TRABALHO INFANTIL DIGITAL – MODELO UNESP – ID: JHW

Texto I

A presença digital de crianças na internet têm se tornado cada vez mais comum, em atividades que vão além dos atores mirins. Gravar vídeos pode ser uma brincadeira, uma forma de passar o tempo, de fazer atividades durante a quarentena imposta pelo novo coronavírus, mas também pode se configurar como trabalho infantil. Especialistas apontam que quando há obrigação em gravar vídeos, exposição da intimidade da criança e recebimento de produtos enviados por marcas há relação trabalhista. O trabalho artístico é permitido para menores de 16 anos apenas com autorização judicial, o que não é uma realidade entre os pequenos youtubers e influenciadores digitais mirins. Também é recomendado o acompanhamento psicológico.

A linha que divide o trabalho da diversão parece tênue, mas é fácil de identificar. A "profissionalização" ocorre quando há vídeos disponibilizados em plataformas digitais nos quais crianças e adolescentes aparecem em desafios, novelinhas, vida cotidiana, desembrulhando "presentes", com cenários geralmente domésticos ou coloridos, milhares de seguidores, regularidade de vídeos postados nos quais são observadas práticas publicitárias. (...) O crescimento dos meios digitais, no entanto, fez com que cada criança e adolescente com acesso à rede fosse transformado em potencial provedor de conteúdo digital. "Quando pensamos em democratização da visibilidade de pessoas de diversas regiões do país e de diferentes estratos sociais isso é importante. Mas o problema é que de espaço para compartilhar vídeos, o YouTube se tornou negócio que aluga local para publicidade de produtos e serviços, com eficiente e intensa coleta de dados pessoais e formatação de comportamentos", aponta Sandra Regina Cavalcante.

https://livredetrabalhoinfantil.org.br/noticias/reportagens/youtubers-e-influenciadores-mirins-quando-a-diversao-vira-trabalho-infantil/

Texto II

A fronteira não delimitada entre diversão e trabalho, no entanto, vem despertando a preocupação de pais, especialistas e autoridades. Isso porque os adolescentes passam horas do dia programando jogos que geram rendimentos para a Roblox — mas pouco, ou mesmo nada, para eles. "Se tem uma regularidade de produção, existe a possibilidade de ser considerado um trabalho infantil", avalia Adriana Orsini, professora da faculdade de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Por causa dessa suspeita, a badalada corporação, avaliada em US$ 26 bilhões (R$ 147 bilhões), entrou na mira do MPT-SP (Ministério Público do Trabalho em São Paulo). O órgão conduz um inquérito civil para investigar denúncias de trabalho infantil na plataforma. Hoje, 58% do público da Roblox tem até 16 anos, segundo dados da própria empresa. No próximo dia 17 de outubro, uma audiência na sede do MPT vai ouvir representantes da companhia no Brasil. Avatares com aparência de bonequinhos de lego e cenários com aspecto de blocos de brinquedo são atrativos para o público de pouca idade. Mas os grandes diferenciais são as ferramentas disponibilizadas pela plataforma para a programação de jogos e a possibilidade de retorno financeiro. Ou seja, o usuário pode não apenas jogar, mas também criar - e até ser "pago" por isso.

A Roblox não só incentiva a monetização das experiências, como lista estratégias para que isso aconteça. Criar produtos especiais, como uma espada poderosa ou um tênis voador, é uma delas. Outra tática é cobrar dos jogadores para liberar o acesso a ambientes restritos nos jogos. Tudo isso pode ser pago em robux, uma moeda virtual criada pela plataforma. "Mais de 5 milhões de desenvolvedores e criadores ganharam robux", diz um relatório oficial da empresa sobre as operações de 2023. O robux até pode ser trocado por dinheiro de verdade, mas isso é para poucos. Apesar de alegar ter 80 milhões de usuários, somente 16,5 mil foram remunerados até o momento, segundo a empresa. É sobre essa expectativa de pagamento para crianças que recaem as suspeitas do MPT.

"Crianças e adolescentes, na esperança de obtenção de lucros com a aquisição da moeda virtual do jogo e sua posterior conversão em dinheiro real, desempenham a atividade de desenvolvimento de novos jogos no âmbito da plataforma da empresa", diz um parecer da Coordinfância (Coordenadoria Nacional de Combate à Exploração do Trabalho da Criança e do Adolescente), uma comissão especial do próprio MPT.

HARARI, Isabel. Disponível em: https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2024/10/11/roblox-desafia-fronteira-entre-jogo-e-trabalho-infantil-e-vira-alvo-do-mpt.htm. Acesso em 11.out.2024.

PROPOSTA DE REDAÇÃO: A partir da leitura dos textos motivadores seguintes e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija texto dissertativo-argumentativo em norma padrão da língua portuguesa sobre o tema: **"O debate em torno das fronteiras entre joguinhos online e trabalho infantil na produção de conteúdos digitais"**.