

---

## **Menos que um jogo: a relação entre estrutura produtivista e aplicações educacionais da plataforma Roblox<sup>1</sup>**

Schneider SOUZA<sup>2</sup>

Ivan MUSSA<sup>3</sup>

Secretaria de Educação do Estado do Rio de Janeiro, RJ  
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### **Resumo**

A plataforma Roblox, embora seja uma das mais populares dos últimos anos entre gamers, é pouco estudada pelo campo dos *game studies*. Os poucos trabalhos sobre o tema focam em um aspecto específico: sua dimensão educacional. No entanto, essas visões deixam de abordar um viés fundamental da estrutura da experiência: suas funcionalidades e esquemas que incentivam o produtivismo e relações limítrofes com trabalho e jogos de azar. Este artigo busca realizar uma crítica a essa perspectiva educacional, evidenciando as questões de produção, trabalho e dinâmicas de consumo inerentes a este produto. Para sustentar este argumento, defendemos que Roblox escapa da definição de jogo, uma vez que a experiência lúdica é diluída no interior de uma plataforma, guiada por monetização e trabalho digital.

### **Palavras-chave**

Roblox; jogos e educação; produtivismo; construtivismo; plataformização.

### **Introdução**

O campo dos *game studies* pode ser analisado sob a perspectiva dos temas que o compõem: abordagens sobre narrativas, mecânicas e aspectos formais contrastam e se relacionam com outras que se preocupam com os aspectos culturais, subjetivos e políticos dos games. Esses temas, no entanto, são ancorados em objetos e processos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor de Artes do Estado do Rio De Janeiro, Mestre em Musicologia (UNIRIO) e Doutor em Comunicação Social (UFF)

<sup>3</sup> Professor do Departamento de Mídias Digitais (DEMID/UFPB) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB), ambos na Universidade Federal da Paraíba. Coordenador do GP Games da Intercom e co-coordenador do Laboratório de Pesquisa em Mídia, Entretenimento e Sociedade (LENS/UFPB).

---

concretos do dia a dia: jogos, brincadeiras, práticas lúdicas em geral que, devido à influência dos contextos socioeconômicos locais onde ocorrem, precisam ser descritas em suas especificidades. Nesse sentido, o campo deixa a desejar ao ignorar quase completamente experiências que dominam o cotidiano de jogadores ao redor do mundo - e talvez a lacuna mais perceptível nos *game studies*, nesse sentido, seja a de Roblox.

Uma pesquisa exploratória sobre artigos que tratam de Roblox revelará que quase a totalidade dos estudos dedicados ao tema pertence à área da educação. Roblox é tido como possível ferramenta para ensino de conteúdos que vão de artes e audiovisual (COBOS, 2019) a Física (BRUGNAGO et al., 2021), em aplicações restritas do jogo; mas também é abordado de maneira abrangente, analisando estudantes de idades distintas e conteúdos de áreas variadas (HERNÁNDEZ et al., 2022). A plataforma, que obteve crescimento exponencial de lucro e quantidade de usuários durante a pandemia, também é estudada enquanto ferramenta de ensino híbrido (FARIAS et al., 2022). O advento do termo “metaverso” e sua tração midiática também figurou em artigos sobre Roblox e educação (KYE et al., 2021; SUH; ANN, 2022).

Como pesquisadores interessados nas interferências dos contextos políticos, econômicos, materiais e sociais nas experiências de jogo, estranhemos essa predominância. Sobretudo porque a quase totalidade dessas abordagens parecem enxergar o jogo como um elemento que se encaixa em uma visão de educação que valoriza a autonomia e criatividade do estudante. Nosso objetivo com este trabalho é demonstrar que essa visão é insuficiente, pois desconsidera aspectos fundamentais da aplicação, que engendram práticas produtivistas, que flertam com o trabalho digital repetitivo e com elementos de jogo de azar.

Procuramos apresentar evidências dessa associação investigando Roblox a partir de uma abordagem dupla: em primeiro lugar, elencando os fatores que supostamente justificariam sua utilização em sala de aula, quase sempre a partir de uma visão construtivista da educação. Procuramos desvendar a insuficiência deste raciocínio, problematizando o otimismo com que a plataforma é tratada pelo campo da educação, que não leva em conta seu aspecto produtivista, suas relações com transações monetárias (reais e fictícias) e a incompatibilidade destes processos com uma perspectiva freireana (FREIRE 2005; 2008) do processo educacional crítico.

---

Em segundo lugar, após o estabelecimento deste contraste inicial, mapeamos o modo como a plataforma estabelece seu circuito de atividades, fortemente calcadas em processos transacionais que envolvem moedas fictícias, mas também a moeda interna da plataforma, o Robux, que é comprada com dinheiro real. Veremos que a utilização dessas moedas está vinculada a processos de trabalho digital, colecionismo de bens virtuais e desempenho de ações dentro do jogo.

