

Quando brincar vira trabalho: a relação entre a *Roblox Corporation* e o trabalho infantil

When play becomes work: the relationship between Roblox Corporation and child labor

Rosildo da Luz Bomfim* 

RESUMO

Este artigo analisa como os Termos de Uso da plataforma Roblox Corporation podem refletir práticas que configuram trabalho infantil, especialmente na criação e monetização de conteúdos desenvolvidos por crianças e adolescentes. A pesquisa se baseia em análise documental, utilizando fontes primárias — como os próprios Termos de Uso da Roblox — e fontes secundárias, como reportagens jornalísticas e literatura acadêmica. Foi aplicada a triangulação metodológica, consistindo na correlação e cruzamento de dados oriundos dessas diferentes fontes, buscando garantir maior robustez na interpretação dos dados e na construção dos argumentos. O estudo utiliza categorias analíticas do marxismo, como exploração, alienação e a distinção entre trabalho criador e trabalho alienante, para problematizar como o espaço lúdico da plataforma é, na verdade, um ambiente estruturado para a extração de valor a partir do trabalho infantil, disfarçado de diversão.

Palavras-chave: Trabalho infantil; Exploração; Roblox Corporation.

ABSTRACT

This article analyzes how the Terms of Use of the Roblox Corporation platform may reflect practices that constitute child labor, especially in the creation and monetization of content developed by children and adolescents. The research is based on documentary analysis, using primary sources—such as Roblox’s own Terms of Use—and secondary sources, such as journalistic reports and academic literature. Methodological triangulation was applied, consisting of correlating and cross-referencing data from these different sources, seeking to ensure greater robustness in the interpretation of the data and in the construction of the arguments. The study uses analytical categories from Marxism, such as exploitation, alienation, and the distinction between creative labor and alienated labor, to problematize how the platform’s ludic space is, in fact, an environment structured for the extraction of value from child labor, disguised as fun.

Keywords: child labor; exploitation; Roblox Corporation.

Introdução

O avanço das plataformas digitais na última década trouxe novos desafios para a compreensão das dinâmicas do trabalho infantil no contexto da economia digital. Voltadas inicialmente para o entre-

ARTIGO

<https://doi.org/10.12957/rep.2026.96289>

*Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro – RJ, Brasil. E-mail: rlbomfim@uol.com.br.

Como citar: BONFIM, R. L. Quando brincar vira trabalho: a relação entre a Roblox Corporation e o trabalho infantil. *Em Pauta: teoria social e realidade contemporânea*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 61, pp. 56-68, jan./abr. 2026. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/rep.2026.96289>

Recebido em 29 de janeiro de 2025.

Aprovado para publicação em 16 de junho de 2025.

Responsável pela aprovação final:
Silene de Moraes Freire



© 2026 A Revista Em Pauta: teoria social e realidade contemporânea está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

tenimento, essas plataformas passaram a oferecer ferramentas que vão além do brincar, possibilitando a criação e comercialização de conteúdo. Tais práticas levantam questões sobre a linha tênue entre o jogo e o trabalho, especialmente quando crianças são incentivadas a participar ativamente desses espaços.

Neste contexto, a pesquisa propõe analisar como os Termos de Uso da plataforma *Roblox Corporation*, adotados aqui como fonte primária, refletem práticas que podem configurar trabalho infantil, investigando o papel desempenhado por crianças e adolescentes na criação de conteúdos e na sua monetização. A análise fundamenta-se nos conceitos marxistas de meios de produção, exploração, alienação e na contradição entre trabalho criador e trabalho alienante, problematizando se os estúdios virtuais oferecidos pela *Roblox Corporation* podem ser considerados uma espécie de “chão de fábrica” digital, caracterizando-se como locais de trabalho infantil disfarçados de espaços de lazer.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter documental, com análise de fontes primárias e secundárias. Como fonte primária, foram examinados os próprios Termos de Uso da *Roblox Corporation*, documento oficial que disciplina as atividades dos usuários na plataforma, abrangendo desde o acesso ao estúdio de criação até as regras de monetização. As fontes secundárias consistem em (i) uma reportagem de caráter investigativo da jornalista Isabel Harari, publicada pela Repórter Brasil, que aborda práticas de trabalho infantil associadas à plataforma, e (ii) literatura acadêmica composta por artigos científicos e teses que analisam a economia digital, as plataformas de jogos e o trabalho infantil, com ênfase nos estudos que problematizam as intersecções entre lazer, produção e exploração.

