



Sistemas de calificación de video juegos, revisión narrativa

(E) Videogame rating systems, narrative review

Fernández-Revelles, Andrés B.¹; Zurita-Ortega, Félix²; Castañeda-Vázquez, Carolina³; Martínez-Martínez, Asunción⁴; Padial-Ruz, Rosario⁵; Chacón-Cuberos, Ramón⁶.

Resumen

Introducción: Los sistemas de calificación de videojuegos son una herramienta muy extendida para orientar en el uso de los videojuegos y la protección del menor. **Objetivos:** Analizar y revisar los sistemas de calificación de videojuegos en la literatura científica. **Métodos:** Recopilar de las bases de datos Web of Science y Scopus todas las publicaciones relacionadas directamente con el tópico "Game Rating System". **Resultados y discusión:** 13 publicaciones con 11,15 citas por publicación y h-index seis, además no todos los sistemas son estudiados y citados en las publicaciones. Existen coincidencias en la importancia, la necesidad y utilidad de los sistemas de calificación para proteger al menor. **Conclusiones:** Los sistemas de calificación de videojuegos son una herramienta válida para la protección del menor. Aunque debería investigarse más sobre los sistemas de calificación de videojuegos y posiblemente se podrían mejorar además de adquirir otras competencias en relación con la orientación al usuario. **Palabras clave:** Videojuegos; sistemas de calificación de juegos; protección del menor; violencia; sexo; adicciones.

Abstract

Introduction: Game rating systems are a very widespread tool to guide the use of videogames and the protection of minors. **Aim:** Analyze and review the game rating systems in the scientific literature. **Methods:** Collect all the publications directly related to the topic "Game Rating System" from the Web of Science and Scopus databases. **Results & discussion:** 13 publications with 11.15 citations per publication and h-index six, besides not all the systems are studied and cited in the publications. There are coincidences in the importance, necessity and usefulness of rating systems to protect the minor. **Conclusions:** Game rating systems are a valid tool for child protection. Although more should be investigated on videogame qualification systems and could possibly be improved in addition to acquiring other competencies in relation to user orientation. **Keywords:** Video game; game rating systems; child protection; violence; sex; addictions.

Tip: Narrative Review - **Section:** Miscellany

Author's number for correspondence: 1 - Sent: 11/01/2018; Accepted: 29/01/2018

¹Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada, España. abfr@ugr.es, ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8089-650X>

²Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada – España email, felixzo@ugr.es ORCID <https://orcid.org/0000-0001-5718-0274>

³Departamento de Educación Física y Deporte, Universidad de Sevilla – España - carolinacv@us.es; ORCID <https://orcid.org/0000-0002-0647-507X> ⁴Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Evaluación, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada – España – asuncionmm@ugr.es, ORCID

⁵Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada, España, rpadiar@ugr.es, <https://orcid.org/0000-0002-7804-5562>

⁶Departamento de Didácticas Integradas, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Huelva, ramon.chacon@ddi.uhu.es, ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0937-1089>,

(P) Sistemas de qualificação de videogames, revisão narrativa

Resumo

Introdução: Os sistemas de qualificação de videogames são uma ferramenta muito difundida para orientar o uso de videogames e a proteção de menores. **Objetivos:** Analisar e analisar os sistemas de qualificação do videogame na literatura científica. **Métodos:** compile todas as publicações diretamente relacionadas ao tópico "Game Rating System" das bases de dados da Web of Science e Scopus. **Resultados e discussão:** 13 publicações com 11,15 citações por publicação e h-index seis, além de não serem estudados e citados todos os sistemas nas publicações. Há coincidências na importância, necessidade e utilidade dos sistemas de classificação para proteger o menor. **Conclusões:** os sistemas de qualificação de videogames são uma ferramenta válida para a proteção de menores. Embora seja necessário pesquisar mais sobre sistemas de classificação de videogames e possivelmente ser melhorados, além de adquirir outras habilidades em relação à orientação do usuário