Esse ciclo é possível devido à adesão de Roblox ao modelo de jogo como serviço, no qual a experiência de jogar não é extraída de um produto acabado, comprado de maneira finalizada. Trata-se, como o nome sugere, de um serviço contínuo, inclusive gratuito. O modelo se sustenta justamente mantendo o jogador jogando por mais tempo, aumentando suas chances de gastar com moedas e bens virtuais. Por isso, funciona mais como plataforma e menos como jogo: Roblox abre um espaço para usuários criarem suas próprias experiências de jogos e brincadeiras, com linguagens de programação e ferramentas de criação de espaços virtuais acessíveis. O criador pode lucrar com seus jogos, monetizando interações e extraindo dinheiro de jogadores - cuja maior fração fica com a Roblox Corporation.

Roblox é grátis para instalar e jogar, mas para que o modelo de serviço funcione, o jogador precisa ser convencido a gastar com itens cosméticos, habilidades e demais bens virtuais. Dessa forma, boa parte dos criadores de jogos é incentivada pela própria plataforma a “engajar os usuários” a 1) passar mais tempo jogando para produzir bens virtuais em maior quantidade e qualidade; 2) poupar tempo e energia e pagar por itens mais raros/poderosos/etc. Sendo assim, a própria experiência de jogo é contaminada, em maior ou menor grau dependendo da experiência em questão, por uma lógica repetitiva, produtivista e que flerta com o trabalho exaustivo e com jogos de azar.

### **Uso de Roblox na educação: A incompatibilidade entre a visão construtivista e o jogo plataformizado**

Apesar de inicialmente sofrer rejeição por parte dos profissionais de educação, o uso de *games* em atividades de ensino-aprendizagem tem sido cada vez mais adotado por diversos profissionais. A utilização dos *games* em princípio básico é justificada por uma certa leitura construtivista, que toma como base, grosso modo, que o ser humano não é pronto, pois está em constante construção na interação com o mundo e com o

---

meio social. Ou seja, nesse modelo de educação, é importante a ação do sujeito, um engajamento do estudante no processo educativo. Esta é, portanto, uma teoria muito importante no desenvolvimento da educação, e que se contrapõe a *tendências tradicionais de ensino* (LIBÂNEO, 2006) e a *educação bancária* (FREIRE, 2005), perspectivas em que o conhecimento é “transmitido” de um sujeito ativo (professor) para o sujeito passivo (aluno). Trata-se de um modelo educacional que, apesar de criticado, ainda é muito difundido, graças ao seu enraizamento na tradição educacional. Segundo Paulo Freire (2006), é alienante da realidade que vivemos, por produzir dicotomias antagônicas como professor-aluno ou humanidade-mundo.

Paulo Freire (2008) sugere que a autonomia é um dos objetivos principais da educação. A ideia é que a autonomia surja da própria vontade do sujeito em buscar conhecimentos para ser ativo na construção social, ou seja, ser sujeito da história. Essa vontade em conjunto com a responsabilidade, que somente é produzida pela consciência da complexidade da vida, faz o sujeito se engajar no processo de produção de conhecimento.

Assim, o fator determinante da perspectiva construtivista, generalizado e diluído em diversas teorias pedagógicas, é: como fazer com que o educando participe do processo educacional ativamente? Podemos dizer que esta pergunta fundamentou grande parte do trabalho educacional das últimas décadas e que é, de fato, muito importante pela sua amplitude. No entanto, pode acarretar problemas, se entendida de modo reducionista e não considera a complexidade dos contextos em que o professor educacional ocorre.

Um ponto importante do construtivismo é a ideia de utilizar os conhecimentos e interesses dos educandos para aproximar conteúdos da realidade que vivem. Partindo desse princípio, o uso de jogos por educadores parece um recurso óbvio. Adicione-se a isso o fato de que os *games* proporcionam acesso a ambientes virtuais lúdicos no processo educacional, elemento valorizado pelo construtivismo. Sant’Anna e Nascimento (2011) apontam que historicamente podemos encontrar diversos registros de como a brincadeira é importante no aprendizado, desde Platão, passando por Rousseau, Dewey, Piaget, Vygotsky, entre outros. Inclusive Huizinga (1949), importante teórico sobre jogos, apesar de não ser o foco de sua obra, também fala da importância do lúdico no aprendizado.

---

Por demonstrarem resultados tangíveis nesse sentido, os *games* têm sido vistos com otimismo por grande parte dos pesquisadores e profissionais que lidam com educação. Porém, apesar de transformações e relatos positivos acerca do uso dessas ferramentas, devemos ter cautela. Durante pesquisa com o tema, De Paula e Valente (2016) apontam um problema: essas ações educacionais não podem ser empreendidas dentro de perspectivas de ensino que enfatizam memorização de conteúdos, em vez de construção de conhecimento. Ou seja, utilizar os *games*, por si só, não basta: é necessário desenvolver um espaço educacional dentro do jogo que esteja associado a perspectivas transformadoras.