Do ponto de vista procedimental, a análise dos dados foi conduzida por meio da triangulação metodológica, uma estratégia consagrada na pesquisa qualitativa, que consiste no cruzamento de múltiplas fontes de dados visando ampliar a validade, a consistência e a profundidade dos resultados. A triangulação, neste estudo, permite correlacionar a leitura dos Termos de Uso (fonte primária) com as informações da reportagem jornalística e da produção acadêmica (fontes secundárias), possibilitando a identificação de convergências, contradições e complementaridades. Dessa forma, buscou-se construir uma análise crítica sobre a estrutura de produção e monetização da *Roblox Corporation*, destacando o papel desempenhado por crianças e adolescentes no desenvolvimento de conteúdos e suas implicações jurídicas, éticas e sociais no contexto da exploração do trabalho infantil em plataformas digitais.

O artigo apresenta uma discussão estruturada em três partes, além desta introdução: a primeira discute as plataformas digitais como meios de produção no capitalismo contemporâneo; a segunda analisa os Termos de Uso da *Roblox Corporation*, destacando evidências de relações laborais envolvendo menores; e, por fim, são apresentadas as considerações finais, que sintetizam os resultados da pesquisa e suas implicações para o debate jurídico e social sobre trabalho infantil na economia digital.

Plataformas digitais como meios de produção: a venda da força de trabalho

No pensamento marxista, os meios de produção são os elementos fundamentais para a produção de bens e serviços, incluindo ferramentas, máquinas, tecnologia, matéria-prima, terra e infraestrutura. No sistema capitalista, esses meios estão concentrados nas mãos da burguesia, enquanto o proletariado, desprovido deles, é obrigado a vender sua força de trabalho para sobreviver, estabelecendo uma relação de exploração. Essa divisão fundamenta as relações de poder e produção, com a burguesia controlando os processos produtivos e os trabalhadores subordinados a essas condições. Marx destaca que essa dinâmica é a base da luta de classes, pois a posse dos meios de produção determina as relações de exploração e desigualdade no modo de produção capitalista.

No capitalismo de plataforma, os meios de produção são majoritariamente digitais, representados por algoritmos, sistemas de dados e redes que conectam trabalhadores, consumidores e empresas. As plataformas atuam como infraestruturas econômicas que acumulam valor por meio de dados e controle centralizado das interações.

As plataformas digitais configuram-se como verdadeiras infraestruturas tecnológicas que facilitam a interação entre dois ou mais grupos, posicionando-se como mediadoras centrais de diversas atividades. Elas conectam uma ampla gama de usuários: clientes, anunciantes, prestadores de serviços, produtores e fornecedores. No contexto do capitalismo de plataforma, essas ferramentas transcendem sua função de intermediação e passam a atuar como catalisadoras de novos mercados e formas de produção, segundo Amorim e Grohmann (2022):

Nesse sentido, a *plataforma digital*, essa *imensa força produtiva*, que com seus braços de subordinação se estende e ramifica seu alcance, não rompe com os tipos de indústria, trabalho e formas de gerenciamento dos séculos passados, se observamos que ainda se fazem presentes e operam de forma a estruturar os processos de produção:

1) a separação entre produtores e meios de produção, o que confere domínio e poder ao capitalista sobre o que produzir e como produzir, continua a dividir as classes sociais; 2) a cooperação como princípio geral da indústria, com a combinação de diversos tipos de trabalho, no sentido de atender ao aumento da produtividade (que pode ser aprofundada via gerenciamento algorítmico ou baseado em softwares de monitoramento e controle), se reproduz como elemento central da produção industrial; e 3) a subsunção real que ainda subordina diretamente o trabalhador coletivo à “nova maquinaria”, isto é, às novas tecnologias da informação e comunicação (aplicativos e softwares), além de incorporar antigas e novas práticas laborais (saber-fazer) do trabalhador coletivo, articula e integra os trabalhadores, radicalizando a extração de mais-trabalho via cooperação (p. 8 - grifos nossos).

No universo digital voltado ao público infantil, essas plataformas frequentemente disponibilizam uma série de recursos que permitem aos usuários criarem seus próprios

produtos e serviços. Nesse cenário, o brincar pode facilmente ser convertido em trabalho, pois as crianças e adolescentes são incentivados a produzir conteúdo, desenvolver habilidades e até comercializar suas criações. Dessa forma, as plataformas promovem uma transição quase imperceptível entre atividades lúdicas e atividades economicamente produtivas, colocando em evidência as ambiguidades entre o lazer e a exploração econômica.

