

1. Introducción y estado de la cuestión

Cada año, el volumen de negocio que ofrece el mercado de los videojuegos, tanto en lo que a las cifras de venta se refiere como al número de usuarios de esta tecnología, muestra claramente que se trata de un fenómeno plenamente instaurado en la sociedad y legitimado como una de las primeras industrias de ocio en los países desarrollados. En el año 2017 se habrán superado los 100 mil millones de dólares en ingresos y alcanzado los dos mil millones de jugadores en todo el mundo (McDonald, 2017).

Sin embargo, aunque la academia empieza a reconocer los videojuegos como ámbito de estudio propio, la investigación se enfrenta a varios problemas (algunos probablemente estructurales) que deben ser solventados para conseguir que los futuros trabajos académicos tengan la legitimidad y el rigor que precisan. En ese sentido, es necesario destacar la falta de trabajos académicos en esta área, la controversia en torno a conceptos y definiciones que varían de unos estudios a otros y la gran cantidad de perspectivas metodológicas que abordan diferentes aspectos del fenómeno (Wolf & Perron, 2005; Méndez & Dávila, 2012; Newman, 2013).

En este estudio se abordan dos acepciones fundamentales: la definición de videojuego y las particularidades del videojugador, independientemente del corpus de paradigmas de los *Game Studies* que abordan su estudio desde perspectivas teóricas muy diferentes. Son muchos los autores que ponen de manifiesto esta necesidad (Tavinor, 2008) señalando las indolencias que en ocasiones afectan a estos planteamientos metodológicos. Navarrete, Pérez y Gómez (2014a, 2014b) resaltan la importancia de que los conceptos sobre el videojuego deben acordonarse dentro del paradigma que mejor se adapta a su finalidad, partiendo de la base de que *las dos grandes líneas teóricas metafísicas destinadas a desvelar la naturaleza y esencia del videojuego son la ludología y la narratología* (Navarrete, Pérez y Gómez, 2014a: 114). De este modo, cada uno de los aspectos analizados con relación al videojuego se engloba en una teoría diferente de acuerdo a su propósito con el fin de apoyar e incrementar el valor de la misma. En este caso, se considera que las dos cuestiones que aquí se examinan están centradas en dirimir la naturaleza del fenómeno, si bien, acometiendo diferentes aspectos amparados por un mismo paradigma ontológico.

La primera dificultad que aparece es el inconveniente de tratar correctamente una definición del propio concepto de videojuego. Como afirman James Newman y Barney Oram (citado en López, 2014), la definición de este concepto acarrea el problema de que cada autor aborda la cuestión desde las prenociones de un ámbito de estudio previo, que tenderá a subrayar la importancia de un aspecto u otro. James Newman (2004) concluye que para los estudiosos del ámbito filmico es natural que los videojuegos sean una forma de narratividad interactiva, mientras que los investigadores del juego lo entienden de otro modo muy diferente, como un objeto de concepción lúdica. Y es que la manifestación del concepto juego, que engloba a los propios videojuegos por definición, ya resulta complicada, como ya apuntaban en la misma línea los autores Elliott Avedon y Brian Sutton-Smith (1971), quienes consideran que hay pruebas abrumadoras en el hecho de que el significado de los juegos sea, en parte, un compendio de ideas de todos aquellos que abordan su conceptualización. Al igual puede ocurrir en el caso de los videojuegos, con el añadido de que como Brian Sutton-Smith ratifica, éstos son el juguete más complejo y de mayor sensibilidad jamás inventado (citado en Salen & Zimmerman, 2004).

El conflicto se sigue apreciando en determinadas consideraciones que prefieren la opción de constituir una definición integral que incluya todas las posibilidades, bajo el abrigo común del concepto de “gameplay”. Grant Tavinor (2008), McFarlane, et al. (2002) o Hernández & Cano (2016), entre otros, señalan que comúnmente la palabra videojuego se usa en referencia a multitud de juegos que son tratados como tal cuando por lógica no lo son como. Por ejemplo, determinadas aplicaciones de evaluación educativa como Classcraft o ClassDojo; de enseñanza como BioMío o Monkey Math School Sunshine; o determinadas experiencias multimedia basadas en libros de texto tradicionales como PlayTales o Nurot. Autores como Mark Wolf (2008) y James Newman (2004) entienden que el concepto videojuego debe contener unas determinadas peculiaridades para que sea considerado como tal, por ejemplo: gráficos, sonido, interfaz, historia, etc. Los autores Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003) también comparten el razonamiento y entienden que se debe atender a los avances tecnológicos que implican una redefinición prácticamente continua, y por ello establecen una afirmación atemporal que contempla todas las posibilidades.