É importante notar que as experiências positivas do uso de Roblox são, na maioria das vezes, produzidas por pesquisadores, condição que incide sobre eles responsabilidade epistêmica e ética. São pesquisas produzidas por indivíduos interessados em ouvir os sujeitos envolvidos no processo e construir junto com eles, diferenciando-se de parte dos professores, habituados a rotinas repetitivas de trabalho e à necessidade de superar problemas burocráticos escolares. Gadelha (2020) observa em sua pesquisa sobre o tema que muitos educadores estranham o uso dos jogos eletrônicos em sala de aula, o que demonstra uma tendência conservadora nos procedimentos realizados.

Tratando do caso específico proposto por este artigo, Roblox foi criado inicialmente por David Baszucki e Erick para ensinar conceitos básicos de física, e hoje tem ampliado sua proposta cada vez mais para outras disciplinas e temas. Então, além de ser uma plataforma de entretenimento, a empresa constantemente demonstra um discurso favorável à adesão de seu produto em práticas educacionais. Ao analisar o site da plataforma Roblox, fica fácil entender o motivo pelo qual pesquisadores e educadores se sentem compelidos a aderir à sua utilização na educação.

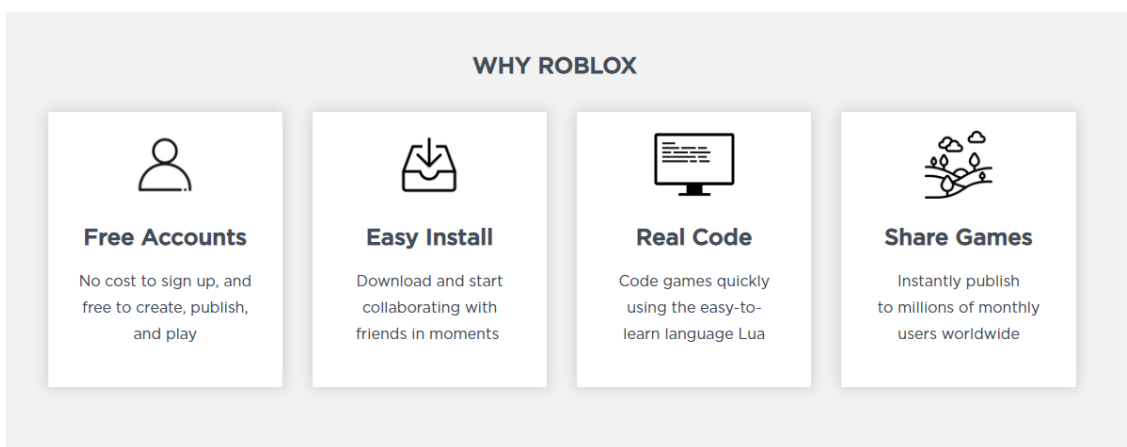


Figura 1: Site oficial de Roblox demonstra de maneira intuitiva e prática, passos necessários para utilizar a plataforma em contextos educacionais, além de suas funcionalidades que permitem usuários criar contas, instalar o software, programar seus próprios jogos e compartilhá-los, via internet, com outros usuários<sup>4</sup>

Suas principais ofertas são: gratuidade de uso, facilidade de instalação, linguagem de programação de fácil uso e possibilidade de compartilhar. É uma propaganda sedutora, porque sugere uma plataforma isenta de problemas, como a necessidade de financiamento, usabilidade e integração dos sujeitos no processo. E, somente após veicular esta propaganda inicial, o site apresenta informações mais específicas de como implementar Roblox em sala de aula, a partir de um guia próprio para essa finalidade.

No caso aqui apresentado, a forma como a popularidade da plataforma cresce entre crianças<sup>5</sup> acaba por sugerir aos profissionais de educação que se trata de uma ferramenta adequada para construir a “ponte para o conhecimento” do construtivismo, e de alcançar o interesse dos educandos. Isso pode ser identificado institutos educacionais privados para ensino diverso, incluindo desde ensino de lógica computacional (Genius Academia,<sup>6</sup> Novos Alunos,<sup>7</sup> Code4Kidz,<sup>8</sup> BYJU’S FutureSchool,<sup>9</sup> para citar alguns), até de perspectivas ideológicas como empreendedorismo (Centro Sebrae de Referência em Educação Empreendedora)<sup>10</sup>.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://education.roblox.com/en-us/>. Acesso em: 01 Jul. 2022.

