




Del juego a la producción de valor en la economía creativa: el trabajo infantil en la plataforma Roblox

Do jogo à produção de valor na economia criativa: trabalho infantil na plataforma Roblox


1. Rocío Florencia Cabrera  <https://orcid.org/0009-0006-5040-3395>

1. Observatorio Permanente de Trabajo Decente de la Triple Frontera – Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Misiones  Posadas, Misiones Argentina.

2. Carla Cossi  <https://orcid.org/0000-0002-3309-2912>

2. Observatorio Permanente de Trabajo Decente de la Triple Frontera – Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Misiones  Posadas, Misiones Argentina.

3. Natalia María Maccari  <https://orcid.org/0009-0006-9450-1464>

3. Observatorio Permanente de Trabajo Decente de la Triple Frontera – Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Misiones  Posadas, Misiones Argentina.

Autor de correspondência: florencia.cabrera22@gmail.com

RESUMO

Este artigo examina a plataforma Roblox como um espaço virtual para o trabalho infantil dentro da economia criativa. Nesse ambiente lúdico voltado para crianças e adolescentes, o jogo se torna uma prática produtiva onde os usuários criam e comercializam experiências virtuais, gerando valor econômico. Com base em pesquisa da Repórter Brasil e nas contribuições teóricas de diversos autores, o artigo analisa como as políticas econômicas e os termos de uso do Roblox legitimam a exploração infantil por meio de discursos de criatividade e comunidade. O artigo problematiza as formas de extração de valor que operam para além do trabalho assalariado, analisando a precariedade, a autoexploração e a opacidade algorítmica que estruturam a plataforma. Por fim, propõe abordar a plataforma Roblox como uma força motriz dentro da estrutura do capitalismo informacional, onde os usuários se tornam uma força produtiva que dilui as fronteiras entre jogo e trabalho.

Palavras-chave: Trabalho Infantil; Videojogos; Plataformas Digitais; Exploração; Precariedade

ABSTRACT

This article examines the Roblox platform as a virtual space for child labor within the creative economy. In this playful environment aimed at children and adolescents, gaming becomes a productive practice where users create and market virtual experiences, generating economic value. Based on research by Repórter Brasil and the theoretical contributions of various authors, the article examines how Roblox's economic policies and terms of use legitimize child exploitation through discourses of creativity and community. The article problematizes the forms of value extraction that operate beyond wage labor, analyzing the precarity, self-exploitation, and algorithmic opacity that structure the platform. Finally, it proposes addressing the Roblox platform as a driving

force within the framework of informational capitalism, where users become a productive force that blurs the lines between play and work.

Keywords: Child Labor; Video games; Digital Platforms; Exploitation; Precariousness

Introducción

En el marco de una economía de plataformas cada vez más orientada a segmentar públicos, concentrarse en las experiencias individuales de los usuarios y generar ganancias a partir de nuevas formas de extracción del valor producido por contenidos y datos, *Roblox* combina cada uno de estos factores en un metaverso creado principalmente para niños, niñas y adolescentes de todo el mundo. Desde su creación en el año 2006, la plataforma ha pasado de ser únicamente un entorno virtual de creación de juegos a convertirse en un ecosistema de producción y economía creativa de contenido digital. Año tras año, millones de jóvenes no solo consumen experiencias dentro de la plataforma, sino que algunos se dedican a producirlas con la expectativa de monetizar su trabajo creativo.

Actualmente, *Roblox* se posiciona como una de las plataformas de juego más influyentes de la última década, con más de 111 millones de usuarios activos diarios y una distribución estimada de mil millones de dólares entre desarrolladores registrados en 2024 (Roblox Corporation, 2025). Sin embargo, sólo una fracción mínima de los creadores logra acceder a esos ingresos, ya que las políticas de monetización exigen una cantidad mínima de 30.000 *Robux* -moneda virtual- (alrededor de 105 dólares estadounidenses) para poder convertirlos en dinero real. Un dato llamativo es el criterio etario que debe cumplir el usuario para recibir pagos por sus creaciones: en sus términos y condiciones, *Roblox* estipula que la elegibilidad para participar en el Programa de Cambio para Desarrolladores de *Roblox* (también conocido como *DevEx*) el usuario debe tener una edad mínima de 13 años (Roblox, Monetize Experiences, 2024).

En este contexto, los usuarios más jóvenes no sólo juegan o socializan, sino que también producen valor económico: diseñan mundos virtuales, desarrollan mecánicas interactivas, crean objetos y animaciones que circulan dentro del mercado interno de la plataforma. En muchos casos, estas producciones se realizan con la expectativa de obtener ingresos o reconocimiento, aunque en la práctica implican dinámicas de trabajo

precarizado y no remunerado, especialmente cuando los creadores son menores de edad. En diversos casos denunciados por organizaciones en todo el mundo, se expresa que esta dinámica donde los niños producen juegos por diversión que luego pueden monetizar, en realidad, oculta relaciones de precarización, que reproducen formas de explotación laboral encubierta bajo la apariencia del juego. Este fenómeno, es conceptualizado como *playbor* (término que combina *play* y *labor*) siendo en definitiva, trabajo encubierto bajo la forma de juego (Kücklich, 2005; Scholz, 2013), por lo que reedita las problemáticas del trabajo infantil bajo nuevas formas masificadas por el avance de las nuevas tecnologías.

