

Sistema de calificación para juegos motores en función de la edad

Rating system for motor games based on age

Andrés B. Fernández-Revelles^{1*}, Ruben Moreno-Arrebola², Tamara Espejo-Garcés³, Federico Báez-Mirón⁴
e Irwin A. Ramírez-Granizo⁵

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

2 Grupo de Investigación HUM-386 (FORCE) Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada (España). ORCID <http://orcid.org/0000-0002-1270-393X>

3 Departamento de Didáctica. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Cádiz (España). ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0363-7464>

4 Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Universidad de Jaén (España).

5 Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, Universidad de Granada (España). ORCID <https://orcid.org/0000-0002-6944-3737>

Resumen: Introducción: Partiendo de la necesidad de calificación de los juegos motores para orientar a los menores y adolescentes en su uso. Objetivo: Proponer las bases para un sistema de calificación, evaluación y clasificación de juegos motores partiendo de los sistemas de calificación de videojuegos. Metodología: Análisis de los sistemas de calificación de videojuegos. Resultados y Discusión: Se han encontrado diferentes sistemas de calificación por edades de videojuegos basadas en los descriptores: violencia, sexo y adicciones que modifican su impacto en función de diferentes moduladores. Tienen bastantes similitudes y están extendidos por todo el mundo. Conclusiones: Se pueden establecer las bases para una propuesta de un sistema de calificación de juegos motores partiendo de los sistemas de calificación de videojuegos, modificando calificación de edad, descriptores y moduladores en relación con la actividad motora.

Palabras clave: Sistemas de calificación de juegos; videojuegos, juegos motores, protección de menores.

Abstract: Introduction: Starting from the need to qualify motor games to guide children and adolescents in its use. Aim: Propose the bases for a motor games rating system starting from the videogame rating system. Methodology: Analysis of videogame rating systems. Results and Discussion: We have found different age rating systems for video games based on the descriptors: violence, sex and addictions that modify their impact depending on different modulators. They have many similarities and are widespread throughout the world. Conclusions: The bases for a proposal of a motor games rating system can be established starting from the systems of qualification of videogames, modifying qualification of age, descriptors and modulators in relation to the motor activity.

Keywords: Game rating systems; video games, motor games, child protection.

Introducción

En la sociedad que vivimos hoy día los niños y adolescentes pasan numerosas horas al día, a la semana, al mes una gran parte de su tiempo de ocio jugando a videojuegos (Anders, 1999).

Este comportamiento generalizado en los menores de edad de todo el mundo repercute en una disminución del tiempo dedicado a actividad física y a estar influenciados por todo el entorno digital y fantástico que viven a través de los videojuegos. Pero no todos los videojuegos son iguales ni están realizados para que se juegue a ellos a cualquier edad (Jordan, 2008).

Así a mediados de los años 90 en el siglo XX surge la necesidad de crear sistemas de calificación, evaluación y clasificación de los videojuegos (Funk, Flores, Buchman, & Germann, 1999). Parten de la idea ya existente de calificación

de otros productos de entretenimiento como DVD, vídeos, películas etc... (Gentile, Maier, Hasson, & de Bonetti, 2011; Walsh & Gentile, 2001).

Los videojuegos forman parte del entorno de enseñanza-aprendizaje en el que vive el niño (Sedeno, 2010), por tanto es muy importante orientar a los menores hacia los videojuegos más adecuados para su edad (Jordan, 2008).

La calificación de los videojuegos para tener una orientación adecuada en su uso viene determinada por diferentes descriptores como son contenidos de violencia (Becker-Olsen & Norberg, 2010; Bijvank, Konijn, Bushman, & Roelofsma, 2009; Funk et al., 1999; Laczniak, Carlson, Walker, & Brocato, 2017), el consumo de drogas y de alcohol (Cranwell, Whittamore, Britton, & Leonardi-Bee, 2016), utilización de lenguaje soez, contenidos con juegos de azar y apuestas, desnudos y contenido sexual, escenas que provocan miedo etc... (Dogruel & Joeckel, 2013).

