Anais de Resumos Expandidos
VIII Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

A midiatização de ativismos na plataforma Roblox: protestos, causas e marcas[1]

The mediatization of activism on the Roblox platform: protests, causes, and brands

Karla de Melo Alves Meira
Izabela Domingues

Palavras-chave: Consumo de Ativismo; Roblox; Midiatização.

Introdução

Este trabalho aborda a midiatização dos ativismos na plataforma Roblox por meio de estudo exploratório com casos de ativismos no ambiente digital relacionados a usuários da geração Alfa e da geração Z, refletindo na inserção de protestos e diversas ações na Roblox. Trata-se de protestos midiatizados em ambientes de entretenimento. Nossa análise deste fenômeno político contemporâneo também abrange os ativismos de marca; porém, fazemos aqui uma distinção importante, pois se configuram como dois fenômenos diferentes que merecem ser analiticamente separados.

O objetivo deste resumo é discutir a midiatização dos ativismos e trazer exemplos das duas tipologias identificadas, considerando causas políticas e sociais, bem

[1] Trabalho apresentado ao VIII Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. POSCOM-UFBA. Salvador, Bahia. POSCOM-UFSM. Santa Maria, RS. ECA-USP. São Paulo/SP.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

como o ativismo marcário de organizações que engajam movimentos sociais. De um lado, temos o ativismo espontâneo dos usuários; de outro, o que pode ser chamado de ativismo de marca ou marketing orientado por propósito de marcas institucionais dentro da plataforma: duas vertentes que coexistem na Roblox, mas que operam a partir de lógicas diversas. Portanto, "Conjuntos de mídias podem ser cruciais para esse processo. Atores coletivos, como movimentos sociais e outros atores corporativos, usam as mídias de várias maneiras para construir sua agência comum" (Couldry e Hepp, 2020, p. 101).

Assim, apresentamos exemplos dos dois fenômenos considerando suas origens, diferenças, objetivos e potencialidades, a partir da metodologia de estudo exploratório, calcado em casos registrados na plataforma Roblox, acionando a teoria da Midiatização, da linha socioconstrutivista de Couldry e Hepp para as análises.

1. Midiatização de Ativismos

Os movimentos sociais “possuem melhores recursos para a construção de coletividades hoje em dia do que antes da era digital” (Couldry e Hepp, 2020, p. 231). Em 2026, milhares de jovens utilizaram a Roblox para manifestar sua indignação contra as operações do Serviço de Imigração e Alfândega dos EUA, conhecido pela sigla ICE. Para além de ser um *lócus* de sociabilidade e entretenimento, a plataforma se transformou em um ambiente de apoio a diversas causas e manifestação de protesto contra arbitrariedades e opressões impetradas no mundo inteiro, em especial com o avanço dos governos e simpatizantes da extrema-direita global.

Se crianças e jovens se utilizavam desse “*playground digital*” prioritariamente para interagir e se divertir, o que vemos, na atualidade, são avatares levantando cartazes e organizando marchas virtuais, cada vez mais, para evidenciar e discutir questões de direitos humanos e políticas migratórias. Portanto, os movimentos de coletividades em torno de objetivos comuns que identificamos na plataforma Roblox também podem ser

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

nomeados como movimentos sociais uma vez que suas relações são motivadas por "conflitos com oponentes identificáveis" (Couldry e Hepp, 2020, p. 234).

Esse movimento crescente se insere no que Domingues e Miranda (2018) conceituam como *consumo de ativismo*, ou seja, a adesão a causas e o apoio às mais diversas lutas sociais por meio do consumo, neste caso, o consumo de uma plataforma, cuja utilização primordial não existe para fins de militância, mas que pode ser amplamente utilizada com essa finalidade. De acordo com as autoras, "o consumo de ativismo é a adesão ao discurso ativista como valor simbólico de interação social que não implica em prática de ação ativista, mas que também não a exclui." (Domingues e Miranda, 2018).