Las dinámicas de intercambios comerciales de bienes digitales, microtransacciones y monetización de los contenidos producidos por los usuarios en *Roblox* han despertado la atención de investigadores, organismos públicos y periodistas. En Brasil, el Ministerio Público del Trabajo (MPT) inició en 2024 una investigación civil para determinar si *Roblox* se beneficia del trabajo infantil en la programación de videojuegos realizados por menores de edad (Harari, 2024a). Asimismo, durante el mismo año, el medio *Repórter Brasil* realizó una investigación donde documentó casos de niños de entre 12 y 17 años que dedicaban varias horas diarias a programar juegos, animaciones y objetos virtuales dentro y fuera de la plataforma, frecuentemente sin remuneración o mediante pagos simbólicos en *Robux* (Harari, 2024b). El caso brasileño resulta paradigmático para comenzar a problematizar la emergencia del trabajo infantil en entornos lúdicos virtuales. En la misma investigación, se destacan casos concretos donde las comunidades de *Discord* terminan funcionando como espacios paralelos de contratación y organización de equipos de desarrollo compuestos por menores, donde se negocian tareas, plazos y pagos, reproduciendo estructuras de trabajo. Así, la producción de contenido para *Roblox* se extiende más allá del juego y se asemeja a una cadena informal de trabajo, donde los menores asumen roles de programadores, animadores o diseñadores, sin control ni protección institucional (Harari, 2024b).

En el contexto de la Triple Frontera (Argentina, Brasil y Paraguay), esta problemática adquiere una relevancia particular, dado que la naturaleza global y desterritorializada de la plataforma tensiona los límites de las jurisdicciones nacionales.

Las comunidades fronterizas que habitan entre los intersticios normativos de estos tres países configuran un espacio regulatorio discontinuo donde las grandes plataformas pueden operar sin que los marcos jurídicos logren ajustarse a sus realidades. Así, estas plataformas globales capitalizan las limitaciones jurídicas y las contradicciones -o ilegalismos- que forman parte de la cotidianidad fronteriza como espacios intersticiales, agravando la vulnerabilidad de las poblaciones locales -en este caso infancias y adolescencias- y dejándolas expuestas a la asimetría de poder y de acción de las corporaciones tecnológicas.

Teniendo en cuenta este escenario, el objetivo del trabajo es analizar el fenómeno de *Roblox* como espacio de producción infantil digital, a partir de un enfoque que aborde de manera crítica la política económica de esta plataforma y la relación entre juego y trabajo desde los debates teóricos contemporáneos. Se propone, entonces, problematizar las formas en que la lógica de las plataformas transforma el juego en una actividad productiva y económicamente rentable, evaluando los discursos institucionales-empresariales que promueven dinámicas de explotación bajo las nociones de educación, aprendizaje y creatividad frente a las evidentes condiciones de desigualdad y precarización en las que se lleva a cabo la actividad. Finalmente, el análisis contemplará el impacto de este fenómeno en el contexto de frontera, formulando interrogantes de carácter prospectivo orientados a la reflexión sobre los desafíos normativos en estos territorios e inaugurar posibles nuevas líneas de investigación.

Metodología

Esta investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, orientado al análisis crítico de fuentes documentales y discursivas. El corpus principal de esta investigación se construyó a partir de la selección de materiales clave que se consideran fundamentales para triangular distintas dimensiones del problema. La elección se centró en la relevancia institucional de la denuncia presentada por el Ministerio Público del Trabajo (MPT) de Brasil en 2024 que dotó de una gravedad jurídica al fenómeno. Por su parte, las investigaciones publicadas por el medio *Repórter Brasil* fueron esenciales, ya que, además de articular la problemática con la denuncia institucional, lograron recoger

las voces y experiencias subjetivas de algunos menores creadores, lo que permitió analizar la precariedad desde la perspectiva de los propios actores implicados. Finalmente, se incorporó la entrevista a Stefano Corazza, director de *Roblox Studio*, cuya voz corporativa sirvió como contrapunto discursivo, permitiendo un análisis crítico sobre cómo la empresa enmarca la explotación bajo nociones de "aprendizaje creativo" y "oportunidad" para legitimar su modelo de acumulación.

A partir de estos materiales, se realizó un análisis del discurso de los testimonios de los jóvenes creadores y de la entrevista al director de *Roblox Studio*. Este examen se complementó con una triangulación que integró datos estadísticos sobre la plataforma -provenientes de consultoras especializadas y fuentes oficiales- y un análisis teórico sustentado en una revisión bibliográfica de autores que reflexionan sobre las transformaciones del trabajo en el capitalismo informacional. Esta estrategia permitió vincular las dimensiones empíricas y discursivas del caso con marcos conceptuales que posibilitan comprender el impacto de las nuevas tecnologías en la producción de valor del capitalismo contemporáneo.