Desde la industria, algunos creadores como Sid Meier tienen preestablecido un concepto claro y conciso de lo que un videojuego aporta: *el juego es una serie de opciones interesantes*

(citado en Rollings & Morris 2000: 38). Otros como el creador de Super Mario Bros, Shigeru Miyamoto, afirma en una entrevista que *la definición de videojuego está cambiando debido a la incorporación de las nuevas tecnologías que implican nuevas interfaces, conexiones sin cables, nuevas formas de control, etc. y vaticina que, la definición (de videojuego) cambiará, pero creo que el hecho de jugar seguirá siendo el mismo. Jugar es jugar* (González, 2009: 1). La opinión de los profesionales es de vital importancia para aclarar el concepto, pues son ellos los que día a día desarrollan nuevas ideas, historias, juegos, aparatos, etc. conduciendo el mundo de los videojuegos hacia el siguiente nivel de interpretación.

De otro lado, la definición del concepto videojugador, a partir de las características que pueden determinar su consideración, resulta compleja. Algunos estudios abordan la comprensión de este concepto, pero lo hacen desde una perspectiva basada en la experiencia de juego. Adolfo Ortiz y Alberto Uribe (2015) realizan un acercamiento al individuo gamer a través de su experiencia con el fin de comprobar cuáles son las características que conllevan su autoconcepto y qué habilidades pueden desarrollar. En otras investigaciones como la de Beatriz Marcano (2012) se han analizado las características sociológicas en videojugadores online y de e-sports atendiendo a las variables: género, edad, procedencia, ocupación, tiempo de juego, pertenencia a Clan y participación en ligas/torneos. En esta misma línea encontramos estudios como los de Luis Morales (2015) y Alexis Rodríguez (2015), pero todos estos trabajos nos ofrecen un perfil sociológico del videojugador. Lo que se pretende con esta investigación es determinar cuáles son los ítems a considerar para que un individuo sea distinguido como videojugador y así pueda participar como tal en estudios de cualquier campo académico.

2. Metodología de trabajo

El método de investigación que se aplica al estudio permite dar respuesta a los objetivos inicialmente planteados. Tras la revisión bibliográfica de monografías y artículos que permiten desentrañar los diferentes aspectos, planteamientos, características y definiciones que los distintos autores han entendido que aglutina el concepto de videojuego, ha sido necesario encontrar un método que permita aunar los puntos de vista de diferentes expertos y que provienen a su vez de dos campos distintos: la industria y la investigación. Por este motivo se ha elegido el uso del método Delphi, una técnica cualitativa prospectiva de investigación en Ciencias Sociales que permite obtener un punto de encuentro

común, es decir, obtener una opinión consensuada de un grupo de expertos sobre los conceptos de videojuego y videojugador.

2.1. Estrategia metodológica

La técnica Delphi es adecuada para diferentes usos: identificar los tópicos a investigar; especificar las preguntas de la investigación; definir una perspectiva teórica para la investigación; seleccionar las variables de interés y generar las proposiciones; registrar las relaciones causales entre factores; definir y validar los constructos; y crear un lenguaje común para la discusión y gestión del conocimiento (Cabero, 2014). Jon Landeta (1999) asume que es un método de estructuración de un proceso de comunicación grupal que es efectivo a la hora de permitir a un grupo de individuos, como un todo, tratar un problema ajeno. El objetivo del Delphi es obtener el consenso de opinión más fidedigno de un grupo de expertos. Por tanto, y dado que en la revisión teórica no hemos hallado evidencia de consenso en la aproximación conceptual al jugador y a los elementos que definen un videojuego, hemos consultado a un grupo de expertos para llegar a un acuerdo en los conceptos, tal y como se describe a continuación.

2.2. Selección del grupo de expertos

El panel de expertos seleccionado para este estudio está compuesto por dos grupos claramente diferenciados: docentes académicos/investigadores y desarrolladores de videojuegos. Esta elección viene determinada por el nivel de competencia de los participantes en sus respectivas áreas. De un lado los académicos son profesores universitarios con al menos 5 publicaciones en revistas indexadas sobre el objeto de estudio de este trabajo. De otro, los profesionales de la industria cuentan con al menos 5 años de experiencia en la creación y el desarrollo de videojuegos (véase Tabla 1). En cuanto a su procedencia geográfica indicar que provienen de diferentes localidades, tanto de España como del exterior, según el lugar en el que se encuentran desarrollando su actividad profesional. Es preciso indicar que algunos de los participantes revelaron su pretensión de mantener el anonimato para participar en el estudio, por eso en la tabla posterior se aportan los datos más destacados de su perfil profesional, atendiendo a las condiciones de selección de expertos para las dos áreas.

