

O Potencial Uso De Mão-de-obra Infanto-juvenil em Roblox

The Potential Use of Child Labor in Roblox

Ana Clara S. Flôr, Luísa S. Trevas, Maria Fernanda C. Ramos, Nilson V. Soares

Roblox, trabalho infantil, mídia, jogos on-line, *game studies*.

Este artigo pretende analisar o atual cenário de game-making intrínseco ao jogo Roblox e explorar a estrutura e possíveis implicações legais de jogos on-line que transformam o jogador em um produtor de conteúdo. Roblox é uma das plataformas de criação de jogos online que acendeu em popularidade durante a pandemia do COVID-19, e com um público majoritariamente infanto-juvenil. O propósito deste artigo é aflorar a discussão acerca de trabalho infantil camuflado de recreação em plataformas de jogos online. Os resultados demonstram que usuários da plataforma Roblox para produção de jogos poderiam, sim, ser considerados trabalhadores, e não estão sendo remunerados de maneira correta. Destacamos que esta pesquisa apresenta apenas os achados preliminares da etapa exploratória de uma pesquisa maior, ainda em andamento.

roblox, child labour, media, on-line games, game studies.

This short paper aims to analyze the current game making scenario inherent to the game Roblox and explore the structure and possible legal ramifications of on-line games that turn the player into the content maker. Roblox is one of the game making platforms that rose in popularity during the COVID-19 pandemic, and with a mostly child and youth audience. The purpose of this paper is to bring to light the discussion about child labor camouflaged as leisure on online gaming platforms. The results show that users of the Roblox platform for game production could, in fact, be considered workers, and are not currently being paid correctly. We emphasize that this research presents only the preliminary findings of the exploratory stage of a larger research, still in progress.

1 Introdução

Diversas crianças e adolescentes podem estar utilizando jogos não só como forma de entretenimento mas também como de trabalho e na maioria dos casos sem suspeitar disso. Os questionamentos relacionados aos jogos, trabalho e *plataformização*, são de relevância e policiamento para o campo dos *game studies*, conforme podemos identificar nos trabalhos de Yee (2006), Falcão, Marques e Mussa (2020) e Mussa, Falcão e Macedo (2020).

Um grande exemplo de onde isso ocorre é em Roblox: artefato digital que é, ao mesmo tempo, um *jogo* e uma *plataforma* gamificada para o desenvolvimento de jogos on-line, popular entre crianças e adolescentes. A plataforma foi lançada em 2006 e conforme o passar dos anos foi ganhando mais notoriedade, se tornando em 2023 um dos jogos com maior quantidade de jogadores mensais. Roblox atingiu em torno 210 milhões de usuários ativos, ficando na frente