Debido a la necesidad de calificación de los videojuegos se han creado en todo el mundo diferentes sistemas de calificación de videojuegos o en, terminología inglesa *Game Rat-*

Dirección para correspondencia [Correspondence address]: Andrés B. Fernández-Revelles Departamento de Educación Física y Deportiva, Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad de Granada (España). E-mail: abfr@ugr.es, ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8089-650X>

ing Systems, siendo los sistemas de calificación de videojuegos más extendidos Entertainment Software Rating Board (ESRB) que es utilizado en Norteamérica (Entertainment Software Association, 2017) y el más extendido en Europa es Pan European Game Information (PEGI) (Pan European Game Information (PEGI), 2017). Incluso ha aparecido en 2013 una agencia con el fin de unificar los diferentes sistemas de calificación de los videojuegos, es la International Age Rating Coalition (IARC) (International Age Rating Coalition (IARC), 2017) cuya finalidad es simplificar el proceso de calificación de los videojuegos y adaptarlo a los sistemas de evaluación regionales tal y como indican (Fernández-Revelles, 2017g).

Nos hemos centrado en los sistemas de calificación de los videojuegos porque al ser unos sistemas extendidos y conocidos por los niños de todo el mundo va a ser más fácil realizar una adaptación de estos sistemas al entorno de los juegos motores que crear uno nuevo de la nada, también con el fin de que su familiarización sea rápida y sencilla. Además, hoy día los niños buscan los juegos motores con los que jugar a través de las redes sociales e internet (Fernández-Revelles, 2017a, 2017b, 2017c, 2017d, 2017e, 2017f).

Creemos que al igual que existe la necesidad de calificación de los videojuegos igualmente existe la necesidad de orientar en el uso de los juegos motores para orientar a los menores en un adecuado uso y para protegerlos del uso inadecuado teniendo en cuenta los mismos descriptores que utilizan los sistemas de calificación de videojuegos y además los propios de los juegos motores como la intensidad del juego, o la utilización de habilidades motrices y cualidades físicas, etc... tal y como se puede apreciar en (Fernández-Revelles, 2017b).

Objetivo

Proponer un sistema de calificación, evaluación y clasificación de juegos motores partiendo de los sistemas de calificación de videojuegos.

Material y método

Análisis de los sistemas de calificación de videojuegos

Para realizar este estudio vamos utilizar una estrategia en tres partes, empezamos en primer lugar con una revisión sistemática de las bases de datos Web of Science (WoS) y Scopus, utilizando las palabras claves “Game Rating System” siguiendo la metodología descrita en (Fernández-Revelles, 2012, 2014; Fernández-Revelles, Chillón, et al., 2009; Fernández-Revelles, Robles, et al., 2009). Se realizó la búsqueda el 30 de septiembre de 2017.

En segundo lugar, revisamos los abstracts de las publicaciones encontradas para ratificar que no existe ningún sistema de calificación de juegos motores.

En tercer lugar, realizamos una búsqueda heurística a través del buscador Google utilizando las mismas palabras claves, unida a la revisión de las publicaciones encontradas en la búsqueda en las bases de datos en las que se encuentran “Game Rating System” y examinando los sistemas de calificación de videojuegos conocidos como son IARC, ESRB y PEGI. Este trabajo se estuvo desarrollando entre del 1 al 15 de octubre de 2017.

Para realizar esta búsqueda heurística dentro de las publicaciones realizamos el siguiente algoritmo: búsqueda en las bases de datos, confección de lista de seleccionados, descarga de las referencias de las publicaciones en el gestor bibliográfico Endnote X7, buscar y adjuntar texto completo a las referencias, búsqueda con las iniciales de los sistemas de calificación encontrados en todas las publicaciones utilizando el buscador del gestor, creación de carpetas y selección de publicaciones, búsqueda de las páginas web de los distintos sistemas de calificación, recoger los sistemas de calificación.

