, devendo, portanto, cumprir todas as normas aplicáveis aos ambientes de trabalho convencionais (Andrade, 2022).

Apesar dos reconhecimentos obtidos apenas pela via judicial, a realidade para esses jogadores ainda é marcada pela informalidade, carecendo de um reconhecimento adequado como atividade profissional, e não apenas como "lazer". As consequências dessa situação vão além da perda de benefícios trabalhistas; incluem a limitação de direitos autorais ao transmitir suas partidas e interações

online, bem como a ausência de proteção a menores, o que compromete sua segurança e bem-estar durante eventos e transmissões.

Nesse contexto, conforme os casos apresentados como exemplo, que são apenas alguns de muitos casos, nesse ambiente de jogos online profissionais não se discute a ergonomia ou a saúde do trabalhador. Além disso, esses jogadores podem ser desligados sem qualquer aviso prévio e sem suporte seguro que resguarde danos potenciais à sua saúde física e mental decorrentes dessa relação.

Outro ponto que merece destaque, conforme mencionado no acordo do MPT, é que, neste ambiente virtual, sempre haverá um trabalhador operando um avatar no teletrabalho. Nesse sentido, é essencial observar as condições do ambiente de trabalho, uma vez que “o ambiente de trabalho requer ação concomitante de prevenção de acidentes e doenças do trabalho aos quais os trabalhadores estão expostos, assim como o empenho dos profissionais nas atividades visando ao controle ambiental das organizações potencialmente poluidoras” (Silva E. *et al.*, 2019), mas na prática, não é o que ocorre, ficando os *game-players* em situações degradantes.

Portanto, é fundamental que esse teletrabalhador, ao manejar seu avatar e desenvolver suas atividades no ambiente virtual, siga as normas de saúde, higiene e segurança do trabalho. É responsabilidade do empregador ou contratante garantir um ambiente de trabalho equilibrado, independente de vínculo empregatício, pois isso se trata de um direito fundamental de todos os trabalhadores, consagrado pela Constituição Federal do Brasil.

Por fim, no caso desses profissionais, observa-se a falta de estabilidade, resultante de contratos temporários e da relação de exploração do trabalho, caracterizada por vínculos freelance ou baseados em projetos. Essa ausência de regulamentação os deixa desprotegidos em termos de direitos trabalhistas e benefícios sociais, além de dificultar o equilíbrio entre vida profissional e pessoal, o que pode resultar em desgaste físico e emocional ou sobrecarga de trabalho.

4.2 A EFICÁCIA DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS NAS NOVAS RELAÇÕES DE TRABALHO: UMA PERSPECTIVA PÓS-POSITIVISTA

No contexto dessas novas profissões emergentes, marcadas pela ausência de estabilidade, levanta-se uma questão crucial: essas modalidades representam uma ruptura com o Direito do Trabalho tradicional, ou demandam a aplicação dos direitos fundamentais sob a ótica do pós-positivismo jurídico? Nesse sentido, é imprescindível considerar a efetividade do princípio da dignidade da pessoa humana dentro dessas novas relações laborais (Santos, 2023).

É calcado nesse questionamento que se encontra atualmente o Direito do Trabalho. De um lado, enfrenta críticas e pressões que defendem o afastamento de sua aplicação nas relações laborais em ambiente digital totalmente imersivo como forma de ruptura do ordenamento jurídico trabalhista. De outro, há a necessidade de se interpretar e aplicar princípios fundamentais, direitos constitucionais, o direito comparado, bem como normas internas e a jurisprudência, tanto nacional quanto internacional, para regular adequadamente essas novas modalidades de trabalho humano em um cenário exclusivamente digital (Santos, 2023)

Essa indagação sobre a aplicabilidade e incidência do Direito do Trabalho tem suas raízes na Revolução Digital, que deu origem ao chamado "proletariado digital". Esse fenômeno emergiu com o aumento do trabalho em plataformas digitais e foi impulsionado pela radicalização das características individuais sob uma governança neoliberal, marcada pela maior flexibilidade de gestão e uma descentralização das empresas. Tal cenário veio acompanhado de um processo de desregulação social e laboral, que encontrou, especialmente nas economias periféricas, condições ideais para sua expansão e consolidação (Almeida, 2020).

Sob esse prisma, observa-se um crescente movimento patronal em favor da flexibilização das regras protecionistas do Direito do Trabalho. Essas investidas têm se materializado por meio de um intenso lobby para a ampliação da terceirização de serviços, além de propostas extremistas que defendem a total desregulamentação trabalhista (Silva Junior, 2016). Esse status quo evidencia uma tentativa contínua de reconfigurar as relações de trabalho, muitas vezes em detrimento das garantias fundamentais dos trabalhadores.

Diante desse panorama, o alicerce juspositivista sobre o qual foi idealizada a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) – principal instrumento legal

que regula as relações laborais, criado em 1943 – talvez explique os desafios e as investidas que atualmente se manifestam contra a proteção aos trabalhadores hipossuficientes (Silva Junior, 2016). Essa base rígida, focada em regras e pouco adaptável, parece insuficiente para responder às transformações tecnológicas e sociais que surgem no cenário contemporâneo.

É fundamental destacar que a hipossuficiência retratada nesse texto é uma característica inerente a todo empregado, resultante de sua posição contratual na relação de trabalho. O trabalhador, em razão de sua condição de subordinado, encontra-se em desvantagem frente ao empregador, que detém maior controle e poder na relação empregatícia. Essa disparidade de forças decorre não apenas da subordinação jurídica, intrínseca à natureza do vínculo de emprego, mas também, e talvez de forma ainda mais significativa, da concentração de poderes no lado patronal do contrato de trabalho (Alves, 2019).

