INTERNACIONAL

Roblox, Fortnite y GTA como trincheras digitales contra el ICE

30 de enero de 2026 · 2 min de lectura





La plataforma **Roblox** se ha convertido en el nuevo epicentro de protestas virtuales contra las redadas del **Servicio de Control de Inmigración y Aduanas** (**ICE)**. Cientos de avatares han ocupado servidores para desplegar banderas mexicanas y consignas como *“Stop ICE”*, viralizando estos “enfrentamientos simbólicos” en TikTok luego de que la plataforma intentara frenar el activismo cerrando chats oficiales.

Este fenómeno no es aislado. Según reportó Megan Farokmanesh, para el medio *Wired*, comunidades migrantes están utilizando **Fortnite** y **GTA 5** para simular redadas y educar a los jóvenes sobre cómo reaccionar ante detenciones reales. Un caso emblemático fue la transmisión de **SteveTheGamer55**, quien recreó en *GTA 5 RP* una escena de agentes enmascarados procesando migrantes ante 4.6 millones de suscriptores, mientras otros jugadores organizaban una protesta digital.



Detrás de este movimiento está **New Save Collective**, un grupo de activistas liderado por figuras como *PitaBreadFace*. Su misión es la reapropiación del espacio digita**l**. Mientras el Ejército de EE. UU. y el Departamento de Seguridad Nacional utilizan estéticas de *Halo* o *Pokémon* para normalizar el uso de la fuerza y reclutar jóvenes, este colectivo busca construir comunidades empáticas y educadas en derechos civiles.

“La mayoría somos inmigrantes o hijos de inmigrantes”, afirma el colectivo, que surgió como respuesta a la toxicidad de movimientos como *Gamergate* y al uso de videojuegos como herramientas de acoso por parte de la derecha. Hoy, los mundos virtuales han dejado de ser simples juegos para transformarse en plazas públicas masivas donde se debate desde la crisis fronteriza hasta el conflicto en Palestina, uniendo a policías, abogados y ciudadanos en un entorno de diálogo político sin precedentes.

New Save Collective y Define American transforman plataformas como *Fortnite* en espacios de educación cívica para familiarizar al público con operativos del ICE y derechos migratorios. Esta estrategia responde al uso de narrativas de “defensa de la patria” por parte de agencias oficiales para normalizar redadas. Para estos colectivos, los videojuegos no son un recurso casual, sino un frente estratégico para combatir la xenofobia, disputar el discurso público y sostener la organización política a largo plazo.

Publicado en Punto de Referencia. Dirección original: https://puntodereferencia.mx/internacional/roblox-fortnite-y-gta-como-trincheras-digitales-contra-el-ice
Descargado el 21 de noviembre de 2026.