

# Roblox se reinventa: anuncia contenido para mayores de 17 años

[SociedadLo Actual](#)

## Roblox se reinventa: anuncia contenido para mayores de 17 años

Con esta nueva experiencia, la plataforma de videojuegos ha explicado que los creadores podrán ofrecer contenido con “temas e historias más maduras”, tal y como ocurre en programas de televisión o comedias.

Roblox ha anunciado que permitirá a los creadores de videojuegos en línea crear experiencias para usuarios mayores de 17 años, incluyendo temas e historias “más maduras”, así como prácticas con más “violencia, sangre o humor crudo”.

La compañía de videojuego en línea ha subrayado que es una plataforma “para todas las edades” donde las personas pueden conectarse con amigos y descubrir “una amplia gama de experiencias relevantes, atractivas y apropiadas para su edad”.

Al respecto, la firma ha señalado que actualmente, el grupo de edad “más rápido de crecimiento” en Roblox es el que comprende entre los 17 y los 24 años. De hecho, ha destacado que en 2022, el 38 por ciento de los usuarios activos del videojuego en línea tenían 17 años o más.

### Evolución natural

En este marco, la empresa de videojuegos ha anunciado que “como evolución natural”, permitirá a los creadores diseñar contenido específico para esta audiencia. Así, solo los usuarios que hayan verificado tener una edad de al menos 17 años podrán crear o consumir estas experiencias en Roblox, tal y como ha señalado en un comunicado en su web.

Hasta ahora la plataforma de videojuegos en línea ha permitido

experiencias para grupos de edad determinados, con categorías que varían desde para todas las edades, a 9 años o más y 13 años o más. Ahora también se incluirá una categoría de creación de videojuegos de 17 años o más.

Con esta nueva experiencia dirigida a un público más adulto, Roblox ha explicado que los creadores podrán ofrecer contenido con “temas e historias más maduras”, tal y como ocurre en programas de televisión o comedias. Asimismo, estas experiencias también podrán contener “más violencia, sangre o humor crudo”.

De cara a poder disfrutar de estas experiencias, Roblox ha destacado la importancia de cumplir con sus estándares de seguridad y civismo, por lo que se requiere verificación de edad.

## **Orientación para padres**

Asimismo, los usuarios también disponen de controles y orientación para padres, de cara a escoger “el contenido más apropiado”. De hecho, la compañía ha señalado que están actualizando su Guía para padres y cuidadores de Roblox.

Igualmente, la compañía también ha especificado que todos los usuarios han de cumplir con sus normas y políticas comunitarias, que también están actualizando para incluir el contenido apropiado para personas mayores de 17 años.

Por otra parte, Roblox ha apuntado que la mayoría de los creadores de videojuegos en línea tiene 17 años o más. En este sentido, la compañía ha destacado su intención de apoyar a los creadores de contenido “permitiéndoles crear experiencias que resuenen con ellos”. “Ahora tienen una manera de aprovechar nuestra audiencia de más rápido crecimiento”, ha apostillado la compañía.

Así han detallado que esperan “inspirar” a crear experiencias para mayores al destacarlas en sus herramientas de recomendación “únicamente para personas que tienen al menos 17 años”. Según han explicado, como consecuencia los creadores tendrán nuevas oportunidades para aumentar la participación y las ganancias potenciales.

**Con información del Correo del Caroní**