Palavras-chave: Jogos de vídeo; sistemas de classificação de jogos; proteção do menor; violência; sexo vícios

I. Introduction / Introducción

Los sistemas de calificación de juegos, concretamente de videojuegos surgen en 1994 a partir de la extrema violencia incluida en ellos (Funk, Flores, Buchman, y Germann, 1999; Jordan, 2008) con el fin de garantizar que los contenidos del producto se adecúen a las características del destinatario, así como para orientar al consumidor, en función de diferentes parámetros se clasifica y califica por edades el juego. Estos sistemas y otros similares también son utilizados con otros productos de entretenimiento como televisión, DVD, vídeos, películas y otras aplicaciones digitales (Gentile, Maier, Hasson, y de Bonetti, 2011; Jordan, 2008).

Los sistemas de calificación, clasificación y evaluación de contenidos, a partir de ahora sistemas de calificación de videojuegos o las siglas en inglés GRS que viene de Game Rating Systems, tienen dos objetivos principales: el primero es proteger a niños y adolescentes de un contenido inadecuado para su edad que pueda influir negativamente en su desarrollo, y en un segundo lugar y ligado al primero orientar al usuario en el uso y adquisición del producto.

Los sistemas de calificación de juegos y aplicaciones digitales más extendidos son: Entertainment Software Rating Board (ESRB) que es utilizado en Estados Unidos (Entertainment Software Association, 2017), Pan European Game Information (PEGI) utilizado en Europa (Pan European Game Information (PEGI), 2017), Australian Classification Board (ACB) utilizado en Australia (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017), Classificação Indicativa (ClassInd) en Brasil (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017) y Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) en Alemania (Selbstkontrolle der Computerspielewirtschaft, 2017), Infocomm Media Development Authority (IMDA) en Singapur (Infocomm Media Development Authority - Singapore Government (IMDA), 2017).

Partiendo de la existencia de diferentes sistemas de evaluación y clasificación con una determinada influencia territorial y compartiendo formas de calificación por edades, aunque adaptadas a las diferentes culturas y leyes de cada región, surge la idea de simplificación del sistema de clasificación por edades. Con participación de autoridades de numerosos países y con el asesoramiento de fabricantes, diseñadores y vendedores de productos digitales aparece en 2013 la International Age Rating Coalition (IARC) simplificando el proceso al obtener la calificación del producto tras ser evaluado este por un solo organismo y calcula y asigna las calificaciones en todo el mundo adaptándolo a los diferentes sistemas de evaluación regionales (International Age Rating Coalition (IARC), 2017).

Vamos a realizar un recorrido por los diferentes sistemas de calificación de juegos más extendidas y que además están asociadas a la IARC:

Sistema calificación ESRB

Está realizada para videojuegos y aplicaciones digitales. Está compuesto por tres partes: las categorías de clasificación, los descriptores de contenido y los elementos interactivos (Entertainment Software Association, 2017).

Las categorías de clasificación que utilizan sugiriendo la edad para su uso son para: Niños Pequeños, Todos, Todos+10 es para 10 años o más, Adolescentes para usuarios de 13 años o más, Maduro para usuarios de 17 años o más, Adultos únicamente sería solo para adultos de 18 años o más, y Clasificación Pendiente (Entertainment Software Association, 2017).

Los descriptores de contenido indican la motivación de la clasificación y son: Referencia al alcohol, Animación de sangre, Sangre, Derramamiento de sangre, Violencia de caricatura, Travesuras cómicas, Humor vulgar, Referencia a drogas, Violencia de fantasía, Violencia intensa, Lenguaje, Letras de canciones, Humor para adultos, Desnudez, Desnudez parcial, Apuestas reales, Contenido sexual, Temas sexuales, Violencia sexual, Apuestas simuladas, Lenguaje fuerte, Letra de canción fuerte, Temas insinuantes, Referencia al tabaco, Uso de alcohol, Uso de drogas, Uso de tabaco, Violencia, Referencias violentas (Entertainment Software Association, 2017).

