

GAMEFI E A NOVA CLASSE DE TRABALHADORES

Ana Cláudia Nascimento Gomes

Fernanda Daher Caram Farah

Resumo: O presente artigo abordará as possíveis problemáticas advindas para o Direito do Trabalho em decorrência dos novos “trabalhadores” que se ativam com a *GameFi*. A pós-modernidade é marcada por desafios advindos da era digital, notadamente diante da utilização de plataformas *online* na tecnologia *blockchain* como meio de negócio jurídico. Consentâneo aos avanços tecnológicos disruptivos, erigem diferentes formas de organização do trabalho, cada vez mais distante da clássica relação laboral que vigia até o século passado. O artigo trará inicialmente conceitos técnicos, como GameFi, Criptomoedas e NFT's. Ato contínuo, aprofundar-se-á nas relações jurídicas advindas de protocolos que promovem o encontro convergente entre proprietários de ativos digitais com pessoas que recebem para jogar (*play to earn*). Por fim, serão realizadas ponderações jurídicas e sociais, especialmente em razão do consequente distanciamento da tradicional relação capital-trabalho que se verifica. Por se tratar de ares pouco conhecidos e mares parcamente navegáveis na seara jurídica, não se almejará dar respostas conclusivas, mas se farão reflexões prospectivas e equilibradas dos novos trabalhadores/jogadores que não podem ficar à deriva de qualquer proteção jurídica.

Palavras-chaves: GameFi, Criptomoedas, NFT's, scholarships, jogadores digitais, relações de trabalho.

Ana Cláudia Nascimento Gomes

Doutora em Direito Público pela Universidade de Coimbra. Pós-Doutora do Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do UDF. Mestre em Ciências Jurídico-Políticas pela Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra Professora da Graduação e do Programa de Pós-Graduação em Direito da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Procuradora do Trabalho, Ministério Público do Trabalho/MPT -MPU. Ex-Membro Auxiliar da PGR (2017-2019) em matéria trabalhista. <https://orcid.org/0000-0002-0445-3504>

Fernanda Daher Caram Farah

Mestre em Direito Laboral da Faculdade de Direito da Universidade de Coimbra. Analista processual, assistente jurídica do Ministério Público do Trabalho MPT/MPU. <http://orcid.org/0000-0002-6644-7396>

Abstract: This article will address the possible problems arising for Labor Law as a result of the new “workers” that are activated with GameFi. Postmodernity is marked by challenges arising from the digital age, notably in the face of the use of online platforms in blockchain technology as a means of legal business. In line with disruptive technological advances, different forms of work organization have been created, increasingly distant from the classic labor relationship that prevailed until the last century. The article will initially bring technical concepts, such as GameFi, Cryptocurrencies and NFT’s. Subsequently, it will delve deeper into the legal relationships arising from protocols that promote the convergent meeting between owners of digital assets and people who receive to play (play to earn). Finally, legal and social considerations will be carried out, especially due to the consequent distance from the traditional capital-labor relationship that is verified. As these are little known airs and poorly navigable seas in the legal field, it will not aim to give conclusive answers, but prospective and balanced reflections will be made of the new workers/players who cannot be adrift of any legal protection.

Keywords: GameFi, Cryptocurrencies, NFT’s, scholarships, digital players, working relationships.

Sumário: 1. Introdução. 2. Trabalho realizado em plataforma (*gamers*) x para plataforma (*uberização*). 3. Conceitos: GameFi, Criptomoedas e NFT’s. 4. Criptomoedas nos jogos digitais. 5. Os novos trabalhadores digitais – *Play to Earn*. 6. Conclusão. 7. Referências bibliográficas.

1. INTRODUÇÃO

Fruto da contemporânea 4ª Revolução Industrial, a pós-modernidade do sec. XXI, permeada pelo forte incremento na informação digital, trouxe consigo uma tecnologia disruptiva que vem inovar e romper com aquelas até então conhecidas, acarretando repercussões às relações laborais, outrora com contornos definidos e visíveis.

Se antes, para fins de enquadramento de proteção jurídica na esfera trabalhista se faziam claramente presentes ordens diretas de comando e supervisão entre uma

empresa e seu trabalhador subordinado, na atualidade, o que se verifica é o surgimento de outras classes de trabalhadores, como os trabalhadores por aplicativos (*crowdwork*)¹, os freelancers (*work on-demand*)² e os *gamers* (objeto deste estudo).