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brasil | 2023

ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brazil | 2023

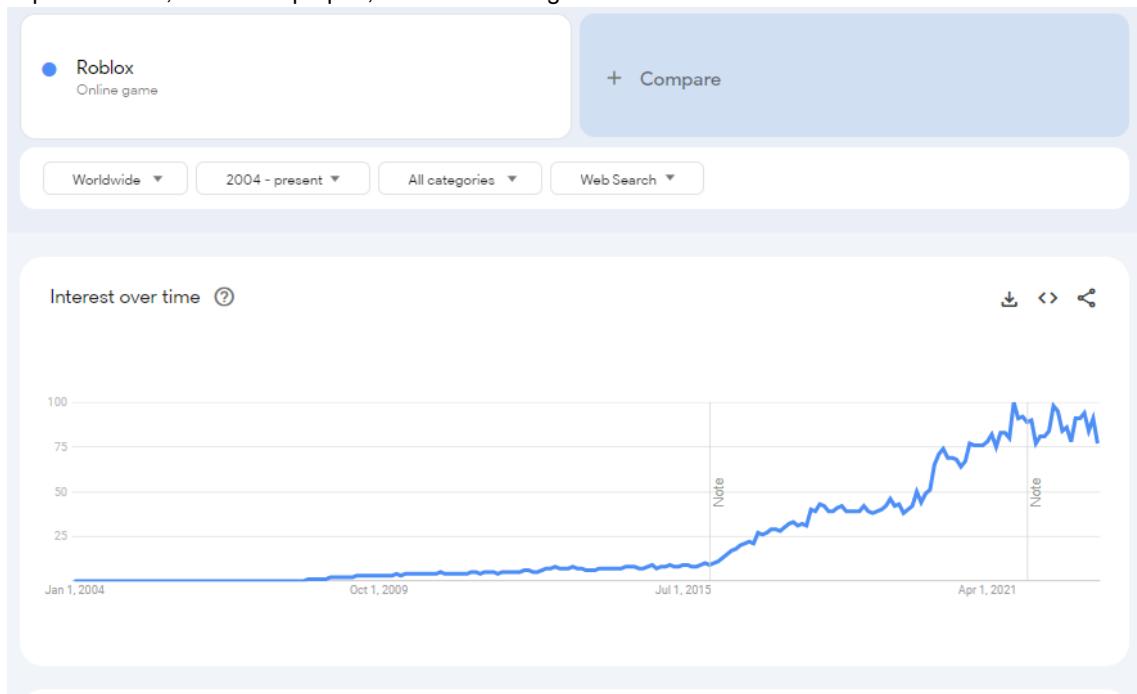
ISBN

de jogos como Valorant, Genshin Impact, League of Legends e até mesmo Minecraft (Chaundy, 2023).

Sob o aspecto de *plataforma* de Roblox, os usuários têm a possibilidade de desenvolver *mundos* (apelidados de *experiências*), que são efetivamente jogos criados pela própria comunidade; sob o aspecto de *jogo* de Roblox, os jogadores encontram e jogam os *mundos/experiências/jogos* desenvolvidos pelos outros membros da comunidade. Da mesma forma, o público que interage com tal artefato digital pode ser entendido ao mesmo tempo, como *usuário* e *jogador*. Devido ao aspecto complexo de Roblox, durante este artigo poderemos nos referir a ele tanto como *jogo* como *plataforma*. Jogos como Minecraft, MiniMundos e KoGaMa usam modelos semelhantes, em que os usuários têm a liberdade criativa de desenvolver os próprios *mundos virtuais* para serem jogados por outros jogadores.

O artefato digital ganhou mais visibilidade durante a pandemia de COVID-19, conforme observado no Google Trends respectivo ao termo “Roblox”, onde em diversos países se tornou o jogo mais popular do momento, como visto na pesquisa de Compare the Market (2020).

Figura 1: Imagem do crescimento em popularidade de Roblox referente aos anos 2004-2023. Fonte: captura de tela, de autoria própria, retirada do Google Trends.



A plataforma se destaca por proporcionar ferramentas para a criação de novos jogos de maneira acessível e mais prática do que as demais, desse modo, sendo extremamente útil e atrativo para jovens desenvolvedores de conteúdo, entretanto, aparentemente não é tão simples quanto parece. Os jogos criados dificilmente ganham popularidade sem que o criador decida investir dinheiro real, além de que a probabilidade de receber qualquer retorno financeiro satisfatório é extremamente baixa.

O Roblox demonstra utilizar o design da informação para fazer com que o jogador sinta que ele está se divertindo e não sendo empregado como uma forma de mão de obra barata e fácil

(Guinard, 2022). Aplicando cores vivas, personagens caracterizados e linguagem coloquial, Roblox se espelha no trabalho de Idler (2012) no qual ele cita recomendações na experiência do usuário direcionada para crianças, fazendo esta observação quanto ao apelo visual:

O apelo visual é importante. Um projeto divertido e atraente pode provocar a curiosidade das crianças e motivá-los a começar a usar. Após o uso inicial, o apelo visual ainda é importante - mas não a única recomendação para manter as crianças estimuladas. Ele precisa passar às crianças um sentimento positivo (Idler, 2012).

Levando o apelo visual para algo mais infantil, o Roblox também utiliza de seu vocabulário para trazer uma impressão recreativa ao artefato digital. Como observado na página inicial do create.roblox.com, termos como "Crie", "Construa", "Publique", são aplicados. Em nenhum momento são usadas palavras que comunicam explicitamente a presença do trabalho. E como será visto no desenvolvimento do artigo, Roblox aparenta não só controlar o que está à vista do usuário, mas também o que não está, deixando informações essenciais sobre o programa de Desenvolvedores em difícil acesso. Além disso, os criadores pouco recebem pelo tempo gasto na criação de suas *experiências*, pois boa parcela dos lucros de seus jogos vai diretamente para a empresa.