Elementos interactivos informan sobre la interactividad del producto y son: Ubicación compartida, Interacción de usuarios, Compras digitales, Internet sin límites (Entertainment Software Association, 2017).

Sistema calificación PEGI

Está realizada para videojuegos y está compuesto por dos partes: la clasificación por edades y los descriptores (Pan European Game Information (PEGI), 2017).

La clasificación por edades va encaminada a indicar la edad a la que serían idóneos los contenidos sólo relacionados con la protección de menores y sin entrar en el nivel de habilidad o dificultad. Los niveles de clasificación son mayores de 3, 7, 12, 16 y 18 (Pan European Game Information (PEGI), 2017).

Los descriptores son ocho e indican los criterios por los cuales el juego ha sido clasificado en una categoría determinada. Las categorías son: Lenguaje soez, Discriminación, Drogas, Miedo, Juego, Sexo, Violencia, En línea (Pan European Game Information (PEGI), 2017).

Sistema calificación ACB

Está realizada para contenidos de determinadas publicaciones, películas y videojuegos, y está compuesto por dos partes: La clasificación por edades y los tres principios esenciales de la decisión de clasificación (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017).

La clasificación por edades y orientación de utilización: Check The Classification (CTC) (verificar clasificación) contenido evaluado y aprobado pero falta clasificación; General (G) es adecuada para todos, tiene un impacto leve; Parental Guidance (PG) (Orientación parental) no recomendado para menores de 15 sin la orientación parental, tiene impacto leve pero a veces puede ser confuso; Mature (M) (Maduro) recomendado para audiencias maduras o adolescentes de más de 15 años por su contenido con impacto moderado; Mature Accompanied (MA 15+) (Acompañado de adultos) restringido y no adecuado para menores de 15 años, los menores de 15 años deberían ir acompañados de adultos por su fuerte impacto; Restricted (R 18+) (Restringido) restringido a mayores de 18 años por su contenido de alto impacto; Restricted (X 18+) (Restringido) restringido a adultos mayores de 18 años, especial restricción por contenido sexual explícito (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017).

Los tres principios esenciales de la decisión de la clasificación son: La importancia del contexto, evaluación del impacto y los seis elementos clasificables (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017).

Los seis elementos clasificables, como los descriptores en otras categorías son: Tema, Violencia, Sexo, Lenguaje, Uso de drogas, Desnudos (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017).

Sistema calificación ClassInd

Está realizada para la clasificación indicativa de obras audiovisuales de televisión, cine, vídeo, videojuegos y juegos de rol. Utiliza una clasificación por edades a partir de tres criterios o descriptores que aumentan o disminuyen en función de dos elementos (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017).

Los niveles de clasificación por edad son: Libre (L) para la audiencia general, (10) para mayores de 10 años, (12) para mayores de 12 años, (14) para mayores de 14 años, (16) para mayores de 16 años, (18) para mayores de 18 años. Esta clasificación puede ser matizada en función de los elementos (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017).

Los criterios o descriptores son tres: violencia, sexo y drogas (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017).

Los elementos que aumentan y disminuyen el impacto de los criterios son los atenuantes y agravantes (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017).

Elementos atenuantes: Composición de la escena, relevancia, frecuencia, ligado a contenidos: deportivos, históricos, artísticos, culturales o científicos, irónico o en contexto cómico-lúdico, contexto de fantasía, insinuación-simulación o prueba, motivación, contrapunto, contenido positivo (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017).

Elementos agravantes: Composición de la escena, relevancia, frecuencia, valoración de contenido negativo, motivación, contenido inadecuado con niños o adolescentes y contexto (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017).