Tabla 1. Relación de participantes del Delphi

Experto 1	Docente e investigador en materias relativas al ocio electrónico, tales como la ludología y la narratología, las mecánicas de juego, la multidireccionalidad de los relatos y la narrativa transmedia.
Experto 2	Docente universitario de teoría de la literatura y literatura comparada, y crítico cultural. Autor de publicaciones sobre los videojuegos y profesor en un máster sobre este medio de entretenimiento.
Experto 3	Docente universitario de Comunicación Audiovisual. Coordinador de diferentes proyectos académicos sobre videojuegos. Coordinador de un máster en guión, arte y programación de videojuegos. Director de una revista científica sobre videojuegos.
Experto 4	Docente Universitario de Comunicación Audiovisual. Autor de diversas publicaciones relacionadas con el intercambio no comercial de contenidos audiovisuales en Internet, la difusión de innovaciones y los videojuegos.
Experto 5	Docente universitario de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Ha trabajado en el análisis de significación del videojuego como medio expresivo. También ha realizado diversas publicaciones relacionadas con el análisis de este objeto audiovisual.
Experto 6	Docente universitario de estética digital e investigador sobre videojuegos, tema alrededor del cual ha publicado diversos artículos y libros.
Experto 7	Programador de Videojuegos. Especialista en aspectos de bajo nivel como Motores para Videojuegos y Optimización.
Experto 8	CEO & Co-founder de una empresa que desarrolla y explota juegos tradicionales multijugador, online y multiplataforma para redes sociales y dispositivos

móviles. Anteriormente ha participado en el desarrollo de un videojuego para niños y en proyectos de investigación de I+D para la segmentación de jugadores en base a su comportamiento en los juegos.

Experto 9

Ingeniero informático. Desarrollador web de juegos online.

Experto 10

Mobile director y programador de aplicaciones para iOS.

Experto 11

Director y diseñador principal de un estudio de videojuegos. Director de un programa académico. Profesor en diversos máster de desarrollo de videojuegos.

Experto 12

Desarrollador de videojuegos para la plataforma Android.

2.3. Procedimiento de creación y aplicación del cuestionario

Con carácter previo al desarrollo del Delphi se configuró un cuestionario que contenía las preguntas a plantear a los expertos. Las cuestiones planteadas fueron sometidas a un pre-test de cinco personas, expertas en la materia y ajenas al proyecto. Se tuvieron en cuenta sus consideraciones para así componer una encuesta más sólida, que es la que finalmente se entregó a los expertos a través de correo electrónico.

El Delphi en este estudio tiene dos objetivos principales: 1) Determinar qué ítems o características deben ser tenidos en cuenta para establecer que una persona es jugador/a de videojuegos y valorar su grado de importancia para el criterio y 2) Determinar qué ítems o características deben ser tenidas en cuenta para establecer una definición de videojuego y cuál es su importancia a la hora de establecer su descripción.

La primera valoración del panel de expertos define a una persona como jugador/a de videojuegos. Para ello se les pide a los participantes que ordenen una serie de ítems que, de acuerdo con la bibliografía (Wolf & Perron, 2003; Tejeiro & Pelegrina, 2003;

Newman & Simmons, 2004; Newman, 2004; Salen & Zimmerman, 2004; Giannetti, 2002; Egenfeldt-Nielsen et al, 2008; Wolf, 2008; Tavinor, 2008; Pérez Latorre, 2010; Marcano, 2012; Ortiz & Uribe, 2015), pueden categorizar al tipo de jugador. Cada uno de esos ítems debe ser clasificado de “Más valorado” a “Menos valorado” y se le debe dar un porcentaje conforme a su importancia sobre el 100% -que sería el valor total de todos los ítems-. Además, se ofrece la posibilidad a los participantes, mediante una pregunta abierta, de que incluyan otras características que pueden ser susceptibles de considerarse y que no hayan sido indicadas o que hagan alguna aportación si lo consideran apropiado.

