

EIXO TEMÁTICO 1: TRABALHO ESCRAVO NO BRASIL**TEXTO 1:****O trabalho escravo perdura no Brasil do século XXI**

A prática do trabalho escravo no Brasil, em pleno século XXI, apresenta-se sob a junção de duas formas: a primeira é o trabalho forçado ou obrigatório; a segunda, o trabalho realizado em condições degradantes. Tal prática abominável fere os direitos humanos naquilo que a pessoa tem de mais sagrado: a dignidade. O trabalho escravo tem denegrido a imagem do nosso país, principalmente perante os órgãos internacionais como a ONU e a OIT. O governo federal só passou a receber, dos citados órgãos, o efetivo auxílio no combate à escravidão, após reconhecer, no ano de 1995, perante a comunidade internacional, a existência da prática no Brasil. Em 2003 foi implantado o Plano Nacional de Erradicação do Trabalho Escravo, cuja meta é eliminar essa prática nefasta do nosso país. Porém, apesar dos grandes avanços obtidos, a meta ainda não foi plenamente alcançada. É de se elogiar o empenho do governo, dos órgãos de fiscalização (MPT, MTE, Grupos Móveis), da Polícia Federal e da Justiça do Trabalho, que, com a sua ação conjunta, já libertaram e resgataram mais de 25.000 trabalhadores do regime de escravidão. O que precisa ser mais combatido é a impunidade e, principalmente, a reincidência de tal prática pelos empregadores (“donos de fazendas”) e seus ajudantes (empreiteiros/gerentes/gatos/pistoleiros). O presente trabalho focaliza a redução do trabalhador à condição análoga à de escravo (art. 149 do CP). Objetiva discutir e definir o trabalho escravo em sua relação com o direito interno e internacional (Convenções da OIT). Visa, ainda, a abordar a saga dos trabalhadores, desde o seu aliciamento na terra natal, suas histórias, famílias, medos, fugas até o seu resgate e libertação pelos órgãos de fiscalização.

Disponível: <https://sistemas.trt3.jus.br/bd-trt3/handle/11103/27056>

TEXTO 2:

Disponível em: <<http://planetadoalan.blogspot.com.br/2012/08/cana-de-acucar.html>>. Acesso: 18 mar. 2013.

TEXTO 3:

Brasil resgatou 3,1 mil trabalhadores escravizados em 2023

O Brasil resgatou, em 2023, 3.151 trabalhadores em condições análogas à escravidão. O número é o maior desde 2009, quando 3.765 pessoas foram resgatadas. Apesar dessa alta, o dado mostra como o país regrediu no período recente porque o número de auditores fiscais do trabalho está no menor nível em 30 anos.

Com esses dados, subiu para 63,4 mil o número de trabalhadores flagrados em situação análoga à escravidão desde que foram criados os grupos de fiscalização móvel, em 1995.

O trabalho no campo ainda lidera o número de resgates. A atividade com maior número de trabalhadores libertados foi o cultivo de café (300 pessoas), seguida pelo plantio de cana-de-açúcar (258 pessoas). Entre os estados, Goiás teve o maior número de resgatados (735), seguido por Minas Gerais (643), São Paulo (387) e Rio Grande do Sul (333).

Por trás das estatísticas, restam histórias de abuso nos campos e nas cidades que mostram como o trabalho análogo à escravidão ainda é recorrente no Brasil. Em fábricas improvisadas, em casas de alto padrão, nas plantações, crimes continuam a ser cometidos.

“Foram 30 anos sem ganhar salário. Até chegou um ponto de ela não querer deixar mais que eu comesse, que eu tomasse café. Eu só podia ir para meu quarto tarde da noite, não podia conversar mais com ninguém”, contou uma trabalhadora idosa resgatada, entrevistada pela TV Brasil em março do ano passado. Ela acabou morrendo de uma parada cardiorrespiratória antes de receber qualquer indenização da Justiça.

Disponível: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2024-01/brasil-resgatou-31-mil-trabalhadores-escravizados-em-2023>

EIXO TEMÁTICO 2: JOGOS, A BUSCA PELO LUCRO EM DETRIMENTO DO LAZER.

TEXTO 1:

A economia do play to earn

Ao assumir uma participação ativa na comunidade econômica dos jogos *play to earn*, o usuário passa a se envolver como se fosse uma parte da equipe da obra. A intenção é que o jogador sempre esteja produzindo algo para outros jogadores, criando valor para todos os envolvidos no título.

Dessa forma, todos são recompensados com itens ou moedas dentro do jogo, tudo em formato digital, claro. Assim, os usuários podem trocar esse conteúdo por criptomoedas e até mesmo recursos tokenizados na *blockchain*. Por isso, é comum que jogos *play to earn* estejam, muitas vezes, ligados a jogos *blockchain*.

Há similaridades com o modelo conhecido como *free-to-play*. Em muitos exemplos, o jogador pode acessar o game sem nenhum tipo de custo, porém aqui há uma ideia de que o usuário faz parte de uma comunidade como se fosse dono do produto.

Disponível: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-sao-jogos-play-to-earn/>

TEXTO 2:

A história dos games teve início em 1958, quando as primeiras ideias foram criadas e testadas por estudantes e especialistas em tecnologia. Foi nessa época que se deu o início a essa indústria, sendo a década de 70 um período de extrema importância para o desenvolvimento dos games. Isso abriu espaço para que na década 80 fossem criados grandes clássicos como Pac Man, que dispensa apresentações.

Com todo esse sucesso e a febre por games, os anos 90 não deixaram a desejar. O período foi marcado pela rivalidade entre Mario vs. Sonic e com os consoles domésticos, que superaram os antigos fliperamas. Também nesta época surgiram os primeiros jogos para celulares: o Tetris e, em 1997, o famoso jogo de cobrinha Snake, lançado pela Nokia.

Mais para frente, nos anos 2000, vimos nascer o Playstation 2. E, mais tarde, em 2005 e 2006, houve uma sequência de grandes lançamentos ao mercado: primeiro, veio o PlayStation 3, lançado pela Sony. Após, a Microsoft lançou o Xbox. Na sequência, a Nintendo chegou com uma grande novidade: o Wii, que misturava os games com interação física.

Disponível: <https://investnews.com.br/colunistas/play-to-earn-modinha-ou-realidade/>

TEXTO 3:

