

CONTRATOS INTERNACIONAIS DE TRABALHO NO METAVERSO: QUAL É A LEGISLAÇÃO APLICÁVEL?

Manuel Martín Pino Estrada¹

RESUMO: O metaverso é um conjunto de ambientes virtuais onde pessoas reais através de seus avatares se encontram para assistirem shows ao vivo, cultos, seminários, exposições, dentre outros afins, só que também muitas multinacionais estão migrando para cá junto com os seus trabalhadores, mas também continuam contratando profissionais de vários países, então, qual seria a legislação nestes casos se as partes nem sabem no início, de onde são e o pior, qual é o espaço geográfico onde elas estão? Segundo a legislação brasileira a resposta está nos arts. 9º, 13 e 14 da Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro (LINDB) junto com o art. 75-B, § 8º da CLT, o art. 651 da CLT não se aplica.

Palavras-chave: Avatar; Direito; internet; metaverso; trabalho.

ABSTRACT: The metaverse is a set of virtual environments where real people meet through their avatars to watch live shows, services, seminars, exhibitions, among other related things, but also many multinationals are migrating here along with their workers, but also they continue to hire professionals from several countries, so what would be the legislation in these cases if the parties do not even know at the beginning, where they are from and the worst, what is the geographic space where they are? According to Brazilian legislation, the answer is in arts. 9º, 13 and 14 of the Law of Introduction to the Norms of Brazilian Law (LINDB) along with art. 75-B, § 8º of the CLT, art. 651 of the CLT does not apply.

Keywords: Avata;. Law; internet; metaverse; work.

1 INTRODUÇÃO

O aumento do uso do metaverso através do uso de avatares, que representam pessoas reais está provocando uma migração de empresas multinacionais de ponta a este mundo virtual junto com o seus trabalhadores que são de muitas nacionalidades, além disso, as mesmas pessoas jurídicas procuram talentos no metaverso para contratação, só que quando acontece a trabalhador abordado através de seu avatar fica sem saber qual será a legislação trabalhista pertinente, afinal a aceitação acontece no mundo virtual, onde a sensação territorial é mínima, é como assinar um contrato dentro de um avião em movimento a dez

¹ Formado em Direito na Universidade de São Paulo (USP), mestre em Direito na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor de Direito na Faculdade do Baixo Parnaíba (FAP) em Chapadinha/Maranhão. Email: martinpino@yahoo.com

mil metros de altitude sem saber em qual espaço geográfico de qual país as partes se encontram.

No presente trabalho analisam-se a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e a Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro (LINDB) para descobrir qual seria a legislação aplicável no caso de contratos internacionais de trabalho no metaverso, afinal, está havendo o encontro de pessoas de mais um país, no caso aqui, entre um trabalhador brasileiro e uma pessoa jurídica de qualquer lugar do mundo que queira contratá-lo, salientando que estas partes acabaram se conhecendo numa festa, culto, exposição, museu ou em qual lugar dentro do metaverso.

2 HISTÓRIA DO METAVERSO

A história do metaverso já tem 30 anos, acontece que esse termo foi inventado em 1992 pelo autor Neal Stephenson no livro “Snow Crash”, (que foi traduzida ao Português e comercializado Brasil em sua primeira edição em 1992) nele encontra-se o jovem Hiro Protagonist, um entregador de pizza da pizzaria Cosa Nostra, que deixa de lado as duas caixas de entregas e usando aparato de realidade virtual entra no metaverso para viver como um príncipe Samurai, e o que começa como visitas a metaverso para escapar de uma realidade caótica com marketing as necessidades controláveis por corporações privadas vai se transformar em uma missão para salvar a humanidade do novo vírus misterioso (que é o “snow crash”) e assim a obra virou um clássico do mundo Cyberpunk (STEPHENSON, 2015, p. 5-10).

O livro “Snow Crash” foi escrito com um tom irônico e que traz vários eventos, às vezes tão reais e atuais que até assustam, assim, o livro também popularizou outros termos que são usados muito hoje, tais como “avatar”, que são bonecos customizados e manipulados por uma pessoa que entendem-se como as pessoas virtuais controladas e manipuladas por pessoas reais, assim como as pessoas já tenham se esbarrado com outras versões de metaversos, só que não com esse nome, tudo isso porque a cultura punk está repleta desses universos alternativos, sendo o mais famoso o Second Life, criado em 2003

O mundo virtual do Second Life (SECOND LIFE, 2022), ainda é uma plataforma que leva para mundos virtuais vários aspectos da vida real (só que em 2D, não em 3D), tanto que empresas físicas abriram filiais digitais lá, além de ter um mercado imobiliário, sistema financeiro e uma moeda própria (Linden) e por lá chegaram até acontecer crimes virtuais que chegaram consequências no mundo real, tal como é mostrado no episódio do

seriado Black Mirror, intitulado “Striking”, que também se apresenta como um ambiente de realidade virtual, no qual dois amigos acabam se encontrando e se permitem viver experiências que não vivem no mundo físico.