La segunda pregunta se dirige a indicar el grado de importancia que tienen determinadas características en la definición de videojuego en una escala desde “Nada importante” a “Muy importante”. Los ítems expuestos han sido recogidos de acuerdo con la bibliografía estudiada (Wolf & Perron, 2003; Tejeiro & Pelegrina, 2003; Newman & Simmons, 2004; Newman, 2004; Salen & Zimmerman, 2004; Egenfeldt-Nielsen et al, 2008; Wolf, 2008; Tavinor, 2008; Pérez Latorre, 2010) y por tanto, incluidos a partir de las definiciones estudiadas. También se le pide al conjunto de expertos que ellos mismos ofrezcan una definición de lo que entienden por videojuego.

De esta forma también pueden incluirse ítems extraídos de las propias definiciones. Esta pregunta está construida en una escala evaluativa de 5 puntos, donde 1 es “nada importante” y 5 es “muy importante”, de acuerdo a la bibliografía consultada que indica la idoneidad de este diseño (Dawes, 2008; Revilla, et al., 2014). La elección de este tipo de pregunta viene dada porque todos los ítems que se incluyen sí pertenecen a características del videojuego, a diferencia de la pregunta anterior en donde los ítems pueden ser o no incluidos como parte definitoria para establecer si una persona es o no videojugador.

En la literatura estudiada (Landeta, 1999, 2002; Ortega, 2008; Cabero & Infante, 2014) se ha podido comprobar cómo una gran parte de los autores decide dar por concluido el Delphi a partir de dos criterios claramente identificables y que cuentan con la aceptación de la comunidad académica: el consenso y la estabilidad. Jon Landeta (2002) afirma que el método clásico escogido desde los orígenes del Delphi como determinante para la finalización del proceso es la consecución de una situación de consenso entre el panel de expertos, debiendo continuar con rondas sucesivas hasta conseguirlo. No obstante, este autor indica

que hay que ser consecuentes con el consenso razonable pues se podría limitar la presencia de ciertas opiniones subgrupales que pueden definir mejor la conclusión del estudio, evitando así la pérdida de información relevante. Es importante tener en cuenta que en nuestro estudio contamos con dos grupos claramente diferenciados: profesionales y académicos, cuyas respuestas grupales por separado pueden ser determinantes para esclarecer la realidad que se estudia.

Estos riesgos conllevan la utilización, según Jon Landetta (2002), de otro criterio de finalización conocido como *estabilidad*, y que indica la no variación significativa de las opiniones de los expertos en sucesivas rondas. Sin embargo, esta estabilidad puede ser entendida de dos formas: estabilidad individual y estabilidad grupal. Dado el interés de nuestro Delphi se procede a ejecutar esta segunda opción puesto que éste reside en conocer el consenso grupal, bien sea de todos los expertos o diferenciado entre los grupos de académicos y profesionales. De esta forma, es posible que se produzca consenso y estabilidad en el proceso pero también que no exista un consenso pero sí una estabilidad que determine dinámicas de unanimidad, mayoría, bipolaridad, pluralidad o desacuerdo que provocan la finalización del método o una nueva reformulación de las preguntas según proceda.

En conclusión, y cuantificando el nivel de consenso y estabilidad, se entiende que existirá estabilidad relativa grupal si la variación del Recorrido Intercuartílico Relativo (RIR) entre dos rondas sucesivas da un valor numérico que, apoyándonos en el sentido común de los resultados y su tendencia, ofrece dicha estabilidad, así como, existe consenso si el Coeficiente de Variación es menor que el nivel prefijado que es también determinado en función del sentido común y el buen criterio estadístico para la determinación de la idoneidad de las tandas (Ortega, 2008).

3. Análisis y resultados de la investigación

3.1 Análisis de la tendencia central, posición y dispersión

Los parámetros escogidos para representar las diferentes tendencias de las respuestas individuales han sido Mediana, Moda y Media como medidas de tendencia central, los cuartiles como medidas de posición y la Desviación Típica y Rango

Intercuartílico como medidas de dispersión. Todas estas estadísticas han sido escogidas de acuerdo con los diferentes estudios que llevan a cabo el análisis de datos a partir de la metodología Delphi (Pérez et al., 2009; Eslava, Cuadrado & García, 2010; Anaya, 2011; Castillo, Abad, Giménez & Robles, 2012; Martínez-Carrasco, Colino & Gómez, 2013; Cabero, 2014; Cabero & Infante, 2014), así como han sido desarrolladas a partir de los diversos manuales de apoyo (Tomeo & Uña, 1997; Landeta, 2002; Ortega, 2008).