Até o início da década passada os jogos eletrônicos eram tidos como distração e lazer, voltados primordialmente para o público infantil. Hoje, entretanto já não pode se dizer o mesmo. Com tecnologia cada vez mais complexa e , vários jogos vêm sendo desenvolvidos para um ambiente *online* monetizado, em que seus *players* passam a receber moedas digitais à medida que jogam. Sim! Nessa verdadeira revolução da indústria digital, agora, ao entretenimento é somada uma recompensa monetizada.

Então, várias indagações jurídicas exsurgem.

Será que poderia se falar em relação de trabalho no cenário envolvendo um jogador de games e outra pessoa física que detém a propriedade do personagem utilizado para jogar? Que controle, ainda que indiretamente, as tarefas determinadas? Com retribuição que se relacione com os resultados auferidos? Sem limite de carga horária, seja pela manhã, tarde e/ou noite, qualquer ou todos os dias da semana? Sem pausas ou condições ergonômicas? Cujos jogadores fossem, até mesmo, crianças e adolescentes? A ausência de regramento poderia significar ausência de proteção jurídica?

São a essas perguntas que se tentará responder ou, ao menos, propor sugestões protetivas a se pensar.

2. TRABALHO REALIZADO EM PLATAFORMA (GAMERS) X PARA PLATAFORMA (UBERIZAÇÃO)

Antes de se adentrar ao tema, importa diferenciar brevemente o trabalho realizado pelos *gamers* no sistema de finanças descentralizadas daquele que é exercido

1 Para Stefano (2015), tanto o “crowdwork”, quanto o “work on-demand” compõem o trabalho na “gig economy”. O primeiro se refere a plataformas virtuais de trabalho coletivo, por meio da rede mundial de computadores, em que permite a captação de prestação laboral, conectando clientes e trabalhadores. Já o segundo se refere a trabalho sob demanda por meio de aplicativos administrados por empresas que selecionam os prestadores e fixam os padrões mínimos de atendimento.

2 Nos dizeres de Dagnino (2015), a economia “sob demanda” consiste em atividades que utilizam plataformas on line que permitem o encontro entre o usuário que solicita um bem ou serviço e o sujeito que dele dispõe, compartilhando seus patrimônios, competências e tempo. O aplicativo possibilita o contato direto entre pessoas e/ou empresas, onde quer que estejam, a fim de encontrarem satisfações recíprocas para serviços de que necessitam, sejam de transporte de passageiros, sejam aqueles prestados por profissionais especializados, como médicos e advogados.

no regime denominado uberização.

A uberização é conhecida como o modelo econômico erigido mais especificamente no final da primeira década deste século XXI, a partir do surgimento da empresa Uber.

A empresa se apresenta como uma plataforma de tecnologia que liga pessoas: as que querem se deslocar na cidade e aquelas disponíveis para as levar onde querem ir.

O termo se expandiu e passou a representar a utilização de ferramentas da tecnologia da informação e comunicação que concebem a organização da produção em rede, possibilitando a conexão direta do prestador de serviços com tomador do trabalho, cuja “sala de negócios”, ao invés de ser um lugar físico, é um *software*, sendo o proprietário aquele que detém o controle sobre o código-fonte do aplicativo (símbolos que codificam o programa em linguagem computacional).

Nesse regime, é a empresa quem disponibiliza a plataforma digital, e quem determina como deve ocorrer a prestação de serviços, cita-se, por exemplo, no caso de transporte de passageiros, o comportamento no atendimento, a remuneração pré-definida, o tipo de veículo, a orientação para que passageiros não sejam recusados, sua condicionante de permanência às avaliações feitas pelos usuários do serviço de transporte, acompanhamento por sistema de geolocalização, além de premiações em dinheiro pelo maior número de corridas realizadas em datas específicas.

O mesmo ocorre com as empresas que promovem entrega de alimentos e mercadorias via plataforma, como Ifood, Uber Eats. Nesses casos, além do trabalhador, da empresa de aplicativo e do usuário, existe ainda o restaurante/loja previamente cadastrado na plataforma.

Em ambos os casos, é possível se constatar que os motoristas mantêm seus vínculos jurídicos com as próprias plataformas digitais³.