De acordo com Nikolovska (2023), 29% dos jogadores, a maior porcentagem de jogadores de Roblox, têm de 9 a 13 anos, e logo em seguida, com 25%, estão os jogadores com menos de 9 anos. Levando esse dado em consideração, pode-se presumir que a empresa os utiliza como mão de obra para, desse modo, se apoderar do trabalho de menores de idade para monetizar e lucrar em cima de seus projetos.

Pretendemos, no decorrer do artigo, discutir as questões citadas acima, entretanto, destacamos que os resultados aqui presentes representam apenas os achados iniciais, alcançados após a etapa exploratória de uma pesquisa ainda em andamento. As informações levantadas não trazem como propósito encerrar a discussão sobre a questão, mas muito pelo contrário, buscam uma compreensão inicial sobre o fenômeno e o levantamento de questões de interesse e relevância que, devido à intrínseca complexidade que possuem, merecem uma abordagem mais aprofundada.

2 Roblox e sua relação com o público infanto-juvenil.

Em 2020, a plataforma Roblox tornou-se um dos jogos mais acessados por crianças e adolescentes na América do Norte e Sul, bem como mais em 20 países europeus e alguns países da Ásia, África e Oceania (Comparethemarket, 2022). Segundo pesquisas feitas em 2021, Roblox bateu sua meta de 48 milhões de usuários ativos (Henrique, 2021), gerando um grande número de criadores/desenvolvedores e variedade de *experiências* criadas na plataforma. Em 2019, Roblox continha em torno de 15 milhões de *experiências* disponíveis (Telles, 2019), todos eles criados pelos próprios usuários/jogadores.

Entretanto, a plataforma tem como público alvo crianças e jovens adolescentes, desse modo, grande parte dos desenvolvedores dos jogos disponibilizados são menores de idade (Azevedo, 2021). O meio de apresentar informações utilizado pela empresa Roblox vem em contradição ao projeto de Lei 4801/20 no Brasil, que tem como proposta determinar que as redes sociais insiram em suas plataformas alertas sobre o trabalho infantil e suas consequências. A empresa aparenta utilizar de um bom *marketing* e slogans atrativos para atrair um público jovem que tem curiosidade em construir algo novo, desse modo, utilizando-os como mão de obra fácil sem que eles se deem conta disso.

Figura 2: Slogan do jogo Roblox. Fonte: Site oficial do jogo.



Soares (2019) identifica cinco aspectos motivadores, às comunidades de jogadores, atrelados à produção de conteúdo para jogos. Estes são:

1. O jogo como objeto evocativo, que destaca a conexão emocional e mental entre o jogador, os jogos digitais e seus mundos;
2. O pensar do artífice, que reconhece o fazer como atividade prazerosa e de autoaperfeiçoamento;
3. O aspecto de comunhão, onde a criação visa o benefício da comunidade de jogadores;
4. O senso de exibição dos *bragging rights*, relacionado à ânsia por se destacar como habilidoso entre os pares;
5. O criar como perspectiva profissional, onde o jogador-criador intencionalmente busca profissionalizar-se no fazer atrelado ao jogo.