Podemos vislumbrar na Roblox duas possibilidades de exercício do consumo de ativismo: 1) Há a *adesão ao discurso ativista* como valor simbólico de interação social, visto que, na plataforma, as interações simbólicas são responsáveis pelas dinâmicas de pertencimento e/ou exclusão a grupos e atividades vivenciadas coletivamente, sendo o discurso ativista importante e potente elo de ligação entre pessoas em função das suas visões de mundo e valores, funcionando, inclusive como capital simbólico; 2) É possível vislumbrar também a *prática de ação ativista* com grupos organizados, reivindicando mudanças e angariando participantes para mobilizações acerca de iniciativas dentro e fora da própria plataforma, como veremos a seguir.

No primeiro caso (adesão ao discurso ativista), temos como exemplo as manifestações de milhares de jovens, em 2026, que utilizaram a Roblox para propagar sua indignação contra as operações do ICE (Serviço de Imigração e Alfândega dos EUA). No segundo caso (prática de ação ativista), é possível pensar na notícia que ganhou destaque na mídia, também nesse ano, acerca dos milhares de avatares na Roblox que organizaram protestos coordenados, com cartazes e palavras de ordem, em função da suspensão de recursos de *chat* para menores de 13 anos na plataforma. Em 2026, a plataforma implementou verificações de idade mais rigorosas, o que também gerou novas ondas de manifestações internas.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Este movimento aponta um engajamento cívico das gerações Z e Alfa, principais usuárias da plataforma aqui estudada. As gerações 100% nativas digitais demonstram encontrar no ambiente tecnológico as ferramentas necessárias para expressar suas convicções, algo como “aqui se brinca, aqui se protesta”.

Ultrapassando as barreiras geográficas e físicas, usuários da Roblox geram redes de mobilização que chamam a atenção para problemas da sociedade contemporânea dentro de servidores de alta performance. “A plataforma deixou de ser apenas um jogo para se tornar um simulador de ativismo social, onde a criatividade é usada para dar visibilidade a causas que afetam diretamente a vida de famílias imigrantes.” (Alves, 2026).

Jenkins, Peters-Lazaro e Shresthova (2020), observam que fãs também são ativistas e, para que o ativismo se manifeste, é preciso, primeiro, desenvolver a imaginação de uma sociedade melhor. A esse movimento, nomeiam como imaginação cívica.

Figura 1 - Avatares protestam na plataforma Roblox



Fonte: LinkedIn Marcel Cohn . Disponível em: https://pt.linkedin.com/pulse/protestos-em-pixels-o-que-ativismo-mirim-roblox-ensina-marcel-cohn-33usf

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Pereira (2026, p. 95), observa que “os enredos de filmes, séries ou até mesmo as bandeiras levantadas por artistas podem servir de combustível imaginativo para fãs dentro da internet”, ao que acrescentamos que os jogos também podem contribuir com esse exercício imaginativo, transformando, inclusive, espaços privilegiados de visibilidade e formação de opinião junto a jovens e crianças, como a Roblox, como importante espaço de criação de uma consciência crítica e de imaginação cívica.

O ambiente gameficado, como Roblox, parece-nos bastante propício, nesse sentido, para o exercício da imaginação cívica. Nele, a mensagem política passa a ser disseminada de forma lúdica, sem perder, entretanto, seu teor de seriedade e veracidade. E o que é importante ser percebido: alcançando um público que dificilmente seria atingido e/ou afetado pelos meios de comunicação tradicionais.

> A organização desses eventos dentro da plataforma ocorre de maneira orgânica e altamente visual. Jogadores criam cenários que replicam manifestações das ruas, utilizando a mecânica de personalização para criar cartazes e uniformes temáticos. (Alves, 2026).

Para além da dimensão cívica e militante, é possível vislumbrar um caráter educativo nessas iniciativas de consumo de ativismo na Roblox. “Em muitos dos servidores dedicados a esse tema, os participantes distribuem informações sobre direitos básicos e compartilham relatos sobre o impacto das fiscalizações de fronteira.” (Alves, 2026).

Figura 2 -Avatares protestam na plataforma Roblox



ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Fonte: Alves (2026) . Disponível em: https://vastsoft.com.br/roblox-e-protestos-redefine-o-ativismo/

> Movimentos sociais agora reconhecem a importância das tecnologias midiáticas para processos sociais em geral e para a construção de coletividades em particular. Consequentemente, as mídias e as próprias infraestruturas de mídias são consideradas cada vez mais um *objeto de* engajamento político. (Couldry e Hepp, 2020, p. 232).