3 Há cizânia na doutrina e na jurisprudência a respeito da existência ou não da relação de emprego entre os motoristas/entregadores e a plataforma. Na defesa de uma relação meramente cível, alguns veem como um modelo de prestação de serviço de compartilhamento ou sob demanda, tal como eBay ou Etsy, traduzindo em uma simples plataforma eletrônica que conecta livres empreendedores e consumidores, cobrando um percentual de comissão sobre as transações. Por outro lado, na busca pela conservação dos direitos fundamentais dos trabalhadores, observa-se também a adoção de interpretações mais abrangentes do conceito de subordinação jurídica, sob a ótica objetiva de inserção do trabalhador na atividade empresarial explorada, a aplicação de métodos casuísticos e indiciários que transpassam o nomen iures contratual em prol da hiper-realidade, a qualificação de trabalhadores

Por outro lado, como se verá adiante, no caso dos jogadores em economia *blockchain*, o vínculo é mantido diretamente com os proprietários dos ativos digitais que os players necessitam para jogar.

3. CONCEITOS: GAMEFI, CRIPTOMOEDAS E NFT'S.

Inicialmente, faz-se necessário trazer à luz alguns conceitos mais técnicos, como *GameFi*, Criptomoedas e NFT's, para, então, categorizar a nova categoria de labor advinda desta inovação tecnológica.

Prepare-se para, a partir de agora, adentrar ao mais novo mundo “metajurídico” que está se apresentando no cenário virtual.

- **Gamefi:** GameFi⁴ é a nomenclatura advinda da junção de *games* (jogos eletrônicos) com *decentralized finance* (finanças descentralizadas). Gamefi, como o nome já diz, são jogos (*games*) na área das finanças descentralizadas. O termo não se confunde com a chamada “gamificação” - derivação utilizada tanto na área da educação de ensino (em que se lança mão de jogos voltados ao estímulo de aprendizado), quanto no Direito do Trabalho 4.0⁵ (no que se refere ao labor em plataformas digitais, às quais induzem disputas entre os prestadores de serviço).

- **NFT's:** Os *NFT's (non fungible token's)* são contratos inteligentes que garantem a propriedade de algum ativo digital⁶. Trazendo para uma linguagem conhecida, seria o mesmo que uma escritura de imóvel ou o registro de propriedade de um automóvel⁷.

.....
como uma categoria intermediária (*workers*, na Inglaterra), e a preocupação com a superveniente regulamentação legislativa (a exemplo dos Estados Unidos, Portugal e Espanha).

4 O modelo GameFi ficou grandemente conhecido em 2021, com a expansão de jogos como AXS (Axie Infinity), MANA (Decentraland), SAND (The Sandbox), cujos tokens subiram mais de 10 vezes em poucos meses. A versão inicial de jogabilidade tem passado por evoluções e melhorias no sistema DeFi 2.0, atualizando-se, também, para GameFi2.0. Relatório GameFi 2.0. A Revolução está só começando. Nouse.finance Copyright 2022.

5 Uberização. Revolução 4.0 ou 4ª Revolução Industrial.

6 Cada NFT tem seu código (hash) e roda em tecnologia de blockchain. Todavia, apesar de ser apto a garantir que determinado bem tenha características únicas, originais e de titularidade de determinada pessoa, não impede que seja replicado e utilizado por vários usuários. O que distingue a originalidade de uma cópia é seu hash, um código que pode ser rastreado na blockchain. Outrossim, no universo cripto permanece sendo de seu criador a propriedade intelectual e criativa daquela obra. Aqui não se transacionam os direitos autorais.

7 Salienta-se que o Brasil já dá indícios de utilização de criptomoedas no âmbito de comprovação de registro de imóveis. Para mais detalhes: <https://r3imoveis.com.br/blog/criptomoeda-ganha-forca-no->

Assim também no universo digital, os *NFTs* asseguram que um vídeo, uma obra de arte, um livro, uma assinatura, um personagem e acessórios dentro de um jogo sejam de respectiva pessoa. E, por ser dela, podem ser objetos de geração de renda, como aluguel ou venda; permitindo-se, até mesmo, que outro usuário os utilize em seu nome em contrapartida financeira.

Em outras palavras, os *NFTs* são tokens únicos associados a uma relação digital, aptos a assegurar a titularidade de ativo digital a alguém.

