

A GAMIFICAÇÃO DO TRABALHO INFANTIL: UMA ANÁLISE CRÍTICA DA PLATAFORMA ROBLOX E SUAS IMPLICAÇÕES PARA A PROTEÇÃO DE MENORES NA ECONOMIA DIGITAL BRASILEIRA

*The Gamification of child labor: A critical
analysis of the Roblox Platform and its
implications for the protection of minor in
Brazil's Digital Economy*

Manoel Carlos Toledo Filho¹

Rita de Cássia Penkal Bernardino de Souza²

ÁREA: Direito e Tecnologia

RESUMO: Este artigo propõe-se a realizar uma análise crítica da interseção entre o modelo de negócios da plataforma Roblox e as prementes preocupações relacionadas ao trabalho infantil. A questão central que orienta esta investigação é: em que medida o sistema de monetização da Roblox pode configurar uma modalidade de exploração da mão de obra de menores, e quais as implicações éticas e legais daí decorrentes para a salvaguarda dos direitos da criança na economia digital brasileira? Para tanto, o arcabouço metodológico do estudo abrange: uma descrição detalhada do funcionamento

¹ Desembargador Federal do Trabalho no Tribunal Regional do Trabalho da 15a Região — TRT 15. Mestre e Doutor em Direito pela USP. Professor da PUCCAMP. Email: manoeltoledo@trt15.jus.br Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8321636241625434>

² Desembargadora Federal do Trabalho no Tribunal Regional do Trabalho da 15a. Região — TRT 15. Mestranda pela Universidade de Marília/SP - UNIMAR. Email: ritapenkal@gmail.com Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0515629062457569>

do sistema DevEx; uma revisão das definições e dos marcos legais sobre trabalho infantil nos contextos normativos nacional e internacional; a argumentação sobre os elementos que podem caracterizar a atividade de criadores mirins na Roblox como trabalho; e uma discussão dos desafios regulatórios intrínsecos a essa nova dinâmica e das responsabilidades atribuíveis às plataformas digitais neste cenário complexo e em constante evolução. O método utilizado é o AED, Análise Econômica do Direito, observando os procedimentos de pesquisa, bibliografia e documentos.

PALAVRAS-CHAVE: Roblox; Trabalho Infantil; Plataformas Digitais; Economia Gig; Direitos da Criança; Cibernética; Legislação Trabalhista Brasileira.

ABSTRACT: This article proposes a critical analysis of the intersection between the business model of the Roblox platform and pressing concerns related to child labor. The central question guiding this investigation is: to what extent can Roblox's monetization system be understood as a form of exploitation of minors' labor, and what ethical and legal implications does this entail for the protection of children's rights within the Brazilian digital economy? To address this question, the methodological framework of the study includes: a detailed description of the functioning of the DevEx system; a review of legal definitions and regulatory frameworks concerning child labor in both national and international normative contexts; an argumentation regarding the elements that may characterize the activities of child creators on Roblox as labor; and a discussion of the regulatory challenges inherent to this new dynamic, as well as the responsibilities attributable to digital platforms within this complex and constantly evolving scenario. The method employed is Law and Economics (Economic Analysis of Law), based on research procedures involving bibliographic and documentary analysis.

KEYWORDS: Roblox; Child Labor; Digital Platforms; Gig Economy; Children's Rights; Cybernetics; Brazilian Labor Legislation.

SUMÁRIO; 1. O ecossistema Roblox. Modelo de Negócios e o Sistema de Monetização Controversa;; 1.1. O modelo de negócios e a Cultura da Criação;; 1.2. O programa Developer Exchange (DevEx);; 2. O conceito de trabalho infantil e seus marcos legais;; 3. Conceitos de Trabalho Infantil na Era Digital;; 4. A Economia Gig e os Desafios do Trabalho por Plataformas;; 4.1. Conteúdo Gerado pelo Usuário (UGC) e Monetização Digital na Infância;; 5. Roblox e Trabalho Infantil: Elementos de Caracterização e Análise Crítica;; 6. Um framework

para a caracterização do Trabalho Infantil em Plataformas Digitais;; 6.1.A propriedade Intelectual como Elemento de Controle e Subordinação;; 6.2. Índícios de Subordinação e Exploração;; 6.3.Jornada Não Regulamentada e seus Impactos no Desenvolvimento; Infantojuvenil;; 6.4. A questão da intencionalidade e Percepção;; 7. Desafios Regulatórios e a Proteção da Criança na Era Digital;; 7.1. A responsabilidade das Plataformas Digitais; Conclusões.

1. O ECOSISTEMA ROBLOX: MODELO DE NEGÓCIOS E O SISTEMA DE MONETIZAÇÃO CONTROVERSA

Roblox, plataforma lançada em 2006, consolidou-se rapidamente como um universo virtual imersivo e expansivo, redefinindo a interação digital ao permitir que os usuários transcendam o papel passivo de meros consumidores para se tornarem produtores e desenvolvedores ativos. Seu apelo fundamental reside na sua arquitetura aberta, que capacita crianças e adolescentes a não somente consumir conteúdo previamente criado, mas a produzir ativamente suas próprias experiências digitais, compartilhando-as com uma vasta comunidade global.

Esse engajamento produtivo é viabilizado principalmente pela ferramenta Roblox Studio, um ambiente de desenvolvimento integrado e intuitivo. Utilizando essa interface, os jovens desenvolvedores são imersos em um processo de criação que, intrinsecamente, fomenta o desenvolvimento de um conjunto diversificado e valioso de habilidades. Entre essas, destacam-se competências cruciais em design de jogos, onde aprendem princípios de usabilidade e experiência do usuário; programação, utilizando a linguagem de *scripting* para conferir funcionalidade às suas criações; e raciocínio lógico e algorítmico, essenciais para a resolução de problemas e a construção de sistemas complexos no ambiente virtual.

A plataforma, portanto, transcende a mera recreação. Ela atua como um laboratório informal de aprendizado, onde a experimentação, a criatividade e a resolução de problemas são incentivadas

pela possibilidade concreta de dar vida a ideias e compartilhá-las com milhões de outros usuários. Esse modelo de cocriação e interação define a Roblox não somente como um espaço de lazer, mas como um ambiente que adentra o campo da educação informal, do desenvolvimento de competências digitais do século XXI e, conforme argumentado neste artigo, levanta questões complexas sobre a natureza do “trabalho” no contexto digital. A facilidade de acesso ao “Roblox Studio” e a promessa de transformar ideias em realidade para uma audiência global são fatores-chave para o seu sucesso massivo entre o público infantojuvenil.

1.1 O Modelo de Negócios e a Cultura da Criação

A Roblox não somente fomenta, mas constrói sua identidade em torno de uma narrativa institucional robusta de “empoderamento criativo” e “empreendedorismo digital”. Essa estratégia discursiva visa incitar seus vastos usuários a transcenderem o mero consumo, transformando suas concepções e ideias em “experiências” interativas e jogáveis na plataforma. Ao posicionar-se como um facilitador de autoria e inovação, a Roblox busca atrair e reter uma base de usuários que é, simultaneamente, consumidora e produtora de valor.