Sistema calificación USK

Está realizada para la clasificación de los videojuegos. Utiliza una clasificación por edades: para todos (0), y mayores de 6, 12, 16 y 18 en las que evalúa y califica que impacto puede tener ese juego en función de diferentes aspectos. Estos descriptores o aspectos son: El concepto de juego en función de su realización audiovisual, Jugadas y comprensión, Atmósfera, Realismo, Autenticidad, Semejanza humana, Atractivo para los jóvenes y potencial identificación, Presión para actuar, Violencia, Guerra, Miedo y amenaza, Contenidos sexuales, Discriminación, Lenguaje, Drogas (Selbstkontrolle der Computerspielewirtschaft, 2017).

Incluimos además este sistema de calificación de videojuegos que no está asociada a la IARC pero que tiene influencia en esa zona geográfica por ser la primera del entorno:

Sistema de calificación IMDA

Singapur ve la necesidad de crear un sistema propio de calificación de videojuegos para adaptarlo mejor a su cultura. En 2008 pone en marcha la calificación por edades que está estructurada así: Para todas

las edades (G), para mayores de 6, 15,18 y prohibido su uso y comercialización (X) o NAR (Not Allowed for All Rating) o no permitido para todos los niveles. Se basa en los principios generales de: aceptación moral estándar generalizada, necesidad de protección del menor, armonía religiosa y racial, interés nacional, tratamiento del tema y contenido, evaluación del impacto y creatividad o mérito educativo. Utiliza los siguientes descriptores: tema, violencia, sexo, desnudez, lenguaje, uso de drogas (Infocomm Media Development Authority - Singapore Government (IMDA), 2017).

Como vemos los diferentes sistemas de evaluación y calificación de los videojuegos tienen una similitud en cuanto a los niveles de edad al igual que una similitud en los descriptores o criterios siendo básicamente tres: sexo, violencia y adicción, con diferentes interpretaciones y subdivisiones. Son matizados en función de la posibilidad de juego online y del mayor impacto por realismo, contexto, etc...(Infocomm Media Development Authority - Singapore Government (IMDA), 2017)

I.1.Aims / Objetivos:

El objetivo de este artículo es analizar y revisar los sistemas de calificación de videojuegos en la literatura científica.

II. Methods / Material y métodos

Para realizar este estudio se utilizaron las bases de datos Web of Science (WoS) con todas sus bases de datos habilitadas, y Scopus y la búsqueda se realizó el 1 de septiembre de 2017.

Para obtener los datos se introdujo en el campo Tema de las bases de datos el tópico de investigación “Game Rating System” con truncadores de plural para obtener los resultados si estos términos se han utilizado en plural. También con esos términos quedan incluidos tópicos como “Video Game Rating System” el periodo utilizado para la búsqueda en las bases de datos ha sido desde 1900 hasta la fecha de la búsqueda, metodología similar a la utilizada en (Fernandez-Revelles, 2014; Fernández-Revelles, 2012; Fernandez-Revelles, Chillon, et al., 2009; Fernandez-Revelles, Robles, et al., 2009).

Se consideran como publicación para el estudio aquellas que aparecen en las bases de datos, ya sean, capítulo de libro, artículo, comunicación en congreso, etc...

Como criterio para selección de la publicación para su análisis tras la lectura del resumen se seleccionan aquellas que teniendo esas palabras claves además el contenido del documento trata los sistemas de calificación de videojuegos.

III. Results / Resultados

El conjunto de publicaciones recogido en ambas bases de datos ha sido de 84 de las cuales hay 58 sin ninguna relación con el tema, aunque, las tres palabras de nuestro tema de investigación aparecen en el texto y han sido desechadas. Trece publicaciones con una relación muy indirecta con el tema que también se han descartado. Por lo que finalmente nos quedan 13 publicaciones para el estudio con el texto completo de la publicación.

Las 13 publicaciones han sido encontradas en la base de datos WoS, se reparten en el tiempo desde 1999 hasta 2017, siendo 2 en 1999, una en 2001, una en 2004, una en 2008, una en 2009, dos en 2010, una en 2013, una en 2015, dos en 2016 y una en 2017. Todas las publicaciones son artículos excepto una que es capítulo de libro.