- **Criptomoedas:** Em uma linguagem simples, criptomoeda seria uma “moeda digital” (*token*) que permite a negociação direta entre os usuários, sem a necessidade de haver uma instituição financeira (Banco Central) que compense ou regule a transação. Tecnicamente, é a tecnologia baseada no sistema de validação de transação chamada de *blockchain*⁸.

4. CRIPTOMOEDAS NOS JOGOS DIGITAIS

Com esses pressupostos, adentram-se às criptomoedas nos jogos digitais.

No cenário atual, vários jogos vêm sendo desenvolvidos para ocorrer em realidade virtual paralela, conhecida como metaverso⁹ ou *second life*. Nela, *players* de todo o mundo se encontram e se relacionam em um mundo de ficção. E, então, os *NFTs* que não teriam valor aparente passam a possuir valor monetário.

Isso devido ao fato de existir dentro da plataforma uma interação entre os usuários que transacionam diretamente itens daquele jogo, como personagens, compra e venda e aluguéis de terrenos,¹⁰ propagandas de lojas com venda de seus produtos, lojas de comércio, produção de roupas, artigos de luxo, móveis,

mercado-imobiliário. Acesso em 30 mai. 2022.

8 Isso porque cada código que é gerado posteriormente confirma e carrega todos os códigos anteriormente, correspondendo a uma verdadeira cadeia de blocos ou elos de uma corrente. Para mais detalhes: https://academy.binance.com/pt/glossary/blockchain?utm_campaign=googleadsxacademy&utm_source=bing_ads&utm_medium=cpc&ref=TDJYLZ1Y&msclkid=d6c41ae9b8dc1b2a56fe786209b5aec6. Acesso em 30 mai. 2022.

9 Para mais detalhes: <https://capitalist.com.br/o-que-e-metaverso/#:~:text=Leia%20mais%3A%20Como%20investir%20em%20criptomoedas%3F%20O%20metaverso,como%20uma%20tecnologia%20de%20realidade%20virtual%20mais%20repaginada>. Acesso em 21 Fev. 2022.

10 Cita-se o The Sandbox. O jogo está em vasta expansão, com participação de Atari, Nitendo, The Walking Dead, Os Smurfs, Adidas, Warner Music, dentre outras.

restaurantes, hotéis e até cassinos. Sim! Cassinos onde moedas reais são objeto de apostas.¹¹ As possibilidades são infinitas.

Como o princípio da *blockchain* é que seja deflacionária, todo o ambiente é delimitado, cada jogo tem seu próprio *marketplace*, com regiões mais valorizadas à medida que estão mais bem localizadas a polos comerciais ou personagens que possuem maiores qualificações para vencer determinada partida. Além disso, a moeda que faz parte daquela economia é a corrente do próprio jogo.

Inclusive, seu valor vai além da realidade virtual da jogabilidade, ao serem livremente negociadas nas corretoras (*exchanges*).

Mas como são criadas e distribuídas as moedas?

Bem, a verdade é que o jogo nada mais é do que uma espécie lúdica de fazer “mineração” (validação das transações). Enquanto os usuários se entretêm, os seus computadores estão rodando (minerando, validando) as criptomoedas.

Em outras palavras, os computadores estão gerando valor ao validarem as transações¹². A partir daí, as moedas criadas podem ir diretamente para o jogador ou estar em disputa naquele jogo (ex. quem vence, leva).

No fim das contas, é uma forma divertida de gerar moedas digitais dentro do jogo; as quais, por sua vez, são tanto utilizadas naquele jogo, quanto transacionadas livremente no mercado digital de cripto.¹³

5. OS NOVOS TRABALHADORES DIGITAIS – *PLAY TO EARN*

Diante desta usabilidade com possibilidade de monetização, surgiu o conceito de “*Play to Earn*” (jogue para ganhar).

O primeiro jogo que mais chamou a atenção foi o *Axie Infinity*, em 2021. Apenas para se ter uma noção, se o jogador ficasse dentro do jogo apenas duas horas por dia, em média, entre vitórias e derrotas, seria auferido um lucro entre cem e duzentos *SLPs* (moeda do jogo), alguns muito mais e outros menos – tudo a depender da quantidade

11 Um exemplo é o jogo Decentraland (MANA).

12 Ou seja, em background, as moedas são mineradas. O recebimento de moedas ocorre após a validação de outras transações pela mineração (uma recompensa pelo trabalho).