<sup>5</sup> Fonte: <https://www.statista.com/statistics/1190610/hours-engaged-users-worldwide-roblox/>.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://soygenius.com/>. Acesso em: 03 jul. 2022.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://novosalunos.com.br/>. Acesso em: 03 jul. 2022.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://code4kidz.com.br/>. Acesso em: 03 jul. 2022.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.byjusfutureschool.com/>. Acesso em: 03 jul. 2022.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://cer.sebrae.com.br/blog/roblox/>. Acesso em: 03 jul. 2022.

---

Voltando às pesquisas da área de educação, alguns artigos demonstram otimismo sobre o uso do Roblox em sala de aula, já que, dentro da proposta metodológica aplicada por eles, apresentam resultados supostamente satisfatórios (LONG, 2019; FARIAS, MESSIAS; SCHIMIGUEL, 2022; MUSTAFAL, HUSSEIN; BABA, 2020; GADELHA, 2020; MISTRETA, 2020).

Em resumo, os artigos apontam uma avaliação positiva dos próprios interlocutores - ou seja, os estudantes - no processo, que registra o aprendizado quando avaliados. Uma característica importante apontada por estes trabalhos é que, em muitas situações, os educandos se engajaram coletivamente na superação dos desafios propostos, o que demonstra diminuição do problema de monopólio do conhecimento do professor. Nota-se, porém, uma ênfase em aspectos pontuais da educação, no aprendizado de conteúdos específicos, orientados principalmente pela resolução de problemas, o que aponta um caráter pragmático das situações analisadas, contrárias aos princípios construtivista discutidos anteriormente.

O problema que surge nessas abordagens é que pouco se aborda a transformação do indivíduo sobre sua realidade, dando mais atenção ao aprendizado de competências específicas a partir de metodologias pragmáticas de resolução pontual de problemas. Além disso, algumas apresentam otimismo injustificado com relação aos efeitos futuros do uso da plataforma. O problema que vemos não é na aquisição de conhecimentos por meio de plataformas como Roblox em si, mas sim o da própria concepção de ensino que trata uma ferramenta como panaceia educacional. Parece haver um esquecimento da dimensão transformadora da aprendizagem.. A memorização de conteúdos só é importante, nesse sentido, porque o contato com estes torna os estudantes sujeitos conscientes do mundo ao seu redor, e capazes de transformá-lo.

O que queremos apontar é que utilizar o Roblox pode ser um problema quando assumido como ferramenta de trabalho *a priori*, como algo a ser utilizado em processos educacionais já prontos, Nesse sentido, não estaria articulada com a dinâmica da vida dos sujeitos envolvidos, que se altera constantemente com o tempo. Farias, Messias, Schmiguel (2022) fazem um adendo importante ao problematizar a questão do uso de jogos e plataformas desse tipo na educação:

O Jogo Digital sozinho não abraça a totalidade das necessidades apresentadas nos currículos escolares, entretanto, cabe ao professor a incumbência de definir um espaço adequado que integre os jogos e os

---

processos educacionais tradicionais, favorecendo a construção do conhecimento através de experiências por parte do educando. (FARIAS, MESSIAS e SCHIMIGUEL, p.23, 2022)

Uma outra questão que adiciona complexidade ao problema é que usar Roblox como ferramenta de ensino vincula o processo educacional a uma empresa com seus próprios interesses econômicos, e influenciada diretamente por interesses do mercado financeiro. Práticas que visam a lucratividade e valorização no mercado de ações, portanto, tendem a ganhar força nas decisões empresariais, fazendo com que perspectivas que fogem o escopo do lucro sejam pouco visadas ou ignoradas.

Roblox vende, portanto, uma ideia educacional, mas que intenciona manter os usuários dentro da plataforma. A ideia é normalizar seu uso para que a loja da plataforma seja cada vez mais usada. Podemos dizer que a normalização dessas plataformas é a normalização também de ambientes de consumo, produtivismo e contato com esquemas que remontam aos jogos de azar. Nesse sentido, o próximo passo é evidenciar os métodos utilizados pela plataforma da Roblox Corporation para incentivar esses comportamentos, que conflitam com a ideia de jogo construtivista.