Por conseguinte, o contexto social e político evoluiu, e com ele a própria teoria do Direito. Os valores que norteiam a sociedade hoje são diferentes e mais evidentes. Assim, a estrutura jurídica positivista, rígida e alheia à realidade empírica e a qualquer conteúdo axiológico, revela-se insustentável para compreender as complexidades de uma sociedade cada vez mais plural e diversificada (Silva Junior, 2016).

Com a ordem democrático-constitucional vigente, que exalta valores e princípios voltados à proteção do trabalho humano e à dignidade da pessoa, surgem questionamentos sobre a capacidade do modelo justralhista tradicional em garantir, de forma efetiva, os direitos fundamentais dos trabalhadores (Silva Junior, 2016). A vocação antropocêntrica da atual ordem jurídica exige que os sistemas legais acompanhem as mudanças sociais e tecnológicas, assegurando a proteção mínima aos trabalhadores no ambiente digital.

Diante da evolução social, o Direito carece de uma reanálise. Torna-se, pois, cada vez mais evidente a obsolescência da perspectiva estritamente formal do Direito, alheia a juízos éticos e à realidade empírica. O mundo prático torna-se importante. As questões sociais, políticas e econômicas, antes isoladas pelo positivismo, passam agora a instigar os debates dos juristas. O valor absoluto da lei torna-se relativizado diante das contingências humanas. O legado científico do positivismo jurídico clamava por um olhar crítico, mais penetrante. Assim como uma estrutura linguística precisa de semântica e pragmatismo para ser funcional, o

Direito positivista também demanda uma nova racionalidade jurídica que transcenda a norma posta, buscando atender às necessidades atuais de uma sociedade em transformação (Silva Junior, 2016).

Para que o Direito se adapte a essa evolução social e não se torne alheio à sociedade que busca regular, bem como aos valores nela incorporados, a teoria jurídica passa a valorizar a normatividade dos princípios. Doravante, esses princípios passam a integrar o sistema normativo, ao lado das regras.(Silva Junior, 2016).

No que diz respeito aos profissionais "Game Players", acreditamos que, com base no valor social do trabalho, no princípio da primazia da realidade, no princípio da continuidade e no princípio da razoabilidade, é possível reconhecer o vínculo de emprego em alguns casos, considerando o contexto social atual. Essa conclusão se deve à presença dos requisitos necessários para a configuração de uma relação de emprego:

O atleta de esportes eletrônicos, como pessoa física, atende ao requisito de vinculação entre sua atividade e o empregador, que contrata suas habilidades e o representa em competições, de forma pessoal. A continuidade da atividade, é exercida de forma regular e não permite o desempenho de outras funções simultaneamente, caracterizando-se por uma frequência diária (Leria; Maciel, 2022).

A subordinação é evidente, estabelecendo uma hierarquia onde o prestador de serviços deve cumprir funções específicas, criando uma relação de dependência entre as partes, cita-se: a permanência diária em infraestruturas fornecidas pelas equipes, as chamadas Gaming Houses, que servem para treinamentos, e no cumprimento de horários de treino, estudos e lazer, frequentemente acompanhados da cessão de uso de direito de imagem e outras incumbências (Leria; Maciel, 2022).

Por fim, a onerosidade se concretiza quando o empregador remunera o profissional pelos serviços prestados, que pode ocorrer de diversas formas, como pagamento de comissões ou fixação de um salário mensal (Leria; Maciel, 2022).

No entanto, para que se reconheça essa relação de emprego, muitos profissionais se veem compelidos a recorrer ao Judiciário, como demonstrado nos casos da "Imperial Esportes" e "Nappon Rucker." Ademais, é importante destacar que nem todas as situações podem ser classificadas como uma relação de emprego propriamente dita, alguns começam seu trabalho da sua própria casa, sem

necessariamente se mudarem para as gaming houses. Contudo, um profissional de e-sports não deve ser excluído das proteções trabalhistas, independentemente da existência de um vínculo empregatício formal.

Nesse cenário, é necessário se utilizar de estratégias interpretativas de ampliação da esfera de proteção do Direito do Trabalho para além do emprego, estando, assim, em consonância com o caput do artigo 7º da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988, que não restringiu a incidência dos direitos sociais trabalhistas apenas aos empregados, mas garantiu também aos trabalhadores genericamente considerados (Alves, 2019).

Dessa forma, serão protegidos direitos mínimos a esses trabalhadores não empregados. A motivação para tal se encontra no contexto expansionista do Direito do Trabalho no Brasil, pós-positivista, que se baseia na seguinte ideia: se a relação contratual de trabalho não é de emprego por ausência de requisito(s) do artigo 3º da CLT, mas está presente a inferioridade contratual agravada que pode resultar em lesão na esfera patrimonial ou existencial do trabalhador, então deve-se garantir a ele a aplicação da regra trabalhista, em especial a de matriz constitucional (Alves, 2019).

Por fim, a figura do autônomo exclusivo no teletrabalho, a exemplo, sendo uma subcategoria do *E-work* (categoria) afasta a clássica proteção celetista. Ocorre que se houver vulnerabilidade laborativa em decorrência da exclusividade da entrega de trabalho a um único contratante deverá incidir, também aqui, direitos sociais trabalhistas consagrados no artigo 7º da Constituição da República (Alves, 2019), para assim garantir um campo de proteção. Dessarte, o que se pretende com a ampliação hermenêutica proposta é garantir que a todo o campo de realização laboral sejam garantidos direitos mínimos para os e-trabalhadores, inclusive quando essa atividade laboral seja realizada fora dos espaços físicos tradicionais de exploração do trabalho, como o metaverso ou *second-life*.