Quando o assunto é metaverso é claro que é impossível deixar de fora o filme Matrix, uma realidade totalmente criada por robôs para enganar os humanos. Na Matrix os seres humanos acham que vivem experiências verdadeiras quando na verdade seus corpos físicos são conectados a máquinas e foi essa saga que realmente trouxe essa questão das realidades alternativas, não deixando de citar o livro “Neuromancer” do William Gibson (publicado em 1984, mas no Brasil começou a ser comercializado em 1991), que emprestou o termo “Matrix” para a franquia das irmãs Lilly e Lana Wachowski aos que, no caso do livro todas as pessoas entram nessa Matrix ou metaverso, cientes de que estão entrando em um cyber espaço (GIBSON, 2016, p. 6-11).

No filme “Jogador nº 1” do produtor e cineasta Steven Spielberg, é bem parecido com o Snow Crash e aqui o protagonista Wade Watts, interpretado pelo ator Tye Sheridan escapa de sua realidade para entrar no “Oásis”, que é o universo virtual onde tudo é possível e todas as experiências sensoriais que acontecem por lá podem ser sentidos no corpo físico graças aparelhos em realidade virtual, como óculos, luvas e roupas e o protagonista acaba jogando dentro dela com desafios praticamente mortais, porém, com consequências no mundo físico, e claro, ele acaba saindo vencedor em todas as etapas do jogo.

A ideia de uma experiência completamente imersiva é possível encontrar na literatura do ano de 1935, com o conto “Pygmalion Spectacles” ou “Os Óculos de Pigmalião” do Stanley Weinbaum (comercializado no Brasil a partir de 2021), só que aqui a história provavelmente mostra a primeira vez em que se fez uso da ideia de óculos capazes de passar a sensação de que a pessoa está de fato está lá, eis um trecho do livro:

“uns óculos que ativam um filme que dá visão e audição, paladar olfato e tato, você está na história fala com as sombras elas respondem no lugar de sair em uma tela a história toda sobre você e você está nela” (WEINBAUM, 2021, p. 5-8).

Por enquanto, a sociedade está um pouco longe de uma experiência tão completa assim, apesar dos planos ambiciosos do próprio Marck Zuckerberg, que afirma que pode levar mais de dez anos para chegar neste patamar.

3 DEFINIÇÃO DE METAVERSO

Antes de dar definição, salienta-se que a palavra “meta” na língua grega quer dizer “além” ou “depois de”, então, “meta” juntando com “universo” seria conforme o autor do presente artigo o significado de “além do universo”. Segundo Marck Zuckerberg, fundador do Facebook, agora “Meta” no vídeo “The Metaverse and How We’ll Build It Together – Connect 2021” que está no Youtube e que foi produzido por ele mesmo, o metaverso é “uma internet palpável, onde estaremos na experiência, não só olhando para ela, e chamamos isso de metaverso. Ser capaz de fazer quase tudo que imaginar, reunir-se com amigos e família, trabalhar, aprender, brincar, comprar, criar, além de categorias inteiramente novas que não se encaixam na visão que temos de computadores ou celulares hoje. Acredita-se que o metaverso será o sucessor da internet móvel (META, 2021).

4 ELEMENTOS DO METAVERSO

- a) moeda virtual;
- b) existência de um comércio digital e supermercados digitais;
- c) tokens não fungíveis (NFTs);
- d) infraestrutura virtual;
- e) independência na escolha de aplicativos virtuais;
- f) jogos virtuais;
- g) ativos digitais;
- h) concertos e eventos sociais e de entretenimento;
- i) shopping online;
- k) locais de trabalho virtuais;
- l) mídias sociais;
- m) humanos digitais;
- n) processamento de linguagem natural.

Desta forma, poderão ser feitas várias coisas, tais como:

- a) Compra de roupas e acessórios para avatares online

- b) Compra de terrenos digitais e construção de casas virtuais
- c) Participando de uma experiência social virtual
- d) Compras em shoppings virtuais por meio de comércio imersivo
- e) Usando salas de aula virtuais para experimentar o aprendizado imersivo
- f) Compra de arte digital, colecionáveis e ativos (NFTs)
- g) Interagir com humanos digitais para integração de funcionários, atendimento ao cliente, vendas e outras interações comerciais.

5 CARACTERÍSTICAS DO METAVERSO

5.1 Interoperabilidade

É poder tornar a rede maior e aumentar o valor externo dela para os consumidores. A falta de interoperabilidade mantém os usuários dentro de uma plataforma assim que eles entram, o que é predominantemente benéfico para o proprietário da rede. Um ótimo exemplo é o WhatsApp. Ao longo dos anos, o WhatsApp alcançou efeitos de rede poderosos porque quanto mais amigos seus tiverem uma conta do WhatsApp, mais fácil será se conectar com os amigos deles.

A interoperabilidade diz respeito à medida em que os usuários podem extrair o valor que criaram dentro de uma plataforma e trazê-lo para outra plataforma e vice-versa, sem barreiras. A interoperabilidade permitiria aos usuários ganhar, comprar ou ganhar um ativo digital em um ambiente e usá-lo em outro, seja físico ou digital. A interoperabilidade permite aos usuários transferir seus dados e ativos de uma plataforma para outra junto com outros usuários pelo valor de mercado determinado pelo mercado aberto. Quanto mais perfeita a experiência, mais valor geral o metaverso criará para a sociedade.

A interoperabilidade pode ser alcançada criando padrões, protocolos e estruturas de desenvolvimento que todos concordam em usar, semelhantes aos padrões e protocolos que permitem o e-mail ou as interfaces de programação de aplicativos (APIs) que facilitam a conexão de plataformas diferentes. No entanto, também existem desafios quando se trata de garantir a interoperabilidade para o metaverso, e isso exigirá mais do que apenas padrões, protocolos ou estruturas globais. Também precisamos concordar com a funcionalidade e as regras para habilitar ativos interoperáveis que possam ser usados em [vários mundos virtuais](#).