O modelo de negócios que sustenta essa promessa é, predominantemente, estruturado em torno da venda da moeda virtual da plataforma, o Robux. Usuários adquirem Robux para uma variedade de transações internas: desde a compra de itens cosméticos para seus avatares e acessórios virtuais, passando por passes de jogo que desbloqueiam funcionalidades exclusivas ou vantagens competitivas em experiências específicas, até o acesso a experiências premium que oferecem conteúdo e interatividade de maior qualidade. A engenharia financeira desse ecossistema é aprimorada por um mecanismo crucial: a partilha da receita gerada por essas vendas com os criadores de conteúdo. Essa partilha se materializa por meio do programa Developer Exchange (DevEx), que permite a criadores qualificados converterem robux acumulados em moeda

fiduciária real (dólares americanos), seguindo as taxas de câmbio e as regras estabelecidas pela Roblox Corporation.

Essa arquitetura incentiva um ciclo virtuoso de produção, onde a expectativa de recompensa financeira — direta ou indireta — impulsiona a criação contínua de conteúdo inovador e de alta qualidade. Quanto mais popular e engajadora uma experiência se torna, maior o potencial de receita para seu criador, gerando um estímulo competitivo para aprimoramento e dedicação.

No entanto, é precisamente nesse ponto que a dinâmica se torna complexa e levanta sérias questões. A promessa de “ganhos significativos” pode levar crianças e adolescentes a dedicar um tempo e esforço consideráveis à criação de conteúdo, que, em outras circunstâncias, seriam integralmente destinados a atividades educacionais, de lazer ou ao desenvolvimento social e emocional. A linha tênue entre uma atividade lúdica e um trabalho precário torna-se cada vez mais indistinta. A dependência da receita da plataforma, as flutuações das taxas de conversão do Robux (definidas unilateralmente pela Roblox Corporation) e a complexidade dos termos de serviço configuram uma assimetria de poder inerente. Os jovens criadores, muitas vezes sem plena capacidade de discernimento sobre as implicações financeiras e legais, tornam-se parte de uma cadeia produtiva onde a plataforma retém controle significativo sobre o valor gerado. Isso, conforme argumentado neste estudo, merece um escrutínio acadêmico rigoroso e uma consideração regulatória urgente, especialmente sob a ótica da proteção dos direitos da criança e do adolescente.

1.2.0 Programa Developer Exchange (DevEx)

O Developer Exchange (DevEx) constitui o mecanismo formal pelo qual os criadores de conteúdo na plataforma Roblox podem efetuar a conversão de seus Robux acumulados em moeda fiduciária real. A participação neste programa, entretanto, está condicionada ao cumprimento de requisitos específicos e dinâmicos, que já incluíram a exigência de uma quantidade mínima de Robux, a afi-

liação a um plano de membro premium (critério alterado ao longo do tempo), e a manutenção de uma conta em situação regular, sem violações dos termos de serviço.

Um dos pontos mais críticos e frequentemente debatidos em torno do DevEx é a taxa de conversão de Robux para dinheiro real. Historicamente, essa taxa tem se mostrado significativamente desfavorável ao criador, configurando um elemento central de controvérsia e de potencial assimetria econômica. Ilustrativamente, enquanto os usuários adquirem Robux a uma taxa aproximada de US\$ 0,01 por Robux, os desenvolvedores, por sua vez, são habilitados a converter seus Robux de volta para moeda fiduciária a uma taxa substancialmente menor, como US\$ 0,0035 por Robux. Parkin (2022) em seu artigo explica que essa disparidade expressiva na taxa de câmbio implica que a Roblox Corporation retém uma parcela majoritária da receita gerada a partir do conteúdo criado por seus usuários.

Essa disparidade nas taxas de câmbio suscita questionamentos fundamentais acerca da equidade da remuneração e da transparência do modelo de negócios adotado pela Roblox. A empresa não somente obtém lucro substancial com a venda inicial do Robux aos consumidores, mas também se beneficia de forma considerável com a desvalorização dessa moeda virtual no processo de conversão reversa pelos criadores.

Essa dinâmica financeira tem sido alvo de críticas contundentes, sendo comparada a um sistema de salário em moeda não-fiduciária que inerentemente desfavorece o trabalhador — ou, no caso, o criador de conteúdo. A retenção de uma parcela tão significativa do valor gerado pelos usuários, mediante uma taxa de câmbio unilateralmente definida e altamente desproporcional, sugere que a plataforma atua como um intermediário que maximiza seus ganhos às custas do esforço criativo dos desenvolvedores. Isso levanta debates sobre a natureza do contrato social implícito entre a plataforma e seus usuários-produtores: enquanto a Roblox promove um ecossistema de “empreendedorismo”, a realidade econômica para muitos criadores pode ser a de uma relação de dependência

econômica na qual a remuneração final é substancialmente menor do que o valor que suas criações geram para a plataforma. Tal assimetria na distribuição de valor se torna ainda mais preocupante quando os criadores são crianças e adolescentes, que podem não poder compreender plenamente as implicações financeiras desse sistema, as complexidades de suas taxas de conversão ou de negociar termos mais equitativos. Essa estrutura pode, assim, configurar um ambiente propício à exploração do trabalho, disfarçado sob a roupagem da criatividade e do empoderamento digital.

A ascensão de plataformas digitais de conteúdo gerado por usuários (UGC), exemplificada pelo Roblox, redefine as fronteiras epistemológicas e práticas entre o lazer, o aprendizado e as atividades laborais, particularmente no contexto infantojuvenil.

O século XXI assiste a uma transformação radical no mundo do trabalho e na interação infantil com o digital, impulsionada pelo acesso ubíquo às tecnologias. Neste contexto, emergem as plataformas de Conteúdo Gerado por Usuário (UGC), ambientes onde indivíduos criam e compartilham suas próprias produções. Milhões de pessoas, incluindo um número significativo de crianças e adolescentes, passam de meros consumidores para ativos produtores de conteúdo nesses espaços digitais, sendo o caso do Roblox, dentre outras plataformas.

A perspectiva de monetizar essas criações é frequentemente divulgada como uma oportunidade promissora para o empreendedorismo digital e para o desenvolvimento de habilidades inovadoras. Contudo, essa promessa suscita questionamentos fundamentais sobre os limites entre o lazer, o aprendizado e o que de fato se configura como trabalho, especialmente quando o assunto envolve menores de idade. A distinção entre um *hobby* prazeroso e uma atividade que se assemelha a uma ocupação profissional pode ser extremamente sutil e desafiadora de ser estabelecida no ambiente digital.