Las publicaciones se reparten en las categorías de WoS de la siguiente forma: Cuatro en Communication, tres en Business, dos en Pediatrics y dos en Social Sciences Interdisciplinary, y con una publicación aparecen en Clinical Neurology, Cultural Studies, Economics, Education Educational Rsearch, Family Studies, Health Policy Services, Phusics Applied, Psychology Social, Social Issues y Sociology.

La distribución geográfica de las publicaciones se reparte así: Seis en USA, dos en Nehterlands y con una publicación England, Germany, Italy, Malaysia y Spain.

Realizando un análisis bibliométrico de las publicaciones seleccionadas encontramos que tienen un h-index de seis, con un promedio de citas por elemento de 11,15, siendo citadas en conjunto un total de 145 veces en 129 artículos.

Resumen de los contenidos de artículos analizados

Tabla 1. Resumen de los contenidos de los artículos analizados

(Autor(es), año)	GRS	Objetivo(s)	Conclusión(es)
(Anders, 1999)	ESRB	Conocer categoría más vendida de videojuegos	Afirma el importante valor del GRS para la protección del menor sobre todo en contenidos violentos.
(Funk, Flores, Buchman, y Germann, 1999)	ESRB	Analizar los resultados de los primeros años de utilización de ESRB en relación a la distribución sociodemográfica en el consumo de diferentes videojuegos con contenido violento. Relacionar la clasificación realizada por ESRB a los videojuegos y la percepción del consumidor sobre ese juego.	Reconoce la necesidad de investigar los GRS y mejorarlos en función de los contenidos violentos para proteger a los menores y relacionarlo con la percepción de los consumidores para así crear un sistema integral de GRS.

(Walsh y Gentile, 2001)	KidScore	Probar los sistemas que había en 2001 de sistemas de calificación para películas, TV, y videojuegos.	
(Trenite, van der Beld, Heynderickx, y Groen, 2004)	ESRB	Analizar estímulos ambientales y visuales que producen los videojuegos	Los GRS deberían incluir alertas por la utilización de estímulos visuales que puedan provocar algún tipo de problema, sobre todo en niños y adolescentes.
(Jordan, 2008)	ESRB	Analizar las contribuciones de los medios de comunicación que puedan afectar potencialmente al desarrollo sano de los niños.	Existe una importante necesidad hoy día para informar y evaluar la política de los medios de comunicación, con el fin de proteger a los menores de contenidos dañinos.
(Bijvank, Konijn, Bushman, y Roelofsma, 2009)	PEGI, ESRB	Comprobar que los GRS hacen la función de proteger a menores de contenidos no adecuados	Las etiquetas restrictivas ejercen como indicativo de “efecto de fruta prohibida” con la que quiere jugar el menor.
(Becker-Olsen y Norberg, 2010)	ESRB	Examinar la percepción de las calificaciones en los GRS	Existe la necesidad de evaluar de nuevo el sistema de calificación actual de los videojuegos.
(Sedeno, 2010)	PEGI, ESRB	Analizar como determinados videojuegos pueden ser utilizados para desarrollar habilidades y destrezas espaciales.	Resalta la importancia de los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje actualmente y proporciona información sobre los GRS de ESRB y PEGI
(Dogruel y Joeckel, 2013)	USK, PEGI, ESRB	Analizar la configuración de tres grandes sistemas de GRS muy extendidos	Cada sistema tiene un enfoque distinto regulando el uso de un determinado tipo de videojuegos con mayor énfasis. ESRB se centra en la regulación del uso de videojuegos por los niños, protegiéndolos de contenido sexual y violento. USK se centra en el uso de juegos violentos de tiros de una forma más severa, y PEGI es una mezcla intermedia.
(Felini, 2015)	PEGI, ESRB, IARC	Analizar los sistemas actuales de clasificación de videojuegos.	Indica proposiciones concretas para mejorar y unificar la calificación de los videojuegos, mejorar la calidad de estos.
(Cranwell, Whittamore, Britton, y Leonardi-Bee, 2016)	PEGI	Analizar videojuegos que contengan asociación entre juego y consumo de sustancias con posibilidad de ser adictivas como alcohol, tabaco y drogas.	El contenido de videojuegos en los que se hace alusión al alcohol y tabaco es común en los videojuegos y eso puede provocar que los adolescentes que juegan a esos videojuegos tengan más probabilidades de experimentar con tabaco y alcohol.
(Hamid y Shiratuddin, 2016)	ESRB, PEGI, IMDA.	Analizar coincidencias y diferencias de los sistemas de clasificación de juegos ESRB, PEGI, IMDA y justificar porque Malasia necesita un sistema diferente de clasificación de videojuegos	Propone un sistema de clasificación de videojuegos muy similar a IMDA para Malasia.
(Laczniak, Carlson, Walker, y Brocato, 2017)	ESRB	Analizar la efectividad del sistema de clasificación ESRB como herramienta de mediación entre padres e hijos	El estudio muestra como los hijos de padres que se esfuerzan en mediar y restringir el juego con videojuegos violentos juegan con juegos menos