13 A negociação ocorre em moedas pareadas ao dólar ou alguma outra stablecoin.

de horas que se jogava e de seu valor no mercado secundário¹⁴.

Como se percebe, foi exatamente no contexto de pandemia mundial (COVID-19), em que se elevou, em muito, o número de desempregados, que vicejou a nova classe de trabalhadores, os *gamer*.

O espectro dos jogos virtuais é tão amplo que sua rentabilidade vai além das disputas do jogo em si. Isso porque quem não tem interesse em ser um *player* (jogador), pode ter sua própria *scholarship*. Ou seja, ser tão somente o investidor¹⁵. O que significa isto? É a possibilidade de se contratar pessoas para jogar com seus personagens. Exato. Outros jogam no seu lugar. Neste ponto exsurge a grande questão: *Não se formaria uma relação de trabalho?*

Veja. Inicialmente, são os proprietários dos *NFTs* que assumem os principais riscos do empreendimento ao adquirirem, com seu capital, aqueles personagens que serão os instrumentos utilizados pelos jogadores. Transmutando conceitos econômicos, seriam os bens de capital. Isso porque, facilmente, o investimento inicial para a aquisição de apenas um *NFT* supera os R\$10.000,00 (dez mil reais). E, à medida que vários dos jogos necessitam de mais de um *NFT* para ser jogável, o importe inicial se torna bastante elevado.

A partir daí, alguns protocolos permitem que esses titulares contratem diretamente os jogadores para trabalharem para si (*scholarships*) ou que arrendem seus personagens. E, em não havendo essa opção na plataforma, a contratação ocorre extraoficialmente, ao se passar ao usuário a sua chave de acesso.

Em ambos os casos, o contratante é quem definirá livremente o valor que será destinado àquele *player*, a partir da divisão da porcentagem dos lucros que serão auferidos (“tanto por cento” irão ao proprietário do personagem, e “tanto” para o jogador).

Não há qualquer empecilho ou controle das plataformas para que menores de idade, dentre jovens, adolescente e, até crianças, sejam contratados. Aliás, consoante

14 Por exemplo, em 24/04/2021 o valor de 1 SLP estava em \$0,03581, e, em 30/04/2021, estava valendo \$0,3642. Se jogadas apenas duas horas diárias, considerando 100 e 200 SLPs, o rendimento variou entre \$3,581 a \$7.162 (em 24/04/2021) e \$3,642 a \$72,84 (em 30/04/2021). Para mais detalhes de cotação: <https://coinmarketcap.com/>. Acesso em 21 Fev. 2022.

15 A título demonstrativo, além do Axie Infinity, outros jogos que também seguem a mesma toada de contratação de trabalhadores são Pegaxy, Crypto Raiders, Thetan Arena, World of Cryptoides, Monsta Infinito e Dogamí.

relatório elaborado pela Pesquisa Game Brasil 2022 (PGB22), há uma concentração maior entre o público de *gamers* com idade entre os 16 a 24 anos.¹⁶

Como o valor é individualmente definido pelo empresário, este poderá se reservar à quase totalidade do rendimento auferido pelo seu jogador contratado¹⁷.

O contrato entre o jogador e o investidor é dotado de caráter de personalidade, não podendo ser delegado, nem pode a mesma conta ser acessada simultaneamente por duas pessoas distintas.

Será o empreendedor, ainda, quem ditará as regras de como quer que seu *player* atue no jogo (as táticas adotadas) e é quem controlará o resultado auferido pelo contratado. Podendo, por consequência, aplicar sanções disciplinares de advertência e até desligar imotivadamente seu jogador.

E mais, não há qualquer limite de carga horária diária, semanal ou mensal. Já que quanto mais se joga, maiores as oportunidades de vitória e, por conseguinte, de retribuição, o contratado acaba passando o dia todo na frente do computador laborando por lucros.

Por exemplo, o jogo *Pegaxy*. Trata-se de competição de corrida de cavalos, em que o empresário pode adquirir quantos cavalos quiser e até procriá-los. Neste mercado existem investidores com infinidade de cavalos, formando um verdadeiro *aras*. Por sua vez, contratam trabalhadores para participarem das corridas. Apesar de cada cavalo poder participar de apenas 25 (vinte e cinco) corridas a cada 24 (vinte e quatro) horas, o *jockey* digital pode correr com vários cavalos diferentes ao longo do dia todo.