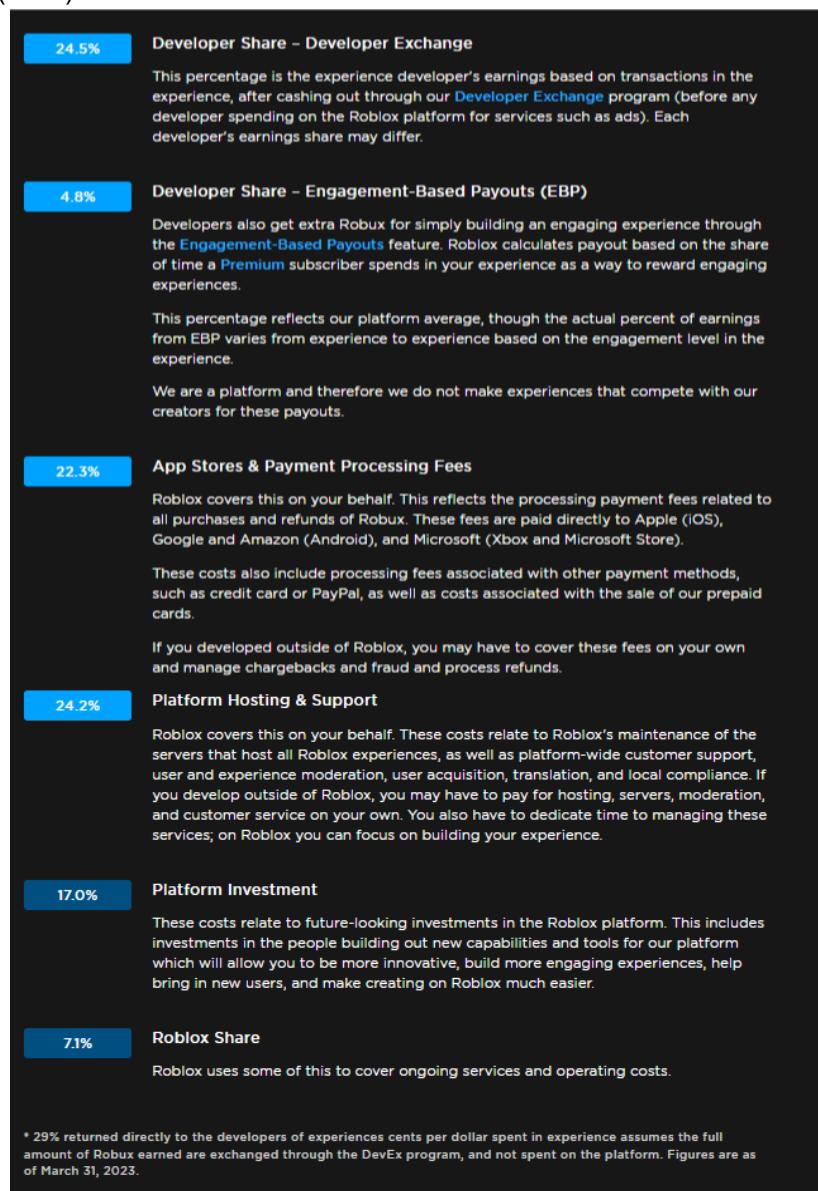
Soares (2019) também frisa, que a partir da 7^a geração de consoles, há uma intencionalidade da indústria dos games em construir jogos que propiciem o desenvolvimento de conteúdo pelas comunidades de jogadores, pensando os jogos como *frameworks* para a produção dos fãs. Deste modo, podemos inferir que a Roblox Corporation faz uso das

motivações destacadas acima para incentivar seu público alvo, jovem e de fácil persuasão, a criar jogos para benefício próprio, como será aprofundado posteriormente.

3 Trabalho infantil envolvendo o roblox e suas problemáticas

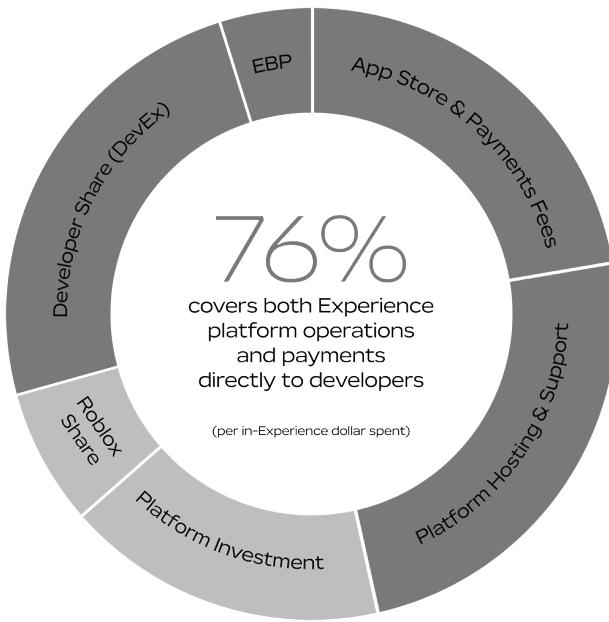
Os desenvolvedores de *experiências* recebem o pagamento em Robux (moeda virtual utilizada na plataforma), que ao atingir determinado valor, pode ser convertida em moedas oficiais externas ao jogo, como o dólar americano, porém esse número só será atingido de acordo com a popularidade ou caso o jogo tenha compras incorporadas nele, além do desenvolvedor precisar apresentar idade mínima de 13 anos.