Cuando el juego produce valor económico

Pensar en la transformación de las prácticas lúdicas en fuentes de valor económico nos exige desplazar el foco analítico desde una concepción estrictamente laboral hacia una categoría más amplia. En este sentido, retomamos las formulaciones de Zukerfeld (2021) que propone precisamente esa reorientación, el autor desplaza el centro de gravedad analítico desde la clásica categoría marxista del valor-trabajo hacia la noción de valor-conocimiento, como medio para comprender la extracción en el capitalismo informacional. Así, el autor sostiene que el capital contemporáneo extrae valor no sólo de la fuerza de trabajo entendida en términos de tiempo-energía, sino de conocimientos, habilidades, datos y producciones simbólicas que poseen características particulares -no rivalidad, replicabilidad, posibilidad de recombinación- y que, por ello, requieren una tipología distinta de explotación. Zukerfeld (2021) distingue tres modalidades distintas -explotación por enajenación, por copia y por atención- que

permiten identificar apropiaciones de valor aun en ausencia de relaciones laborales formales. Esta tipología operativa puede resumirse de la siguiente manera:

- Explotación por enajenación, que remite a la apropiación del producto (o de su equivalente económico) generado por el sujeto.
- Explotación por copia, que describe la apropiación de saberes o contenidos producidos fuera de relaciones asalariadas (por ejemplo, en tiempos de ocio) y su posterior rentabilización por parte de agentes capitalistas.
- Explotación por atención, que enfoca la extracción de valor a través de la captura de atención y los mercados de publicidad y datos.

Operacionalizar estas nociones para pensar en entornos como *Roblox* nos permite analizar formas de extracción de valor aun cuando no existe una relación laboral formalizada. Así, los activos creados por los usuarios en su mayoría menores de edad (contenidos, códigos, gráficos, experiencias) y la atención que atraen, componen fuentes de plusvalor que pueden ser apropiadas por la plataforma sin una compensación proporcional para los creadores.

En la misma dirección, Kücklich (2005) introdujo la categoría *playbor* para describir situaciones en las que la actividad lúdica se solapa con la producción de valor; los *modders*¹, creadores de contenido y comunidades virtuales que extienden o mejoran productos, bienes o servicios digitales, realizan un trabajo que muchas veces no es remunerado ni reconocido por las industrias culturales o creativas, pero es incorporadas a sus circuitos de acumulación. Estas lecturas nos permiten abordar y problematizar la concepción tradicional marxista sobre el trabajo ya que como observamos en los testimonios presentados por las investigaciones periodísticas de *Reporter Brasil*, el trabajo (en esta noción ampliada) puede presentarse bajo la forma de juego, por tanto, estamos frente a un fenómeno donde la creatividad infantil y juvenil, cuando es codificada y mercantilizada por una plataforma deviene en insumo productivo susceptible de extracción (Kücklich, 2005; Terranova, 2000).

Siguiendo estos planteos y con el propósito de añadir más elementos para pensar este fenómeno se considera necesario añadir la dimensión subjetiva de los

¹ Personas que crean y distribuyen modificaciones (*mods*) para videojuegos o software, alterando o añadiendo elementos como gráficos, funciones o corrección de errores.

actores que transitan, crean y habitan en esta plataforma. En los testimonios obtenidos por el medio *Reporter Brasil* se observa que los usuarios menores de edad expresaban otras motivaciones para crear contenido en *Roblox* además del rédito económico, entre ellas, describían sus esperanzas de “ser rico”, algunos lo expresaban como “un sueño” a cumplir y otros señalaban la “necesidad” de ganar dinero porque se estaban convirtiendo en adultos. En este sentido es relevante recuperar los aportes de Dolcemáscolo (2022) que reconstruye la noción de “trabajo creativo” esgrimido por Ursula Huws (2010)

(...) Este concepto permite articular distintas características que aparecen en esta actividad, así como en otras que se encuentran en el campo de las industrias creativas y culturales, vinculadas tanto a la pasión y el deseo por lo que sea hace, como a la precariedad e inseguridad que prima en estas tareas y trabajos, en el marco de tensiones que operan en esta etapa del capitalismo. (Dolcemáscolo, 2022:3)

En este sentido el análisis de Dolcemáscolo (2021) aporta elementos claves para entender la experiencia subjetiva y la organización del trabajo en contextos plataformizados. La autora describe la actividad de “productores” de contenido en la plataforma de YouTube donde aparece con fuerza el *ethos* del llamado emprendedor, que tiende a naturalizar la precariedad de su actividad. En su análisis Dolcemáscolo (2021) señala cómo el trabajo de los productores es ordenado por las lógicas de la plataforma y constantemente deben adaptar contenidos a criterios de visibilidad impuestos por algoritmos lo que genera prácticas de autoexplotación (mayor ritmo, diversificación de formatos, ajuste continuo a métricas). En el contexto de *Roblox*, esto se reproduce con programas, estrategias y foros de comunidad que son impulsados por la empresa para los creadores de *Roblox* en las que aconsejan qué tipo de elementos crear, cuáles experiencias es conveniente monetizar y cómo captar o mantener interés de los jugadores en sus creaciones para ganar más *Robux* (Roblox, Monetize Experiences, 2025).