5.2 Descentralização

Enquanto a interoperabilidade permite a troca de ativos em mundos ou experiências virtuais, a descentralização é sobre quem controla esses mundos virtuais, ativos e experiências e quem colhe os benefícios se for um sucesso. A visão para a web sempre foi de descentralização completa, onde o poder está com os indivíduos e não com a Big Tech ou governos que podem usar plataformas centralizadas para controlar, explorar e manipular indivíduos. A propriedade digital e o controle dos dados são críticos aqui, e será vital que sejam consertadas as falhas da Web 2.0 e seja criado um metaverso controlado por ninguém e que a propriedade seja de todos.

É aqui que as várias tecnologias blockchain que foram desenvolvidas na última década entram em jogo. O metaverso deve contar com uma única fonte descentralizada ao trocar valor entre as partes interessadas, sejam consumidores jogando vários jogos ou empresas como parte de uma cadeia de suprimentos. Em um metaverso descentralizado, graças à criptografia, os dados se tornam imutáveis, verificáveis e rastreáveis, dispensando a necessidade de um intermediário confiável para gerenciar a fonte das informações disponíveis.

A descentralização do metaverso será crucial para o seu sucesso, especialmente se são exigidos ativos digitais interoperáveis. A descentralização no contexto do metaverso tem tudo a ver com provar a propriedade de ativos (digitais) e ter controle total sobre a sua identidade, reputação e dados (auto-soberania). No entanto, a descentralização ainda não é usar a tecnologia blockchain para descentralizar o poder de computação, largura de banda ou armazenamento de dados.

Embora essas soluções já estejam disponíveis, levará muito tempo até que seja possível usar blockchain como uma infraestrutura digital para alimentar o metaverso, porque experiências imersivas interativas em tempo real exigirão (ultra) alta definição, baixa latência (pouco tempo na troca de pacotes de dados) e largura de banda extrema, que ainda não pode ser entregue pela tecnologia blockchain. No entanto, a descentralização é crucial para o metaverso, pois capacita o usuário final, permite que os criadores se conectem diretamente com os fãs em escala e sem nenhum intermediário.

5.3 Persistência

O metaverso será uma internet sempre ativa e persistente, onde as experiências, sejam virtuais ou aumentadas, permanecerão disponíveis e online para qualquer pessoa que tenha acesso a ela e pelo tempo que o criador decidir. Essa persistência se aplica a experiências de realidade aumentada e a mundos virtuais, o que permitiria experiências virtuais síncronas que poderiam evoluir e estão sempre disponíveis para os usuários explorarem. Como no mundo real, um metaverso persistente deve permanecer, mesmo se o usuário quiser sair.

Por exemplo, se o usuário tiver experiências de realidade aumentada fixadas em um local específico do mundo real, elas sempre estarão lá, a menos que o criador decida removê-las. Assim, um dragão voador acima da Times Square pode ser visto por qualquer pessoa que olhe para cima com óculos de realidade aumentada (AR), dependendo de sua posição física na Times Square, ele verá uma perspectiva diferente do mesmo dragão.

A chave para um metaverso persistente é que o conteúdo só pode ser excluído pelo criador, semelhante como no mundo real, os edifícios são persistentes e só podem ser removidos com permissão do proprietário. Isso também pode representar um risco, pois essa tecnologia também pode ser usada por criminosos ou terroristas, que podem publicar conteúdo difamatório, ofensivo ou ilegal, por exemplo, um pôster de recrutamento terrorista, que se torna persistente e impossível de remover.

Portanto, as plataformas que permitem que os usuários abandonem experiências aumentadas no mundo real devem ter regras específicas que impeçam os usuários de descartar qualquer conteúdo, mas que seja semelhante ao seu governo local que não permite o desenvolvimento de qualquer edifício. Um metaverso persistente criaria oportunidades infinitas (de monetização) para artistas e criadores de conteúdo enriquecerem os mundos digital e virtual, pois seus esforços podem ser recompensados e as receitas podem ser recebidas instantaneamente sem bancos.

Por exemplo, um usuário poderia deixar uma pintura virtual em um local de alto tráfego em Londres e um outro usuário só poderia vê-la se estivesse nesse local específico e se pagasse uma pequena quantia em dinheiro em criptomoeda. Como a pintura virtual seria persistente, permaneceria lá indefinidamente, a menos que o próprio usuário a excluísse do metaverso.

5.4 Espacialidade

Um metaverso que não é espacial, é um metaverso com oportunidades limitadas. Qualquer mundo, espaço ou experiência virtual deve incorporar âncoras espaciais para tornar os objetos dentro dessas experiências virtuais ou aumentadas persistentes para que as pessoas possam encontrá-los e fornecer uma experiência mais semelhante ao mundo real, que pode ser reforçada usando áudio espacial.