### **A estrutura plataformizada de Roblox e sua relação com consumo, trabalho digital e jogos de azar**

Roblox é uma plataforma operada pela Roblox Corporation<sup>11</sup>, que vem se desenvolvendo e crescendo gradativamente desde 2006. Não se trata de um jogo, mas de um conjunto de funcionalidades que permitem ao usuário tanto jogar diferentes jogos como criá-los. Essas criações são acessíveis via internet por qualquer usuário e, dessa forma, faz Roblox funcionar como uma plataforma de mídia, à moda do YouTube, por exemplo. Cada usuário segue seus criadores preferidos, acompanhando novos projetos; ou simplesmente aderindo às tendências virais, jogos que se destacam rapidamente e permanecem no topo da lista dos mais jogados por um período que pode ser mais ou menos longo. Nesse sentido, enquadra-se no atual contexto da plataformização e do

---

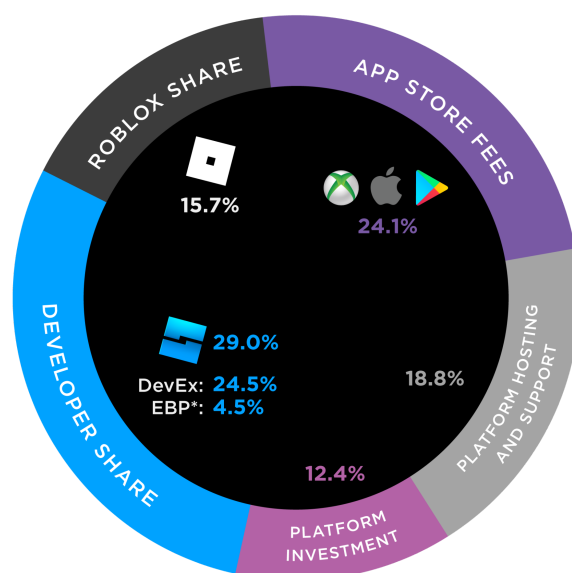
<sup>11</sup> A plataforma Roblox, embora tenha sido criada em 2006, começa a se tornar uma das forças dominantes no mercado global de games a partir de 2016 e 2017. Durante a pandemia, a arrecadação da plataforma se multiplica mais de 5 vezes (Fonte: <https://www.statista.com/statistics/1190282/annual-bookings-worldwide-roblox-corporation/>), chegando ao número de 54 milhões de usuários ativos por dia em 2022 (Fonte: <https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/>).



capitalismo de plataforma, especificamente no que podemos chamar de plataforma social online:

Mídias sociais e plataformas em rede são o terceiro ecossistema de trabalho digital. São baseadas em comunidades de produtores e consumidores trocando bens culturais: textos, vídeos, música, assim como informações, apoio e conhecimento. Aqui, o trabalho digital se manifesta convencionalmente como atividades realizadas gratuitamente por usuários, permitindo que as plataformas extraiam os lucros<sup>12</sup>. (CASILLI, 2017, p. 3937)

Assim, não há distinção rígida entre a definição acima, na qual se encaixa Roblox, e que assim como o YouTube, não cobra pelo acesso de seu usuário. É possível jogar os jogos criados por desenvolvedores amadores gratuitamente. Isso significa, no entanto, que o financiamento advém de funções monetizadas, de investimento opcional por parte dos usuários. Resumidamente, o usuário criador de conteúdo cria um jogo gratuito, mas que convida o usuário-jogador a pagar por vantagens variadas, já que a plataforma mede o sucesso e relevância do jogo, naturalmente, pelo potencial de lucro de cada aplicação. A cada compra realizada por usuários nesses jogos criados por outros usuários, a plataforma fica com boa parte do dinheiro gasto, enquanto o usuário-criador fica com outra, menor.



<sup>12</sup> Tradução livre de: “Social media and networking platforms are the third digital labor ecosystem. They are based on communities of producers and consumers exchanging cultural goods: texts, videos, music as well as advice, support, and knowledge. Here digital labor conventionally manifests itself as unpaid activities performed by users, allowing platforms to extract profits.”

---

**Figura 2:** A imagem acima ilustra a divisão estimada pela própria Roblox Corporation do dinheiro investido em experiências criadas por usuários. O criador leva de 24,5 a 29% do dinheiro gasto. A taxa extra de 4,5% se refere a um bônus concedido a jogos que prendam o jogador por mais tempo. Ou seja: um jogo que venda muito, mas que também mantenha o jogador por muito tempo na plataforma é o cenário ideal para a Roblox Corporation quanto para os criadores.<sup>13</sup>

Bens virtuais são itens adquiríveis, consumíveis, intercambiáveis e manipuláveis por jogadores, que se inserem em uma economia interna do jogo (REBS, 2012; MACEDO; VIEIRA, 2019), que se manifesta quantitativamente na moeda virtual Robux. Essa economia interna, no entanto, descamba para territórios externos, como a relação entre os bens virtuais e ações promocionais, tais como o show do rapper Lil Nas X, que ocorreu dentro da plataforma em 2020<sup>14</sup>. Além de ter acesso a uma apresentação virtual dentro do mundo do jogo, os jogadores podiam colecionar itens ornamentais (roupas para avatares, por exemplo) relacionados ao evento.