A Roblox Corporation, um ator proeminente no cenário global de jogos on-line e criação de experiências digitais, exemplifica essa complexidade de maneira elucidativa. A plataforma, que reúne centenas de milhões de usuários ativos mensalmente — com uma

parcela considerável estando abaixo da idade legal para o trabalho —, habilita seus usuários não somente a desenvolver seus próprios “jogos” (denominados “experiências”), mas também a obter rendimentos financeiros por meio da sua moeda virtual, o Robux. O Robux, por sua vez, pode ser convertido em moeda fiduciária por meio do programa Developer Exchange (DevEx).

2.0 CONCEITO DE TRABALHO INFANTIL E SEUS MARCOS LEGAIS

A Organização Internacional do Trabalho (OIT), por meio de suas Convenções nº 138 (sobre a Idade Mínima para Admissão ao Emprego) e nº 182 (sobre as Piores Formas de Trabalho Infantil), estabelece o arcabouço normativo global para a proteção da infância contra o trabalho. A Convenção nº 138 preconiza uma idade mínima geral de 15 anos para admissão ao emprego, admitindo exceções restritas para trabalhos leves e proibindo, em qualquer circunstância, as piores formas de trabalho. Por sua vez, a Convenção nº 182 condena veementemente as piores formas de trabalho infantil, abrangendo a escravidão, o tráfico de crianças, o trabalho forçado, a prostituição infantil e as atividades ilícitas, além de qualquer trabalho que, por sua natureza ou pelas condições em que é executado, seja suscetível de prejudicar a saúde, a segurança ou a moralidade de crianças.

No Brasil, a Constituição Federal de 1988 estabelece o pilar fundamental da proteção ao trabalho infantojuvenil em seu Artigo 7º, inciso XXXIII. Este dispositivo constitucional proíbe categoricamente o trabalho noturno, perigoso ou insalubre a menores de 18 anos, e, de forma ainda mais abrangente, veda qualquer forma de trabalho a menores de 16 anos, admitindo uma única exceção: a condição de aprendiz, a partir dos 14 anos de idade.

Essa proteção constitucional é robustecida e detalhada por um conjunto de legislações infraconstitucionais. O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA — Lei nº 8.069/1990) atua como um marco jurídico que consagra os direitos fundamentais da criança e do

adolescente, incluindo a proteção contra qualquer forma de exploração, garantindo-lhes o direito à educação, ao lazer, à saúde e ao desenvolvimento integral. Complementarmente, a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT — Decreto-Lei nº 5.452/1943), embora anterior, incorpora diversas disposições protetivas referentes ao trabalho do menor, estabelecendo limites de jornada, proibições de certas atividades e exigências específicas para sua contratação.

Apesar da clareza das regulamentações existentes, é de suma importância discernir entre o que constitui “ trabalho ” e o que se enquadra como atividades de lazer, de cunho educativo ou de auxílio familiar — as quais, por sua própria natureza, não comprometem o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes. Não obstante, essa diferenciação tem se tornado progressivamente mais fluida e complexa no ambiente digital. A delimitação entre uma brincadeira instrutiva, o aprimoramento de habilidades e a criação de conteúdo com capacidade de geração de receita (e, em decorrência, de exploração) é bastante tênue, demandando uma reinterpretação das normativas jurídicas atuais para que essas abranjam as peculiaridades e os riscos intrínsecos à economia de plataformas. A ausência de uma figura empregatícia “ clássica ” e a aparente autonomia inerente a essas atividades tornam o contexto ainda mais desafiador para a efetivação das normas protetivas vigentes.

3. CONCEITOS DE TRABALHO INFANTIL NA ERA DIGITAL

Para se apreender a totalidade da controvérsia que circunda a plataforma Roblox, torna-se imperativo revisitar e recontextualizar as definições de trabalho infantil, situando-as precisamente no complexo e multifacetado cenário da economia digital e das plataformas de conteúdo gerado por usuários (UGC). Tradicionalmente, o conceito de trabalho infantil tem sido delineado por critérios que envolvem idade mínima, tipo de atividade, carga horária, local de desempenho e condições de risco ou exploração. No entanto, a emergência do ambiente digital, com suas dinâmicas fluidas e glo-

balizadas, impõe a necessidade de uma revisão epistemológica dessas balizas conceituais.

A digitalização das interações e a proliferação de modelos de negócios baseados na geração de conteúdo por parte dos usuários desafiam as categorizações preexistentes. A atividade de criação de experiências e jogos em plataformas como o Roblox, embora possa ser percebida como lúdica e educativa, pode, em determinadas circunstâncias, transitar para uma esfera de atividade produtiva com potencial de monetização, levantando questionamentos acerca de sua natureza jurídica e das proteções aplicáveis. A distinção entre um “hobby remunerado” e uma “ocupação laboral” torna-se difusa quando a atividade digital, mesmo que exercida por um menor, gera valor econômico substancial para a plataforma e para o próprio indivíduo, exigindo dedicação, tempo e desenvolvimento de habilidades específicas, muitas vezes sob a pressão de algoritmos e métricas de desempenho.

Dessa forma, a análise acadêmica da Roblox e de plataformas similares demanda uma compreensão aprofundada de como as características do trabalho infantil — como a exposição a riscos, a interferência na educação, o impedimento do desenvolvimento pleno e a exploração econômica — se manifestam ou podem se manifestar em um ambiente virtual. Isso implica considerar não somente as horas dedicadas e os ganhos financeiros, mas também a assimetria de poder entre a plataforma e o criador mirim, a ausência de garantias trabalhistas e a dependência econômica que pode ser gerada a partir da participação nessas atividades. A redefinição e a recontextualização do trabalho infantil nesse novo paradigma digital são, portanto, etapas cruciais para a formulação de arcabouços regulatórios eficazes e para a proteção dos direitos fundamentais da criança e do adolescente na era da economia de plataformas.

4.A ECONOMIA GIG E OS DESAFIOS DO TRABALHO POR PLATAFORMAS

Embora a maior parte do debate acadêmico e jurídico sobre a

economia GIG se concentre predominantemente em trabalhadores adultos — como motoristas de aplicativo e entregadores —, a aplicação desses conceitos à mão de obra juvenil em plataformas de Conteúdo Gerado por Usuários (UGC) representa uma fronteira de pesquisa e regulamentação ainda incipiente. A retórica do “empreendedorismo” digital e da “criatividade” é frequentemente empregada para descrever as atividades de crianças e adolescentes nesses ambientes. No entanto, essa narrativa pode, em muitos casos, mascarar a ausência de direitos e proteções trabalhistas essenciais, que seriam garantidos em um vínculo de emprego formal ou um controle das atividades ali desenvolvidas. A dinâmica de monetização via plataformas pode, assim, configurar uma forma de trabalho velado, sem a devida salvaguarda contra a exploração. O desafio reside, portanto, em transpor essas novas compreensões da subordinação e da autonomia para o universo infantojuvenil, garantindo que o desenvolvimento de habilidades digitais e o potencial de monetização não se convertam em uma nova forma de precarização laboral precoce.