Figura 3. Descrição presente no site guia para criadores de conteúdo no Roblox. Fonte: Roblox Corporation (2023)



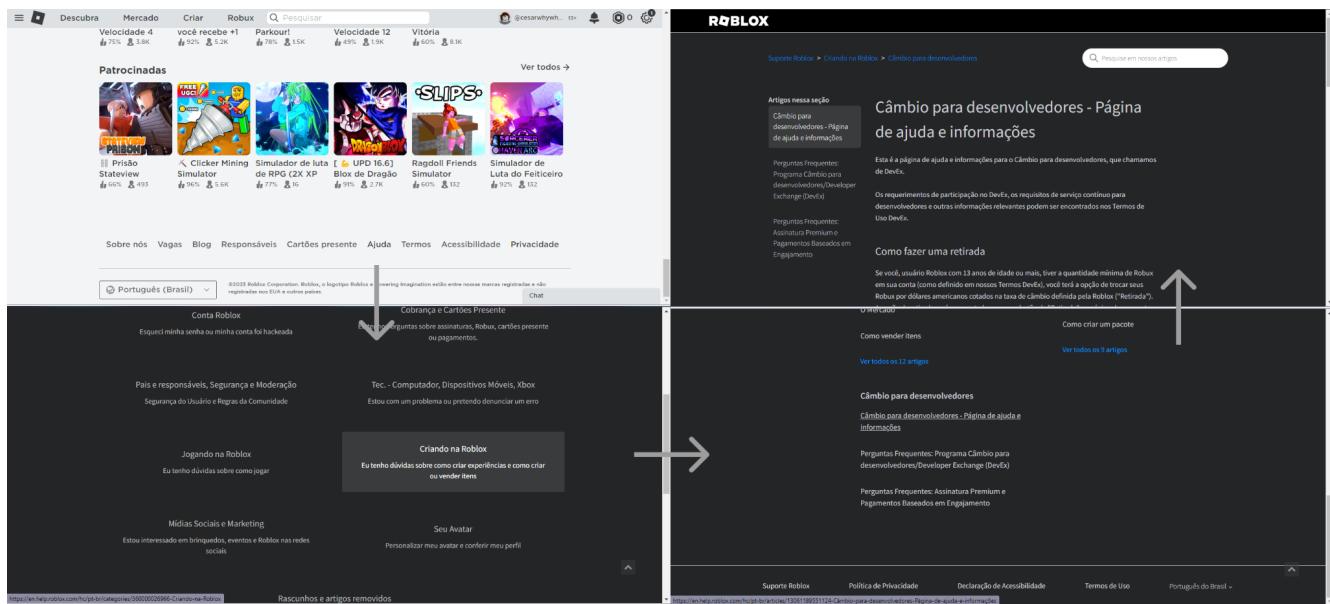
A imagem acima mostra como funciona a estrutura de pagamento em dinheiro dos desenvolvedores e envolvidos. Do dinheiro que é arrecadado por Roblox, 17% vai para investimento da plataforma, como comunicação e desenvolvimento de *patches*; 24,2% vai para a infraestrutura que mantém a plataforma funcionando, como serviços de *hosting* e suporte; 22,3% representam as taxas para as lojas *online* que disponibilizam o jogo, como a Apple Store; 7,1% é o lucro para a empresa; e 29,3% vai para os desenvolvedores de *experiências*, destes: 24,5% são usados na conversão de dinheiro de jogo para moedas oficiais externas ao Roblox (programa DevEx) e os 4,8% restantes são distribuídos como um bônus pelo engajamento dos jogadores com as *experiências*, no programa EBP (Engagement-Based Payouts), ou seja, ganham mais aqueles desenvolvedores-usuários-jogadores que conseguirem mais horas de jogo, mais engajamento do público, nas *experiências* que criam.