Os dados espaciais permitirão que os usuários interajam com itens digitais, sejam eles colocados no mundo virtual ou real, da maneira mais natural usando nossos cinco sentidos (ou até sentidos futuros, como mencionado anteriormente). A computação espacial traduziria ações físicas (movimentos, fala, gestos) em interações digitais na experiência virtual ou aumentada. A palavra-chave aqui é localização, que determina onde os usuários (avatars) ou ativos e espaços digitais serão colocados ou movidos no mundo físico e/ou virtual. Cada coisa, usuário ou espaço deve obter um identificador exclusivo, regras de governança e interação (idealmente incorporadas no código usando contratos inteligentes registrados no blockchain) e proveniência verificável para que as partes interessadas interajam e tenham uma cópia perfeita no ambiente físico ou mundo digital.

Os dados espaciais tornarão os mundos físicos e virtuais mais inteligentes, adicionando contexto e inteligência a qualquer objeto, espaço ou usuário. Desta forma, o metaverso permitirá interação e colaboração em tempo real e fornecerá uma experiência intuitiva para humanos e máquinas. Também permitirá encontrar nosso caminho no metaverso. Lembre-se, no metaverso, ainda não existe o Google. Isso mudará nos próximos anos, quando o Google ou uma futura startup entrarão nesse vazio e permitirão que os usuários encontrem o que precisam em milhões de experiências e objetos digitais. Sem essas âncoras espaciais, o metaverso seria um mundo flutuante, não persistente e caótico, e seria impossível encontrar qualquer coisa.

5.5 Orientado pela comunidade

Os humanos são criaturas sociais por natureza, então não é surpresa que o metaverso seja principalmente uma experiência social, sem contar exceções. Mesmo aquelas experiências de realidade virtual (RV) que só podem ser experimentadas sozinhas geralmente adicionam um componente social, como um quadro de líderes ou outras técnicas de gamificação. Para qualquer experiência do metaverso, a comunidade será

crucial, seja uma experiência projetada em torno de uma comunidade ou criada pelos membros.

Para tanto, o metaverso não é diferente do mundo real, onde as pessoas se reúnem e formam uma comunidade em torno de qualquer tópico, pois pertencer a um grupo sempre foi crucial para a sobrevivência individual. Esta pode ser uma comunidade de nicho, como um espaço metaverso para os amantes do vinho ou uma ampla comunidade focada em jogos de RPG online para vários jogadores (MMORPGs). O metaverso pode levar as comunidades a outro nível, onde os membros da comunidade podem ter experiências em tempo real, compartilhadas, imersivas e até próprias. Uma característica central de jogos de sucesso, como Fortnite, Axie Infinity ou Minecraft, é permitir experiências sociais, e o mesmo será para o metaverso.

As marcas que desejam entrar no metaverso devem reconhecer a comunidade existente e não fingir saber mais do que a comunidade. Respeito, aprendizado e interação com a comunidade são cruciais para o sucesso no metaverso. Hoje, marcas e organizações encontram sua comunidade nas plataformas de mídia social, e os sites geralmente são apenas espaço aberto sobre o que a marca tem a oferecer. Quase todas as marcas interagem com sua comunidade nas plataformas de mídia social onde os seus usuários estão (no metaverso), em vez de trazer a comunidade para o site da empresa.

5.6 Auto-soberania

A última característica de um metaverso aberto é a auto-soberania, o que significa que o indivíduo permanece no controle de sua identidade e dados online, em vez da plataforma ou site. Uma identidade e/ou reputação auto-soberana tem sido o objetivo da Web 3.0 há muito tempo, e é uma das características mais importantes que é necessário acertar e aperfeiçoar se se quiser criar um metaverso aberto.

Nas últimas décadas, a auto-soberania não esteve na agenda, pois as pessoas gostam muito dos serviços gratuitos fornecidos pela Big Tech. Como resultado, elas acabam em uma situação em que os usuários têm identidades digitais que não são auto-soberanas, mas controladas por empresas que podem excluir sua identidade (online) com o clique de um botão. A auto-soberania é crucial se se quiser alcançar um metaverso aberto, descentralizado e interoperável.

Auto-soberania é a ideia de que indivíduos, mas também coisas, devem ter controle sobre seus próprios dados, identidade, reputação e informações na internet sem depender de nenhuma empresa ou entidade governamental para proteção ou qualquer intermediário que controle seus dados ou identidade.

Dentro do metaverso, provar sua identidade, ou provar que você é quem você diz ser, se tornará mais crítico do que nunca porque, com avatares, será relativamente fácil se passar por alguém criando uma cópia digital do avatar que eles costumam usar. Com avanços como o “Reallusion Character Creator 4” ou o “MetaHuman Creator” do “Unreal Engine”, ficou mais fácil do que nunca criar uma cópia exata de uma celebridade, político ou empresário e usar áudio deepfake para que ele faça e diga o que o usuário quiser em qualquer ambiente digital (RIJMENAN, 2022, p. 17-29).

6 DEFINIÇÃO DE AVATAR

Segundo o dicionário da Real Academia Espanhola, “avatar”, na religião hindu quer dizer “encarnação terrestre de uma divindade, em especial Vishnu”. Também quer dizer “reencarnação”, “transformação”, porém, também, significa no âmbito da informática (conforme o próprio dicionário) “representação gráfica da identidade virtual de um usuário nos entornos digitais” (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, 2022).