Resultados

Los sistemas de calificación de videojuegos encontrados ha sido los siguientes:

- Pan European Game Information (PEGI) utilizado en Europa (Pan European Game Information (PEGI), 2017).
- Entertainment Software Rating Board (ESRB) utilizado en Estados Unidos de América (Entertainment Software Association, 2017).
- Australian Classification Board (ACB) utilizado en Australia (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017).
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) utilizado en Alemania (Selbstkontrolle der Computer-Spielewirtschaft, 2017).
- Classificação Indicativa (ClassInd) utilizado en Brasil (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017).
- Infocomm Media Development Authority (IMDA) utilizado en Singapur (Infocomm Media Development Authority - Singapore Government (IMDA), 2017).
- International Age Rating Coalition (IARC) es un unificador de sistemas de calificación utilizado para todo el mundo (International Age Rating Coalition (IARC), 2017) y están asociados todos los anteriores excepto IMDA.

Tabla 1. Resumen de los sistemas de calificación de videojuegos (Fernández-Revelles et al., 2018).

Sistema	Edades	Descriptores	Otros
PEGI	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	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	
ESRB	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	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	Elementos interactivos informan sobre la interactividad del producto y son: Ubicación compartida, Interacción de usuarios, Compras digitales, Internet sin límites
ACB	La clasificación por edades y orientación de utilización: CheckTheClassification (CTC) (verificar clasificación) contenido evaluado y aprobado pero falta la 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; MatureAccompanied (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	Los seis elementos clasificables sería uno de los tres principios esenciales de la decisión de clasificación. Los seis elementos clasificables, como los descriptores en otras categorías son: Tema, Violencia, Sexo, Lenguaje, Uso de drogas, Desnudos.	Dos de los tres principios esenciales de la decisión de la clasificación son: La importancia del contexto, evaluación del impacto.
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	

Sistema	Edades	Descriptorios	Otros
ClassInd	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.	Los criterios o descriptorios son tres: violencia, sexo y drogas	Los elementos que aumentan y disminuyen el impacto de los criterios son los atenuantes y agravantes. Elementos atenuantes: Composición de la escena, relevancia, frecuencia, ligado a contenidos: deportivos, históricos, artísticos, culturales o científicos, irónico o en contexto cómicolúdico, contexto de fantasía, insinuación-simulación o prueba, motivación, contrapunto, contenido positivo. Elementos agravantes: Composición de la escena, relevancia, frecuencia, valoración de contenido negativo, motivación, contenido inadecuado con niños o adolescentes y contexto
IMDA	Singapur ve la necesidad de crear un sistema propio de clasificación de videojuegos para adaptarlo mejor a su cultura. En 2008 pone en marcha la clasificación 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 (NotAllowebforAll 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 descriptorios: tema, violencia, sexo, desnudez, lenguaje, uso de drogas	

Discusión

Creemos que las calificaciones de videojuegos juegan un papel muy importante en la protección de menores y adolescentes y en la orientación del uso adecuado de los videojuegos por esta razón vemos viable una calificación de juegos motores basada en los sistemas de calificación de videojuegos.

Para ello habrá conocer que estructura siguen los sistemas de calificación de videojuegos, extraer los patrones comunes en la calificación por edades y en los descriptorios y añadir aquellas características que puedan aportar matices a la calificación aun no siendo comunes en todos los sistemas de calificación.

A partir de ahí tendremos que relacionar los descriptorios de la calificación de los videojuegos con los descriptorios y acciones que se pueden realizar en los juegos motores o que se realizan en las jugadas o “*gameplay*” de los juegos motores. El término *gameplay* es un término muy utilizado entre los jugadores de videojuegos.

La estructura que siguen los sistemas de calificación es similar en todos ellos. Utilizan unos escalones de edad donde se encuadrará el videojuego en función de la aparición o no de unas determinadas acciones relacionadas con los descrip-

tores, o también puede determinar que se califique en diferente edad en función del impacto de esa acción puesto que puede verse influenciada la acción por potenciadores o inhibidores de ese impacto, a esos potenciadores o inhibidores del impacto los llamaremos moduladores.