4.1 Conteúdo Gerado pelo Usuário (UGC) e Monetização Digital na Infância

De acordo com Couldry e Hepp (2017), plataformas como YouTube, TikTok e Twitch popularizaram a ideia de que qualquer um pode se tornar um “criador de conteúdo” e, potencialmente, monetizar suas produções. Este modelo se baseia na atratividade de ganhos financeiros e na valorização da criatividade individual. No entanto, quando crianças são os principais geradores de conteúdo e, conseqüentemente, os principais beneficiários (ou explorados) dos modelos de monetização, surgem complexas questões éticas e jurídicas. A dinâmica das moedas virtuais, taxas de conversão e termos de serviço complexos desfavorece frequentemente o criador em relação à plataforma, criando uma assimetria de poder significativa.

5. ROBLOX E TRABALHO INFANTIL: ELEMENTOS DE CARACTERIZAÇÃO E ANÁLISE CRÍTICA

Apesar do posicionamento institucional da Roblox como um espaço predominantemente de lazer e aprendizado, a análise aprofundada de seu modelo operacional, particularmente quando examinada sob a lente das definições contemporâneas de trabalho infantil, revela um conjunto de elementos preocupantes. A retórica da empresa, que enfatiza a criatividade, o desenvolvimento de habilidades e o empreendedorismo digital, pode, inadvertidamente, mascarar as complexas dinâmicas que emergem da interação entre a plataforma e seus usuários mais jovens.

Ao aplicarem os critérios estabelecidos pelas normativas nacionais e internacionais sobre trabalho infantil — que consideram não somente a idade, mas também a natureza da atividade, as horas dedicadas, a remuneração (direta ou indireta), a subordinação e o impacto no desenvolvimento físico, mental, social e educacional da criança —, torna-se evidente que a participação em plataformas UGC pode, em certas circunstâncias, transitar da esfera lúdica para a laboral. Elementos como a pressão por desempenho para alcançar visibilidade e monetização, a dedicação de tempo substancial que pode comprometer o tempo de estudo ou descanso, e a assimetria de poder inerente à relação entre o criador e a plataforma (evidenciada, por exemplo, pelas taxas de conversão do DevEx) são indicativos que merecem investigação aprofundada.

A ausência de proteções trabalhistas formais, a complexidade dos termos de serviço que muitas vezes não são compreendidos por menores, e a natureza autônoma aparente que descaracteriza a relação de emprego tradicional, são fatores que contribuem para um cenário onde a linha entre uma atividade de lazer criativa e uma forma de trabalho infantil não regulamentada se torna perigosamente tênue. Essa disjunção entre a percepção pública/promocional da plataforma e a realidade de engajamento dos usuários mirins exige um escrutínio rigoroso para garantir que o ambiente digital,

apesar de suas inovações e oportunidades, não se torne um novo vetor para a exploração da mão de obra infantil.

6. UM FRAMEWORK PARA A CARACTERIZAÇÃO DO TRABALHO INFANTIL EM PLATAFORMAS DIGITAIS

A transposição do conceito de trabalho infantil para o ecossistema digital demanda a reconfiguração de paradigmas tradicionais, historicamente enraizados na subordinação hierárquica explícita e na contraprestação pecuniária direta. Ambientes de plataformas de Conteúdo Gerado por Usuário (UGC), exemplificados pela Roblox, manifestam características singulares que invalidam as categorias analíticas clássicas do Direito do Trabalho e da proteção infanto-juvenil. Diante desse cenário, propõe-se um framework de caracterização, estruturado em três eixos primordiais, concebido para apreender as especificidades da dinâmica produtiva inerente a esses contextos.

O primeiro eixo, a subordinação algorítmica, descreve um cenário no qual o criador, mesmo com autonomia jurídica reconhecida, submete-se às lógicas operacionais da plataforma. Os algoritmos, responsáveis pela alocação de visibilidade e pela promoção do engajamento, funcionam como “gestores invisíveis”, moldando padrões de produção e direcionando o comportamento criativo dos usuários. Configura-se, assim, uma modalidade de comando descentralizado, porém efetivo, que redefine a noção convencional de subordinação laboral.

O segundo eixo é a onerosidade dissimulada, que se manifesta na significativa assimetria econômica entre a conversão da moeda virtual (Robux) em moeda fiduciária. Essa discrepância evidencia um mecanismo de apropriação de valor pela plataforma, resultando em uma remuneração desproporcional ao esforço produtivo dos criadores. Assim, os ganhos, embora prometidos, concretizam-se de forma mitigada e controlada, mascarando a exploração econômica sob a égide do empreendedorismo digital.

O terceiro eixo delinea a habitualidade induzida pela competição. Em face da necessidade de manter relevância, engajamento e a viabilidade de monetização, criadores juvenis são compelidos a uma atualização contínua de suas “experiências”. Tal exigência demanda investimento de tempo, energia e constância, incompatíveis com uma atividade de caráter puramente recreativo. Essa dinâmica competitiva transfigura o que, a priori, se configura como passatempo em uma rotina de dedicação permanente, com repercussões significativas no desenvolvimento pessoal, educacional e social do infante-juvenil.

Este tripé analítico permite apreender como, mesmo na ausência de um vínculo empregatício formal, podem emergir elementos caracterizadores de exploração laboral precoce. A proposta visa ampliar a reflexão crítica sobre a necessidade de reinterpretação das normativas protetivas, a fim de abranger a complexidade das novas formas de engajamento econômico no ambiente digital.

6.1.A propriedade intelectual como elemento de controle e subordinação

Um fator adicional que intensifica a relação de dependência entre o jovem criador e a plataforma consiste na gestão da propriedade intelectual. Embora os Termos de Serviço da Roblox atribuam, em tese, a titularidade formal da obra ao usuário, na prática, a empresa estabelece cláusulas contratuais de adesão que lhe conferem licença perpétua, mundial, gratuita e irrestrita sobre todo o conteúdo gerado. Tal mecanismo cria um descompasso em relação aos direitos assegurados pela Lei nº 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais), a qual garante ao autor não somente os direitos morais sobre sua obra (arts. 24 e seguintes), mas também a prerrogativa exclusiva de utilizá-la, fruí-la e dispor dela (art. 28), incluindo a exploração econômica mediante autorização prévia e expressa.

Na dinâmica da Roblox, contudo, a aparente preservação da titularidade pelo usuário revela-se esvaziada, pois a obra digital só adquire valor econômico no ecossistema fechado da própria pla-

taforma, sendo inviável a sua portabilidade ou comercialização autônoma em outros ambientes. Esse cenário, que inviabiliza o exercício pleno do direito de exploração previsto na legislação brasileira, configura uma forma de alienação econômica do produto do trabalho intelectual do menor, uma vez que todo o potencial de circulação e remuneração permanece circunscrito ao monopólio de distribuição da empresa.