Esse modelo não apenas redefine a natureza das interações digitais, mas também reforça o poder das plataformas como meios de produção contemporâneos, capazes de capturar o valor gerado por seus usuários, muitas vezes sem o devido reconhecimento ou proteção legal. Tal dinâmica merece uma análise crítica, sobretudo no que diz respeito aos termos de uso que regulam essas interações e que, frequentemente, acabam legitimando práticas exploratórias, inclusive aquelas que envolvem crianças e adolescentes, visto que as plataformas digitais atuam como infraestruturas centrais de produção contemporânea, reorganizando práticas laborais e desafiando conceitos tradicionais de trabalho e produção.

Termo de uso da *Roblox Corporation*: evidências de relações laborais envolvendo menores

Para uma análise aprofundada do tema em questão, é essencial examinar se as plataformas digitais que envolvem menores utilizam sua mão de obra de maneira direta ou indireta. Isso requer uma avaliação criteriosa dos termos de uso desses aplicativos, com o objetivo de identificar possíveis indícios de que menores estejam, de fato, oferecendo sua força de trabalho para essas empresas. O estudo tem início com a análise do Termo de Uso da *Roblox Corporation*, fundada em 2004 e sediada em San Mateo, na Califórnia (EUA).

Ao analisar o item 2, alínea “a”, do Termo de Usuário da *Roblox Corporation*, observa-se que não há uma restrição de idade imposta aos seus usuários, conforme se deduz da transcrição da cláusula mencionada:

Contas do Usuário; Acesso aos Serviços.

a. *Como criar uma Conta.* Para acessar certos elementos e funcionalidades dos Serviços, será necessário que você crie uma conta na Roblox (“*Conta*”). Para criar uma Conta, você deverá fornecer um nome de usuário, a data de nascimento e o método de autenticação de sua Conta, que pode incluir uma senha e, dependendo dos recursos acessados, talvez você tenha que dar outras informações como um endereço de e-mail, um número de telefone verificados ou um documento oficial de identificação com foto. Você concorda que todas as informações fornecidas para a Roblox são verdadeiras, precisas e estão atualizadas. A Roblox se reserva o direito de tomar as medidas cabíveis para garantir que as informações que você fornecer à Roblox em conexão com sua Conta sejam precisas.

Reforçando a possibilidade de menores acessarem a plataforma da *Roblox Corporation*, verifica-se na introdução dos Termos de Uso que os menores devem submeter o termo à leitura e à aceitação de seus responsáveis antes de utilizarem os serviços:

Se não tiver alcançado a maioridade legal (“*menor de idade*”) em sua jurisdição ou estado de residência, antes de usar os serviços, seu responsável ou guardião legal deve ler e aceitar os termos roblox. Ao permitir que um menor de idade use os serviços, o responsável ou o guardião dele estará sujeito aos termos roblox e aceita ser responsável por todas as atividades do menor nos serviços, incluindo a compra de qualquer conteúdo virtual

O Termo de Uso estabelece que, para criar uma conta, o menor deve fornecer um nome de usuário, a data de nascimento e um método de autenticação, sendo essas informações suficientes para a abertura da conta. Somente após a conta estar criada, antes de acessar os conteúdos da plataforma, é solicitado que os termos sejam submetidos ao responsável, que ao permitir o uso assume a responsabilidade por todas as atividades realizadas pelo menor. Na visão da empresa, a relação jurídica é formalizada no momento do cadastro, e apenas posteriormente os termos são apresentados ao responsável.

Já da leitura do item 18.2, inciso II, do Termo de Uso para Criadores, extrai-se que a *Roblox Corporation* disponibiliza aos usuários uma ferramenta chamada “Estúdio Roblox”, um estúdio virtual projetado para criar, desenvolver e modificar conteúdos virtuais em 3D:

Estúdio Roblox. A Roblox oferece uma ferramenta de software gratuita (“*Studio*”) para os Criadores. Com ela, eles podem criar, desenvolver, modificar, operar e publicar Experiências e Conteúdo virtual 3D (coletivamente encerrado no conceito de “CGU”¹, uma vez que esse termo foi originalmente definido nos Termos do Usuário) nos Serviços. A Roblox é titular e/ou controla todos os direitos no/para o Studio e todos os elementos contidos nele. Dependendo da conformidade do Criador com estes Termos do Criador, Roblox concede ao Criador uma licença não exclusiva, limitada, revogável, não sublicenciável e intransferível para usar o Studio exclusivamente para o propósito de criar, desenvolver, modificar, transferir e Publicar os direitos autorais do Criador CGU nos Serviços (“Licença do Studio”). Significa “Conteúdo gerado pelo usuário”. CGU é o conteúdo de qualquer tipo ou natureza, seja material, ativos ou outros, que os Usuários (incluindo, entre outros, os Criadores) carregam, criam e publicam, ou de outra forma geram por meio dos Serviços ou os disponibilizam. do Criador nos Serviços (“*Licença do Studio*”). O Criador somente poderá usar o Studio de uma maneira consistente com estes Termos do Criador.