4.3 PROMOVENDO UM TRABALHO DECENTE: DIRETRIZES E PRÁTICAS ESSENCIAIS

Diante da emergência de novas formas de trabalho no metaverso, como os gamesplayers (o foco deste trabalho), conforme discutido anteriormente, é crucial não apenas garantir o reconhecimento dessas profissões, mas também assegurar

que elas estejam inseridas dentro de parâmetros dignos de trabalho. Neste sentido, o conceito de "trabalho decente", amplamente defendido pela Organização Internacional do Trabalho (OIT), torna-se uma diretriz fundamental para a proteção desses trabalhadores no ambiente digital.

Em uma perspectiva retrospectiva, quando a relação de trabalho era tratada como um ramo do Direito das Obrigações Civis, seguindo os princípios inerentes aos contratos em geral, constatou-se que as formas de contrato de trabalho vinham ratificando condições como salários baixos, trabalho infantil, jornadas extensas e acidentes de trabalho, entre outros problemas (Gomes; Farah, 2023).

Em consequência, reconheceu-se a necessidade de criar normas que assegurassem a proteção do trabalhador diante do cenário de desigualdade observado. Assim, no final do século XIX, surgiu o Direito do Trabalho como um ramo autônomo, sensível às mudanças econômicas, sociais e políticas. Contudo, com a expansão tecnológica no final do século XX e início do século XXI, e o surgimento de novas categorias de trabalhadores nos meios digitais, é necessário lembrar o papel do Direito do Trabalho como elemento estabilizador das relações jurídico-laborais, promovendo o equilíbrio nessas novas formas de trabalho (Gomes; Farah, 2023).

No entanto, apesar dessa necessidade, o Direito do Trabalho muitas vezes é deixado de lado, como se as garantias mínimas não se aplicassem a esses novos trabalhadores. Um exemplo claro dessa desconexão é o inquérito civil conduzido pelo Ministério Público do Trabalho para investigar denúncias de trabalho infantil no jogo "Roblox." Atualmente, 58% dos usuários da plataforma têm até 16 anos, de acordo com dados fornecidos pela própria empresa (Harari, 2024). Essa situação nos remete a um período anterior ao surgimento do Direito do Trabalho, quando a relação laboral era tratada sob a ótica do Direito das Obrigações Civis, desconsiderando as proteções fundamentais.

A realidade enfrentada por muitos trabalhadores no ambiente digital, como no caso do "Roblox," reflete um retrocesso preocupante, em que a busca desenfreada pelo lucro se sobrepõe às condições dignas de trabalho. Essa postura negligente vai contra os princípios fundamentais defendidos pelo Direito do Trabalho e pela própria Organização Internacional do Trabalho (OIT). A Declaração da Filadélfia, de 1919, já afirmava que "o trabalho não é mercadoria", ressaltando que o

trabalho desprovido de dignidade e valor social é, em princípio, ilícito. Portanto, garantir um ambiente de trabalho saudável e com o mínimo de nocividade possível deve ser uma prioridade, mesmo nas novas modalidades de trabalho digital. (Gomes; Farah, 2023)

Nesse sentido, recorda-se que a noção de trabalho decente foi proposta na LXXXVII Conferência Internacional do Trabalho, realizada em 1999, por meio do Relatório do Diretor-Geral da OIT (1999). Diante de um novo cenário, em que os ganhos econômicos e as forças de mercado exercem maior influência sobre o mundo do trabalho do que a mediação por atores sociais, normas legais e intervenção estatal, o documento exigiu uma humanização da economia mundial (OIT, 1999). O relatório enfatiza que não se trata apenas de criar postos de trabalho, mas de garantir que esses empregos sejam de qualidade aceitável. Nesse contexto, a OIT se compromete a promover oportunidades para que homens e mulheres consigam um trabalho decente e produtivo, em condições de liberdade, equidade, segurança e dignidade humana. (Rosenfield; Mossi, 2020)

Em síntese, o trabalho digno é o ponto de convergência dos quatro objetivos estratégicos da OIT: promoção dos direitos fundamentais no trabalho, geração de emprego, proteção social e diálogo social. Trata-se de um conceito que se refere a um trabalho remunerado de forma adequada, exercido em condições de segurança, liberdade e equidade, garantindo uma vida digna. (OIT, 1999)

Dessa forma, o conceito de trabalho digno abrange não apenas a remuneração justa e as condições adequadas de segurança, liberdade e equidade, mas também reflete uma visão ampla de proteção social e respeito aos direitos fundamentais. O intento estabelecido pela OIT foi justamente capturar essa convergência das diversas dimensões que garantem um trabalho digno e decente, promovendo empregos de qualidade que respeitem os direitos fundamentais no trabalho, assegurem proteção social e garantam o direito à representação e participação em processos de diálogo social. Assim, qualquer deficiência em uma dessas áreas resulta, em maior ou menor grau, em um déficit de trabalho decente (Organização Internacional do Trabalho, 2018).

Essa visão ampla do trabalho decente, promovida pela OIT, foi posteriormente incorporada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) definidos pelas Nações Unidas na Agenda 2030. Entre as metas, destaca-se a

promoção de "crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo, e trabalho decente para todas e todos" (Gomes; Farah, 2023).