Por óbvio, como não é previsto um salário-mínimo a ser repassado ao trabalhador, e os valores das recompensas se darem na moeda do jogo (que varia de acordo com o mercado cripto), pode acontecer de no final do mês o jogador não receber sequer uma renda mínima digna.

Outra relação jurídica possível é a contratação para a prestação de serviços como personagem fictício dentro de cada jogo. Um exemplo é *Decentraland*.

16 A pesquisa realizada pela PGB22, nos dias 11/02/2022 a 07/03/2022, abrangendo 13.051 gamer, revela que 17,7% está dentro da faixa etária entre 16 a 19 anos; ao passo que as demais são: 25,5% entre 20 a 24 anos, 13,6% entre 25 a 29 anos, 12,9% entre 30 e 34 anos, 11,2% entre 35 a 39 anos, 12,5% entre 40 a 49 anos e 6,5% mais de 50 anos. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em 28 Abril 2022.

17 Aqui, embora haja dúvida razoável se a relação seria de parceria cível ou de relação de trabalho, fato é que a estipulação da destinação dos resultados se dá de forma totalmente unilateral.

O jogo é um verdadeiro *second life*. Nele existe até um cassino, com pessoas reais contratadas para ali trabalharem virtualmente. A retribuição se dá em moedas daquele jogo, que, por sua vez, podem ser convertidas em moedas nativas de cada país e sacadas normalmente¹⁸. A ideia é que os consumidores “*players*” se sintam mais à vontade em manter contato com pessoas reais do que com “robôs”.

Em ambos os cenários emerge a questão de inexistirem direitos mínimos a serem assegurados aos novos trabalhadores que se apresentam¹⁹.

A porcentagem ou a retribuição não possui valor mínimo, a jornada não possui limite máximo, inclusive, podendo ocorrer todos os dias da semana.²⁰

Assim, é possível que pessoas que estejam disponíveis para prestar aquele serviço podem ficar o dia todo jogando, sem fazer pausas, para auferir uma renda totalmente variável ao final.

Também são os próprios trabalhadores que arcam com os instrumentos para exercerem a atividade, como a aquisição de computadores, *headphones*, controles, mesas, cadeiras etc.

Nesse contexto, não se fala em ergonomia ou saúde do trabalhador; muito menos em proibição de trabalho infantil.

Como se não bastasse, podem ser livremente desligados sem qualquer aviso prévio e sem auxílio securitário a resguardar danos potenciais à saúde física e mental que da relação decorrem²¹.

18 Dólar, real, libra esterlina, iene pela carteira Fiat.

19 Existem comunidades que chegam a cobrar taxa de adesão no momento contratual, a fim de arcar com custos de transferência e administração da criação de novas contas.

20 Segundo dados extraídos pela PGB22, 36,9% dos players jogam jogos online todos os dias da semana. *Ibidem* PGB22, p. 49.

21 Em recente julgado da 69ª vara do Trabalho de São Paulo/SP, em 18 de julho de 2022, no processo nº 1000983-89.2020.5.02.0069, a empresa Imperial Esportes Ltda foi condenada ao pagamento de R\$ 400 mil reais de indenização por danos morais à família do falecido jogador profissional de jogos eletrônicos, Matheus Queiroz Coelho, de 19 anos de idade. O jovem disputava o Campeonato Brasileiro de Counter-Strike em 2019, quando faleceu em decorrência de infecção no sistema nervoso central, agravada por precárias condições de trabalho e negligência da empresa. Segundo consta, o jogador residia junto com outros atletas em uma moradia subsidiada pela empresa, denominada “gaming house”. A família do jogador relatou que a equipe residia em condições sub-humanas, humilhantes, insalubres, com instalações precárias, ventilação inadequada e exposição a ruídos. A empresa, por sua vez, defendeu-se alegando que o jovem morto não teria qualquer direito previsto em contrato ou em convenção coletiva à assistência médica. Em fundamentação, a magistrada, Dra. Patrícia Almeida Ramos, verificou que a empresa contribuiu indiretamente para a morte do atleta, ao deixar de prestar assistência médica ou psicológica. Disponível em <https://www.migalhas.com.br/quentes/370234/trt-2->

6. TRABALHO DECENTE

Por um olhar retrospectivo, quando a relação de trabalho era que tida como ramo do Direito das Obrigações Cíveis, seguindo 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, acidentes de trabalho, dentre outras.