Conforme o dicionário de língua portuguesa “Michaelis”, a palavra “avatar”, que dizer, “no hinduísmo, encarnação de uma divindade sob a forma de um homem ou de um animal, sobretudo do deus Vixnu, segunda pessoa da trindade indiana, cujos avatares mais cultuados pelos hindus são Krishna e Rama” ou “processo de transformação de uma coisa ou pessoa, na aparência, na forma, no caráter etc.; metamorfose, mutação, transfiguração” (MICHAELIS, 2022).

O dicionário da Língua Inglesa “Cambridge Dictionary define a palavra “avatar” sem considerar o deus Vixnu ou alguma divindade, ou alguma reencarnação ou similar, simplesmente diz que é “uma imagem que representa você em jogos online, salas de bate-papo, etc, e que você pode mover pela tela. Você pode conversar com outros avatares com suas palavras exibidas em uma bolha de desenho animado (tradução livre) (CAMBRIDGE DICTIONARY).

Segundo o autor do presente trabalho, o avatar é o “eu” da pessoa dentro do metaverso, só que dentro dele existem vários ambientes virtuais e dentro destes, a pessoa olha para

si mesma como um avatar mesmo, enxerga as suas mãos, o seu corpo, o seu entorno em três dimensões e se olha como um “boneco” virtual, por assim dizer e não mais como alguém de carne e osso, só que a pessoa, através do seu avatar pode se movimentar, levantar a mão, mexer os olhos, se aproximar dos avatares que estão nestes ambientes, salientando que são avatares de pessoas reais.

Então, sobre os avatares que estão no metaverso, são de pessoas reais, estão trajadas conforme a customização que fizeram antes de se cadastrarem nos aplicativos de metaverso, além disso, também na própria customização, a pessoa cria o seu próprio avatar conforme os seus traços físicos, isso acaba gerando uma identidade dentro do próprio metaverso, inclusive, dentro deste, a pessoa fala a sua língua, o seu sotaque, ou seja, dá para perceber se é mulher ou homem, se é uma pessoa jovem ou de mais idade.

Dentro dos metaversos, a pessoa pode ir para reuniões de negócios, escritórios de advocacia, cultos, festas, amostras de arte, shows de cantores ao vivo, karaokês, fazer um pique nique, um camping, casamentos, inclusive, até ir comer hambúrguer, churrasco, bolo e até beber cerveja ou drinks virtuais, o avatar consegue pegar e conversar com avatares de outras pessoas ao vivo comendo ou bebendo ou até dançando uma boa música com um avatar que seja mais agradável.

Salienta-se que, com o tempo, a pessoa vai conhecendo outras pessoas, só que chega um momento no qual, todo mundo se reconhece pelo avatar, afinal, só isso que é mostrado no metaverso, claro, nada impede a troca de fotos reais, de perfis no instagram ou facebook, por exemplo, a questão é que sendo uma conversa agradável, as coisas vão fluindo e ajuda muito para fazer amizades e até contatos no âmbito profissional.

Importante dizer também que o avatar se “teletransporta” de um ambiente virtual para outro, mas isso acontece quando a pessoa, dona do avatar não está gostando de onde está e como no metaverso existem comandos virtuais para poder sair dos ambientes, então, é só clicar para mudar de lugar e entrar noutros, e claro, haverá avatares de outras pessoas reais com quem interagir.

O avatar expressa e mostra a personalidade da pessoa real no metaverso, pois antes de entrar nos ambientes virtuais existe a opção “customizar”, com o qual a pessoa pode escolher o formato do rosto, a forma e a cor dos olhos, a cor e penteado do cabelo, pode escolher o tipo de óculos que quiser, se quiser usar óculos também, o mesmo acontece com a escolha da roupa, pode escolher a opção de usar camiseta ou camisa (manga

comprida ou curta), o uso de jaqueta ou agasalho, o tipo de calça ou saia, incluindo as suas cores e a luminosidade delas.

Importante dizer que através do metaverso muitos profissionais com incapacidades físicas podem trabalhar usando os seus avatares, ou seja, existe uma forma de inclusão social, além de que, quem usa avatares no metaverso, acaba sentindo uma sensação de liberdade, afinal, quem tem problemas motores, usando o seu avatar nesta realidade virtual poderá caminhar, dançar, pular neste ambiente e a sensação é real, não é fictícia, a pessoa sente isso, daí que vem a importância de metaverso, pois consequentemente, a pessoa que incapacidades motoras poderá também trabalhar em qualquer lugar do mundo físico.

As pessoas que não conhecem, dizem que o avatar não é uma pessoa, que é um “boneco virtual”, que faz parte de um jogo de vídeo game ou algo similar, com certeza absoluta nunca entraram no metaverso e nunca tiveram e nem tentaram criar avatares, e o pior é que dizem que sabem o que é, não sabem que lá dentro existem multinacionais e até escritórios de advocacia fazendo negócios muito sérios, mas se elas quiserem ficar isoladas do mundo, achando que a maioria das relações sociais e econômicas acontecem no mundo físico, não tem como fazer nada, uma pena.

O avatar é também a mostra da personalidade no metaverso, a tua forma de dançar, de conversar, de mexer os olhos e os braços, ou seja, não tem como dizer que não existe uma pessoa real, a pessoa está lá através do seu avatar e demonstra no metaverso como verdadeiramente é, portanto, dizer que o avatar não é uma pessoa é uma afirmação errada, o avatar faz parte da personalidade da pessoa.

7 A INSERÇÃO DO TRABALHADOR NO METAVERSO

Essa abordagem de automação se tornará mais crítica, pois o mundo está agora no alvorecer do metaverso. Esta próxima iteração da internet, onde os mundos físico e digital convergem em um ambiente “phygital”, mudará fundamentalmente a forma como trabalhamos. Isso dará início a uma era em que passaremos da colaboração 2D para a colaboração 3D e onde o usuário poderá dizer adeus à fadiga do Zoom, criando assim uma experiência mais positiva para os funcionários e reduzindo potencialmente o esgotamento. A fadiga do zoom é causada pelo aumento do contato visual com os monitores, aumento da carga de trabalho cognitiva, mobilidade física restrita e autoavaliação ao se visualizar constantemente em um feed de câmera em tempo real.

O metaverso tornará a colaboração e as interações mais autênticas e menos exaustivas. Os humanos são feitos para 3D e não para 2D, então o metaverso permitirá que os usuários deixem a fadiga do Zoom para trás de uma vez por todas. Será uma maneira totalmente nova de trabalhar, pois colaborar em um espaço 3D digital é mais intuitivo do que usar ferramentas 2D, especialmente quando os colegas estão geograficamente distantes. Isso tornará a colaboração divertida novamente, em vez de uma experiência cansativa, e terá um impacto positivo na experiência do funcionário.

Com o tempo, à medida que o metaverso se torna mais realista e se afastem de avatares de desenho animado sem pernas para réplicas digitais hiper-realistas de nós mesmos, isso atrapalhará ainda mais a mobilidade e a colaboração na carreira. Quando a diferença entre reuniões físicas ou digitais desaparecer, algo que espero que aconteça no final desta década, os funcionários (digitais) não precisam mais ir ao escritório e podemos passar de (parcialmente) de trabalhar em casa para trabalhar em qualquer lugar, o tempo todo.

Ao mesmo tempo, enquanto para muitos funcionários essas tecnologias emergentes são um desafio para trabalhar ou incorporar em seu trabalho diário, para a Geração Z (os nascidos em 1995-2010) e a Geração Alfa (nascidos desde 2010), essas tecnologias imersivas serão uma prática diária. Essas gerações são os nativos do metaverso e, se o empregador quiser atraí-los como futuros funcionários, precisará adotar o metaverso em sua organização. Abraçar o metaverso e as tecnologias convergentes que permitem o metaverso é mais fácil dizer do que fazer. Exige uma cultura de inovação, uma compreensão profunda dessas tecnologias e uma liderança voltada para o futuro que abrace a inovação em vez de impedi-la.

Especialmente porque, segundo o estudo da Dell, 61% dos entrevistados se preocupam em ficar à mercê da tecnologia de ponta remota. Esse medo só pode ser removido se a liderança tiver uma compreensão clara do que as tecnologias emergentes envolvem e como elas afetarão os negócios. A liderança voltada para o futuro que assume a responsabilidade pelo impacto das tecnologias futuras nos negócios e cria uma cultura de inovação e mudança é vital se uma organização quiser permanecer competitiva e relevante nos próximos anos. Afinal, se a liderança não entende a tecnologia do futuro, como podemos esperar que os funcionários o façam? (DELL TECHNOLOGIES, 2022).

8 O QUE DIZ A CONSOLIDAÇÃO DAS LEIS DO TRABALHO (CLT) SOBRE O TRABALHO NO METAVERSO?

A Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) (Decreto nº 5452/1943) tem o artigo 75-B, especificamente o seu § 8º os artigos a seguir serão analisados tendo em vista as novas tecnologias que por analogia, pode ser aplicado no metaverso também.

Art. 75-B. Considera-se teletrabalho ou trabalho remoto a prestação de serviços fora das dependências do empregador, de maneira preponderante ou não, com a utilização de tecnologias de informação e de comunicação, que, por sua natureza, não configure trabalho externo.

§ 8º Ao contrato de trabalho do empregado admitido no Brasil que optar pela realização de teletrabalho fora do território nacional aplica-se a legislação brasileira, excetuadas as disposições constantes da Lei nº 7.064, de 6 de dezembro de 1982, salvo disposição em contrário estipulada entre as partes.

O presente artigo da CLT aborda essa questão, porém, traz uma redação muito flexível, que poderá causar um desvirtuamento na aplicação da norma, vez que faculta às próprias partes estipularem as regras a serem aplicáveis ao contrato de trabalho, ou seja, podendo ser brasileiras, por ser o empregado aqui contratado, ou podendo ser estrangeiras, por força do local da prestação de serviços.

O artigo 651 da CLT trata sobre a competência do foro da reclamação trabalhista, porém, segundo o autor do presente artigo, não se aplica no metaverso:

Art. 651 – A competência das Juntas de Conciliação e Julgamento é determinada pela localidade onde o empregado, reclamante ou reclamado, prestar serviços ao empregador, ainda que tenha sido contratado noutro local ou no estrangeiro.

§ 1º - Quando for parte de dissídio agente ou viajante comercial, a competência será da Junta da localidade em que a empresa tenha agência ou filial e a esta o empregado esteja subordinado e, na falta, será competente a Junta da localização em que o empregado tenha domicílio ou a localidade mais próxima.

§ 2º - A competência das Juntas de Conciliação e Julgamento, estabelecida neste artigo, estende-se aos dissídios ocorridos em

agência ou filial no estrangeiro, desde que o empregado seja brasileiro e não haja convenção internacional dispondo em contrário.