Nesse contexto, a dignidade do trabalhador deve ser compreendida como fundamental para a efetivação de outros direitos humanos essenciais, como o direito à vida, ao lazer, à cultura, à saúde e à convivência familiar e comunitária (Gomes; Farah, 2023).

Os desafios para garantir trabalho decente no metaverso são inúmeros e refletem uma complexidade que vai além das formas tradicionais de trabalho. Um dos principais entraves está na ausência de contratos formais que regulem as relações laborais. No ambiente digital, especialmente nas plataformas que compõem o metaverso, muitos profissionais atuam como freelancers ou trabalhadores autônomos, mas sem a autonomia típica desse modelo. Essa informalidade fragiliza a posição do trabalhador e dificulta a garantia de condições dignas, incluindo o recebimento de férias remuneradas, previdência social e licenças.

Outro obstáculo significativo é a dificuldade em estabelecer jornadas de trabalho justas. No caso dos pro-players, o trabalho tende a ser flexível e muitas vezes sem horários bem delimitados, o que pode resultar em jornadas exaustivas e desproporcionais, muitas vezes não remuneradas adequadamente. Além disso, esses jogadores profissionais enfrentam desafios relacionados à forma de remuneração, que frequentemente varia conforme o desempenho e o tempo de jogo, sem uma base fixa, deixando-os expostos a riscos de exploração. Em alguns casos, torna-se difícil identificar quem é responsável por garantir a proteção e os direitos desses profissionais

O maior obstáculo para esses profissionais, além do reconhecimento como tal, é o enquadramento nas legislações vigentes. A legislação trabalhista aplicada aos contratos de esportistas profissionais de rendimento é regida pela Lei Pelé, e as normas gerais de seguridade social e de Direito do Trabalho se aplicam apenas subsidiariamente. A aplicação dessa legislação especial depende exclusivamente dos contratos formais que estejam em conformidade com os requisitos da Lei Pelé, incluindo as cláusulas obrigatórias que devem estar inseridas neste contrato especial. Contudo, esses trabalhadores não possuem nem mesmo um espaço adequado e seguro para trabalhar, quanto mais um contrato formalmente elaborado e assinado.

Em outros casos, aplica-se a regra da CLT, que exige a análise dos elementos da relação de trabalho para determinar se se configura uma relação de emprego ou de outro gênero. No entanto, na prática, muitos jogadores precisam recorrer ao Judiciário para reconhecer esse vínculo, aplicando o princípio da primazia da realidade, pois frequentemente ingressam no mercado de trabalho com a falsa ideia de que são 'autônomos'.

Contudo, é evidente que a situação para esses novos profissionais no mercado de trabalho é obscura, caracterizada por incertezas e falta de regulamentação. Essa realidade não justifica que os jogadores continuem a enfrentar condições ainda mais vulneráveis.

Para superar esses desafios, é fundamental estabelecer diretrizes claras que regulem o trabalho no setor. Com base nas orientações da OIT e em estudos sobre as profissões digitais, uma das primeiras medidas seria incluir na Lei Pelé um artigo que reconheça o desporto virtual como esporte. Além disso, é necessário criar uma regulamentação específica para os e-Sports, que defina aspectos como jornada e escala de trabalho, assegurando períodos de descanso adequados. Isso garantirá que os profissionais tenham acesso à proteção social e a benefícios essenciais. Também é imprescindível estabelecer políticas de remuneração justas e proporcionais ao trabalho realizado, eliminando a variabilidade excessiva dos rendimentos.

Por fim, a criação de mecanismos de representação coletiva para esses jogadores seria um passo importante para promover o diálogo social e garantir que suas necessidades sejam ouvidas e respeitadas. Assim, as diretrizes para assegurar um trabalho decente no metaverso não devem apenas garantir direitos formais, mas também proteger a dignidade e a qualidade de vida dos profissionais inseridos nesse novo modelo de trabalho digital.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo demonstrou que a virtualização das relações de trabalho, impulsionada pelo avanço tecnológico, exige uma urgente adequação do arcabouço jurídico vigente. O surgimento de novas modalidades laborais no ambiente digital, especialmente no metaverso, desafia as normas trabalhistas tradicionais, como as estabelecidas pela CLT, criando uma lacuna regulatória que expõe os trabalhadores a situações de desproteção e incerteza. A ausência de uma regulamentação específica para essas atividades remuneradas emergentes, como as dos jogadores de games profissionais (*game players*), evidencia a necessidade de atualização legislativa, capaz de harmonizar os avanços tecnológicos com a proteção legal já garantida constitucionalmente.

O metaverso, embora traga desafios significativos no campo do direito do trabalho, também oferece um enorme potencial para o desenvolvimento de novas formas de trabalho e remuneração. Contudo, a falta de limites de jornada e a natureza imprevisível da remuneração, como visto no modelo "Play to Earn", geralmente conduzida por investidores, coloca os trabalhadores em uma posição vulnerável. Muitos desses jogadores dedicam longas horas sem garantia de um salário mínimo ao final do mês.

A pesquisa identificou que os jogadores de e-sports atuam em um cenário que se distancia das características tradicionais de trabalho em plataformas, criando dinâmicas específicas que precisam ser analisadas sob a ótica de uma "gig economy" digital. Ao explorar as particularidades desse novo cenário, foram analisados os impactos das criptomoedas e NFTs como formas de remuneração indireta, destacando-se o papel da tecnologia blockchain como facilitadora da transição entre o ambiente virtual e o mundo real, transformando ativos digitais em bens com valor real e comercializável.