El entramado teórico aquí propuesto permite, por un lado, reconocer la existencia de otras formas de explotación y, por otro, entender por qué la respuesta normativa estatal puede resultar insuficiente ya que la extracción de valor se oculta bajo

discursos de comunidad y juego, y los sujetos que producen este valor suelen no identificarse plenamente como “trabajadores” en el sentido clásico. En lugar de clausurar la discusión, este enfoque abre la vía para una investigación empírica que pregunte no solamente por la presencia o ausencia de relaciones laborales formalizadas, sino por la regularidad temporal de la actividad, la dependencia económica real o simbólica, los mecanismos de acceso a la monetización y las formas de organización y reclutamiento (por ejemplo, en servidores de *Discord* como veremos más adelante). A partir de estas categorías analíticas, el siguiente apartado se concentra en el funcionamiento concreto de *Roblox*: su estructura de monetización, los requisitos para transformar *Robux* en dinero real y las condiciones de visibilidad y recomendación que configuran, en la práctica, las posibilidades y límites del trabajo creativo infantil en la plataforma.

¿Cómo funciona la plataforma Roblox?

Siguiendo a Dolcemáscolo (2022) que cita a los autonomistas italianos (Lazzarato y Negri, 2001) en la etapa actual del capitalismo, las fronteras que tan prolijamente separaban el tiempo de trabajo del tiempo de ocio ya no existen, en cambio, como afirman Fuchs y Sevignani (2013), el capital se ha ocupado de mercantilizar todas las actividades humanas, volviendo indistinguibles, por ejemplo, el juego y el trabajo. El actual modelo de negocios de *Roblox* -al igual que otras empresas del sector- se basa principalmente en la publicidad y en la producción no remunerada (o parcialmente remunerada) de sus usuarios (Dolcemáscolo, 2022). Según Lund y Zukerfeld (2020), este modelo responde al tipo de empresas que se benefician económicamente de la apertura y la gratuidad, y que se apoyan a nivel discursivo e ideológico en la creación de comunidades, así como en la idea de libertad que pregonan (“*profit from openness*”). En este sentido consideramos pertinente describir la forma en la que opera la plataforma de *Roblox*.

La empresa se define a sí misma como una plataforma de experiencias inmersivas que combina juego, creación y socialización. Fundada en 2006, adquirió visibilidad global durante la pandemia de COVID-19, cuando millones de niños y adolescentes recurrieron a sus mundos virtuales para jugar, crear y comunicarse. Sin

embargo, su éxito no radica únicamente en su dimensión lúdica, sino en haber articulado un modelo económico participativo, donde los propios usuarios producen los contenidos que sostienen la plataforma. Según los informes de Statista (2025) y de la consultora Udonis (2025), *Roblox* cuenta con alrededor de 380 millones de usuarios mensuales, lo que la posiciona como una de las plataformas de videojuegos más grandes del mundo. Además, aproximadamente el 58% de su base de usuarios tiene menos de 16 años, y un 42% son menores de 13, lo que la convierte en un espacio fuertemente orientado a la infancia y adolescencia (Udonis, 2025).

El crecimiento sostenido de *Roblox* se explica no solo por su accesibilidad - funciona en computadoras, consolas y teléfonos móviles-, sino también por su integración con dinámicas de comunidad y aprendizaje. La interfaz de desarrollo llamada *Roblox Studio*, permite a cualquier usuario diseñar mundos virtuales, programar interacciones y publicar juegos (“experiencias”) que otros pueden disfrutar. Esta posibilidad ha sido celebrada como un medio de alfabetización tecnológica temprana, promoviendo habilidades de programación, diseño 3D y trabajo colaborativo. No obstante, la dimensión educativa se entrelaza con una lógica de competencia económica que introduce a los menores en la dinámica del mercado digital. El corazón del modelo económico de *Roblox* es su moneda virtual, el *Robux*, que cumple una doble función: sirve para realizar transacciones dentro del juego (comprar objetos, vestimenta para los avatares o acceso a áreas o experiencias premium) y para remunerar a los desarrolladores. Los creadores pueden cobrar a los usuarios por acceder a sus experiencias o por adquirir bienes virtuales.

El sistema de monetización se articula en tres niveles principales (Roblox, Monetize Experiences, 2025):

- Ventas directas de objetos, accesorios o pases dentro del juego.
- Monetización por *engagement*, mediante el programa *Creator Rewards*, que remunera a los desarrolladores según el tiempo que los jugadores pasan en sus experiencias.
- DevEx (*Developer Exchange*), que permite convertir *Robux* en dinero real, pero bajo condiciones particulares: los usuarios deben tener más de 13 años, una

cuenta verificada, y haber acumulado un mínimo de 30.000 *Robux* (equivalentes a aproximadamente 105 dólares estadounidenses).

Este umbral elevado y los requisitos de verificación generan una estructura de exclusión implícita, ya que la mayoría de los usuarios menores nunca alcanzan esos montos ni pueden cumplir con las condiciones administrativas. En consecuencia, gran parte del valor generado por sus creaciones permanece dentro del ecosistema de Roblox, reintroduciéndose en la propia economía de la plataforma sin traducirse en beneficios reales para los jugadores. En 2024, *Roblox* reportó haber distribuido más de 1.000 millones de dólares entre sus desarrolladores, pero solo 16.500 creadores eran elegibles para recibir pagos, frente a una base de más de 80 millones de usuarios diarios (Harari, 2024a). Esta desproporción entre productores y beneficiarios ilustra la política económica de *Roblox* que se rige bajo la lógica del capitalismo informacional: una concentración de valor en pocos actores y una masa amplia de participantes que, aun sin remuneración, generan datos, contenido y circulación económica.