§ 3º - Em se tratando de empregador que promova realização de atividades fora do lugar do contrato de trabalho, é assegurado ao empregado apresentar reclamação no foro da celebração do contrato ou no da prestação dos respectivos serviços (CONSOLIDAÇÃO DAS LEIS DO TRABALHO, 2022).

Neste artigo não tem como ser aplicado no metaverso, afinal, o trabalhador brasileiro vai trabalhar no Brasil, mas existem milhões de trabalhadores que são nômades digitais, que hoje estão num país, amanhã num outro e assim por diante, então, não tem como aplicar o foro do lugar da prestação de serviço, mais ainda quando a empresa contratante não tem filial nenhuma no território brasileiro e mais ainda escolher o país por onde o obreiro trabalhou (parágrafos 1º e 2º). No caso do § 3º não tem como, afinal, o brasileiro é contratado por alguém do Canadá para trabalhar em Porto Alegre, como fica? Não se aplica.

9 O QUE DIZ A LEI DE INTRODUÇÃO ÀS NORMAS DO DIREITO BRASILEIRO (LINDB)?

Conforme o autor do presente trabalho a Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro (LINDB) (Lei nº 12.376/2010) tem preceitos interessantes que podem se aplicar ao trabalho no metaverso de forma muito melhor em relação à CLT, como segue:

Art. 9º Para qualificar e reger as obrigações, aplicar-se-á a lei do país em que se constituírem.

§ 1º Destinando-se a obrigação a ser executada no Brasil e dependendo de forma essencial, será esta observada, admitidas as peculiaridades da lei estrangeira quanto aos requisitos extrínsecos do ato.

§ 2º A obrigação resultante do contrato reputa-se constituída no lugar em que residir o proponente (LEI DE INTRODUÇÃO ÀS NORMAS DO DIREITO BRASILEIRO, 2022).

O caput do presente artigo diz que as obrigações constituídas ou pactuadas num país, a lei deste será a que as regerá. No caso do § 1º, se a obrigação for executada no Brasil poderá ser assim admitindo-se as peculiaridades da lei estrangeira do país onde foi realizado o contrato. Referente ao § 2º fica mais claro, no sentido de que a obrigação a ser executada no Brasil será conforme a lei da residência do proponente do contrato (pode ser do Canadá ou Cazaquistão, por exemplo), ou seja, no metaverso, usando avatares, não haverá problema em identificar a legislação aplicável ao contrato de trabalho desde que se saiba de onde veio a proposta.

Tal dispositivo aplica-se aos casos em que os contratantes residem em países diferentes e assumiu maior importância com o recrudescimento dos contratos formados pela internet, mais ainda no metaverso, onde a pessoa sente que está num limbo jurídico. Denota-se que o legislador preferiu a uniformização de critérios, levando em conta o local em que o impulso inicial teve origem, ou seja, de quem surgiu a proposta de contrato de trabalho. Ressalve-se que, dentro da autonomia da vontade, podem as partes eleger o foro competente (foro de eleição) e a lei aplicável à espécie.

Saindo do metaverso pode ser aplicado o mesmo critério, por exemplo, Ana, brasileira da cidade de Brasília-DF decide aproveitar as férias para viajar pelo mundo, começando por Seul, se hospedando no bairro nobre de Gangnam desta capital sul-coreana, depois vai para a cidade de Hanói, capital do Vietnã e justamente na cidade de Almaty, no Cazaquistão conhece Britney, uma canadense de Ottawa e acabam sentando juntas no avião e após uma breve conversa ela ficou muito interessada no trabalho da brasileira, que é analista de sistemas sênior, de repente, elas fazem escala no aeroporto da cidade de Tbilissi, capital da Geórgia e a canadense propõe um trabalho com salário em dólares americanos, a brasileira aceita e em pleno voo ela analisa o contrato de trabalho e acaba assinando sem saber ambas as duas em qual espaço aéreo de qual país estavam voando, só sabiam que iriam fazer conexão em Bratislava, capital da Eslováquia.

Neste caso, o art. 9º, § 2º da Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro vai dar a solução, pois a obrigação resultante do contrato considera-se constituída no lugar em que residir o proponente, neste caso do exemplo é do Canadá, onde Britney reside e não qualquer das cidades dos países por onde elas passaram, neste caso, o art. 651 da CLT não entraria em cogitação, apesar de tratar sobre o foro competente em relação ao lugar da prestação de serviços, salientando que a empresa que a Britney representa nem tem filial no Brasil.

A grande novidade do Código de Processo Civil diz respeito aos efeitos de uma cláusula de foro estrangeiro, deixando nesse caso de ser competente a autoridade judiciária brasileira:

Art. 25. Não compete à autoridade judiciária brasileira o processamento e o julgamento da ação quando houver cláusula de eleição de foro exclusivo estrangeiro em contrato internacional, arguida pelo réu na contestação (CÓDIGO CIVIL BRASILEIRO, 2022).

Na hipótese de um contrato cuja cláusula tem o foro em Nova Iorque e a mesma seja exclusiva, poderá o réu arguir a incompetência da justiça brasileira e exigir que a cobrança seja feita no foro de eleição contratual. No entanto, a prática dos contratos internacionais vem indicando que as cláusulas de foro costumam ser redigidas sob a forma não-exclusiva, exatamente para dar maior flexibilidade aos contratantes (ARAÚJO; VARGAS, 2015, p. 116-119).