Dessa maneira, o controle sobre a propriedade intelectual ultrapassa a esfera meramente contratual e assume papel de instrumento de subordinação econômica, aproximando-se, em termos funcionais, da lógica da dependência típica do trabalhador em relação aos meios de produção, nos moldes do art. 2º da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT — Decreto-Lei nº 5.452/1943). Assim, a assimetria estabelecida pela cessão ampla e irrestrita de direitos em contratos de adesão firmados por menores — ainda que com o consentimento dos pais ou responsáveis, como exige o art. 1634, VII, do Código Civil — deve ser analisada criticamente à luz dos princípios da proteção integral (art. 227 da Constituição da República de 1988) e da prevalência do interesse da criança e do adolescente (arts. 4º e 17 do ECA — Lei nº 8.069/1990).

Sob tal perspectiva, a apropriação econômica das criações infanto-juvenis pela plataforma não pode ser interpretada somente como uma questão de propriedade intelectual, mas como um mecanismo de vinculação estrutural que reforça a subordinação algorítmica e econômica dos menores, demandando revisão normativa e regulação específica para compatibilizar a proteção autoral com os direitos fundamentais da criança e do adolescente no ambiente digital.

6.2. Indícios de subordinação e exploração

A relação entre os criadores de conteúdo e a plataforma Roblox caracteriza-se por uma dependência intrínseca, que transcende a idade dos desenvolvedores. A Roblox Corporation exerce um controle substancial sobre os meios de produção, representados pelo Roblox Studio, sendo a ferramenta essencial para a criação das

“experiências” digitais. Adicionalmente, a empresa detém o acesso exclusivo ao vasto mercado de milhões de usuários, funcionando como o único canal para a distribuição e visibilidade do conteúdo gerado. Por fim, o sistema de monetização, o Developer Exchange (DevEx), está inteiramente sob seu controle.

As regras de funcionamento da plataforma, os algoritmos que determinam a visibilidade e o alcance das criações, e as taxas de conversão da moeda virtual (Robux) para moeda fiduciária são definidos unilateralmente pela empresa. Essa dinâmica estabelece uma relação de subordinação algorítmica (ABÍLIO, 2020), onde o poder de decisão e o controle sobre a produção e a remuneração residem predominantemente na plataforma, não em um superior hierárquico direto, mas nas lógicas programadas e nos termos de serviço. Essa ausência de poder de barganha por parte dos criadores, somada à centralização dos recursos e do mercado pela Roblox, intensifica a discussão sobre a autonomia real dos desenvolvedores e a potencial vulnerabilidade, especialmente quando se trata de menores de idade engajados em atividades economicamente relevantes.

A remuneração dos criadores está, em vez disso, diretamente vinculada à variabilidade da popularidade de suas criações e ao engajamento dos usuários, introduzindo um elemento de instabilidade financeira inerente. Adicionalmente, a prerrogativa da empresa de alterar unilateralmente as políticas de monetização e as taxas de conversão exacerba essa incerteza, expondo os criadores, especialmente os menores de idade, a uma alta instabilidade financeira e a riscos econômicos.

Essa volatilidade, combinada com a falta de previsibilidade de rendimentos, pode pressionar os jovens desenvolvedores a dedicarem mais tempo e esforço na busca por monetização, potencialmente comprometendo seu desenvolvimento educacional e social. A assimetria de poder se manifesta claramente quando a plataforma detém o controle sobre as condições de remuneração, deixando os criadores, em particular os mais vulneráveis, à mercê das flutuações do mercado e das decisões corporativas.

6.3.A jornada não regulamentada e seus impactos no desenvolvimento infantojuvenil

A ausência de qualquer limite regulatório formal para a jornada de trabalho dos criadores na plataforma Roblox constitui um ponto crítico de vulnerabilidade. A dinâmica inerente ao ecossistema digital, caracterizada por uma intensa pressão por engajamento, uma competição acirrada pela atenção do usuário e a contínua busca por rendimentos monetários, pode induzir crianças e adolescentes a dedicarem longas e exaustivas horas à concepção, manutenção e promoção de suas experiências virtuais.

Relatos empíricos e estudos preliminares (SCHAEFFER, 2022) indicam que muitos jovens dedicam múltiplas horas diárias às atividades de criação e desenvolvimento de jogos na plataforma. Tal dedicação prolongada e não regulada levanta sérias preocupações quanto aos seus impactos deletérios sobre o desenvolvimento integral infantojuvenil, particularmente no que concerne ao desempenho acadêmico. Trata-se da alocação excessiva de tempo à plataforma, que pode desviar o foco dos estudos, prejudicando o desempenho escolar e o acesso a oportunidades educacionais. Também atinge o lazer e desenvolvimento social, ao haver redução do tempo disponível para atividades lúdicas, interações sociais presenciais e o desenvolvimento de outras aptidões e interesses não relacionados ao ambiente digital.

No campo de saúde física e mental, o engajamento prolongado diante de telas pode acarretar problemas de saúde como fadiga ocular, distúrbios do sono, sedentarismo e, potencialmente, o desenvolvimento de quadros de ansiedade ou estresse relacionados à pressão por desempenho e à volatilidade dos retornos.

À luz de uma perspectiva multidisciplinar, especialistas em psicopedagogia assinalam que a inserção de crianças e adolescentes em dinâmicas de gamificação do trabalho, nas quais a remuneração volátil depende diretamente de métricas de engajamento e desempenho, pode desencadear quadros de ansiedade, frustração e a internalização de uma lógica utilitarista da criatividade. A pressão

por resultados, associada à ausência de limites regulatórios quanto à jornada de dedicação, repercute negativamente sobre o desenvolvimento das funções executivas, notadamente o planejamento em longo prazo e o controle inibitório, que se consolidam na adolescência. Nesse cenário, um espaço que deveria promover inovação e experimentação criativa pode, paradoxalmente, converter-se em fator de estresse contínuo e de esgotamento precoce (burnout), comprometendo tanto o rendimento escolar quanto a saúde mental em uma dimensão prolongada.

A ausência de marcos regulatórios que estabeleçam limites claros para a dedicação de tempo por parte de menores em atividades com potencial de monetização em plataformas digitais representa uma lacuna normativa que exige atenção urgente. Sem essas balizas, o que se apresenta como uma oportunidade criativa pode, inadvertidamente, configurar-se como uma forma de trabalho não protegido, com sérias implicações para o bem-estar e o futuro das novas gerações.

A ausência de uma rede de segurança formal os torna vulneráveis a interrupções de ganhos devido à flutuação de popularidade de suas criações, às alterações nas políticas da plataforma ou a eventos imprevistos. Tal cenário acentua a discussão sobre a responsabilidade social das plataformas digitais e a necessidade de que os marcos regulatórios existentes sejam adaptados para proteger essa nova categoria de “trabalhadores” digitais, especialmente os menores de idade, que se encontram em um estágio crucial de desenvolvimento e são mais suscetíveis à exploração.