Las políticas oficiales de *Roblox* promueven la monetización como una oportunidad de crecimiento para potenciar la creatividad. Sin embargo, la posibilidad real de obtener ingresos depende del rendimiento algorítmico: el éxito de un juego está determinado por su visibilidad en el sistema de recomendaciones (muchas de las cuales son publicidades pagas) y por las métricas de participación. Como señalan los jóvenes desarrolladores entrevistados por *Repórter Brasil*, “*Você vai depender 100% do algoritmo da plataforma para que ele [jogo] dê certo ou não*” (Harari, 2024b).

Este modelo se instaura sobre la base de la incertidumbre y la competencia, donde los menores internalizan dinámicas propias del trabajo flexible y precarizado: autogestión, autoexplotación, ansiedad por la visibilidad y búsqueda constante de validación. Tal como ocurre con los *influencers* en redes sociales, los creadores de *Roblox* se insertan en dinámicas económicas que dependen del reconocimiento o la “viralización” más que en una relación laboral formal. La estructura de incentivos y pagos por *engagement* se erigen como una forma de *gamificación* del trabajo, en la que las recompensas simbólicas (reputación, acceso a comunidades, posibilidad de éxito futuro) operan como mecanismos de control y al mismo tiempo de motivación. Desde la

perspectiva crítica de Scholz (2013), esta dinámica refleja cómo las plataformas digitales convierten la participación voluntaria y aparentemente “libre” en una fuente de valor económico para las empresas, pero sistemáticamente subvalorada en detrimento de sus usuarios.

Detrás del discurso del aprendizaje creativo y la alfabetización digital

La propia empresa *Roblox* contribuye activamente a la construcción discursiva que enmarca las relaciones de producción dentro del horizonte del aprendizaje y la oportunidad en lugar de la explotación. Para analizar estas discursividades consideramos pertinente retomar la entrevista concedida por Stefano Corazza, director de *Roblox Studio*, a *Eurogamer* (2024)². En esta entrevista el empresario se desplaza de la crítica de que la plataforma se beneficia del trabajo de menores y responde que lo que ofrece *Roblox* es la posibilidad de que “*personas de todo el mundo consigan un trabajo, incluso ingresos*”, subrayando las posibilidades del acceso a las herramientas de desarrollo. Y continúa presentando un ejemplo idealizado “*Así que, puedo tener 15 años, estar en Indonesia, vivir en un barrio marginal, y ahora, con solo una computadora portátil, puedo crear algo, ganar dinero y luego mantenerme*”, para construir una narrativa en la que el juego se convierte en un medio de ascenso social y contribuye a la emancipación de los más jóvenes.

“Para ellos, ya sabes, al escuchar su experiencia, ¡no se sintieron explotados! Pensaron: “¡Dios mío, este fue el mayor regalo! De repente, pude crear algo, tuve millones de usuarios, gané tanto dinero que podría jubilarme”. Así que me centro más en la cantidad de dinero que distribuimos cada año a los creadores, que ya se acerca a los mil millones de dólares, lo cual es fenomenal.” (Fragmento de entrevista Stefano Corazza, director de *Roblox Studio*. *Eurogamer*, 2024)

Este tipo de relato corporativo se apoya en lo que Lund & Zukerfeld (2020), identifican como discurso de comunidad y emprendimiento: una retórica que naturaliza las asimetrías estructurales bajo la promesa de participación abierta y libre y como experiencias de aprendizaje y autorrealización.

² La entrevista original se encuentra disponible en idioma inglés. Los fragmentos incluidos en el cuerpo de este texto son traducciones nuestras.

"Imagínense los millones de niños que aprenden a programar cada mes", dijo Corazza. "Tenemos millones de creadores en Roblox Studio. Aprenden scripting en Lua, un lenguaje de programación muy parecido a Python. En el futuro, podrán conseguir un trabajo en la industria tecnológica y decir: 'Soy programador' ¿no? Creo que realmente nos estamos centrando en el aprendizaje -el currículo, por así decirlo- y realmente en involucrar a la gente y capacitarla para que se conviertan en profesionales". (Fragmento de entrevista Stefano Corazza, director de *Roblox Studio*. *Eurogamer*, 2024)

Tales discursos no niegan la dimensión económica de la plataforma, pero la enmascaran bajo un imaginario pedagógico y meritocrático que oculta formas de explotación. En el caso de *Roblox*, los vocabularios de "currículo" y formación profesional funcionan como repertorios retóricos que transforman la explotación en una experiencia educativa. Si retomamos la perspectiva de Zukerfeld (2021) podemos elucidar que estos discursos son un ejemplo de cómo el capitalismo informacional logra reconfigurar el sentido social del trabajo trastocando las significaciones sobre la educación y la producción de valor. En este contexto, la plataforma no necesita relaciones salariales directas, basta con la apropiación del conocimiento (creación de juegos, diseño de entornos y bienes digitales) y de la atención de millones de usuarios, mecanismos que se inscriben dentro de la explotación por copia y por atención. En este punto, el argumento de "enseñar a programar" y "capacitar" a la juventud opera como una forma de legitimación del proceso de extracción del valor-conocimiento generado por los usuarios, mientras la empresa se apropia de los beneficios derivados de esa producción. La apelación al aprendizaje y la creatividad como motores del progreso individual también reproduce lo que Kücklich (2005) conceptualizó como *playbor*, la idea de que el juego puede ser simultáneamente trabajo. En la narrativa de *Roblox*, jugar y aprender a programar se funden en una misma práctica, aunque la estructura económica de la plataforma limite radicalmente las posibilidades reales de ingreso.