Los moduladores del impacto serían los elementos del videojuego que intervienen en el videojuego de tal forma que en función de su intervención encontraríamos potenciadores e inhibidores de ese impacto.

Así en el sistema de calificación ClassInd (Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017) aparecerían esos moduladores como agravantes o atenuantes, o en el sistema de calificación ACB (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017) serían dos de los elementos a tener en cuenta para realizar la calificación y serían la importancia del contexto y la evaluación del impacto. Y en el sistema de calificación ESRB serían ubicación compartida, interacción de usuarios, compras digitales, internet sin límites.

En los otros sistemas de calificación aparecen los moduladores integrados dentro de los descriptorios como tales o con una subdivisión muy amplia de los descriptorios.

Los moduladores los vamos a resumir en escenificación,

contextualización, número de jugadores, interacción de jugadores, juego en línea y ganancias-premios o pérdidas-castigo.

Los descriptores aparecen muy diversificados en algunos casos por una matización muy específica que es muy útil, pero creemos que se podrían aglutinar los descriptores. Así se podría entender mejor como de unos descriptores muy genéricos con una influencia de los moduladores se modificaría el impacto del contenido.

Así todos los descriptores los podríamos englobar en tres descriptores principales violencia, sexo y adicciones. Dentro de estos descriptores caben todos encontrados en los sistemas de calificación de videojuego y tendrían mayor o menor impacto en función de la actuación de los moduladores.

Puede que a simple vista parezca que algunos descriptores encontrados en los sistemas de calificación de videojuegos encontrados no estén como pueden ser: lenguaje soez, miedo, desnudos, drogas, juegos de apuestas ahora explicamos donde se encuadran.

Lenguaje soez por ejemplo que aparece en ClassInd(Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal, 2017) se podría incluir dentro del descriptor violencia, como violencia en el lenguaje.

Miedo que aparece en PEGI (Pan European Game Information (PEGI), 2017) se podría incluir dentro del descriptor violencia unido a los moduladores de contextualización y escenificación.

En el descriptor sexo se incluirían todas las acciones con referencia a este aunque sean simples desnudos como aparecen en la calificación USK (Selbstkontrolle der Computerspielerwirtschaft, 2017).

Drogas, alcohol, tabaco, consumo de sustancias prohibidas, juegos de azar y apuestas que aparecen por ejemplo en ESRB y PEGI (Entertainment Software Association, 2017; Pan European Game Information (PEGI), 2017) se incluirían dentro del descriptor de adicciones.

Dentro de las adicciones en los juegos de azar y apuestas se modificaría su impacto en función de los moduladores ganancias-premios o pérdidas castigo.

Ya con estos descriptores junto a sus moduladores podríamos hacer una unificación de las escalas de calificación por edades, puesto que en los rangos de edad hay una gran coincidencia en todos los sistemas de calificación de videojuegos. La calificación unificada de los sistemas de calificación de videojuegos sería:

- Pendiente de calificación: Cuando está evaluándose y falta algún trámite burocrático como ocurre con la calificación CTC que realiza ACB (Australian Government - Department of Communications and the Arts, 2017).
- General, para todos los públicos o también podría llamarse para mayores de 3 años puesto que antes no tendrían conciencia de lo que ven. En el que podrían in-

cluirse: acciones relacionadas con los tres descriptores, pero muy escenificadas y contextualizadas inhibiendo el impacto, y tendrían impacto leve como podría ocurrir con dibujos animados.



- Mayores de 7: cuando existe algo de violencia, violencia con miedo, pero está escenificado y contextualizado inhibiendo el impacto para no ser explícito, por lo cual también podrían participar los 3 descriptores.
- Mayores de 12 años: en esta categoría también podrían estar los 3 descriptores y podría aparecer violencia no llegando a ser totalmente explícita, acciones con violencia en el lenguaje, acciones en las que se hace referencia a los juegos de azar y apuestas que estarían en las adicciones. Igualmente aparecerían desnudos y referencias al sexo pero no explícitos.
- Mayores de 16 años: Aquí podrían encontrarse los 3 descriptores casi totalmente explícitos incluso con moduladores potenciadores.
- Mayores de 18 años: Se podrían encontrar todos los descriptores potenciados al máximo por los modulares, sólo teniendo un límite el de las leyes de ese determinado país como ocurre con IMDA en el que está prohibida la comercialización de videojuegos en los que por ejemplo aparezca violencia sexual (Infocomm Media Development Authority - Singapore Government (IMDA), 2017).
- Prohibidos: Aquellos videojuegos en los que por lo explícito del contenido han llegado a ser prohibidos.

Como se aprecia se ha escogido la escala de edades de PEGI (Pan European Game Information (PEGI), 2017) con algunas matizaciones.

Ahora pasamos a trasladar este sistema unificado de calificación de videojuegos y tratamos de adaptarlo a los juegos motores.

Conclusiones

Se pueden establecer las bases para una propuesta de un sistema de calificación, evaluación y clasificación de juegos motores partiendo de los sistemas de calificación de videojuegos con algunas modificaciones como indicamos en los siguientes párrafos.

Bases para una propuesta de sistema de calificación de Juegos Motores.

En primer lugar, sería observar que en los juegos motores participan e interactúan personas vivas con objetos reales con los que se pueden producir golpes, lesiones, etc..., aunque en el juego motor se esté viviendo una ficción. Por eso cuando hay muertes en el juego se referirá a la vida en la ficción, no a muerte real. Sin embargo, cuando se hable de golpes y peleas hay que aclarar si con en la ficción y atenuadas con elementos del juego y son reales.

En segundo lugar, la calificación de los juegos motores ha de ser válida tanto para la propuesta de un juego motor escrito, planificado que lo leemos en un libro o blog de juegos. En este caso hay que hacer un esfuerzo de abstracción para adivinar qué tipo de acciones se pueden dar en el juego motor. También ha de ser válida para grabaciones de juegos motores, o jugadas o "gameplay" de un determinado juego motor, puesto que nunca un juego motor es jugado igual en diferentes ocasiones como vemos en este ejemplo de 6 jugadas diferentes del mismo juego motor par-impar (Fernández-Revelles, 2017a, 2017b, 2017c, 2017d, 2017e, 2017f).

En tercer lugar hay que tener en cuenta que los sistemas de calificación deben de sugerir edades de uso adecuado y además orientar en el uso (Lacznik et al., 2017), por lo tanto no se puede pasar por alto que en los juegos motores existe un contenido principal que es el contenido motor que hay que

incluirlo como descriptor en función de la dificultad, intensidad, etc..

En nuestro sistema de calificación de juegos motores igualmente contaríamos con: moduladores, descriptores y la escala de clasificación por edades.

La calificación por edades por edades podría ser similar a la unificada que hemos descrito anteriormente, aunque habría que incluir además la categoría de si es adecuada para mayores de 65 años.

Los descriptores igualmente contaríamos con violencia, sexo y adicciones a los que habría que añadir los referentes al ejercicio físico y actividad motora.

En cuanto a los moduladores se podrían contar con los mismos que en la calificación unificada descrita anteriormente a los que habría que añadir los que pudiesen afectar a la actividad motora.

Limitaciones del estudio y perspectivas de futuro

Para proponer un sistema de calificación de los juegos motores tendríamos analizarlo a través de un grupo de expertos para concretar las calificaciones por edad, descriptores y moduladores. Al mismo tiempo configurar un cuestionario en el que la calificación por edades esté claramente especificada por los descriptores y moduladores de estos. Ya confeccionado el cuestionario habría que realizar un análisis factorial exploratorio y otro confirmatorio para validar el cuestionario.

Referencias

- Anders, K. (1999). Marketing and policy considerations for violent video games. *Journal of Public Policy & Marketing*, 18(2), 270-273.
- Australian Government - Department of Communications and the Arts. (2017). Australian Classification Board (ACB). Retrieved 1/09/2017, from <http://www.classification.gov.au/Pages/Home.aspx>
- Becker-Olsen, K. L., & 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., & 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., & 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
- Dogruel, L., & 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
- Entertainment Software Association. (2017). Entertainment Software Rating Board (ESRB). Retrieved 1/09/2017, from <http://www.esrb.org>
- Fernández-Revelles, A. B. (2012). ABFR-Index: correlación entre producción científica y Juegos Olímpicos 2008. *Habilidad Motriz*, 38, 51-57. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29520>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). ABFR-index: correlación entre producción científica en "fútbol" y ranking / ABFR-index: correlation between "soccer" scientific production and ranking. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(56), 705-718.
- Fernández-Revelles, A. B. (Producer). (2017a, Oct 04, 2017). Juego Par-impar Fase 0 - 5R - 00207. *Juegos Motores*. [Archivo de vídeo] Retrieved from <https://youtu.be/BhKf-8J1fg4>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017b). Juegos Motores (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2017, from <http://juegosmotores2.blogspot.com/es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017c). Juegos Motores (Blog - Tumblr). Retrieved 1/09/2017, from <https://www.pinterest.es/juegosmotores/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017d). Juegos Motores (Instagram). Retrieved 1/09/2017, from https://www.instagram.com/juegos_motores/
- Fernández-Revelles, A. B. (2017e). Juegos Motores (Pinterest). Retrieved 1/09/2017, from <https://juegosmotores.tumblr.com/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017f). Juegos Motores (Twitter). Retrieved 1/09/2017, from <https://twitter.com/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017g). Juegos Motores (Youtube). Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B., Chillón, P., Martínez, J. M., Huertas, F. J., Robles, A., Dafos, J., . . . Delgado, M. (2009). Evaluation of research on fibromyalgia in Spain. *Gaceta sanitaria*, 23, 214-214.
- Fernández-Revelles, A. B., Robles, A., Dafos, J., Soto, V. M., Pérez-Cortes, A. J., Latorre, P., . . . Romero, C. (2009). Physical activity: Evaluation of research in Spain. *Gaceta sanitaria*, 23, 204-204.
- Fernández-Revelles, A. B., Zurita-Ortega, F., Castañeda-Vázquez, C., Martínez-Martínez, A., Padiar-Ruz, R., & Chacón-Cuberos, R. (2018). Sistemas de calificación de video juegos, revisión narrativa. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 2(1), 62-74.

20. Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D., & 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
21. Gentile, D. A., Maier, J. A., Hasson, M. R., & de Bonetti, B. L. (2011). Parents' Evaluation of Media Ratings a Decade After the Television Ratings Were Introduced. *Pediatrics, 128*(1), 36-44. doi: 10.1542/peds.2010-3026
22. Infocomm Media Development Authority - Singapore Government (IMDA). (2017). Infocomm Media Development Authority (IMDA). Retrieved 1/09/2017, from <https://www.imda.gov.sg/>
23. International Age Rating Coalition (IARC). (2017). International Age Rating Coalition (IARC). Retrieved 1/09/2017, from <https://www.globalratings.com/>
24. Jordan, A. B. (2008). Children's media policy. *Future of Children, 18*(1), 235-253.
25. Laczniak, R. N., Carlson, L., Walker, D., & 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
26. Ministério da Justiça e Segurança Pública - Governo Federal. (2017). Classificação Indicativa (ClassInd). Retrieved 1/09/2017, from <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>
27. Pan European Game Information (PEGI). (2017). Pan European Game Information (PEGI). Retrieved 1/09/2017, from <http://www.pegi.info/es/>
28. 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
29. Selbstkontrolle der Computerspielerwirtschaft. (2017). Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Retrieved 1/09/2017, from <http://www.usk.de/>
30. Walsh, D. A., & 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