A vulnerabilidade inerente a crianças e adolescentes é um fator crítico que agrava a assimetria de poder nas plataformas digitais. Sua capacidade de discernimento e de negociação é, por natureza, limitada, o que os torna particularmente suscetíveis a pressões implícitas e explícitas para produzir conteúdo. Essa vulnerabilidade é exacerbada pela incapacidade frequente de compreender plenamente os termos de serviço complexos e extensos que regem sua participação na plataforma. Tais documentos, redigidos em lingua-

gem jurídica e com cláusulas que podem ser desfavoráveis, são frequentemente aceitos sem a devida compreensão de suas implicações legais e econômicas.

Adicionalmente, a natureza gamificada da plataforma desempenha um papel crucial ao mascarar a dimensão laboral das atividades desenvolvidas. Ao apresentar a criação de conteúdo como um “jogo” ou “hobby”, a Roblox pode levar as crianças a perceberem suas atividades como puramente lúdicas, mesmo quando dedicam horas significativas e geram valor econômico substancial para a empresa. Essa percepção distorcida pode dificultar o reconhecimento de uma potencial exploração, uma vez que a atividade não é encarada como “trabalho” no sentido tradicional. A interface divertida e os sistemas de recompensa (como o Robux e a visibilidade) podem ocultar a seriedade do engajamento e a contribuição econômica real, tornando essencial um escrutínio externo e regulatório que transcenda a percepção imediata do usuário.

6.4.A questão da intencionalidade e percepção

A natureza ambígua dessa atividade digital, que combina elementos lúdicos com a expectativa de ganhos financeiros e a dedicação de tempo considerável, atrai a atenção de órgãos reguladores e fiscalizadores. No Brasil, organizações como o Ministério Público do Trabalho (MPT) têm conduzido investigações aprofundadas sobre a plataforma (MPT, 2023). Tais investigações visam apurar a possibilidade de que o modelo de negócios da Roblox constitua, de fato, uma forma de trabalho infantil não regulamentado. A hipótese levantada é que o lucro da empresa é derivado, em parte substancial, da mão de obra de menores de idade, que atuam como criadores de conteúdo e geradores de valor para o ecossistema da plataforma.

A discussão, portanto, não se restringe à mera categorização da atividade, mas avança para as implicações éticas e legais de um modelo que se beneficia da força produtiva de crianças e adolescentes sem as devidas salvaguardas.

7. DESAFIOS REGULATÓRIOS E A PROTEÇÃO DA CRIANÇA NA ERA DIGITAL

A complexidade inerente ao caso da plataforma Roblox emerge como um paradigma elucidativo das lacunas e dos desafios impostos à legislação tradicional frente às novas e fluidas formas de trabalho e interação social mediada pelo ambiente digital. As normativas jurídicas existentes, muitas das quais concebidas em um contexto pré-digital ou analógico, revelam-se frequentemente insuficientes para abordar as nuances e as especificidades das atividades econômicas e criativas que se desenvolvem nas plataformas de conteúdo gerado por usuários (UGC).

A ausência de definições claras para o trabalho digital que se distancia do modelo clássico de emprego, a dificuldade em aplicar conceitos como subordinação e jornada a atividades realizadas de forma remota e supostamente autônoma, e a invisibilidade da remuneração indireta ou baseada em moedas virtuais, criam um vácuo regulatório. Esse vácuo permite que plataformas como o Roblox operem em uma zona cinzenta, onde a proteção dos direitos fundamentais, em especial os das crianças e adolescentes, torna-se precária.

A situação do Roblox destaca a urgência de uma revisão e atualização da legislação trabalhista e de proteção à criança, que abarque as novas realidades da economia de plataformas. Isso implica a necessidade de reinterpretar conceitos, exigindo adaptação às definições de trabalho infantil para contemplarem as características do engajamento digital, reconhecendo que a geração de valor econômico por menores, mesmo que sob a roupagem de lazer ou aprendizado, pode configurar trabalho. Estabelecer novos marcos regulatórios está vinculado ao desenvolvimento de legislações específicas para plataformas digitais que lidam com a mão de obra de menores, definindo responsabilidades, limites de dedicação, mecanismos de transparência na monetização e garantias de direitos fundamentais. Além disso, é necessário fortalecer a fiscalização, criar ou adaptar mecanismos de fiscalização que consigam moni-

torar e intervir nas relações de trabalho digitais, considerando as particularidades desse ambiente.

Em contrapartida ao modelo tradicional de engajamento na atividade produtiva, o modelo de plataforma apresenta características que desafiam substancialmente esse enquadramento. A inerente informalidade das relações estabelecidas, a noção de uma autonomia algorítmica e a remuneração baseada em métricas de engajamento e desempenho volátil.

Diante desse cenário, a aplicação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) a este novo contexto digital exige não somente uma interpretação extensiva e inovadora de seus dispositivos, mas, em diversos casos, a criação de novos marcos regulatórios específicos. É imperativo que o ordenamento jurídico evolua para abarcar as particularidades da economia de plataformas, garantindo que os princípios de proteção ao trabalho decente e, sobretudo, à não exploração do trabalho infantil, sejam efetivamente salvaguardados, mesmo em ambientes onde a subordinação é mediada por tecnologias e a remuneração é atrelada a lógicas gamificadas. O desafio reside em equilibrar a inovação tecnológica com a proteção dos direitos fundamentais, evitando que a falta de regulamentação resulte em uma precarização ainda maior para as gerações mais jovens.

O enfrentamento do problema regulatório não se confunde com a vedação da participação de crianças e adolescentes em atividades de programação ou no desenvolvimento de competências digitais com potencial econômico. A questão essencial consiste em definir parâmetros normativos que permitam distinguir a esfera lúdico-formativa daquela que assume contornos de trabalho precarizado. Nesse contexto, a resposta mais adequada não é a interdição, mas a instituição de um regime protetivo baseado em critérios objetivos.

A legislação poderia, por exemplo, prever que, ultrapassados determinados limiares — como o número de horas semanais despendidas na plataforma ou o volume mínimo de receita obtida por meio do Developer Exchange (DevEx) sejam automaticamente acionadas

salvaguardas obrigatórias. Entre elas, incluem-se: limites de jornada auditáveis, regras de conversão monetária mais equilibradas e a exigência de consentimento parental qualificado, acompanhado de informação clara acerca dos riscos decorrentes da dedicação excessiva para a saúde, a educação e o desenvolvimento integral do menor.

Com esse arranjo normativo, viabiliza-se a promoção da inovação digital em um ambiente seguro, assegurando que a formação de talentos ocorra sem a violação dos direitos fundamentais da criança e do adolescente.

7.1.A responsabilidade das Plataformas Digitais

Diante da premente necessidade de enfrentamento das novas modalidades de exploração laboral emergentes no ambiente digital, revela-se insuficiente a mera aplicação extensiva das normas atualmente vigentes. Impõe-se, nesse contexto, a elaboração de novos dispositivos normativos, a partir de uma proposta de *lege ferenda*, capazes de conferir efetiva tutela à criança e ao adolescente. Nesse sentido, mostra-se crucial a inclusão de um capítulo específico no Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990), destinado a regulamentar o denominado “trabalho digital infanto-juvenil”. Tal capítulo deveria positivar a conceituação de atividades desenvolvidas em plataformas digitais que, pela sua natureza, apresentem habitualidade, onerosidade e subordinação algorítmica, de modo a caracterizar verdadeira relação de trabalho, ainda que ausente a formalização clássica de vínculo empregatício, nos moldes previstos na Consolidação das Leis do Trabalho (CLT, Decreto-Lei nº 5.452/1943).