A fin de entender cuál es la dispersión de las respuestas de los expertos se emplea el rango intercuartílico relativo y la desviación típica a desarrollar en el siguiente subepígrafe pues sus datos conclusivos permiten determinar el nivel de consenso y estabilidad necesarios para dar por finalizado el proceso.

3.1 Resultados del estudio Delphi

Como se ha expuesto en el apartado de metodología el número de rondas a llevar a cabo viene determinado por los niveles de consenso y estabilidad como criterio de finalización del proceso metodológico. Aún así, y como afirma Jon Landeta (2002), en este tipo de estudio puede alcanzarse la estabilidad, pero no haber consenso en las respuestas, lo que permite analizar las distintas posiciones dentro del grupo en referencia a cada una de las cuestiones planteadas. En nuestro caso se han llevado a cabo dos rondas, puesto que se ha alcanzado cierto grado de consenso en las respuestas y sobre todo estabilidad en las mismas.

La técnica o fórmula estadística utilizada para la medición del nivel de consenso es el Recorrido Intercuartílico Relativo que viene determinado por la fórmula Variación RIR = $(RId_1 - RId_{t-1})$ donde el recorrido intercuartílico RIR = $(Q_3 - Q_1)/Q_2$ es la diferencia entre el cuartil superior y el inferior dividido por la Mediana y cuyo valor numérico es menor que un valor arbitrario prefijado por el investigador y que según la bibliografía estudiada se sitúa en $RIR < |0,5|$ (Ortega, 2008).

El recorrido intercuartílico se ha calculado para cada una de las variables de todas las preguntas planteadas al panel de expertos y que recoge la tabla siguiente. A continuación, en la Tabla 2 se exponen los descriptivos y el RIR para el total de la muestra de ambos subgrupos de expertos.

Tabla 2. Ítems que definen a un videojugador

ÍTEM	MEDIA	DESV. TÍPICA	MEDIANA	M O D A	RIR
Frecuencia	5	0	5	5	0
Juega online/ Redes sociales	3,08	0,79	3	3	0
Tiempo que quita	3,75	0,97	4	4	0,1
Gasto económico	2,92	1,08	3	3	0,2
Número de plataformas	2,75	0,87	3	3	0,2
Número de juegos probados	3,75	0,87	4	4	0,25
Número de juegos que posee	3,25	1,22	3	3	0,4
Número de videojuegos adquiridos	3,08	1,08	3	2	0,4
Juega en el teléfono móvil	2,83	0,58	3	3	0,4
Fue jugador en el pasado	2,67	0,98	2	2	0,5
Juega con familiares/a migos	2,5	0,67	2	2	0,5
Habilidad	3,58	1	3	3	0,6

Tipos de juegos (géneros)	3,17	1,03	3	4	0,67
Competencia mediática	3	1,48	3	4	0,75
Conocimiento mainstream/alternativos	2,67	1,5	3	3	0,75
Autodefinirse	2,75	1,6	2,5	1	0,8
Conocimiento industria y desarrollo	2,5	1,45	2,5	3	0,8
Años experiencia	3,75	1,06	4	4	1
Acceso a información	3,33	1,23	3,5	4	1

En la pregunta 1, donde los expertos valoran los ítems que definen a un jugador (tabla 2), se aprecia cómo tras la consecución de la segunda ronda se llega a un nivel de consenso respecto a 11 de los 19 ítems valorados: frecuencia con la que juega, juega online y/o en redes sociales, tiempo que jugar a videojuegos le quita a otras actividades, inversión económica en videojuegos, número de plataformas en las que juega, número de juegos probados en el último año, número de juegos que tiene, número de juegos adquiridos en el último año, si juegan en el smartphone, si fue jugador en el pasado y si juega con familiares y/o amigos respectivamente. El nivel de consenso mostrado en estos ítems no significa que sean aquellos mejor valorados como definitorios de un videojugador, aspecto que se valora en otro momento a través de otros estadísticos de medida central, pero sí demuestra que existe un alto nivel de consenso de las opiniones entre las rondas sucesivas.