O entrelaçamento entre o conteúdo do jogo (bens virtuais temáticos) e sua economia interna (moedas Robux) traça uma outra conexão, igualmente potente, com o dinheiro real, não-virtual, que sustenta a plataforma *free-to-play*<sup>15</sup>. Para obter as moedas Robux, o jogador pode recorrer a uma série de estratégias. A mais direta delas, porém, é pagar diretamente. Na data em que este artigo é redigido, em junho de 2022, o montante de 400 Robux é vendido pela própria plataforma por R\$ 27,90. Com isso, é possível comprar de dois a três itens promocionais do evento de Lil Nas X.

O que ocorre é que não basta que o jogador possa simplesmente comprar os objetos virtuais: é necessário que essa aquisição seja atravessada por elementos de incerteza que aproxima a prática de consumo a uma forma limítrofe de jogo de azar<sup>16</sup>, envolvendo mecânicas de aleatoriedade e investimentos com riscos. De forma direta, isso significa que os itens adquiridos não necessariamente descansam inertes em

---

<sup>13</sup> Fonte: <https://create.roblox.com/docs/production/monetization/economics>.

<sup>14</sup> Conferir:

<https://canaltech.com.br/entretenimento/sucesso-no-roblox-show-de-lil-nas-x-recebe-mais-de-30-milhoes-de-pessoas-174797/>

<sup>15</sup> Trata-se do modelo de jogo em que não se paga para jogar, mas certas funcionalidades são limitadas ou inacessíveis a jogadores que não pagam. Os pagamentos podem ser por assinatura (anual ou mensal, por exemplo) ou por microtransações (pagar uma quantia única para obter determinado item ou habilidade, por exemplo).

<sup>16</sup> No contexto mais abrangente da atual indústria de games, a mais notória dessas mecânicas ficou conhecida pelo termo “*loot box*”, que consiste em uma caixa virtual, que pode ser adquirida por meio de moeda virtual ou real, e cujo conteúdo é ao menos parcialmente desconhecido. A ideia é que a incerteza impulsiona reações de antecipação e possível recompensa, aspectos cruciais das mecânicas de jogo de azar (ZANESCU et al., 2020).

prateleiras virtuais: eles podem desempenhar funções-chave que garantem ao jogador, em jogos específicos, vantagens em disputas competitivas ou simplesmente distinção cosmética<sup>17</sup>.

O ciclo consiste, portanto, na seguinte cadeia: dinheiro real se transforma em Robux, que é utilizado para incrementar as ações do jogador nos diversos jogos da plataforma. Por sua vez, essa atuação ainda é permeada pelas lógicas aleatórias e de investimento/risco, estabelecidas pelos próprios criadores dos jogos. A respeito das mecânicas de jogo de azar, especificamente, a plataforma propôs, em 2019, uma forma de regular a relação entre pagamento por Robux com dinheiro real e esquemas de recompensa aleatória, os RRM (Random Reward Mechanisms) (NIELSEN; GRABARCZYK, 2019). A Roblox Corporation determinou que qualquer mecânica capaz de gerar recompensas aleatórias, e que pudesse ser comprada com Robux (ou seja, dinheiro real), deveria manifestar ao jogador os números por trás do risco. Ou seja, não é proibido que usuários-criadores implementem mecânicas de apostas em seus jogos, desde que apresentem de forma clara, como ilustrado na imagem abaixo, as chances de que cada recompensa seja obtida.



A imagem, utilizada pela própria Roblox Corporation como exemplo, demonstra a forma desejada de manifestar as chances de obtenção de prêmios aleatórios nos jogos criados por usuários. Os três itens à esquerda (Silver Egg, Gold Egg e Diamond Egg) possuem custos progressivamente elevados (100, 200 e 400 Robux, respectivamente). Caso queira arriscar em chances menores de ganhar prêmios mais raros (“Legendary”), o usuário estará correndo mais risco. Para evitar, deve desembolsar mais dinheiro.

<sup>17</sup> Na figura 2, por exemplo, vemos uma tela do jogo “Bee Swarm Simulator”, apresentando os tipos de ovos que podem ser comprados com dinheiro real. Cada ovo dá origem a abelhas que podem ser colecionadas pelos jogadores, e sua raridade varia tanto de acordo com as habilidades das abelhas quanto seus aspectos cosméticos (cores, formas e demais detalhes visuais).