Por sua própria natureza, um game, ou aplicativo digital, se conforma como um ambiente de aprendizado coletivo. No caso da Roblox e das experiências de ativismo/consumo de ativismo vivenciadas nele, "a teoria política é colocada em prática através da simulação de situações reais, preparando uma nova geração de cidadãos conscientes e tecnologicamente preparados para o debate público". (Alves, 2026).

2. Estudo exploratório na plataforma Roblox

Identificamos casos que exemplificam essa articulação intencional de usuários que tem ocorrido na Roblox, visando impulsionar diversos fenômenos políticos e sociais. São inúmeros usuários unidos em torno de causas, de direitos humanos e de problemas sociais. Trazemos aqui casos de marcas que buscam divulgar seu propósito nas ambiências digitais frequentadas pelos usuários mais jovens. Verificamos que os protestos têm a característica transmidiática porque são replicados e amplificados nas plataformas de redes sociais tais como Instagram e TikTok.

Anais de Resumos Expandidos
VIII Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Figura 3 - Roblox Protestos em favor da Palestina



Fonte: Dazed. Disponível em: https://www.dazeddigital.com/life-culture/article/61323/1/here-s-why-young-people-are-protesting-in-virtual-worlds-roblox-palestine

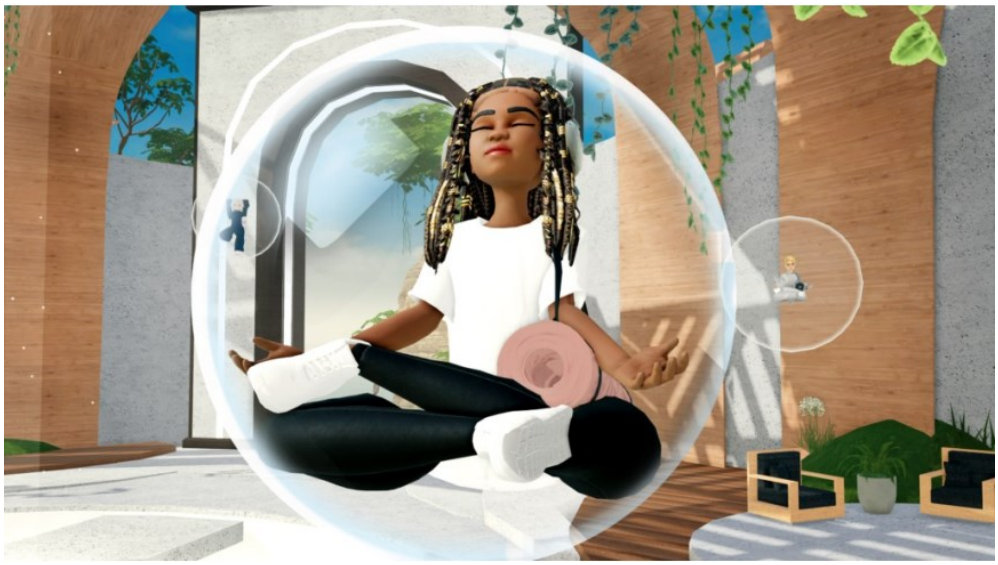
Figura 4 - Roblox Protestos contra o ICE - EUA



Fonte: Words Worth .Disponível em: https://mfswordsworth.com/2026/04/19/from-streets-to-screens-how-roblox-has-shaped-a-new-era-of-youth-activism/

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Figura 4 - Experiência marcária Santuário Alo Yoga - mindfulness



Fonte: Retail TouchPoints (RTP). Disponível em: https://www.retailtouchpoints.com/news/alo-yoga-gets-physical-in-roblox-with-in-store-integration/149787/

Figura 5 - Experiência marcária H&M loooptopia - Sustentabilidade



Fonte: Retail Dive. Disponível em: https://www.retaildive.com/news/hm-roblox-loooptopia-game-sustainability/639699/

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

Tabela 1 - Ativismo de Usuário X Ativismos de Marcas

Característica	Ativismo de Usuário	Ativismo de Marca
Origem	Espontânea, comunitária e reativa.	Estratégica, institucional e planejada.
Objetivo	Influenciar políticas, protestar ou expressar opiniões.	Educar sobre produtos/valores e gerar afinidade.
Economia	Gera conteúdo que alimenta a economia da plataforma sem interrompê-la.	Cria novos fluxos de receita através de bens digitais e recompensas.
Ferramentas	Hackeamento de espaços existentes ou uso de cartazes/avatares.	Espaços proprietários customizados e publicidade imersiva.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