1 CGU Significa “Conteúdo gerado pelo usuário”. UGC é o conteúdo de qualquer tipo ou natureza, seja material, ativos ou outros, que os Usuários (incluindo, entre outros, os Criadores) carregam, criam e publicam, ou de outra forma geram por meio dos Serviços ou os disponibilizam.

É incontestável, com base no disposto no artigo 18.2, inciso II, do Termo de Uso para Criadores, que o estúdio fornecido pela Roblox Corporation funciona, em essência, como o “chão de fábrica” virtual, com controle estabelecido pela empresa, que dita as regras de produção por meio das normas criadas e impostas no Termo de Uso para Criadores. No estúdio, os trabalhadores desenvolvem jogos que geram lucratividade para a empresa, a qual, conforme o artigo 18.2, inciso III, detém a titularidade de todo o conteúdo produzido:

iii. Modelos Roblox. Os “*Modelos*” são disponibilizados pela Roblox (geralmente via Studio) e servem como ponto de partida para os Criadores usarem para criar CGU com mais facilidade. A Roblox é titular ou controla todos os direitos sobre todos os Modelos e todos os elementos neles contidos, disponibilizando esses Modelos para os Criadores de acordo com a Licença do Studio. Os Criadores somente podem usar os Modelos de uma maneira consistente com estes Termos do Criador. O uso de um Modelo não dá ao Criador direitos de propriedade em relação a esse Modelo.

Dessa forma, os jogadores-usuários acabam desempenhando o papel de prestadores de serviço para a empresa, configurando uma relação de trabalho mascarada sob o rótulo de recreatividade, na qual o ato de brincar se transforma em trabalho. Conforme destacado por Flôr *et al.* (2023, p. 5): “A empresa demonstra o desenvolvimento de jogos como algo puramente recreativo e atraente, desviando a conformação da relação presente onde os jogadores-usuários acabam atuando enquanto prestadores de serviço para a plataforma”.

O trabalhador infantil é separado dos produtos de seu próprio trabalho, dos meios de produção e do controle sobre sua atividade produtiva. Na Roblox, esse processo é evidente quando os menores, ainda que atuem como desenvolvedores, não detêm a propriedade sobre os jogos que criam. Todo conteúdo produzido pertence à empresa, conforme estipulado nos Termos de Uso, reforçando a expropriação da criatividade e do trabalho imaterial das crianças. Assim, aquilo que poderia ser uma atividade livre, lúdica e formadora, converte-se em um processo alienado e subordinado à lógica da valorização do capital.

Por fim, a contradição entre trabalho criador e trabalho alienante torna-se central na análise. O ato de brincar — expressão do trabalho criador na infância — é transformado em trabalho alienado quando inserido nas dinâmicas produtivas da plataforma. O ambiente da Roblox, sob aparência de espaço lúdico, constitui-se como um verdadeiro meio de produção digital, no qual as atividades das crianças são direcionadas não mais à realização de suas potencialidades humanas, mas à geração de valor para a plataforma e seus investidores. Este movimento evidencia uma nova morfologia da exploração no capitalismo de plataforma, que se apropria até mesmo das expressões mais primárias do desenvolvimento humano — o brincar — e as converte em mercadoria.

O segundo aspecto da investigação foca na análise sobre a existência de remuneração tanto para as crianças quanto para os adolescentes que desenvolvem jogos utilizando o es-

túdio da *Roblox Corporation*, descrito como um verdadeiro “chão de fábrica” virtual. Nesse cenário, o estúdio não se limita a ser uma ferramenta criativa, mas se configura como um meio de produção capitalista de propriedade exclusiva da empresa. Essa dinâmica evidencia a exploração, na qual o ato de brincar é frequentemente transformado em trabalho. Além disso, a titularidade das mercadorias produzidas pelas crianças e pelos adolescentes (os jogos) pertence integralmente à empresa, conforme disposto no artigo 18.2, inciso III, do Termo de Uso para Criadores: “A Roblox é titular ou controla todos os direitos sobre todos os modelos e todos os elementos neles contidos [...]” (*Roblox Corporation*, [2024], n.p.).