"Siempre existe la contrapartida, cuando se apuesta por un enfoque amplio y democratizado, y en este caso, también con un público más joven". (Fragmento de entrevista Stefano Corazza, director de *Roblox Studio*. *Eurogamer*, 2024)

Particularmente este fragmento puede analizarse desde la perspectiva de Srnicek (2018) que, desde la teoría del capitalismo de plataformas, señala que esta forma de acumulación depende de la concentración de infraestructura, datos y control de los canales de monetización: la “democratización” invocada por *Roblox* es, en realidad, una centralización económica bajo la apariencia de apertura.

En términos más amplios, la entrevista de Corazza deja entrever como operan discursivamente algunas de las características del capitalismo informacional: el giro pedagógico del discurso empresarial que sustituye el vocabulario del trabajo y la remuneración por el de la educación y la creatividad. La empresa no se presenta como empleadora sino como mentora o facilitadora de trayectorias tecnológicas. Este desplazamiento discursivo cumple, por un lado, una función económica (desresponsabilizar a la plataforma de no cumplir con condiciones laborales y aprovecharse de grises jurídicos) y por otro, una función simbólica (reencuadrar la explotación como oportunidad). En este sentido, resulta clave analizar este tipo de relatos institucionales, ya que en el caso de *Roblox*, no constituyen solamente respuestas o comunicados oficiales, sino que son posturas políticas -e ideológicas- y componentes estructurales del modelo de acumulación que ejecutan: producen legitimidad, adhesión y participación voluntaria en un sistema que convierte la creatividad infantil y juvenil en una fuente de plusvalor.

El rezago regulatorio del trabajo infantil en la economía creativa y el impacto en las infancias de frontera

En Argentina, los marcos normativos parecen correr invariablemente por detrás de los fenómenos que genera el impacto del desarrollo tecnológico en las actividades cotidianas, resultando a menudo insuficientes o constituyendo soluciones parciales que no logran abordar la complejidad de tales situaciones. El trabajo infantil en plataformas digitales como *Roblox* no escapa a esta brecha, ya que no existen regulaciones orientadas a este fenómeno específico y mucho menos políticas públicas diseñadas para abordar la problemática. Esta carencia se vuelve crítica en contextos de frontera como

la provincia de Misiones, donde el fenómeno adquiere matices particulares dada la integración socioeconómica y cultural de las comunidades con Brasil y Paraguay.

Esta dificultad regulatoria tiene antecedentes incluso en la economía de plataformas operada por adultos. A nivel internacional, la Organización Internacional del Trabajo (OIT) ha dado pasos iniciales pero lentos ya que recién en su 113.^a Conferencia anual (2025) comenzó a debatir formalmente la regulación del trabajo en plataformas para repartidores y choferes, buscando un convenio vinculante que garantice derechos esenciales como la seguridad social. Siguiendo esta línea, en las municipalidades locales de la provincia se ha avanzado de manera incipiente con ordenanzas³ que intentan regular servicios de transporte como *Uber* o *DiDi*. Sin embargo, estas normativas suelen limitarse a reconocer la actividad como un servicio privado exigiendo habilitaciones administrativas y el aporte de impuestos municipales, sin abordar ni controlar las profundas asimetrías laborales que se generan entre los trabajadores y las empresas.

Si la regulación de plataformas de movilidad -visibles y operadas por adultos- resulta superficial e insuficiente, la discusión sobre el trabajo infantil en entornos inmersivos como *Roblox* está todavía más lejos de la agenda pública. Los convenios existentes de la OIT (núm. 138 y núm. 182) no contemplan de manera explícita la explotación laboral infantil en la era digital; en consecuencia, no existe ninguna política pública o regulación en el Mercosur que aborde esta problemática, lo que deja a las infancias fronterizas en una situación de desprotección frente a las dinámicas de extracción de valor descritas en este trabajo.

En este sentido, resulta fundamental disputar la noción actual de trabajo infantil para que se incorporen estas nuevas formas de explotación ocultas bajo la apariencia del juego. A su vez, se abren interrogantes que permiten pensar de manera crítica los marcos jurídicos actuales, especialmente en contextos complejos como los de frontera. Así, nos preguntamos ¿Cuáles son las autoridades que tienen efectiva competencia sobre una plataforma global que opera localmente? ¿Qué instrumentos legales existen actualmente o cuáles habría que crear para proteger a estos sujetos? ¿Quiénes tienen

³ En Misiones, Posadas tiene la Ordenanza XVI N° 116 y Oberá la Ordenanza XVI N° 38 (2025) que regulan plataformas de transporte, estableciendo permisos y condiciones; Garupá sancionó la ordenanza N° 723 (2025) para aplicar un 5% de impuesto a estas apps (Art. 13).

realmente el derecho de acceso y uso sobre los recursos económicos que se generan con el trabajo de los menores?