Tabla 3. Ítems que definen un videojuego

ÍTEM	MEDIA	DESV. TÍPICA	MEDIANA	M O D A	RIR
Entretenimient	4,67	0,65	5	5	0
Jugabilidad	4,92	0,29	5	5	0
Interactividad	4,67	0,65	5	5	0
Capacidad de inmersión	4,58	0,9	5	5	0
Conexión emocional	4,58	0,79	5	5	0
Juego online	3	0,74	3	3	0,2
Multijugador	3	0,74	3	3	0,2
Curva de aprendizaje	4,33	0,78	4,5	5	0,2
Reglas/ Normas/ Objetivos	3,83	0,83	4	3	0,3
Control (Mandos)	3,33	0,89	3	3	0,3
Pantalla	3,25	0,75	3	4	0,3
Sonido	3,25	1,06	4	4	0,3
Fomento de la iniciativa	3,25	1,06	3	3	0,3
Medio audiovisual	3,58	1	4	4	0,3
Géneros/ Formatos	3,67	1,23	4	4	0,3

Interfaz	3,58	0,67	4	4	0,3
Cibercultura/ Cultura digital	2,83	1,19	3	3	0,3
Mecánica/ Dinámica/ Estética (Modelo MDA)	3,75	0,87	4	4	0,3
Engagement	4,25	0,87	4,5	5	0,3
Gráficos	2,75	1,22	3	3	0,4
Objeto cultural	2,92	1	3	2	0,4
Portabilidad	1,92	1,08	2	2	0,5
Historia/ Narración	3,83	1,27	4	5	0,6
Plataformas/ Soporte	2,5	1,38	2	2	0,6
Multimedia/ Hipermedia	3,25	1,22	3,5	2	0,6
Ganar/Perder	2,92	0,9	3	2	0,7
Mundo ficcional	2,83	1,19	3	4	0,7
Simulación	2,67	1,37	2,5	4	0,9

La segunda cuestión referida a los ítems que definen a un videojuego mantiene un nivel de consenso mayor respecto a la primera cuestión. En esta ocasión, se llega a un nivel de acuerdo elevado en la mayoría de los ítems (22 de 28): entretenimiento, jugabilidad, interactividad, capacidad de inmersión, conexión emocional, juega online, multijugador, curva de aprendizaje, reglas/normas/objetivos, control (mandos), pantalla, sonido, fomento de la iniciativa, medio audiovisual, géneros/formatos, interfaz, cibercultura/cultura digital, modelo MDA, engagement, gráficos, objeto cultural y portabilidad.

La no realización de una tercera ronda viene determinada por el alto nivel de consenso dado, especialmente en la segunda cuestión, y en la decisión de algunos de los participantes que comunican su intención de no cambiar su opinión respecto a las preguntas planteadas. Además, también se produce una estabilidad absoluta como se explica en el siguiente subepígrafe.

3.3. El nivel de estabilidad en la investigación Delphi

El nivel de estabilidad es el criterio recomendable para dar por finalizado el proceso Delphi puesto que evita los riesgos que pueda tener el nivel de consenso. Para ello, se han determinado diferentes técnicas de medición dejando en manos del investigador el nivel de exigencia necesario para que la convergencia sea aceptable. El nivel de estabilidad viene indicado por la no variación significativa de las opiniones de los expertos y por tanto por la Variación del Rango Intercuartílico Relativo (Vr) de la distribución de las respuestas en dos rondas sucesivas dado por la diferencia entre los RIR de las dos rondas ($VRIR = RIR_k - RIR_{k-1}$), donde k = al número de rondas. De esta forma el valor prefijado por la mayoría de los estudios es $VRIR < 0,5$ para representar estabilidad en las rondas.

El nivel de estabilidad de la cuestión que define a un jugador es absoluto a excepción del ítem *Acceso a información sobre videojuegos*, que es de 0,1, muy por debajo del límite establecido para la estabilidad del $VRIR$ $|0,5|$. En la segunda cuestión que aborda las características de un videojuego también se aprecia un grado alto de estabilidad en todos los ítems que se incluyen. Solos los *gráficos* (0,3) y *plataformas/soporte* (0,1) evitan tener una estabilidad absoluta.

Como bien se puede apreciar, la Variación del Rango Intercuartílico Relativo es prácticamente inexistente, lo que genera un alto grado de estabilidad en las sucesivas rondas y por tanto se plantea innecesario llevar a cabo una tercera. Bien es cierto que de los ítems posteriormente incluidos por los participantes no se obtiene esta medida dado que, como ya se ha comentado anteriormente, algunos participantes mostraron su inclinación a no volver a realizar otra ronda, lo que impide su valoración intercuartílica. Sin embargo, este inconveniente no altera la importancia que se le da a cada una de las características incluidas y los valores relacionados con las medidas centrales

ofrecen datos concluyentes sobre la importancia de cada uno de los ítems en la concepción del videojuego y el videojugador.

De otro modo, también se lleva a cabo la Variación del coeficiente de variación (v) de las respuestas (desviación típica entre la media) prefijando un nivel arbitrario de reducción $\leq 0,5$.

Al igual que ocurre con la Variación del Rango Intercuartílico, esta técnica también presenta datos conclusivos sobre la estabilidad de las respuestas de los participantes. Solo dos ítems (frecuencia con la que juega y acceso a información sobre videojuegos) mantienen una ligera variación lejos del límite fijado para la estabilidad de las rondas. En la segunda cuestión ocurre lo mismo y la variación del coeficiente de variación es mínima (0,1) en 5 de los 28 ítems consensuados, siendo en el resto absoluta.

3.4. Detección estadística de subgrupos de opinión

De acuerdo con la composición del panel de expertos descrito anteriormente, se desprenden dos grupos claramente identificados como ya se ha mencionado. De un lado, tenemos la opinión de personal académico e investigador, y del otro, profesionales activos de la industria, lo que conviene ser estudiado como dos grupos para establecer los posibles comportamientos grupales. Así, se pretende averiguar si los resultados grupales reflejan opiniones diferentes o bien ambos grupos mantienen un mismo juicio. La técnica que se va a aplicar para establecer esta diferenciación valorativa es la comparación de las medianas subgrupales que determinará la tendencia de opinión de cada subgrupo.

Tabla 4. Ítems que definen a un videojugador según subgrupos de opinión

ÍTEM	MEDIANA	
	Docentes	Desarrolladores
Frecuencia con la que juega	5	5
Competencia mediática	4	1,5
Experiencia	4	4

Acceso a información	4	3
Número de juegos probados	4	4
Número de juegos que posee	4	3
Conocimiento mainstream/alternativos	3,5	1
Tiempo que quita	4	4
Habilidad	3	3,5
Tipos de juegos (géneros)	3,5	2,5
Conocimiento industria y desarrollo	3	1
Juega online/Redes sociales	4	3
Autodefinirse	3,5	2
Fue jugador en el pasado	3	2
Número videojuegos adquiridos	3	3
Número de plataformas	3	3
Juega en el teléfono móvil	3	3
Juega con familiares/amigos	3	2
Gasto económico	3	3,5

La frecuencia con la que juega sigue siendo el ítem más valorado y que mejor define al videojugador para ambos grupos de opinión. Sin embargo, al observar los datos de la tabla anterior (tabla 4), se aprecian algunas diferencias significativas de opinión. Cabe destacar la diferencia existente entre los subgrupos al valorar determinados ítems: competencia mediática, conocimiento mainstream/alternativos, conocimiento industria y desarrollo, y autodefinirse como jugador.

Si nos fijamos en el tipo de ítems en los que existe cierto desacuerdo la gran mayoría hace referencia al conocimiento que tiene el usuario sobre la industria, si se está informado y se tiene conocimiento de su situación actual. Para el subgrupo de los docentes es importante que un jugador tenga competencia mediática (Me: 4) pero los profesionales no valoran de forma notable que la definición de videojugador lleve implícita esta característica (Me: 1,5). Al igual ocurre con el conocimiento que el jugador tiene que tener sobre la industria o los diferentes videojuegos. Del otro lado, que un individuo se autodefina como jugador es relativamente más importante para el subgrupo de docentes (Me: 3,5) que para el de los profesionales (Me: 2).

Tabla 5. Ítems que definen un videojuego

ÍTEM	MEDIANA	
	Docentes	Desarrolladores
Entretenimiento	5	5
Reglas/Normas/Objetivos	4,5	3
Ganar/Perder	3	2,5
Control (Mandos)	4	3
Pantalla	4	3
Gráficos	3	2,5
Sonido	3	4
Jugabilidad	5	5
Historia/Narración	3,5	4,5
Interactividad	5	4,5
Objeto cultural	3,5	2
Plataformas/Soporte	3	2

Mundo ficcional	4	2
Portabilidad	2	1
Simulación	4	1,5
Fomento de la iniciativa	4	3
Medio audiovisual	4	3
Géneros/Formatos	4,5	4
Interfaz	4	4
Multimedia/Hipermedia	4	2,5
Cibercultura/Cultura digital	3	2,5
Mecánica/Dinámica/Estética (Modelo MDA)	4	3,5
Capacidad de inmersión	5	5
Juego online	2,5	3
Multijugador	2,5	3
Curva de aprendizaje	4	5
Engagement	3,5	5
Conexión emocional	5	5

En la segunda cuestión, ocurre una situación parecida a la de la pregunta anterior. De forma general existen diferencias entre la opinión de los subgrupos, pero solo algunos ítems muestran una clara discrepancia en su inclusión como definidores de un videojuego, en concreto en 6 de los 28.

Los docentes parecen valorar más positivamente que el videojuego esté determinado por una serie de reglas/normas/objetivos (Me: 4,5), que sea considerado como un objeto cultural (Me: 2), que sea un mundo ficcional (Me: 4), que sea una simulación de la realidad (Me: 4) o que contenga elementos característicos de productos multimedia/hipermedia

frente a los profesionales que los contemplan como características mucho menos importantes (Me: 3, Me: 2, Me: 2, Me: 1,5, Me: 2,5 respectivamente). Sin embargo, los profesionales estiman oportuno que la definición de videojuego contemple la importancia del *engagement* (Me: 5), un término muy utilizado en el sector empresarial que *implica crear vínculos que permitan la fidelización de una comunidad de marca en la que se generen lazos emocionales y sociales* (Ros, 2008: 45). Por su parte, los docentes no lo consideran extremadamente relevante, aunque sí importante (Me: 3,5).

Estos resultados ponen de manifiesto que, dentro de las opiniones extraídas del panel de expertos, son representativas las opiniones de los subgrupos para determinar ciertas diferencias conceptuales sobre los términos a definir y que se pondrán de manifiesto en las conclusiones del epígrafe siguiente.

4. Discusión y conclusiones

El planteamiento metodológico de esta investigación tiene como objetivo especificar las particularidades del término videojuego, entre una selección de expertos, así como los rasgos que determinan al jugador. A través de la metodología Delphi empleada, se ha constatado que existen diferentes cualidades de los conceptos que derivan según el perfil de las personas implicadas, fundamentalmente si se atiende a la naturaleza de su ámbito profesional.

Entre ambos grupos -desarrolladores e investigadores- existen algunas disconformidades de opinión respecto a la importancia de las características que, según su opinión, deben conceptualizar los términos videojuego y videojugador. Los profesionales de la industria inciden en incluir rasgos relacionados con el desarrollo y la producción de videojuegos, mientras que los investigadores abogan por particularidades relacionadas con los diferentes elementos que componen el videojuego y que son susceptibles de ser objeto de análisis. Sin embargo, ambos subgrupos coinciden en valorar los mismos ítems fundamentales para definirlos.

Las particularidades que según el estudio, a partir de las consideraciones de todos los expertos consultados, deben ser considerados para llevar a cabo una aproximación al término videojuego son: jugabilidad, capacidad de inmersión, entretenimiento, interactividad, conexión emocional, curva de

aprendizaje, engagement, historia/narración, géneros/formatos, sonido, reglas/normas/objetivos, modelo MDA (Mecánicas, Dinámicas y Estética), medio audiovisual e interfaz.

El otro propósito de esta investigación ha sido definir el concepto de videojugador. Según la opinión de los participantes, las particularidades que se deben tener presentes para identificar a un individuo como *gamer* son: frecuencia con la que juega, número de juegos probados en el último año, tiempo que jugar a videojuegos le quita a otras actividades y los años de experiencia que tiene usando esta tecnología. Otros de los ítems que también deben ser valorados pero no de forma tan sobresaliente son: acceso a información sobre videojuegos, número de juegos que tiene el individuo y si juega en redes sociales y/u online.

Finalmente, el presente trabajo, pese a ampararse en una metodología rigurosa, tiene un alcance limitado. El análisis realizado, a partir de la opinión del panel de expertos, debe entenderse como una primera tentativa en la formalización de los conceptos videojuego y videojugador, en este caso, controlada metodológicamente por la técnica Delphi. Esto permite exponer una serie de conclusiones aproximativas pero en ningún caso concluyentes, siendo apenas la primera fase de un estudio comprometido con la clarificación estadística de los elementos clave para una definición del medio. En este sentido, se podría incorporar la opinión del grupo de actores representados por los videojugadores, realizar un panel de expertos más amplio o incluso valorar el uso de técnicas cualitativas que otorguen un análisis más profundo del objeto de estudio. Se hace por tanto patente la necesidad de seguir ofreciendo un corpus teórico sólido que facilite la labor de los investigadores y el desarrollo de esta ciencia.