Considerando o tema “Quando o brincar vira trabalho: uma análise dos termos de uso das plataformas digitais e o trabalho infantil”, torna-se essencial analisar os Termos de Uso para verificar se crianças e adolescentes recebem remuneração pela criação de jogos. Com esse propósito, examinemos o que está disposto no artigo 3º, alíneas “a” e “c”, do Termo de Uso da Roblox:

Assinatura Premium Roblox e de Robux

a. “Robux” é a moeda oficial dos Serviços da Roblox e pode ser usada para aquisição de conteúdo como Itens virtuais (conforme definição abaixo) ou acesso a conteúdo interativo, chamado de “*Experiências*” nos Serviços. *Os valores em Robux não substituem moeda real, não rendem juros e não têm valor equivalente em moeda real.* Salvo disposição em contrário nos Termos DevEx em relação a Criadores que se inscreveram e foram aceitos no Programa DevEx, os Robux não podem ser resgatados por nenhuma moeda real, e a Roblox não é obrigada a trocar os Robux de um Usuário por qualquer outra coisa de valor.

b. *Aquisição e uso de valores em Robux.* É possível adquirir valores em Robux nos Serviços em uma dentre várias maneiras. O Usuário pode adquirir valores em Robux: (i) comprando ou, então, recebendo Robux da Roblox; (ii) comprando uma assinatura (“*Premium*”, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 3f, abaixo) que inclua um certo valor de Robux a cada mês; (iii) comercializando Itens virtuais com outros Usuários (conforme descrito na Seção 4c, abaixo); ou (iv) de outras maneiras que a Roblox possa introduzir. Além disso, um Criador pode ganhar valores em Robux, conforme descrito em mais detalhes na Seção 4 dos Termos do Criador.

A análise dos termos acima revela que a *Roblox Corporation* implementou uma moeda virtual denominada “Robux” para operações dentro de sua plataforma, conforme disposto no artigo 3º, alínea “a”, de seus termos de uso. Essa moeda virtual pode ser adquirida por meio de conversão de moeda corrente (dinheiro físico) durante a compra de assinaturas ou recebida pelos criadores de conteúdo e jogos, conforme previsto no artigo 3º, alínea “c”, sempre que os conteúdos por eles produzidos forem comercializados.

Embora o artigo 3º, alínea “a” dos Termos de Uso da Roblox afirme que a moeda virtual Robux não substitui a moeda real, não rende juros e não possui valor equivalente em moeda corrente, o referido dispositivo estabelece uma exceção, prevista no Termo de Uso de Câmbio para Desenvolvedores:

Termos de Uso de Câmbio para desenvolvedores

O Roblox Developer Exchange Program² (também conhecido como DevEx) é um programa que permite que os criadores da Roblox troquem seus Robux ganhos por dinheiro real. Embora qualquer criador possa usar a Roblox Studio para aprender a programar, criar experiências ou itens para desfrutar com seus amigos e até mesmo ganhar alguns Robux, somente os criadores bem-sucedidos poderão atender aos altos requisitos (descritos abaixo) para ganhar dinheiro por meio do DevEx. Atingir esse nível de sucesso normalmente requer muito tempo, esforço, habilidade e estratégia. Mesmo assim, não há garantia de ganho de dinheiro. Independentemente dos objetivos, seja diversão ou avanço na carreira, oferecemos aos criadores o que eles precisam para começar a construir gratuitamente em create.roblox.com (grifos nossos).

Observa-se que os Termos de Uso de Câmbio para Desenvolvedores são expressos ao afirmar que o programa “permite que os criadores da Roblox troquem seus Robux ganhos por dinheiro real” e que “somente os criadores bem-sucedidos poderão atender aos altos requisitos (descritos abaixo) para ganhar dinheiro por meio do DevEx”.

Os requisitos de elegibilidade para o DevEx, que permitem a conversão de Robux em dinheiro, são especificados no item 2 dos Termos de Uso de Câmbio para Desenvolvedores, conforme se segue:

Requisitos de Elegibilidade do DevEx

A elegibilidade para participar do DevEx depende exclusivamente da Roblox, e os requisitos podem ser alterados pela Roblox a qualquer momento, atualizando os Termos do DevEx. Para participar do DevEx, você deve atender a todos os requisitos mínimos a seguir (“Requisitos de Qualificação do DevEx”):

1. Ter no mínimo 13 anos de idade; e
2. Ter pelo menos 30 mil Robux ganhos (vide definição abaixo) na sua conta;
3. Ter um endereço de e-mail verificado pela Roblox;
4. Ter uma conta válida no portal DevEx;
5. Ter um formulário IRS W-9 (para contribuintes dos EUA) ou W-8 (para contribuintes de fora dos EUA) registrado na Roblox;
6. Cumprir os Requisitos de Serviço Contínuo para Desenvolvedores (descritos abaixo); e
7. Cumprir integralmente, e a todo e qualquer tempo, os Termos de Uso da Roblox, que incluem estes Termos DevEx e as Regras da Comunidade da Roblox. A título de exemplo, o seguinte o desqualificará do DevEx: fraude, phishing, propaganda falsa, tentativa de trocar Robux por moeda real sem ser por meio do DevEx e quaisquer atividades ilegais ou antiéticas.