Figura 4: Referência de separação de gastos. Fonte: Roblox Corporation (2023).



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. Também, apesar de haver, como discutido, clara documentação sobre o modelo de pagamentos, esse detalhamento não está presente dentro do jogo-plataforma em si, mas em local externo a ele, e utiliza de linguagem pouco acessível à população mais jovem dos criadores, o que pode resultar em problemas de transparência na relação desenvolvida.

Figura 5: Trilha para o acesso à página informativa sobre DevEx. Fonte: Roblox Corporation (2023).



A Figura 5 ilustra como o usuário precisa acessar o site de suporte do Roblox, clicando na opção "ajuda", ao final do site original. Em seguida, o usuário precisa clicar em "criando no Roblox", 6^a opção da página, em seguida clicar em "Câmbio para desenvolvedores - Página de ajuda e informações", 30^a e penúltima opção da página, para, finalmente, ter acesso às informações básicas sobre o Developer Exchange Program. Este convoluto caminho esclarece como, apesar de tecnicamente disponível, as informações podem não estar tão facilmente disponíveis ao público, agravando questões relacionadas à transparência da plataforma.

4 Passos para o futuro

Esta é uma pesquisa ainda em andamento. Como perspectiva futura, iremos prosseguir de acordo a metodologia da *game analysis* de Soares (2023), a partir do trabalho de Aarseth (2003), e estabelecida conforme as práticas do Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab). Especificamente, a metodologia divide-se em cinco passos:

1. Familiarização com o jogo: neste passo, as pesquisadoras jogarão o jogo estudado de maneira desinteressada aos objetivos da pesquisa, visando compreender o objeto de estudo enquanto jogador;
2. Re-visita focada ao jogo: neste passo, revisitamos o jogo, desta vez com o olhar de pesquisador, observando pontos de interesse do estudo;
3. Entendimento das percepções externas: buscamos compreender a intencionalidade dos desenvolvedores, assim como a recepção do objeto pela crítica/mídia especializada e pela comunidade de jogadores. Utilizaremos entrevistas publicadas, postagens, matérias, reviews, mensagens em fóruns, documentos da empresa desenvolvedora, entre outros;

4. Desenvolvimento de experimento: nesta etapa será construída uma amostra de jogadores-produtores de Roblox, baseada em passos anteriores, que será submetida a um questionário, seguido de entrevista semi-estruturada, de modo a identificar as perspectivas do público sobre a questão;
5. Compilação e análise dos resultados: será realizada a partir das perspectivas apreendidas tanto na experiência pessoal derivada dos dois primeiros passos, como das percepções externas, coletadas nos passos três e quatro, e compreendidas de acordo com referencial teórico do campo dos *game studies*, Yee (2006), Falcão, Marques e Mussa (2020) e Guinard (2022).

5 Conclusão

Levando em conta as considerações feitas durante o artigo, torna-se possível verificar a importância da discussão e exposição do tema. Pelo conhecimento dos usuários da plataforma Roblox e seus responsáveis, para a compreensão da seriedade do trabalho infantil e o surgimento do debate sobre condições de trabalho por esse novo meio. O assunto tem tamanha relevância que está sendo tratado em proposta de lei na União Europeia¹, onde há um reconhecimento da necessidade de regulação dessas relações de trabalho. Também é importante a exposição ao cenário de jogos e desenvolvedores, como a modalidade de jogos abertos de construção se popularizou muito com o Roblox, como visto na introdução, é muito provável o aproveitamento da mecânica por outras plataformas, devem criar-se regulamentações acerca da temática, e ser debatida a ética de tais meios.

Referências

- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Artnodes*. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis
- Azevedo, V. (2021 janeiro 7). Roblox, game mais popular do mundo, abrirá capital através de listagem direta. *Suno notícias*. Disponível em <https://www.suno.com.br/noticias/roblox-game-mais-popular-do-mundo-abrira-capital-atraves-de-listagem-direta/>
- Compare the market (2020). The 2020 Global GAMER Index. *Compare The Market*. Disponível em <https://www.comparethemarket.com/broadband/content/global-gamer-index/>
- Chaundy, D. (2023 Maio 10). Most Played Games in 2023, Ranked by Average Monthly Players. *Twinfinite*. Disponível em <https://twinfinite.net/features/most-played-games/>
- Falcão, T. (2020). #BoycottBlizzard: Capitalismo de Plataforma e a Colonização do Jogo.