Em consequência, reconheceu-se a necessidade de criação de normas que assegurassem a proteção do trabalhador ante o cenário de desigualdade que se visualizava, até que, no final do sec. XIX, surgiu o Direito do Trabalho como ramo autônomo e sensível às alterações econômicas, sociais e políticas.

Mais uma vez, com a expansão tecnológica do final do sec. XX e início do sec. XXI, e o surgimento de novas classes de trabalhadores em plataformas digitais, torna-se necessário lembrar a função do Direito do Trabalho no equilíbrio da relação jurídico-laboral enquanto elemento estabilizador das relações de trabalho.

A busca cega pelo lucro não deve ser balizada ao desprezo do meio ambiente de trabalho saudável e com o mínimo de nocividade possível.

A própria Declaração da Filadélfia, quando da constituição da Organização Internacional do Trabalho (OIT), em 1919, em seu anexo 1, já dizia que “o trabalho não é mercadoria”, o que torna ilícito, em princípio, o trabalho desprovido de dignidade e valor social.

Em 1999 a OIT categorizou o trabalho decente como a busca pela garantia a todas as pessoas de oportunidades de emprego produtivo, em condições de liberdade, equidade, segurança e dignidade.

Conceito que, mais tarde, encontrou lugar de convergência frente aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) definidos pelas Nações Unidas na Agenda 2030, que entre outros, almeja “promover o crescimento econômico sustentado, inclusivo e sustentável, emprego pleno e produtivo e trabalho decente para todas e todos”²².

A dignidade do trabalhador deve ser entendida como inerente à efetivação de todos outros direitos humanos atinente à vida, ao lazer, à cultura, à saúde, à convivência familiar e comunitária etc.

.....
empresa-indenizara-familia-de-gamer-morto-em-r-400-mil. Acesso em 24 Jul. 2022.

22 Disponível em <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/8>. Acesso em 19 Jul. 2022.

Em nível europeu, com intuito de obter pontos de vista sobre o futuro do trabalho e a cobertura pelos regimes de proteção social, a Comissão Europeia realizou, em 2016, consulta pública no quadro do Pilar Europeu dos Direitos Sociais, indagando sobre a necessidade de uma participação acrescida no mercado de trabalho, para garantir condições de trabalho equitativas e um nível de proteção social adequado e sustentável²³.

A partir de então, foram efetivadas várias iniciativas de acompanhamento, nomeadamente, a proposta de uma nova diretiva relativa a condições de trabalho transparentes e previsíveis, em dezembro de 2017, e a proposta de recomendação do Conselho relativa ao acesso à proteção social dos trabalhadores e dos trabalhadores independentes em março de 2018.

Em abril de 2019, a União Europeia produziu o documento denominado *Ethic Guidelines for Trustworthy AI*, defendendo que a utilização inteligência artificial deveria preservar a autonomia humana, privacidade de dados pessoais, transparência, igualdade, não discriminação, bem estar social e ambiental e responsabilidade²⁴.

E, desde 2020, com a instauração de uma Comissão Especial destinada a verificar o impacto da Inteligência Artificial, vem ocorrendo audições, debates e relatórios, para estabelecer um roteiro de atuação até 2030, com respeito aos princípios éticos e direitos humanos²⁵.

7. CONCLUSÃO

Diante deste cenário, em que a força de trabalho é composta por players que recebem para jogar, em que não há direitos ou garantias mínimas de jornada, renda ou de saúde do trabalho, em que não se resguardam os direitos da criança e

23 Pilar Europeu dos Direitos Sociais (European Pillar of Social Rights - EPSR) é um esforço institucional conjunto do Parlamento Europeu, do Conselho Europeu e da Comissão Europeia.

24 Disponível em [Ethics guidelines for trustworthy AI | Shaping Europe's digital future \(europa.eu\)](https://ethics-guidelines-for-trustworthy-ai.europa.eu/). Acesso em 19 Jul. 2022.