De igual modo, a Lista das Piores Formas de Trabalho Infantil (Lista TIP), instituída no ordenamento jurídico pátrio pelo Decreto nº 6.481/2008, em consonância com a Convenção nº 182 da Organização Internacional do Trabalho (OIT), necessita de revisão e atualização. Propõe-se, com base no princípio da proteção integral (art. 227 da Constituição da República de 1988 e arts. 1º e 3º do

ECA), a inclusão expressa da categoria “atividades em plataformas digitais com jornada não regulada e remuneração volátil”, reconhecendo-se os potenciais danos que tais práticas acarretam à saúde física e mental, à segurança no desenvolvimento e à moralidade de crianças e adolescentes.

Essa atualização normativa não somente reforçaria a interpretação já consolidada na jurisprudência e na doutrina acerca da vedação ao trabalho precoce, como também daria concretude ao compromisso internacional assumido pelo Brasil perante a OIT, especialmente no tocante à erradicação das formas contemporâneas de exploração laboral infanto-juvenil.

Diante das complexidades e desafios apresentados pela economia de plataformas e suas implicações para a infância, torna-se imperativo que legisladores e órgãos reguladores em âmbito global, com especial urgência no Brasil, considerem as seguintes ações estratégicas:

- Atualização da Legislação é crucial para a criação de um marco legal específico para o trabalho mediado por plataformas digitais. Este novo arcabouço normativo deve conter cláusulas explícitas sobre a proteção de menores, garantindo-lhes direitos e salvaguardas, independentemente da inexistência de um vínculo empregatício formal nos moldes tradicionais. Tal legislação deve ir além da mera tipificação do trabalho infantil, estabelecendo diretrizes claras para a remuneração justa, limites de jornada e mecanismos de prestação de contas para as plataformas.
- Fiscalização ativa faz-se necessário o reforço da capacidade de fiscalização de órgãos como o Ministério Público do Trabalho (MPT) e de outras instituições dedicadas à proteção da criança e do adolescente. Isso implica a alocação de recursos, a capacitação de equipes e o desenvolvimento de metodologias que permitam investigar e coibir eficazmente as práticas exploratórias que podem ocorrer no ambiente

digital, superando as barreiras da informalidade e da transnacionalidade das operações das plataformas.

- Cooperação internacional em âmbito da natureza global das plataformas digitais exige a promoção ativa da cooperação entre países. É fundamental que as nações trabalhem em conjunto para desenvolver abordagens regulatórias harmonizadas e mecanismos de troca de informações que permitam lidar com empresas que operam transações internacionais cujas práticas de negócio podem ter impactos que extrapolam as fronteiras nacionais, dificultando a fiscalização e a aplicação da lei por um único Estado.

A educação digital deve ser integrada de forma sistemática nos currículos escolares e nas campanhas de conscientização pública. O objetivo é munir crianças, adolescentes, pais e educadores com o conhecimento necessário para compreender os riscos e as oportunidades do ambiente on-line, capacitando-os a navegar de forma segura e crítica no universo das plataformas digitais, reconhecendo os limites entre o lazer, o aprendizado e as potenciais situações de exploração.

Para que o debate público e a elaboração de políticas regulatórias estejam ancorados em evidências empíricas, mostra-se imprescindível que o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) incorpore, em levantamentos como a PNAD Contínua, indicadores capazes de mensurar as atividades econômicas desempenhadas por menores em plataformas digitais. A inexistência de dados oficiais acerca da renda auferida por crianças e adolescentes nesses ecossistemas, bem como de seus reflexos sobre a composição orçamentária das famílias, contribui para a invisibilidade do fenômeno, dificultando tanto a avaliação precisa de sua magnitude quanto a adequada alocação de recursos destinados à fiscalização e à proteção de direitos.

A inclusão no IBGE das atividades digitais como atividade econômica visa observar a inclusão de menores no ambiente digital e

sua contribuição econômica, inclusive nos núcleos familiares.

Complementar a TIP, prevista na Convenção 182, da OIT, como piores formas de trabalho infantil, proibindo o trabalho de menores.

CONCLUSÕES

O dever de diligência das plataformas, neste contexto, impõe a necessidade de transparência e equidade, exigindo o estabelecimento de termos de monetização claros e compreensíveis que assegurem transparência nas taxas de conversão e nos modelos de partilha de receita, além de garantir que a remuneração seja justa e equitativa, refletindo o valor gerado e o esforço dos criadores, especialmente menores, cujas capacidades de discernimento e negociação são limitadas, e que as políticas evitem a exploração da assimetria de poder e proporcionem um retorno razoável pelo tempo e talento investidos. Adicionalmente, as plataformas devem implementar limites e controles rigorosos para as atividades de monetização de menores, visando salvaguardar seu desenvolvimento integral, prevenir a dedicação excessiva que possa comprometer seu desempenho acadêmico, lazer, saúde e bem-estar social; além de exigir consentimento parental informado e verificável, que vá além da mera aceitação de termos, demandando que os responsáveis compreendam os riscos e implicações da participação de seus filhos em atividades geradoras de receita, incluindo dinâmicas de monetização, taxas de conversão e exposição a conteúdos e interações, com mecanismos robustos de verificação para autenticidade e conscientização. Outro pilar fundamental é a moderação e suporte, que implica investir proativamente em equipes multidisciplinares e tecnologias avançadas de moderação para identificar e intervir prontamente em casos de possível exploração de crianças e adolescentes, desenvolvendo sistemas de monitoramento robustos (IA e análise de dados) complementados por profissionais para investigar denúncias, analisar padrões de uso e tomar medidas corretivas eficazes, garantindo a capacidade de detectar e agir quando

o lazer se confunde com trabalho exploratório para um ambiente seguro e ético. Finalmente, a conscientização é crucial, incumbindo às plataformas educar proativamente pais e filhos sobre os riscos e realidades da monetização em seus ambientes digitais, criando materiais informativos claros e acessíveis que abordem a complexidade dos sistemas de remuneração, taxas de conversão, volatilidade de ganhos e impactos do engajamento excessivo, capacitando menores e responsáveis a tomar decisões informadas e promover uma compreensão crítica sobre a linha tênue entre lazer produtivo e as implicações de um trabalho digital não regulamentado.

