

Aumenta en un 80% el tiempo que pasan los menores españoles jugando a Roblox en 2021

[Multimedia](#)

Según Qustodio, se convierte en el videojuego líder de perfiles activos en España con un 38%, desbancando a Brawl Stars (33%), top1 desde 2019. Además, es el videojuego en el que los menores españoles invierten más tiempo jugando, empleando un total de 145 minutos diarios, lo que supone un incremento del 80,2% respecto al año anterior

La tecnología está cambiando la forma de vivir, sobre todo en lo que se refiere a el entretenimiento. De hecho, la industria de los videojuegos está creciendo exponencialmente cada año llegando a generar un total de 1.795 millones de euros en 2021 en España, con un número de usuarios superior a 18 millones, lo que supone un crecimiento del 2,8% respecto al año anterior, según la Asociación Española de Videojuegos (Aevi).

Hasta hoy, los videojuegos eran distribuidos directamente por los creadores a los usuarios. Sin embargo, en la actualidad, se está empezando a operar de una manera totalmente diferente. Un ejemplo de ello es Roblox, una plataforma que permite al usuario, tras crearse una cuenta, acceder a miles de videojuegos creados por la comunidad.

Creado en 2003 por los ingenieros estadounidenses David Baszuki y Erik Cassel, es un videojuego multijugador gratuito online en el que el jugador da forma a sus mundos y puede compartílos con otros jugadores. Además, Roblox, que su nombre procede de la unión de las palabras inglesas robot y bloques (blocks), se convierte en el videojuego con más cuentas registradas superando los 3.000 millones en el mundo.

Siendo el segundo juego más descargado en 2021 con 182 millones de descargas en todo el mundo, lo que diferencia a "Roblox" del resto de videojuegos, es que sus usuarios pueden convertirse en diseñadores del mismo utilizando la plataforma "Roblox Studio" y mediante el lenguaje de programación Lua, pueden llegar a cobrar una recompensa en dinero real. De hecho, la cantidad de juegos o "experiencias" que actualmente se encuentran disponibles dentro de la plataforma, supera los 40 millones, de acuerdo con los datos de la página *Backlinko* (que a su vez extrae sus datos de la base de datos de Roblox).

Según el último informe *'Del cambio a la adaptación: viviendo y aprendiendo en un mundo digital'* presentado por [Qustodio](#), plataforma líder en seguridad online y bienestar digital para familias, por primera vez, Roblox se convierte en el videojuego líder de perfiles activos en España en 2021 con un 38%, desbancando a Brawl Stars (33%), top1 desde 2019.

Además, es el videojuego en el que los menores españoles invierten más tiempo jugando, empleando un total de 145 minutos diarios, lo que supone un incremento del 80,2% respecto al año anterior. En España, se observa que los menores que más tiempo están conectados en la plataforma son los que se sitúan en el rango de edad de los 16 a 18 aumentando su tiempo de uso en un 129%, pasando de una media de 72 min/día a 165 min/día, seguidos de 7 a 9 años que pasan conectados a la plataforma de 91 min/día a 157 min/día. Por detrás los menores de 13 a 15 años, que han pasado de emplearla de 83 min/día a 145 min/día y de 10 a 12 años de 87 min/día a 139 min/día. A la cola se sitúan los más pequeños de la casa de 4 a 6 años, que han pasado de jugar de 72 min/día a 129 min/día.

El resto del top 5 de videojuegos más usados por los menores españoles lo componen: Minecraft (34 min/día), Brawl Stars (30 min/día), Clash Royale (29 min/día) y Among Us (17 min/día). Cabe señalar que los 5 videojuegos más destacados, independientemente de la edad de los menores, contienen algún tipo de violencia.

Además, Roblox permite que los menores puedan acceder al chat online, una herramienta disponible para que los usuarios puedan interactuar entre ellos mientras juegan en línea, por lo que, no está exento de comportamientos inadecuados a un mal uso. Al no estar supervisado por un adulto, este tipo de chat puede conllevar los siguientes riesgos: abuso, robo de identidad, fraude en línea, filtración de información privada, chantaje, entre otros, produciendo un impacto negativo en los niños.

Por este motivo, algunas familias también optan por bloquearla. Según el estudio los videojuegos que más prohíben los padres en España son: “Brawl Stars” con un 20%; le sigue “Roblox” con un 19%, “Clash Royale” 19%, “Among Us” 11% y “Clash of Clans” 9%.

Para Eduardo Cruz, CEO y cofundador de Qustodio , “es muy importante que las familias sepan qué videojuegos se descargan sus hijos y supervisar si el contenido es adecuado y apropiado para su edad. Aunque no es una tarea fácil para muchos padres, también les aconsejaría que establezcan normas de uso de los videojuegos como poner límites de tiempo, además de que el menor se comprometa a consultar con ellos determinadas acciones, como aceptar una invitación de juego 'online' o realizar un pago por Internet”.