Diante dessas inovações, foi possível reconhecer que, embora a CLT forneça um importante ponto de partida para a regulamentação de trabalhadores, especialmente em ambientes físicos, ela carece de adaptações que contemplem a complexidade das novas formas de trabalho no metaverso. Neste contexto, jogadores que atuam em "game housing" encontram maior facilidade em ter seu vínculo de emprego reconhecido judicialmente. No entanto, a maioria dos game

players trabalha de forma remota, sem vínculo tradicional, o que dificulta a aplicação direta da legislação trabalhista.

Foi argumentado que a extensão da proteção do Direito do Trabalho deve ir além do paradigma clássico de emprego formal, abarcando também os trabalhadores em modalidades flexíveis e inovadoras. A interpretação dos princípios trabalhistas, fundamentada no espírito do artigo 7º da Constituição da República, é essencial para garantir a proteção social mínima aos trabalhadores digitais. O pós-positivismo, ao valorizar a normatividade dos princípios e a dignidade humana, oferece uma abordagem mais ampla e adaptada às necessidades desses trabalhadores, assegurando que eles possam experimentar um trabalho digno e decente, mesmo em contextos não convencionais.

Nesse sentido, o Direito do Trabalho tem uma base sólida nos princípios fundamentais dos direitos sociais, que garantem proteção não apenas aos empregados, mas a todos os trabalhadores. Esses princípios incluem o valor social do trabalho, a dignidade da pessoa humana e a necessidade de condições mínimas de proteção social. Nesse sentido, propõe-se que esses princípios sejam aplicados diretamente às novas modalidades de trabalho digital, assegurando aos trabalhadores do metaverso o mínimo de dignidade e proteção, independentemente da existência de um vínculo formal de emprego.

Além disso, é essencial que a Lei Pelé, que regula o esporte no Brasil, reconheça oficialmente o e-Sport como uma modalidade de trabalho esportivo. Esse reconhecimento abriria caminho para a criação de uma regulamentação específica para os e-Sports, que aborde aspectos cruciais como jornada de trabalho, escalas e períodos de descanso. Ao garantir limites claros para a carga de trabalho e descanso adequado, evitar-se-ia a sobrecarga dos jogadores, que muitas vezes dedicam longas horas sem qualquer tipo de controle ou segurança jurídica.

Outro ponto fundamental desta proposta é a implementação de políticas de remuneração justas e proporcionais ao trabalho realizado. A variabilidade excessiva dos rendimentos, comum no modelo "Play to Earn", expõe os jogadores a riscos econômicos desproporcionais, já que muitos não conseguem garantir um salário mínimo ao final de suas atividades. A regulamentação deveria prever mecanismos que assegurem uma remuneração justa e condições mínimas de trabalho, de modo a promover um ambiente de trabalho mais estável e seguro para esses profissionais.

Assim, a proposta deste trabalho é dupla: primeiro, a aplicação dos princípios fundamentais de proteção social aos trabalhadores do metaverso, assegurando dignidade e proteção mínima a esses profissionais; e segundo, a criação de uma regulamentação específica para os e-Sports, com base na Lei Pelé, que estabeleça critérios claros sobre jornada, escalas de trabalho e remuneração. Isso garantiria que esses trabalhadores digitais tivessem acesso a direitos sociais fundamentais, como descanso, remuneração justa e proteção social, conforme previsto na Constituição Federal e nos valores sociais que norteiam o Direito do Trabalho no Brasil.

Por fim, esta pesquisa atingiu seus objetivos ao examinar a evolução e virtualização das relações de trabalho, ao analisar a inserção de criptomoedas e NFTs no contexto de trabalho digital e ao avaliar a eficácia dos direitos fundamentais no ambiente do metaverso. A partir dessas análises, foram propostas recomendações para assegurar a proteção jurídica adequada e garantir condições de trabalho justas e dignas para os trabalhadores digitais, conforme exige o princípio do valor social do trabalho, constitucionalmente consagrado.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paula. **Revolução digital: a demanda social pela regulação do trabalho**. In: CARELLI, Rodrigo; CAVALCANTI, Tiago; FONSECA, Vanessa. Futuro do trabalho: os efeitos da revolução digital na sociedade. Brasília: ESMPU, 2020. 472 p.

ALVES, Amauri Cesar. **Direito, trabalho e vulnerabilidade**. Revista da Faculdade de Direito UFPR, Curitiba, PR, Brasil, v. 64, n. 2, p. 111-139, maio/ago. 2019. ISSN 2236-7284. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/direito/article/view/63907>. Acesso em: 28 set. 2023.

ALVES, Tarsila Machado. **Carteira de trabalho é apenas uma das formas de contrato nos eSports**. ESPN.2017. Disponível em: http://espn.com.br/noticia/724367_carteira-de-trabalho-e- apenas-uma-das-formas-de-contrato-nos-esports-entenda#:~:text=Em%20vista%20disso%2C%20os%20atletas,da%20modalidade%20do%20futebol%20utilizam.&text=Havendo%20ou%20n%C3%A3o%20contrato%20de,ou%20apenas%20da%20Lei%20Pel%C3%A9. Acesso em: 19 ago. 2024

ANDRADE, Lucas. Imperial terá de registrar cyberatletas e regularizar ambiente de trabalho após “Caso Brutt”. **MPT**, 2022. Disponível em: <https://www.prt2.mpt.mp.br/949-imperial-tera-de-registrar-cyberatletas-e-regularizar-ambiente-de-trabalho-apos-caso-brutt>. Acesso em: 25 set. 2023.