O conteúdo acima demonstra que um adolescente de 13 anos – idade mínima no item 1 dos *Requisitos de Elegibilidade do DevEx* – pode, em tese, realizar atividades de natureza laboral para a Roblox Corporation. No entanto, essa prática contraria o artigo 7º,

2 Programa de intercâmbio de desenvolvedores.

inciso XXXIII, da Constituição Federal Brasileira, que proíbe o trabalho de menores de 16 anos, exceto na condição de aprendiz, permitido apenas a partir dos 14 anos de idade. Na mesma linha de proibição, ressaltam-se o artigo 403 da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) e o artigo 60 do Estatuto da Criança e do Adolescente (Eca).

Roblox Corporation e a falsa promessa de diversão: trabalho infantil disfarçado de entretenimento

A introdução do Termo de Uso da *Roblox Corporation* apresenta um discurso atrativo, destacando a criatividade e a imaginação como pilares da experiência na plataforma, sugerindo tratar-se de atividades de puro entretenimento:

Introdução

Boas-vindas ao universo Roblox, onde a imaginação e a criatividade comandam!
A Roblox Corporation e as subsidiárias designadas (“Roblox”, “nós” ou “nos”) oferece o site Roblox (www.roblox.com) e a respectiva plataforma (coletivamente referida como “Plataforma”) e várias outras funcionalidades e serviços, incluindo sites, aplicativos, fóruns, conteúdo, funcionalidades, produtos e serviços (com a Plataforma, “Serviços”) para permitir que o usuário (“usuário(s)”, “seu,” ou “você”) jogue, crie e se conecte (Roblox Corporation, 2005 – grifos do autor).

A *Roblox Corporation* declara que sua plataforma é destinada exclusivamente ao entretenimento, como destacado na publicação do portal *Olhar Digital*: “A Roblox nega que haja qualquer relação de trabalho entre os desenvolvedores e a empresa, afirmando que sua plataforma é voltada exclusivamente para diversão.” (Figueiredo, 2024).

Segundo Williams (2007, p. 42-43), as palavras devem ser entendidas como produtos das forças sociais e históricas que as moldam. Nesse contexto em que palavras e significados são definidos por forças dominantes, como as grandes empresas de tecnologia, é fundamental reconhecer que o vocabulário empregado em documentos como o Termo de Uso da *Roblox Corporation* não é neutro. Palavras como “jogar”, “criar” e “conectar-se” são carregadas de intencionalidade e refletem uma construção histórica e cultural que pode ocultar dinâmicas de exploração, incluindo o trabalho infantil. Esses vocabulários não devem ser vistos como uma tradição inquestionável ou como uma expressão natural e legítima da linguagem, mas sim como uma configuração moldada por interesses específicos, adaptada às condições sociais e econômicas contemporâneas, cuja finalidade é o aumento da taxa de lucro por meio de trabalho não pago ou precarizado de menores.

Portanto, é necessário adotar uma postura crítica frente a esses termos, reconhecendo-se que eles podem ser reconfigurados de acordo com diferentes pontos de vista e realidades. A análise desses vocabulários deve ser uma ferramenta para desmascarar possí-

veis ilegalidades, especialmente no caso de crianças e adolescentes que, sob o pretexto de diversão, podem estar sendo explorados em atividades laborais. Assim, cabe à academia e à sociedade reavaliar e reconstruir essas palavras para que reflitam valores éticos e justos, em oposição à real intenção da empresa pesquisada.