25 Para mais detalhes, <https://www.europarl.europa.eu/news/pt/agenda/briefing/2022-05-02/6/inteligencia-artificial-ue-deve-estabelecer-normas-globais> e <https://www.aicep.com/regulamento-europeu-da-inteligencia-artificial-ia-nada-sera-como-antes/#:~:text=Regulamento%20europeu%20da%20Intelig%C3%A2ncia%20Artificial%20%28IA%29%3A%20nada%20ser%C3%A1,seguran%C3%A7a%20e%20de%20confian%C3%A7a%20em%20torno%20da%20IA..> Acesso em 19 Jul. 2022.

adolescentes, em que a realidade é totalmente virtual, em que as relações entre os atores não se dão no âmbito de um País, mas mundialmente, em que tecnologias inovadoras de *blockchain*, finanças descentralizadas e *NFTs* fazem parte da estrutura do negócio, eis que uma nova era ao Direito do Trabalho Digital está a emergir e com ela “novos-velhos” problemas sobre a configuração da relação de emprego, a proteção jurídica dos trabalhadores e as limitações inerentes à ordem pública e o trabalho decente.

Ainda que não se possa concluir pela existência ou não de uma relação de emprego com o proprietário do *NFT*, é incontroverso que se trata de uma relação operada com o intuito oneroso e que não pode ficar à margem das proteções imperativas de trabalho decente.

Ratificando as palavras do saudoso mestre e visionário português, Dr. Jorge Leite, “para poder desempenhar o seu papel, deve o Direito do Trabalho moldar-se às realidades que visa organizar e disciplinar, pelo que, sendo estas diversificadas, diversificado deve ser aquele”.

8. Referências Bibliográficas

BinanceAcademy. **Blockchain**. Disponível em: https://academy.binance.com/pt/glossary/blockchain?utm_campaign=googleadsxacademy&utm_source=bing_ads&utm_medium=cpc&ref=TDJYLZ1Y&msclkid=d6c41ae9b8dc1b2a56fe786209b5aec6. Acesso em 30 mai. 2022.

DAGNINO, Emanuele. **Uber law**: perspectiva jurídico-laboral de la *sharing/on-demand economy*. Revista Internacional y Comparada de Relaciones Laborales y Derecho del Empleo. Vol. 3, n. 3, jul./set. 2015, pp. 1-31.

DIAN, Mauricio de Oliveira. SENA. Luiz Gustavo Banin de. **Criptomoeda**: Como obtê-la através da mineração. Data da publicação: 18 dez. 2020. DOI: 10.31510./infa.v.17i2.1053. Interface Tecnológica – v. 17 n.2 (2020).

Guia NFT, Parte I. **Tudo que você precisa saber sobre o universo dos NFTS**. CryptoTraders. Nouse.finance Copyright 2022. Publicação: 17 fev. 2022.

LEITE, Jorge. **Direito do Trabalho** (Lições ao 3º ano da FDUC), Serviços Sociais da UC, Coimbra, 1993.

_____. Direito do Trabalho – Notas Sumárias, in RED, FDUP|CIJE, Porto, 2016.
KNAST, Priscilla. **O que é NFT?**, Oficina da Net, dez. 2021. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/criptomoedas/39219-o-que-e-nft>. Acesso em 30 mai. 2022.

Miranda, Izabela Borges de. **Criptomoeda** – Uma análise no Sistema Jurídico Brasileiro. Jus Brasil. Disponível em <https://izabelamiranda962026.jusbrasil.com.br/artigos/1305100579/criptomoeda-uma-analise-no-sistema-juridico-brasileiro>. Acesso em 30 mai. 2022.

MARTINEZ; Pedro Romano, **Direito do Trabalho**, Almedina, Coimbra, 8ª ed., 2017.
Pesquisa Game Brasil (PGB22), Go Gamers, SX Group. 9ª edição. 2022. Disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em 28 Abril 2022.

Relatório GameFi 2.0. **A Revolução está só começando**. CryptoTraders. Nouse.finance Copyright 2022. Publicação: 21 fev. 2022.

STEFANO, Valerio de. **The Rise of the “Just-in-Time Workforce”**: *On-Demand Work, Crowd Work and Labour Protection in the “Gig-Economy”*. SSRN Electronic Journal, Panorama Geral. Desvalorização do trabalho: 2015 (2016), pp 477-, v. 37, pp. 471–504.

Trade Leader. **O que é GameFi?** pt.trade-leader.com © 2010-2022. Disponível em: <https://pt.trade-leader.com/articles/gamefi>. Acesso em 30 mai. 2022.