A plataforma Roblox expõe crianças e adolescentes às lógicas do mercado, incorporando-as como uma condição estrutural da própria diversão. Ao capturar até mesmo as formas de contestação dentro de seus limites, a plataforma transforma o ativismo virtual em mais uma camada de conteúdo gerado pelo usuário, que pode ser rentabilizado e circulado. Roblox acostuma as crianças ao capitalismo ao normalizar as a *paywalls*, as compras de prestígio, a escassez artificial e o acesso desigual, sob o pretexto da liberdade criativa (Tonkunas, 2026). A dissidência, nesse contexto dos ativismos, não rompe com a economia da plataforma, apenas a abastece com novo conteúdo. Essa dinâmica se torna ainda mais evidente ao se examinar a estrutura produtiva da plataforma.

3. Considerações finais

Hoje a Roblox é uma extensão da praça pública, midiatizada e mediada pelas lógicas próprias das plataformas digitais. Os protestos ocorrem de forma orgânica, sem

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

convocação centralizada, com usuários que recriam a gramática visual das manifestações de rua pela personalização de avatares, cartazes temáticos e encenação de marchas em servidores de plataforma de jogos. Essa capacidade vem da familiaridade geracional com os códigos do ativismo e da linguagem das plataformas. O desfecho político dessas mobilizações reforça o argumento, pois vídeos das marchas acumularam milhões de visualizações no Instagram, TikTok e Twitter (X), pautaram discussões na grande mídia e mobilizaram organizações de direitos civis, desfazendo qualquer distinção rígida entre o que ocorre dentro e fora das plataformas.

Esse trânsito é um traço estrutural da comunicação política contemporânea, e as plataformas digitais não são territórios neutros, o que exige que a pesquisa em comunicação continue a questionar as condições em que essa neutralidade é performada e os interesses a que ela serve. Nos servidores dedicados à causa migratória circulam informações sobre direitos básicos, relatos de famílias afetadas e discussões sobre políticas públicas, transformando o espaço do jogo em ambiente de letramento político para sujeitos que, fora dele, teriam acesso restrito ao debate. Esse aspecto da midiatização de ativismos merece ser tratado como dado de pesquisa, pois aponta para uma função comunicacional que as plataformas de entretenimento digital exercem de maneira cada vez menos periférica em relação às instituições tradicionais de formação política.

Referências

ALVES, E. Como a união entre Roblox e protestos redefine o ativismo. **VastSoft:** Inovação e Inteligência, 3 fev. 2026. Disponível em: https://vastsoft.com.br/roblox-e-protestos-redefine-o-ativismo/. Acesso em: 30 maio 2026.

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 8(2026)

COHN, M. **Protestos em Pixels**: O que o "Ativismo Mirim" no Roblox ensina sobre o futuro dos Negócios. Disponível em: https://pt.linkedin.com/pulse/protestos-em-pixels-o-que-ativismo-mirim-roblox-ensina-marcel-cohn-33usf . Acesso em: 29 maio 2026

COULDRY, N.; HEPP, A. **A construção mediada da realidade**. Tradução: Luzia Araújo. São Leopoldo: Unisinos, 2020.

DOMINGUES, I.; MIRANDA, A. P. de. **Consumo de ativismo**. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2018.

JENKINS, H.; PETERS-LAZARO, G.; SHRESTHOVA, S. **Popular Culture and the Civic Imagination:** Case Studies of Creative Social Change. New York University Press, 2020.

PEREIRA, A. V. D. K-política: as estratégias de engajamento online de fandoms de k-pop na eleição presidencial brasileira de 2022. Orientadora: Izabela Domingues da Silva. 2026. **Dissertação** (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal de Pernambuco, Recife/PE, 2026.

TONKUNAS, G. What is Roblox teaching children about capitalism? **Psyche Ideas**, Aeon Media, 9 mar. 2026. Disponível em: https://psyche.co/ideas/what-is-roblox-teaching-children-about-capitalism. Acesso em: 29 maio 2026.