Sob a promessa de um espaço para “jogar, criar e se conectar”, emergem práticas que podem ocultar relações de trabalho infantil disfarçadas de diversão. A *Roblox Corporation* utiliza termos que sugerem uma comunidade colaborativa e aberta, mas também introduz conceitos que, na prática, podem implicar exploração de menores no desenvolvimento de jogos e na oferta de “experiências”. À medida que os menores jogam mais e, também, criam produtos, surge o conceito amplamente utilizado na era digital: prosumidores, caracterizado pela junção das palavras “produtores” e “consumidores”. O termo é utilizado para descrever indivíduos ou grupos de indivíduos, que, em vez de apenas consumirem produtos ou serviços oferecidos pelas plataformas, participam ativamente de sua produção, criação ou modificação, conforme Dantas (2014, p. 93 – grifos nossos):

Muitos anos antes de aparecer a internet tal como conhecemos hoje [...] já falava na tendência à crescente superação das diferenças entre “produtores” e “consumidores”. [...] o capital estreita a distância espaço-temporal entre o momento da “produção e o momento do consumo, assim fazendo emergir a aparência do “prosumidor”, [...].

O destaque dado aos “Termos do Criador”, que abrangem o uso do *Roblox Studio* e a produção de conteúdo virtual, levanta questões sobre o papel desempenhado por crianças e adolescentes nessa dinâmica. Sob o pretexto de permitir que os usuários explorem sua criatividade, a plataforma incentiva que menores invistam tempo e recursos na criação de jogos e experiências, como evidenciado nos depoimentos de menores citados na reportagem da jornalista Isabel Harari, publicada em 2024 pela Repórter Brasil³ (s.p. – grifos nossos):

*JUCA**, DE 12 ANOS, começou a se interessar por programação de jogos quando “soube que uma pessoa poderia ficar rica”. Lucas, 16, sempre gostou de videogame, mas resolveu estudar o assunto ao perceber que poderia “trazer essa paixão para um lado onde poderia ser recompensado”. Após criar códigos de programação por diversão, José, de 13, descobriu que seria possível “conseguir um pouco de lucro”. Com a mesma idade, Guto é remunerado para fazer animações há apenas um ano, mas já traça planos: “eu guardo esse dinheiro para pagar um curso no futuro”. Guto, 13, passa de duas a três horas programando na plataforma todos os dias, mas garante que isso não afeta seus estudos. José, 13, estima gastar quatro horas por dia com a criação de games de segunda a sexta, e “de 6 a 7 horas”

3 Segundo informação na reportagem, os nomes dos entrevistados foram alterados para preservar suas identidades.

aos sábados e domingos. Já Leandro, 13, afirma fazer um regime de “6×3 [seis horas a cada dia, por três dias], mas às vezes passa de 12 horas”, reconhece.

Ao transformar o ato de jogar em uma profissão, os menores mencionados na reportagem passam a encarar o jogo não mais como uma atividade lúdica, mas como um meio de subsistência. Conforme analisa Soares (2019, p. 137), essa mudança de perspectiva faz com que o jogador perca parte do encantamento do jogo, transformando-o em emprego, em ferramenta de subsistência com patrocinadores e construção de carreira. Dessa forma, suas preocupações e objetivos se distinguem daqueles dos jogadores comuns.

Sob a perspectiva marxista, é possível identificar aqui o mecanismo clássico da exploração, no qual o capital apropria-se do tempo, da energia e da criatividade das crianças, convertendo essas atividades, aparentemente espontâneas, em mercadorias que geram mais-valor. Embora o discurso da empresa reforce a ideia de autonomia e lazer, a relação estabelecida na prática é uma relação de produção, uma vez que os produtos criados — jogos, experiências e objetos virtuais — são propriedade da empresa e integram sua lógica de rentabilidade.

Permitir que crianças e adolescentes laborem por mais de 12 horas, como relatado no veículo de comunicação Repórter Brasil, nos remete ao relato descrito na obra de Marx (2013, p. 470):

“Chamou minha atenção”, diz, por exemplo, um inspetor de fábrica inglês, “um anúncio na folha local de uma das mais importantes cidades manufatureiras de meu distrito, que aqui reproduzo: precisa-se de 10 a 20 garotos, crescidos o suficiente para que possam se passar por 13 anos”.

Segundo a mesma obra, os menores precisavam se passar por 13 anos porque, naquele período sombrio da história, crianças menores de 13 anos só podiam trabalhar 6 horas, enquanto o empregador pretendia submetê-los a jornadas mais longa.

No período relatado por Marx, a fraude consistia em fazer com que menores de 13 anos fossem apresentados como tendo mais de 13, permitindo sua submissão a jornadas excessivas de trabalho. Atualmente, a estratégia mudou: os menores precisam parecer estar participando de atividades de lazer, e não de trabalho. É o capitalismo se reinventando para maximizar a taxa de lucro.

Essa relação sugere uma transformação sutil da diversão em trabalho, especialmente considerando a ausência de regulamentações trabalhistas claras e a falta de garantias para esses jovens criadores. Assim, a plataforma configura-se como um espaço em que a linha entre entretenimento e exploração se torna cada vez mais tênue, revelando a necessidade de uma análise crítica das práticas da *Roblox Corporation* à luz das legislações de proteção ao trabalho infantil.

Considerações finais

A análise dos Termos de Uso da *Roblox Corporation* e das dinâmicas de produção na plataforma revelou a tênue fronteira entre lazer e trabalho, particularmente no contexto infantil. Embora a empresa afirme que sua plataforma é voltada exclusivamente à diversão, a estruturação de ferramentas como o *Roblox Studio* e a monetização de conteúdos gerados por usuários apontam para práticas que podem configurar a exploração de trabalho infantil. A promessa de lucro e a “gamificação” de atividades criativas transformam o brincar em uma atividade produtiva, sem as devidas garantias legais e sociais para os menores envolvidos.

Do ponto de vista jurídico, a ausência de regulamentação específica para essas plataformas digitais apresenta desafios significativos. A lacuna normativa permite que práticas potencialmente exploratórias sejam legitimadas por termos de uso que obscurecem a relação entre a empresa e os menores criadores. Do ponto de vista ético, questiona-se o impacto dessas práticas no desenvolvimento infantil, sobretudo em relação à alienação do trabalho e à perda da essência lúdica.

Este estudo contribui para o debate sobre a exploração do trabalho infantil na economia digital, ressaltando a necessidade urgente de regulamentações que protejam os direitos das crianças. Recomenda-se que futuras pesquisas aprofundem a análise de outras plataformas similares e examinem as implicações psicossociais dessas práticas aos menores. A conscientização de famílias, educadores e legisladores é essencial, para garantir que o ambiente digital seja seguro e justo, preservando o direito das crianças ao lazer e ao desenvolvimento pleno, livre de exploração.

Contribuições dos/as autores/as: realizada em conjunto.

Agradecimentos: Não se aplica

Agência financiadora: Não se aplica

Aprovação por Comitê de Ética: Não se aplica

Conflito de interesses: Não se aplica

Referências

ANTUNES, R. *Uberização, trabalho digital e indústria 4.0*. São Paulo: Boitempo, 2020.

AMORIM, H.; CARDOSO, A. C. M.; BRIDI, M. A. Capitalismo industrial de plataforma: externalizações, sínteses e resistências. *Cadernos CRH*, Salvador, v. 35, e022021, 2022. DOI: <https://doi.org/10.9771/ccrh.v35i0.49956>.

BRASIL. [Constituição (1988)]. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 09 jan. 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943. *Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho*. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, 9 ago. 1943. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 10 jan. 2025.

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

DANTAS, M. Mais-Valia 2.0: produção e apropriação de valor nas redes do capital. *Revista Eptic Online*, v. 16, n. 2, p. 93, maio/ago. 2014. Disponível em: <http://periodics.ufs.br/epitic/article/view/2167>. Acesso em: 26 maio 2025.

FIGUEIREDO, A. L. Trabalho infantil na Roblox: investigação revela recrutamento via Discord. *Olhar Digital*, São Paulo, 11 out. 2024. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2024/10/11/pro/trabalho-infantil-na-roblox-investigacao-revela-recrutamento-via-discord/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

FLÔR, A. C.; TREVAS, Luísa Santos; RAMOS, Maria Fernanda; SOARES, Nilson Valdevino. O potencial uso de mão-de-obra infantojuvenil em Roblox. In: *CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 11.*; CONGRESSO NACIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN DA INFORMAÇÃO, 11., 2023, São Paulo. *Anais [...]* São Paulo: Blucher, 2023. p. 1-10. Disponível em: https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/cidiconcic2023/144_649059.pdf. Acesso em: 07 jan. 2025.

HARARI, I. Roblox: a fronteira entre game e trabalho infantil está sob investigação. *Repórter Brasil*, São Paulo, 10 out. 2024. Disponível em: <https://reporterbrasil.org.br/2024/10/roblox-fronteira-game-trabalho-infantil-investigacao/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

MARX, K. *O capital: crítica da economia política: Livro I: o processo de produção do capital*. Tradução: Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.

ROBLOX CORPORATION. *Termos de Uso da Roblox*. [S. l.], Disponível em: <https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/115004647846-Termos-de-Uso-da-Roblox>. Acesso em: 07 jan. 2025.

SOARES, N. V. *Os jogos e o fazer: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações*. 2019. 179f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019. <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/22131>. Acesso em: 26 maio 2025.

WILLIAMS, R. *Palavras-Chave: um vocábulo de cultura e sociedade*. São Paulo: Boitempo, 2007.