ANTUNES, Ricardo. **Trabalho digital, “indústria 4.0” e uberização do trabalho**. In: CARELLI, Rodrigo; CAVALCANTI, Tiago; FONSECA, Vanessa. Futuro do trabalho: os efeitos da revolução digital na sociedade. Brasília: ESMPU, 2020. 472 p.

ARAÚJO, Bruno. Jogadores profissionais de games têm direito a carteira assinada? Entenda. **G1**, 05 de fevereiro de 2018. Games. Disponível em <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/jogadores-profissionais-de-games-tem-direito-a-carteira-assinada-entenda.ghtml>. Acesso em: 5 de ago. 2023

ARAÚJO, Jailton Macena. **Valor social do trabalho na Constituição Federal de 1988: instrumento de promoção de cidadania e de resistência à precarização**. Revista de Direito Brasileira, v. 16, n. 7, p. 115-134, 2017.

ARAÚJO, Jailton Macena de. E-work: game players, metaverso e as novas modalidades de exploração do trabalho no mundo virtual. **Novos rumos para o mundo do trabalho**: inflexões sobre a crise, a reforma de direitos e os desafios pós-pandemia. UFPB, 2022.

ARAÚJO, JAILTON MACENA DE. Desumanização do direito do trabalho: uma análise da Reforma Trabalhista em face da desconstrução da carga principiológica laboral. In: Adriano Marteleto Godinho; Ana Paula Correia de Albuquerque da Costa; Fabíola Albuquerque Lobo; João Manuel Peixoto Caldas. (Org.). **Desafios do**

direito privado contemporâneo: novos direitos sociais. 1ed. João Pessoa: Edufpb, 2019, v. 2, p. 193-222.

BARRETO, Clessiene Cuzzol Nunes. **Trabalho em plataformas digitais: os direitos fundamentais dos trabalhadores face às novas formas de subordinação e aos preceitos do trabalho digno e do trabalho decente.** Orientador: Carlos Henrique Bezerra Leite. 2019. 181 f. Dissertação (Mestrado em Direitos e Garantias Fundamentais) - Programa de Pós-Graduação em Direitos e Garantias Fundamentais, Faculdade de Direito de Vitória, Vitória, 2022.

BOHNEN, Júnior; COLLING, Juliane; TESSING, Michel. **Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo: um estudo sobre a interferência dos games sobre a formação dos indivíduos.** Uceff, 2019. Disponível em: https://eventos.uceff.edu.br/eventosfai_dados/artigos/inova2019/1202.pdf. Acesso em: 01 out. 2024

BRASILEIRO, Eduardo T. **Quarta Revolução Industrial e Direito do Trabalho.** São Paulo: Grupo Almedina, 2022. E-book. ISBN 9786556276113. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556276113/>. Acesso em: 24 set. 2024.

CARRELLI, Rodrigo de Lacerda. O Metaverso e o Direito do Trabalho: qual a lei aplicável no 'mundo virtual'?. **Conjur.** 28 de fevereiro de 2022. Artigos. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2022-fev-28/rodrigo-carelli-metaverso-direito-trabalho>. Acesso em: 17 de ago. 2023.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** 6.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

CENDÃO, Fabio; ANDRADE, Lia. **Direito, Metaverso e NFTs: Introdução aos desafios na Web3.** Editora Saraiva, 2022. E-book. ISBN 9786555599121. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555599121/>. Acesso em: 28 ago. 2023.

CHIMINAZZO, Gustavo; MARQUES, Victor. E-sports não é (mais) brincadeira. **Istoédinheiro**, 2022. Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/e-sports-nao-e-mais-brincadeira/>. Acesso em: 10 out. 2024.

CHAVES, M. Z.; LUNARDI, G. L.; PEREIRA JUNIOR, E. F. Z.; FRIO, R. S. . **METAVVERSE AND ITS COMMERCIAL APPLICATIONS: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES FOR COMPANIES.** Revista e-TECH: Tecnologias para Competitividade Industrial - ISSN - 1983-1838, [S. l.], v. 17, n. 1, 2024. DOI: 10.18624/etech.v17i1.1304. Disponível em: <https://etech.sc.senai.br/revista-cientifica/article/view/1304>. Acesso em: 3 out. 2024

COI aprova criação dos Jogos Olímpicos de Esports. **Ge Globo.** Paris, França. 23 de jul. 2024. Olimpíadas. Disponível em:

<https://ge.globo.com/olimpiadas/noticia/2024/07/23/coi-aprova-criacao-dos-jogos-olimpicos-de-esports.ghml>. Acesso em: 07 de out. 2024.

Como jogar e ganhar dinheiro com Axie Infinity? **Coinext**, 10 mai. 2024.

Criptomoedas. Disponível em:

<https://coinext.com.br/blog/como-jogar-axie-infinity#:~:text=em%20poucos%20minutos.,%C3%89%20poss%C3%ADvel%20ganhar%20dinheiro%20jogando%20Axie%20Infinity%3F,meio%20da%20performance%20no%20jogo>. Acesso em: 30 set. 2024.

COUTINHO FILHO, José Eduardo; JUANG, Felipe Mota. **A EVOLUÇÃO DOS E-SPORTS E A VINCULAÇÃO LEGAL DO CIBERATLETA**. JusLaboris, 2021.