		para reducir el tiempo que estos pasan jugando con juegos violentos.	violentos y además estos esfuerzos se incrementan cuando los padres usan como apoyo el sistema de calificación ESRB.
--	--	--	--

IV. Discussion / Discusión

Las calificaciones de videojuegos juegan un papel muy importante en la protección de los menores (Anders, 1999), pero deben mejorar y adquirir otras competencias en relación con la orientación al usuario. Guía que puede estar en relación a las condiciones físicas (Trenite et al., 2004), u orientación en relación con el contenido que debe de ser conocido tanto por los menores como jugadores como por sus padres (Laczniak et al., 2017).

En las publicaciones encontradas vemos como se incide en la importancia de la protección del menor sobre todo en relación con la violencia (Becker-Olsen y Norberg, 2010; Cranwell et al., 2016).

La efectividad y validez de los sistemas de calificación es evidente pero mejorable, por lo cual proponen un sistema diferente que no ha tenido repercusión (Walsh y Gentile, 2001). De ahí la necesidad de los sistemas de calificación de videojuegos que en algunas ocasiones es necesaria su adaptación por el contexto religioso y socio cultural (Dogruel y Joeckel, 2013; Hamid y Shiratuddin, 2016)

La necesidad de seguir investigando sobre este tema para su mejora y adaptación es evidente (Anders, 1999; Becker-Olsen y Norberg, 2010; Felini, 2015).

Coincidimos con la necesidad de estudiar los sistemas de calificación de videojuegos sobre todo teniendo en cuenta las pocas publicaciones que hemos encontrado que tratan directamente el tema, y claramente están demandadas por los resultados bibliométricos, puesto que estas 13 publicaciones han sido citadas 145 veces, en 129 artículos con un h-index de seis, y así por ejemplo no todos los sistemas de calificación de juegos son citados o aparecen en publicaciones científicas como es el caso de ClassInd y ACB (ver tabla 1). Por otro lado los más estudiados son PEGI y ESRB (ter tabla 1).

Encontramos muy interesante que las escalas de calificación de edades de los diferentes sistemas de calificación no se discutan sino al contrario que parecen ser las adecuadas. Sólo cabe destacar el problema que indican Bijvank et al. (2009); Cranwell et al. (2016) en relación a que pueda ser utilizada la escala de calificación o los descriptores como reclamo al considerar un contenido como “fruta prohibida”.

Los sistemas de calificación tienen unos descriptores muy detallados y específicos, pero sólo indicando contenidos punitivos, cuando también podrían orientar sobre otros aspectos de uso esta es una carencia (Dogruel y Joeckel, 2013).

La especificidad de los descriptores es muy práctica para su utilización y de las publicaciones encontradas se deduce que estos descriptores podrían unificarse en unos descriptores más amplios de los que se deriven los demás.