Discusión de los resultados

A partir del análisis desarrollado, es posible advertir que en la plataforma *Roblox* se configuran relaciones de explotación económica y simbólica, incluso en ausencia de vínculos laborales formales. La evidencia analizada -tanto documental como discursiva- muestra que, si bien la mayoría de los usuarios no mantiene una relación contractual con la empresa, sus prácticas creativas y productivas generan valor económico tangible que es capturado por la corporación sin que exista una contraprestación proporcional. Siguiendo la tipología propuesta Zukerfeld (2021), los conocimientos, habilidades y creaciones de los usuarios -en su mayoría niños y adolescentes- son apropiados por la plataforma y transformados en valor económico, mientras la atención que concentran sus producciones sostiene la economía publicitaria y de datos que robustece el modelo de negocio. En este sentido, la ausencia de una relación salarial no implica la ausencia de explotación; por el contrario, muestra la especificidad de un régimen de acumulación propio del capitalismo informacional. Las experiencias descritas por los jóvenes creadores en la investigación realizada por *Reporter Brasil*, dan cuenta de una inserción activa en dinámicas de producción de valor, caracterizadas por la dedicación sostenida, la dependencia algorítmica y la reinversión de los ingresos dentro del propio ecosistema de *Roblox*. Estas prácticas se asemejan estructuralmente a formas de trabajo, pero son resignificadas culturalmente como actividades lúdicas o formativas. La explotación, en este marco se torna difusa y es legitimada por los usuarios ya que estos jóvenes no se perciben como trabajadores, sino como aprendices en formación.

La entrevista de Stefano Corazza, director de *Roblox Studio*, ofrece una clave interpretativa para comprender el modo en que la propia empresa contribuye a naturalizar -no inocentemente- estas relaciones. Su defensa del modelo -presentando la plataforma como una oportunidad educativa con un enfoque amplio y democratizador- no puede leerse simplemente como un discurso publicitario, sino como la expresión de una posición ideológica coherente con las lógicas del capitalismo informacional.

Entre los resultados se puede observar que los niños y adolescentes participantes no son reconocidos como trabajadores, pero sus prácticas generan conocimiento y valor económico que la empresa capitaliza. En este sentido a través de un análisis del discurso institucional es posible denotar la forma en que operan los repertorios discursivos de *Roblox* en la que la negación del carácter laboral de la actividad no responde a un vacío conceptual, sino a una estrategia coherente con la racionalidad ideológica del capitalismo informacional: un sistema que borra las fronteras entre ocio y producción y que reconfigura la explotación bajo el relato de la creatividad.

Finalmente, al contrastar estas dinámicas globales con el contexto específico de la Triple Frontera, se evidencia que la desterritorialización de la plataforma opera, en la práctica, como una ventaja estratégica para la evasión normativa. A partir de este análisis, es posible sugerir que la extracción de valor descrita por Zukerfeld (2021) se intensifica en estos espacios intersticiales, donde los ilegalismos son constitutivos de las cotidianidades transfronterizas. Prueba de ello es el rezago regulatorio de los gobiernos locales, que intentan alcanzar de manera incipiente -e insuficiente- fenómenos que funcionan a ambos lados de la frontera con dinámicas particulares tal como se observa en el caso -visible y tangible- de las plataformas de servicios de transporte; en consecuencia, el debate sobre la explotación infantil digital permanece invisible para las agendas políticas locales.

Consideraciones finales

El recorrido propuesto ha permitido dilucidar que aun cuando la mayoría de las experiencias de usuarios no se articulan mediante relaciones laborales formales, existe una apropiación sistemática del valor producido por creadores -en su mayoría menores de edad- que se manifiesta como tipologías de explotación características del capitalismo informacional. Este conjunto de hallazgos plantea la necesidad de repensar los marcos analíticos y normativos que definen el trabajo digital, incorporando perspectivas que permitan reconocer las nuevas formas de explotación vinculadas al conocimiento, la atención y la creatividad.

El desafío consiste, entonces, en comprender cómo estas configuraciones -que hoy observamos en *Roblox*- reeditan dinámicas de trabajo infantil bajo nuevas formas impulsadas por desarrollo tecnológico al mismo tiempo que prefiguran los modos contemporáneos de inserción laboral y aprendizaje tecnológico, así como las tensiones éticas, jurídicas y políticas que derivan de ellas. En regiones como la Triple Frontera (Argentina, Brasil, Paraguay), estas tensiones se pueden manifestar de forma evidente ya que la promesa de ingresos que vende la plataforma opera con mayor fuerza sobre poblaciones vulnerables. Por tanto, en clave metodológica y prospectiva, se considera que este ensayo es un primer paso que permitirá avanzar hacia investigaciones etnográficas que recuperen las nociones nativas entre los propios sujetos implicados (menores de edad, cuidadores y desarrolladores) y las particularidades que adquieren estos procesos en el contexto transfronterizo. Estudios de corte etnográfico y observación participante en comunidades de creación (foros, servidores de *Discord* y *Reddit* y otras redes sociales) permitirían captar las ambivalencias y tensiones que hemos descripto aquí y aportar los datos necesarios para articular respuestas que decanten en normativas y políticas públicas orientadas a los contextos educativos que permitan empoderar a las comunidades fronterizas.