Disponível em:

<https://juslaboris.tst.jus.br/handle/20.500.12178/186431#:~:text=Os%20e-sports%20romperam%20com,aos%20atletas%20praticantes%20da%20modalidade>. Acesso em: 8 abr.2023

CRIVELARO, Marcos; MAGNINI, Bruno; CONTI, Gustavo; FANTINI, Júlio; AMBRÓSIO, Mariana; LIMA, Wesley. **Gig Economy: Concepções e Perspectivas**. eBook Kindle, 2018.

FERREIRA, Alice Inês Urzêda. **Jogos eletrônicos e direito: a realidade do e-sport no Brasil e no âmbito jurídico**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2022. Orientadora: Maria Cristina Vidotte Blanco Tárrega. Disponível em:

<https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/handle/123456789/5286>. Acesso em: 03 out. 2024.

FERREIRA, Vanessa Rocha; COSTA, Pietro Lazaro. **Os contratos de trabalho dos esportistas eletrônicos no Brasil e a necessidade de sua regulamentação**.

Meritum, Belo Horizonte, v.14, n.1, p. 256-279, Jan./Jun. 2019. Disponível em: <http://revista.fumec.br/index.php/meritum/article/view/6841>. Acesso em: 19 ago. 2024.

Gamecoins: entenda como funcionam os criptoativos oriundos de jogos. **InfoMoney**, 7 nov. 2022. Investimentos. Disponível em:

<https://www.infomoney.com.br/guias/gamecoins/>. Acesso em: 30 set. 2024.

GAURIAU, Rosane. **Gamificação no trabalho: o novo “avatar” do Direito do Trabalho**. Revista direito das relações sociais e trabalhistas, vol. 7, n. 2, jul./dez. 2021. Disponível em:

<https://publicacoes.udf.edu.br/index.php/relacoes-sociais-trabalhista/article/view/373/144>. Acesso em: 20 de ago. 2024.

GÓES, Geraldo; FIRMINO, Antony; MARTINS, Felipe. **A gig economy no Brasil: uma abordagem inicial para o setor de transporte**. Carta de Conjuntura, n. 53, Nota de Conjuntura 5, 4º trimestre de 2021. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), 2021.

GOMES, Ana Cláudia Nascimento; FARAH, Fernanda Daher Caram. **Gamefi e a nova classe de trabalhadores**. Revista eletrônica [do] Tribunal Regional do Trabalho da 9ª Região, Curitiba, v. 12, n. 118, p. 78-91, mar. 2023.

HARARI, Isabel. Roblox desafia fronteira entre jogo e trabalho infantil e vira alvo do MPT. **Uol**, 11 de out. 2024. Economia. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2024/10/11/roblox-desafia-fronteira-entre-jogo-e-trabalho-infantil-e-vira-alvo-do-mpt.htm>. Acesso em 11 de out. 2024.

SILVA JUNIOR, Antonio Braga da. **O Direito do Trabalho no pós-positivismo: uma nova perspectiva sobre um velho direito social**. Revista da Faculdade de Direito do Sul de Minas, [S. l.], v. 32, n. 2, 2016. Disponível em: <https://revista.fdsu.edu.br/index.php/revistafdsu/article/view/183>. Acesso em: 10 out. 2024.

LEITE, Carlos Henrique B. **Curso de direito do trabalho**. Rio de Janeiro: Grupo GEN, 2024. E-book. ISBN 9788553621156. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553621156/>. Acesso em: 18 set. 2024.

LEME, Ana Carolina. **Neuromarketing e sedução dos trabalhadores: o caso Uber**. In: CARELLI, Rodrigo; CAVALCANTI, Tiago; FONSECA, Vanessa. Futuro do trabalho: os efeitos da revolução digital na sociedade. Brasília: ESMPU, 2020. 472 p.

LEMOS, João Vitor Tolentino Soares. **Contratos de trabalho dos cyber atletas: Uma análise sobre a fragilidade contratual ponderando acerca da necessidade de elaboração de legislação específica**. Repositório Institucional Do Unifip, 2024. Recuperado de <https://editora.unifip.edu.br/index.php/repositoriounifip/article/view/4454>. Acesso em 05 de out. 2024.

LÉRIA, T. K.; MACIEL, J. (2022). **A profissionalização do Esport e as consequências jurídicas**. Academia De Direito, 4, 1311–1333. <https://doi.org/10.24302/acaddir.v4.3842>. Acesso em: 20 ago. 2024

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUSTIAGO, Andreza Queiroz. **Subordinação: reflexos das novas nuances do direito do trabalho frente às alterações de paradigmas da subordinação como elemento caracterizador da relação de emprego**. Revista de Trabalhos Acadêmicos – Universo Salvador, v. 3, n. 5, 2017. Disponível em: [http://revista.universo.edu.br/index.php?journal=1UNIVERSOSALVADOR2&page=article&op=viewFile&path\[\]=1965&path\[\]=2955](http://revista.universo.edu.br/index.php?journal=1UNIVERSOSALVADOR2&page=article&op=viewFile&path[]=1965&path[]=2955). Acesso em: 15 set. 2024.

MELLO, Lucas. Futebol brasileiro cada vez mais forte nos e-sports. **Veja**, 2017. Disponível em:

<https://veja.abril.com.br/esporte/futebolbrasileirocada-vez-mais-forte-nos-e-sports/>. Acesso em: 04 out. 2024

Metaverso de Zuckerberg já tem primeiras denúncias de assédio sexual. Usuária teve avatar 'apalpado'. **O GLOBO**. 17 de dezembro de 2021. Economia e Tecnologia. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/metaverso-de-zuckerberg-ja-tem-prim-eiras-denuncias-de-assedio-sexual-usuaria-teve-avatar-apalpado-25323473>. Acesso em: 17 de ago. 2023.