Estos tres descriptores serían violencia, sexo y adicciones. En estos descriptores se incluirían todos los demás de forma más específica, por ejemplo, el lenguaje soez se incluiría como violencia verbal en violencia al igual que cualquier tipo de violencia, o por ejemplo los desnudos en sexo, y en el descriptor adicción se incluirían lo referente a drogas, alcohol, tabaco, sustancias prohibidas y juegos de apuestas y azar.

El impacto de los descriptores es un factor que modifica la calificación de un descriptor por lo tanto habría que tenerlo en cuenta (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017). Así resumiendo los factores que modifican el impacto los podríamos agrupar como moduladores del impacto en contextualización, escenificación, juego en línea, ganancias-premios o pérdidas-castigo, interacción de jugadores y número de jugadores.

V. Conclusions / Conclusiones

Los sistemas de calificación de videojuegos son una herramienta válida para la protección del menor. Aunque debería investigarse más sobre los sistemas de calificación de videojuegos y posiblemente se podrían mejorar además de adquirir otras competencias en relación con la orientación al usuario

VI. Conflict of interests / Conflicto de intereses

No hay conflicto de intereses.

VII. References / Referencias

- Anders, K. (1999). Marketing and policy considerations for violent video games. *Journal of Public Policy & Marketing*, 18(2), 270-273.
- Becker-Olsen, K. L., y Norberg, P. A. (2010). Caution, Animated Violence Assessing the Efficacy of Violent Video Game Ratings. *Journal of Advertising*, 39(4), 83-94. doi: 10.2753/joa0091-3367390406
- Bijvank, M. N., Konijn, E. A., Bushman, B. J., y Roelofsma, P. (2009). Age and Violent-Content Labels Make Video Games Forbidden Fruits for Youth. *Pediatrics*, 123(3), 870-876. doi: 10.1542/peds.2008-0601

- Cranwell, J., Whittamore, K., Britton, J., y Leonardi-Bee, J. (2016). Alcohol and Tobacco Content in UK Video Games and Their Association with Alcohol and Tobacco Use Among Young People. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 19(7), 426-434. doi: 10.1089/cyber.2016.0093
- Dogrueel, L., y Joeckel, S. (2013). Video game rating systems in the US and Europe: Comparing their outcomes. *International Communication Gazette*, 75(7), 672-692. doi: 10.1177/1748048513482539
- Felini, D. (2015). Beyond Today's Video Game Rating Systems: A Critical Approach to PEGI and ESRB, and Proposed Improvements. *Games and Culture*, 10(1), 106-122. doi: 10.1177/1555412014560192
- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., y Germann, J. N. (1999). Rating electronic games - Violence is in the eye of the beholder. *Youth & Society*, 30(3), 283-312. doi: 10.1177/0044118x99030003002
- Hamid, R. S., y Shiratuddin, N. (2016). The Needs of Digital Games Content Rating System in Malaysia. In F. A. A. Nifa, M. N. M. Nawi, y A. Hussain (Eds.), *Proceedings of the International Conference on Applied Science and Technology 2016* (Vol. 1761). Melville: Amer Inst Physics.
- Jordan, A. B. (2008). Children's media policy. *Future of Children*, 18(1), 235-253.
- Laczniak, R. N., Carlson, L., Walker, D., y Brocato, E. D. (2017). Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System. *Journal of Public Policy & Marketing*, 36(1), 70-78. doi: 10.1509/jppm.15.071
- Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal. (2017). Classificação Indicativa (ClassInd) [en línea]. [Fecha de consulta: 1/09/2017]. Disponible en: <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>.
- Sedeno, A. (2010). Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning. *Comunicar*(34), 183-189. doi: 10.3916/c34-2010-03-018
- Trenite, D., van der Beld, T., Heynderickx, T., y Groen, P. (2004). Visual stimuli in daily life. *Epilepsia*, 45, 2-6.

Walsh, D. A., y Gentile, D. A. (2001). A validity test of movie, television, and video-game ratings. *Pediatrics*, 107(6), 1302-1308. doi: 10.1542/peds.107.6.1302