10 A INEXISTÊNCIA DO PAGAMENTO DAS HORAS IN ITINERE NO METAVERSO

No metaverso ou no teletrabalho, quando da contratação do recorrido, o trabalhador é ciente de que trabalhará em região predeterminada, contendo diversas cidades, sempre próximas umas das outras, por exemplo, mas estas também podem ser longínquas entre elas e mais ainda se existe um acordo prévio, além de não haver imposição por parte do empregador. Sinteticamente, deve-se destacar que neste caso trata-se de tempo gasto de viagem para o trabalho, neste caso, o empregado não estará à disposição da ré.

Tendo em vista o advento da Lei 13.467/2017 (Reforma Trabalhista), o tempo despendido pelo empregado desde a sua residência até a efetiva ocupação do posto, não será computado na jornada de trabalho, por não ser tempo à disposição do empregador, conforme art. 58, §2º, da CLT. O presente dispositivo retrata o fim do direito ao recebimento das horas in itinere, além disso, o trabalhador que trabalha no metaverso e usa as ferramentas virtuais que a empresa fornece neste ambiente virtual, mesmo que a empresa tenha uma filial física, não é necessário e nem obrigatório o deslocamento do obreiro para lá.

Além disso, o período de deslocamento realizado pelo recorrido de sua residência até sua área de atuação (que na verdade, é o metaverso, apesar da existência de uma filial física, como dito anteriormente), não pode ser considerado como tempo à disposição do empregador, uma vez que não exerce efetivo serviço nesse trajeto, nos termos do art. 4º, da CLT. Assim, o tempo que o recorrido usou para seu deslocamento para reuniões e até mesmo para trabalho não pode ser computado em sua jornada de trabalho, não havendo se falar em pagamento de horas extras por tempo de deslocamento/horas in itinere.

11 PROVAS NO METAVERSO

Sobre as provas no metaverso, o autor do presente trabalho manifesta que o art. 13 da LINDB tem a solução, porém, em conjunto o art. 9º desta mesma lei:

Art. 13. A prova dos fatos ocorridos em país estrangeiro rege-se pela lei que nele vigorar, quanto ao ônus e aos meios de produzir-se, não admitindo os tribunais brasileiros provas que a lei brasileira desconheça.

Art. 14. Não conhecendo a lei estrangeira, poderá o juiz exigir de quem a invoca prova do texto e da vigência.

No caso do contrato internacional do trabalho for regulado pelo país onde residir o proponente (art. 9º da LINDB), conseqüentemente, o art. 14 desta mesma lei também regulará a questão probatória, ou seja, as provas mesmo produzidas no Brasil por trabalhador brasileiro, pelo fato do contrato ser regulado pelo país estrangeiro, as provas serão lícitas conforme a legislação deste, afinal, os tribunais estrangeiros não admitirão provas que a lei brasileira desconheça.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os contratos internacionais de trabalho no metaverso através de avatares de trabalhadores reais, ou seja, de pessoas físicas ou naturais encontram aplicabilidade no art. 9º da Lei de Introdução às Normas de Direito Brasileiro (LINDB), obviamente, incluindo os seus dois parágrafos em conjunto com o art. 75-B, § 8º da Consolidação das Leis do Trabalho, pois o contrato de trabalho será regulado pela legislação do país de onde residir o proponente, independentemente do mundo dentro do metaverso onde as partes acabaram se conhecendo, inclusive, sobre a questão das provas, as mesmas serão conforme os artigos

13 e 14 da própria LINDB, ou seja, serão lícitas, desde que no país onde se originarem sejam legalmente assim em relação ao país de onde residir o proponente do próprio contrato de trabalho.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Nádia e; VARGAS, Daniela Trejos. REVISTA DO SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTICA – RSTJ, a. 27, (240): 23-209, outubro/dezembro 2015

BRASIL. Código Civil. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2015/lei/113105.htm

BRASIL. Consolidação das Leis do Trabalho. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del5452compilado.htm

BRASIL. Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro nº 12.376/2010. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del4657compilado.htm

CAMBRIGDE DICTIONARY. Disponível em:

<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/avatar>

DELL Technologies. BREAKTHROUGH: Breaking through barriers to digital transformation at the intersection of people and technology. Disponível em: https://www.dell.com/en-us/dt/perspectives/breakthrough.htm?utm_source=mvr#tab0=0&pdf-overlay=/www.delltechnologies.com/asset/en-us/solutions/business-solutions/industry-market/dell-technologies-breakthrough-report.pdf

GIBSON, William. Neuromancer. 5ª ed. Aleph, São Paulo: 2016.

META. The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Uvufun6xer8&ab_channel=Meta

MICHAELIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em:

<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=avatar>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española: edición del tricentenário. Disponível em: <https://dle.rae.es/avatar?m=form>

RIJMENAN, Mark van. Step into the Metaverse: How the Immersive Internet Will Unlock a Trillion-Dollar Social Economy. Wiley: New Yersey, 2022.

SECOND LIFE. Disponível em: <https://secondlife.com/>

STEPHENSON, Neal. Snow Crash. 2ª ed. Aleph: São Paulo, 2015.

WEINBAUM, Stanley G. Os óculos de Pigmalião. Sociedade Wish: São Caetano do Sul:
2021.