Referencias

COSSI, Carla. Creatividad en el capitalismo digital: precarización, subjetividad y concentración de poder en la industria cultural. *In*: COSTA MARTINS, Tiago; DA SILVA OLIVEIRA, Víctor (Coord.). **Políticas para la industria creativa y el desarrollo en la frontera de Brasil y Argentina**. Posadas: Ediciones FHyCS, 2025. p. 21-34.

CABRERA, Rocío Florencia. Profesionalización gamer y plataformas digitales: configuraciones laborales emergentes en la industria de los e-Sports. *In*: COSTA MARTINS, Tiago; DA SILVA OLIVEIRA, Víctor (Coord.). **Políticas para la industria creativa y el desarrollo en la frontera de Brasil y Argentina**. Posadas: Ediciones FHyCS, 2025. p. 93-106.

DOLCEMÁSCOLO, Agostina. Trabajar en plataformas de video: formas de desarrollo y organización de la actividad de productores audiovisuales de YouTube en Argentina. **Hallazgos**, Bogotá, v. 19, n. 37, p. 1-33, 2022.

HUWS, Ursula. **Labor in the global digital economy**: the cybertariat comes of age. New York: Monthly Review Press, 2014.

KÜCKLICH, Julian. Precarious playbour: modders and the digital games industry. **The Fibreculture Journal**, [S.l.], n. 5, 2005.

MACCARI, Natalia María. La letra chica de la flexibilización laboral: nuevas dinámicas laborales y de control. *In*: COSTA MARTINS, Tiago; DA SILVA OLIVEIRA, Víctor (Coord.). **Políticas para la industria creativa y el desarrollo en la frontera de Brasil y Argentina**. Posadas: Ediciones FHyCS, 2025. p. 119-132.

SCHOLZ, Trebor (Ed.). **Digital labor**: the Internet as playground and factory. New York: Routledge, 2013.

SRNICEK, Nick. **Capitalismo de plataformas**. Buenos Aires: Caja Negra, 2018.

TERRANOVA, Tiziana. Free labor: producing culture for the digital economy. **Social Text**, Durham, v. 18, n. 2, p. 33-58, 2000.

ZUKERFELD, Mariano. Explotación, conocimiento y capitalismo: una tipología de la explotación para el capitalismo informacional. **Realidad Económica**, Buenos Aires, v. 51, n. 344, p. 105-132, 2021.

Fuentes periodísticas y documentales

EUROGAMER. Roblox's new AI creator tools conjure all the wonder and scepticism of a magic show. **Eurogamer.net**, [S.l.], 4 abr. 2024. Disponible em: <https://www.eurogamer.net/robloxs-new-ai-creator-tools-conjure-all-the-wonder-and-scepticism-of-a-magic-show>. Acceso em: 11 dez. 2025.

HARARI, Igor. Cómo los niños y adolescentes usan Discord para encontrar trabajo en Roblox. **Repórter Brasil**, São Paulo, 28 out. 2024. Disponible em: <https://reporterbrasil.org.br/2024/10/como-los-ninos-y-adolescentes-usan-discord-para-encontrar-trabajo-en-roblox/>. Acceso em: 11 dez. 2025.

HARARI, Igor. Roblox difumina la línea entre los videojuegos y el trabajo infantil y se convierte en el objetivo de una investigación. **Repórter Brasil**, São Paulo, 28 out. 2024. Disponible em: <https://reporterbrasil.org.br/2024/10/roblox-fronteira-game-trabalho-infantil-investigacao/>. Acceso em: 11 dez. 2025.

Fuentes estadísticas y datos oficiales

ROBLOX CORPORATION. **Creator Rewards**: recompensas para el creador. [S.l.], 2024. Disponible em: <https://create.roblox.com/docs/es-es/creator-rewards>. Acceso em: 11 dez. 2025.

ROBLOX CORPORATION. **Informe anual de impacto económico y distribución de ingresos a desarrolladores.** [S.l.], 2025. Disponível em: <https://roblox.com/investor>. Acesso em: 11 dez. 2025.

ROBLOX CORPORATION. **Monetize Experiences:** políticas de monetización para creadores. [S.l.], 2024. Disponível em: <https://create.roblox.com/docs/es-es/monetize-experiences>. Acesso em: 11 dez. 2025.

STATISTA RESEARCH DEPARTMENT. **Number of daily active users (DAU) of Roblox worldwide from 2018 to 2024.** [S.l.], 2024. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/>. Acesso em: 11 dez. 2025.

UDONIS INC. **Roblox player statistics:** demographics, user base and revenue data. [S.l.], 2024. Disponível em: <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/roblox-player-count>. Acesso em: 11 dez. 2025.

Recebido: 24/10/2025 Publicado: 18/12/2025

Editor Geral: Dr. Eliseu Pereira de Brito