---

A plataforma, inclusive, suspende a exigência de que os usuários criadores de jogos informem as chances de obtenção de itens caso as recompensas sejam frutos de ações executadas pelo próprio jogador (por exemplo, matar um monstro dentro do jogo). Portanto, a única limitação concreta de mecânicas de azar imposta pela plataforma é a proibição de apostar Robux diretamente, ou seja, arriscando perder ou ganhar mais moedas que poderiam ser compradas com dinheiro real<sup>18</sup>. Essa confluência de regras e terminologias impede que possamos caracterizar de forma categórica a plataforma Roblox como um território livre de jogos de azar. Mais do que isso, porém, importa chamar atenção para a interconexão entre sistemas de recompensa imediata, esquemas de compras de bens virtuais e jogos com ações repetitivas:

Esta concepção é importante porque [...] estes sistemas-dentro-de-sistemas funcionam como um conjunto retórico maior, que encobre as tecnologias de habituação dentro dos jogos, suscitando a participação sustentada dos jogadores. Este jogo/habitução é um processo contínuo ligado aos jogos como modelo de serviço.[1] (ZANESCU et al., 2020, p. 17)

O que Zanescu et al. caracterizam como tecnologias de habituação é uma reunião de estratégias que incentivam o jogador a passar mais tempo na plataforma e, eventualmente, investir em microtransações que poupem tempo ou risco nas suas atividades dentro do jogo. Como o modelo de jogos como serviço, dentro do qual Roblox se encaixa, incorpora a gratuidade e a necessidade de fidelizar o usuário, esses sistemas entram como elemento retórico, que tenta persuadir o usuário a utilizá-la por mais tempo.

A preocupação aqui é que, mesmo que um usuário ou aluno tenha acesso a conteúdo educacional de qualidade em uma aplicação dentro da plataforma Roblox, seu vínculo ao sistema é interligado por outras dinâmicas, permeadas pelo uso de dinheiro virtual e real, posse de itens intercambiáveis traduzíveis nessas moedas, além de dinâmicas de trabalho e jogos de azar que incentivam uma performance produtivista no contexto que circunda o jogo. Em suma, Roblox não se encaixa nas definições clássicas de jogo (HUIZINGA, 1949; JUUL, 2005), justamente porque a brincadeira e a experiência lúdica é uma fração ínfima da totalidade de forças às quais o jogador está submetido.

---

<sup>18</sup> Item 8 do regulamento da comunidade, conferir no link:  
<https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/203313410-Roblox-Community-Standards>.

---

Resta, portanto, tratar da equivalência entre jogo e trabalho na plataforma Roblox. Como já exposto, o que caracteriza Roblox como plataforma é sua dependência plena de conteúdos gerados por seus próprios usuários. Sendo assim, essa primeira e mais óbvia camada de trabalho digital, vem acompanhada de uma segunda: a de grupos que orbitam em torno dos jogos e de seus criadores: moderadores, colaboradores e produtores de conteúdo em forma de texto, imagens e vídeos sobre os jogos. E uma última cada se adiciona às outras duas: a de jogadores que performam atividades repetitivas - prática denominada de *grinding* - para progredir dentro do jogo.

É claro que o puro e simples desempenho de ações repetitivas em um jogo digital não pode ser caracterizado como trabalho. No entanto, no momento em que essa ação se acopla aos sistemas dentro de sistemas apontados por Zanescu et al., as ações repetitivas traçam conexão intrínseca ao investimento de dinheiro real e à busca incessante por bens virtuais e progresso dentro do jogo. Trata-se, na proposta que desenvolvemos aqui, de uma forma limítrofe de trabalho digital, que alimenta a plataforma Roblox, da mesma forma que o uso de plataformas sociais online como Facebook e Instagram se sustenta pela produção de trabalho gratuito, ou *free labor* (TERRANOVA, 2000), de usuários comuns.

É claro que nem toda aplicação desenvolvida em Roblox recorrerá de forma abusiva ao ciclo ações repetitivas/RRMs/consumo de bens virtuais. Essa adesão, no entanto, é encorajada pelo sistema de monetização e pela estrutura algorítmica da plataforma. Jogos que são jogados por mais tempo ganham relevância, que por suas vez é mais provável de ser obtida por meio de estratégias de incentivo à repetição exaustiva e à compra/aposta de/com bens virtuais. O passo adiante, que pretendemos empreender em trabalhos futuros, é investigar esse ciclo em jogos específicos, criados por usuários, de forma a demonstrar em estudos de caso o ciclo de ações repetitivas, mecanismos de recompensa aleatória e compra e consumo de moedas e bens virtuais.

### **Considerações finais**

Este trabalho contrastou o interesse do campo da educação pela plataforma Roblox com aspectos de seu funcionamento que divergem de princípios construtivistas. Especificamente, nos concentraremos no modo como a plataforma encoraja a criação de jogos por parte de usuários que implementem mecanismos de interação que flertam com

---

o trabalho digital exaustivo e com elementos de aposta e jogos de azar. Nesse sentido, o trabalho se propõe a explorar o tema de modo preliminar, problematizando, por um lado, o otimismo de abordagens educacionais de Roblox, e expondo os motivos concretos que nos fazem crer que essas abordagens precisam ser ao menos repensadas.