NANTAL, Carine Pandolfo. **O direito do trabalho no contexto da GIG economy: análise da (in)suficiência da estrutura típica da relação de emprego diante das formas de trabalho emergentes**. Porto Alegre: 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/190064>. Acesso em: 15 set. 2024.

OLIVEIRA, Gabriel. Caso brutt: Justiça mantém condenação da Imperial. **Ge Globo**, São Paulo, 25 de mai. 2023. Esportes. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/2023/05/26/caso-brutt-justica-mantem-cond-enacao-da-imperial.ghtml>. Acesso em: 07 de out. 2024.

OLIVEIRA, Gabriel. Família de brutt vê negligência e vai à Justiça pela morte do jogador. **Start Uol**, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/04/11/esports-familia-de-matheus-brutt-queiroz-entra-na-justica-contra-times.htm> Acesso em: 07 de out. 2024.

OLIVEIRA, Gabriel. Nappon processa pain e recebe R\$ 60 mil; entenda contratações em LoL. **Start Uol**, 17 de mar. 2019. E-sport. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/12/17/contratacoes-em-league-of-legends-nappon-processou-pain.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 07 de out. 2024.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO (OIT). Memoria del director general: trabajo decente. Genebra: **OIT**, 1999. Disponível em: <https://webapps.ilo.org/public/spanish/standards/relm/ilc/ilc87/rep-i.htm>. Acesso em: 10 de out. 2024.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO (OIT). Futuro do trabalho no Brasil: perspectivas e diálogos tripartites. Brasil: **OIT**, 2018. Disponível em: https://www.ilo.org/brasilia/publicacoes/WCMS_626908/lang--pt/index.htm. Acesso em: 10 de out. 2024.

ROMANO, Rafaela. Dux blockchain games, a scholarship brasileira de Axie Infinity que pode se tornar uma das maiores do mundo. **Cointelegraph Brasil**, 09 ago. 2021. Disponível em: <https://br.cointelegraph.com/news/dux-blockchain-games-the-brazilian-scholarship-by-axie-infinity-that-wants-to-become-one-of-the-biggest-in-the-world>. Acesso em: 30 set. 2024.

ROSENFELD, Cinara; MOSSI, Thays Wolfarth. **Trabalho decente no capitalismo contemporâneo: dignidade e reconhecimento no microtrabalho por**

plataformas. Revista Sociedade e Estado – Volume 35, Número 3, Setembro/Dezembro 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/se/a/CVK4xDTXW4m39mvKbnHXgPB/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em 08 de out. 2024.

ROSSETTI, Rafael; GATTI, Daniel. **SECOND LIFE E METAVERSO: SEMELHANÇAS, DIFERENÇAS, OPORTUNIDADES E DESAFIOS.** Convergências: estudos em Humanidades Digitais, [S. l.], v. 1, n. 03, 2023. DOI: 10.59616/cehd.v1i03.608. Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/608>. Acesso em: 3 out. 2024.

RUELLA, Abighail Martins dos Santos. **O direito do trabalho e as novas tecnologias: análise sobre o direito à desconexão.** 2022. 66 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Direito) - Faculdade Nacional de Direito, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.

SANTANA, Marcos Corrêa. **Aplicabilidade das leis trabalhistas nos contratos de esporte eletrônico.** Repositório Institucional UFJF, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/6197>. Acesso em: 10 out. 2024.

SANTOS, Ariane Joice dos. **Trabalho em ambiente metaverso: aplicação dos direitos fundamentais à luz do pós-positivismo jurídico conferindo tratamento efetivo ao princípio constitucional da dignidade da pessoa humana.** 2023. Tese (Doutorado em Direito) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Direito da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2023.

SEREC, Fernando E. Metaverso: **Aspectos Jurídicos.** Grupo Almedina (Portugal), 2022. E-book. ISBN 9786556276335. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556276335/>. Acesso em: 28 ago. 2023.

Significado de Esporte. **DICIO**, 2009-2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/esporte/>. Acesso em: 02 out. 2024

SILVA, Agenor Antônio E.; REZENDE, Mardele Eugênia T.; TAVEIRA, Paulo Tarso Augusto do P. **Segurança do Trabalho e Meio Ambiente – A dupla atuação.** São Paulo: Editora Saraiva, 2019. E-book. ISBN 9788536532431. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532431/>. Acesso em: 28 ago. 2023.

STEFANO, Valerio de; ALOISI, Antonio; COUNTOURIS, Nicola. **O METAVERSO É UMA QUESTÃO TRABALHISTA.** Tradução de Rodrigo Trindade. Revisão trabalhista 1 fev. 2022. Disponível em: <https://revisaotrabalhista.net.br/2022/02/01/o-metaverso-e-uma-questao-trabalhista/>. Acesso em 10 maio, 2022.

TOMÉ, Bruna; CASCAES, Amanda. **DOS GAMES AO METAVERSO**. In: SEREC, Fernando E. Metaverso: Aspectos Jurídicos. São Paulo: Grupo Almedina, 2022. E-book. ISBN 9786556276335. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556276335/>. Acesso em: 29 set. 2024.

ZILLE, José Antônio Baêta Zille. **O universo complexo dos videogames: história, contextos, ideias, conceitos, técnicas e tecnologias**. In: RIBEIRO, Felipe Augusto; CARVALHO, Leonardo Dellacqua. Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história. São Luís: Editora UEMA, 2024. Disponível em: <https://abrir.link/ZVhKp>. Acesso em: 29 set. 2024.