Adicionalmente, mostra-se imprescindível que as plataformas digitais implementem limites normativos e mecanismos de controle rigorosos no tocante às atividades de monetização exercidas por crianças e adolescentes, em consonância com o princípio da proteção integral (art. 227 da Constituição da República de 1988) e com as disposições expressas do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990). Tais medidas devem ter por finalidade a salvaguarda do desenvolvimento integral do menor, prevenindo a dedicação excessiva que possa comprometer dimensões essenciais de sua formação, tais como o desempenho acadêmico, o direito ao lazer, a preservação da saúde física e mental e o convívio social adequado, nos termos também previstos pela Convenção nº 138 da Organização Internacional do Trabalho (OIT), internalizada pelo Decreto nº 4.134/2002, que fixa a idade mínima de admissão ao trabalho.

Nesse cenário, impõe-se ainda a exigência de um consentimento parental informado e verificável, o qual deve transcender a mera aceitação genérica de termos de uso, comumente realizada sem a devida compreensão dos riscos. Tal consentimento deve ser estruturado em conformidade com o disposto nos arts. 2º, 4º e 5º do ECA, garantindo que os responsáveis tenham pleno conhecimento acerca das implicações jurídicas, econômicas e sociais da participação de seus filhos em atividades digitais geradoras de receita, notadamente quanto às dinâmicas de monetização, às taxas de conversão da

moeda virtual Robux, aos riscos de exposição a conteúdos e interações nocivas, bem como à ausência de regulamentação da jornada. A Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018), em seu art. 14, § 1º, já estabelece o dever de consentimento específico e destacado para o tratamento de dados pessoais de menores, servindo como parâmetro normativo para a necessária adaptação das plataformas.

Esse consentimento deve ser instrumentalizado por ferramentas eficazes, superando o modelo reducionista atualmente vigente, majoritariamente focado no controle parental do menor somente na condição de consumidor (limitação de tempo de tela ou de gastos). Para tanto, sugere-se que as plataformas sejam legalmente obrigadas a disponibilizar aos responsáveis um “Painel de Controle do Jovem Criador”, concebido como instrumento de transparência e supervisão ativa. Esse painel deverá apresentar, de forma clara, acessível e auditável, dados essenciais relativos à atividade produtiva do menor, tais como: (i) horas efetivamente dedicadas ao desenvolvimento de experiências digitais no Roblox Studio; (ii) valores de receita em Robux gerados; (iii) frequência e montantes de resgates realizados via Developer Exchange (DevEx); (iv) indicadores de desempenho e métricas de engajamento. Além disso, o sistema deverá emitir alertas automáticos acerca de padrões de uso que possam revelar dedicação excessiva ou que se assemelhem a uma jornada laboral, permitindo que os responsáveis exerçam uma supervisão de natureza protetiva e preventiva, e não meramente restritiva.

Tal proposta estaria em harmonia com os compromissos internacionais assumidos pelo Brasil, sobretudo os decorrentes da Convenção nº 182 da OIT, internalizada pelo Decreto nº 6.481/2008, que versa sobre a eliminação das piores formas de trabalho infantil. A regulamentação ora sugerida busca, portanto, conferir efetividade ao ordenamento jurídico, adaptando-o às peculiaridades da economia de plataformas digitais e prevenindo novas modalidades de exploração infantojuvenil mascaradas sob a roupagem de atividade lúdica ou empreendedora.

A sociedade contemporânea precisa confrontar, de forma crítica, a ética subjacente aos modelos de negócio que capitalizam sobre a criatividade e o tempo de menores de idade. Tais modelos frequentemente transferem para esses indivíduos os riscos inerentes à atividade econômica, ao passo que os privam das garantias de direitos mínimos.

Essa responsabilidade transcende a esfera da plataforma digital em si, estendendo-se a todo o ecossistema digital. Inclui, portanto, os anunciantes, que se beneficiam do engajamento gerado por esse conteúdo; os desenvolvedores que criam ferramentas e serviços auxiliares; e o próprio público consumidor, que valida e sustenta esses modelos por meio de sua interação. A questão central reside em como conciliar a inovação e o potencial de monetização com a salvaguarda dos direitos fundamentais da criança e do adolescente.

Em suma, o caso Roblox não é somente sobre uma plataforma de jogos; é um espelho das tensões e desafios que a sociedade e o direito enfrentam ao tentar regulamentar um mundo cada vez mais digitalizado, garantindo que a inovação tecnológica não ocorra à custa da proteção dos direitos humanos, especialmente os das crianças.

REFERÊNCIAS:

ABÍLIO, L. C. Uberização do trabalho: subsunção real da viração. In: Instituto Humanitas Unisinos, Adital. Disponível em: < <https://www.ihu.unisinos.br/categorias/186-noticias-2017/565264-uberizacao-do-trabalho-subsuncao-real-da-viracao#:~:text=Somos%20um%20lugar%20onde%20pessoas,em%20540%20cidades%20pelo%20mundo.>> Acesso em: 06 jun. 2025.

ABÍLIO, L. C. Uberização do trabalho: subsunção real da viração. In: Instituto Humanitas Unisinos,

BRAGHINI, Marcelo .Desafios e Perspectivas a partir da Proteção Integral da Criança e Adolescente, Coleção Contemporaneidade e Trabalho, Ed AM2 Editora e Distribuidora de Livros, 2025, Organizadores Marcelo Braghini, Marina Calanca Servo, Noéli Zanetti Casagrande de Souza.Roblox e Trabalho Infantil: Uma análise da função preventiva da Responsabilidade Civil no projeto de vida de crianças e adolescentes.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990). BRASIL. Con-solidação das Leis do Trabalho (Decreto-Lei nº 5.452/1943).

GEMIGNANI, Tereza Aparecida Asta. Os efeitos da Revolução Digital no Direito do Trabalho, ed. LTR, 2024, AED- Análise Econômica do Direito e a Teoria dos Jogos, pag. 31/52

MEDEIROS, Breno. A sociedade 5.0 e o novo balizamento normativo das Relações de Trabalho no plano das Empresas, Ed. Venturoli, 2023, pag.116 e seguintes

MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO (MPT). MPT promove debate so-bre trabalho artístico infantil em plataformas digitais. Disponível em:< ABÍLIO, L. C. Uberização do trabalho: subsunção real da viração. Instituto Humanitas Unisinos,>. Acesso em: 06 jun. 2025.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO (OIT). Convenção nº 138 sobre Idade Mínima.

ORGANIZAÇÃO INTERNACIONAL DO TRABALHO (OIT). Convenção nº 182 sobre as Piores Formas de Trabalho Infantil e Decreto no.6481/2018 www.IBGE.com.br acesso 30.07.2025

PARKIN. S. The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour. The Guardian, 2022. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/games/2022/jan/09/the-trouble-with-roblox-the-video-game-empire-built-on-child-labour>>. Acesso em: 06 jun. 2025.

SCHAEFFER, D. Amid industry pressure, tech companies are starting to rally behind kids' safety bills. The Washington Post, 2022. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/politics/2022/03/11/amid-industry-pressure-tech-companies-are-starting-rally-behind-kids-safety-bills/>>. Acesso em: 06 jun. 2025.

Submissão: 17.nov.2025

Aprovação: 25.nov.2025