A relevância dessa investigação, acreditamos, se deve ao vasto consumo da plataforma por parte de crianças e adolescentes, um uso que cresceu significativamente ao longo dos anos de 2020 e 2021. O recente interesse pela ideia de “metaverso” também gera interesse em torno de Roblox. Sobretudo, se deve à insistência do campo dos game studies em ignorar experiências hegemônicas de jogo, que não se limitam a Roblox - embora a plataforma talvez seja a mais flagrante delas.

Consideramos urgente estudar essa forma de jogo, majoritariamente consumida por crianças e adolescentes<sup>19</sup>, utilizada e pensada como ferramenta educacional. Futuramente, a pesquisa se expandirá sobre essas bases, investigando jogos e iniciativas educacionais específicas, a fim de investigar de que modo elas são permeadas pelas lógicas produtivistas e pela relação limítrofe com trabalho e jogo de azar.

## REFERÊNCIAS

BRUGNAGO, Ana Paula et al. **Jogos digitais no ensino de física: um olhar sob o prisma de pibidianos - relato de experiência.** Anais do VII ENALIC. 2021. Disponível em: . Acesso em 05 jul. 2022.

CASILLI, Antonio. Digital Labor Studies Go Global: Toward a Digital Decolonial Turn. **International Journal of Communication**, v. 11, p. 3934-54, 2017.

COBOS, Alberto Guerrero. **Motores de videojuego para el aprendizaje en el contexto escolar: uso de Roblox en Educación Plástica, visual y audiovisual.** Dissertação de mestrado, Universidade de La Laguna, 2019.

DE PAULA, Bruno; VALENTE, José Armando. Jogos Digitais e Educação: uma possibilidade de mudança na abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Ibero-americana de Educação**. V. 70, n. 1, pp. 9-28, 2016.

FARIAS, Rita Angelita; MESSIAS, Djalma Marques; SCHIMIGUEL, Juliano. Jogos Digitais Como Recurso de Ensino Híbrido e Aprendizagem Remota na Educação Infantil de Acordo com a BNN. **Revista Paidéia: Revista de Educação a Distância.** UNIMES Virtual. Volume v. 14, n. 25, 2022. Disponível em: <https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/1335/1119>. Acesso em 5 jul. 2022.

---

<sup>19</sup> Fonte: <https://www.statista.com/statistics/1190610/hours-engaged-users-worldwide-roblox/>.

- 
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2008
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- GADELHA, George Tawlinson Soares. **Os jogos eletrônicos na educação física escolar: uma possibilidade na abordagem crítica emancipatória**. 139f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). 2020.
- HERNÁNDEZ, Lorena et al. The use of massive online games in game-based learning activities. **Revista Innova Educación**, v. 4, n. 3, 2022. Disponível em: <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/573>. Acesso em 05 jul. 2022.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. A Study of the Play Element of Culture. London: Routledge, 1949.
- JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.
- KYE, Bokyoung et al. Educational applications of metaverse: possibilities and limitations. **Journal of Educational Evaluation for Health Professions**, v. 18 [s.n.], 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.32>. Acesso em 05 jul. 2022.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da Escola Pública: A Pedagogia Crítico-Social dos Conteúdos**. São Paulo: Loyola, 2006.
- LONG, Roma. **Roblox and Effect on Education**. 75f. Dissertação (Mestrado de Educação em Tecnologia Instrucional). Drury University, Springfield, 2019.
- MACEDO, Tarcízio; VIEIRA, Manuela. Dinâmicas do consumo de bens virtuais: práticas e valores no universo de *League of Legends*. **E-Compós**, v. 21, n. 1, p. 1-26, 2018.
- MISTRETA, Sharon. The Metaverse: An Alternative Education Space. **AI, Computer Science and Robotics Technology**, p. 1–23, 2022
- MUSTAFAL, Non Hanim; HUSSEIN, Nur Hafezah; BABA, Suria. English Language Problem-based learning via user generated 3d world Roblox Module: Need Analysis. **Kresna Social Science and Humanities**. V.1. p. 1-8, dezembro, 2020.
- NIELSEN, Rune; GRABARCZYK, Paweł. **Are Loot Boxes Gambling?** Random Reward Mechanisms in Video Games. Transactions of the Digital Games Research Association. 2019. Disponível em: 10.26503/todigra.v4i3.104. Acesso 05 jul. 2022.
- REBS, Rebeca. Bens virtuais em social games. **Revista Intercom – RBCC**, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 205-224, 2012.
- SANT’ANNA, Alexandre e NASCIMENTO, Paulo Roberto. A História do Lúdico na Educação. **REVEMAT**, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.
- SUH, Woong; AHN, Seongjin. Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era: An Analysis of Elementary School Students. **Journal of Intelligence**, v. 10, n. 17, 2022. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35324573>. Acesso em 05 jul. 2022.
- TERRANOVA, Tiziana. **Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy**. 2004. Disponível em: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf>. Acesso em 05 jul. 2022.