¹ Improving working conditions in platform work. Official Journal of the European Union. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022AR0155>

- Contracampo*, 39(2). Disponível em <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/38578>
- Guinard, G. (2022). *Avatar capitalism*. [Master Thesis, Sciences Po School of Public Affairs]. Disponível em <https://www.sciencespo.fr/public/sites/sciencespo.fr.public/files/GUINARD.pdf>
- Henrique, A. (2021 setembro 16). 'Roblox' registra 48 milhões de jogadores por dia e torna-se um dos maiores jogos do mundo. *Olhar Digital*. Disponível em <https://olhardigital.com.br/2021/09/16/games-e-consoles/roblox-48-milhoes-por-dia/>
- Idler, S. (2012). *UXKids*. Disponível em <http://uxkids.com/blog>
- Legislação. LEI Nº 8.069. *Câmara dos deputados*. Disponível em <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1990/lei-8069-13-julho-1990-372211-publicacaooriginal-1-pl.html>
- Moreira, R. (2021 março 15). Indústria de games cresce na pandemia e se profissionaliza cada vez mais. *Correio do Estado*. Disponível em <https://correiodoestado.com.br/cidades/industria-de-games-cresce-na-pandemia-e-se-profissionaliza-cada-vez-mais/381310/>
- Mussa, I. (2020). Lazer liminar: colonização do jogo e trabalho do jogador no RappiGames. *Antares*, 12(28). Disponível em https://www.researchgate.net/publication/347916306_Lazer_liminar_colonizacao_do_jogo_e_trabalho_do_jogador_no_RappiGames
- Nikolovska H. (2023 fevereiro 16). Riveting Roblox Statistics & Facts for 2023. *Bankless Times*. Disponível em <https://www.banklesstimes.com/roblox-statistics/>
- Polet, Y (2022). Committee of the regions 150th COR plenary session: opinion of the European Committee of the Regions — Improving working conditions in platform work. *Official Journal of the European Union*. Disponível em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022AR0155>
- Roblox Corporation (2023). Earning on Roblox. *Roblox Creator*. Disponível em <https://create.roblox.com/docs/getting-started/developing-on-roblox/earning-on-roblox>
- Roblox Corporation (2023). Câmbio para desenvolvedores - Página de ajuda e informações. *Suporte Roblox*. Disponível em <https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/13061189551124-C%C3%A2mbio-para-desenvolvedores-P%C3%A1gina-de-ajuda-e-inform%C3%A7%C3%A7%C3%B5es>
- Soares, N.V. (2019). *Os jogos e o fazer: a produção de conteúdo pelas comunidades de jogadores e suas motivações*. [Tese de Doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo]. <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/22131>
- Soares, N. V. (2023). Adaptação da game analysis: metodologia para game studies em cinco passos. *Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Belo Horizonte.
- Telles, B. (2019 março 24). Roblox: conheça o serviço que reúne mais de 15 milhões de jogos. *Techtudo*. Disponível em <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/roblox-conheca-o-servico-que-reune-mais-de-15-milhoes-de-jogos.ghtml>
- Yee, N. (2006). The Labor of Fun: How Video Games Blur The Boundaries of Work and Play. *Department of Communication Stanford University*. Disponível em http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/Yee_labor_of_fun.pdf

Sobre os autores

Ana Clara Flôr, Graduanda em Design, CESAR School, Brasil <acpcsf@cesar.school>

Luísa Trevas, Graduanda em Design, CESAR School, Brasil <lsta@cesar.school>

Maria Fernanda Ramos, Graduanda em Design, CESAR School, Brasil <mfcmr@cesar.school>

Nilson Valdevino Soares, Dr., Laboratório de Manufatura e Análise de Games (MangLab),
Brasil <nilsonsoares@gmail.com>