

Juan Francisco Hernández
Conchi Parra
Ángel Pablo Cano
[Murcia-España]

Videojuegos y jugadores: un estudio Delphi para su conceptualización

Video games and gamers: a Delphi study for their
conceptualization

RESUMEN

Esta investigación pretende adentrarse en los entresijos conceptuales del videojuego, enriqueciendo los conceptos teóricos que ayudan a establecer un campo de estudio propio con el fin de determinar qué es un videojuego y establecer las características que determinan el perfil del jugador. Para demostrar estos objetivos, se ha recurrido a la utilización de una metodología basada en la técnica Delphi, cuyo panel de expertos está compuesto por profesionales de la industria y por investigadores que de una u otra forma han trabajado y utilizado los videojuegos como fuente de estudio. A partir de éstos, se ha analizado las características que definen el videojuego, con el fin de aportar una definición, así como los ítems que debe cumplir una persona para ser considerada como videojugador. Los resultados indican que el concepto videojuego viene determinado por: 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; y el videojugador por: 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. Estos datos arrojan un poco más de luz sobre la base teórica que define al videojuego y al jugador con el fin de delimitar un campo de estudio común sobre esta tecnología audiovisual.

ABSTRACT

This research aims to resolve the elements that conceptualized the video game, defining the theoretical concepts that help to establish a science and an own field of study to determine what a video game is and to establish the characteristics that define a gamer. To prove this, a methodology based on Delphi technique has been used, whose panel of experts is composed of industry professionals and of researchers who have used the video game as a source of study. From them, the characteristics that define the video game have been analysed, in order to contribute a definition, as well as the characteristics that a person must fulfil to be considered a gamer. The results this article offers indicate that the video game concept are determined by: gameplay, capacity of immersion, entertainment, interactivity, emotional connection, learning curve, engagement, history/story, genres/formats, sound, rules/norms/objectives, MDA model (Mechanics, Dynamics and Aesthetics), audiovisual media and interface, and the gamer by: play frequency, number of video games tested last year, time played in video games reducing other activities and years of experience playing video games. These results shed a bit more light on the theoretical base that defines the video game and the gamer in order to delimit a common field study on this audiovisual technology.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Definición; videojuegos; jugadores; *Delphi*; teoría del videojuego.

Definition; video games; gamers; *Delphi*; video game theory.

Dr. Juan Francisco Hernández Perez, Departamento de Comunicación Audiovisual, Facultad de Comunicación (UCAM). Contratado doctor.

Dra. Conchi Parra, Departamento de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Empresa, Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Empresa (UCAM). Profesora titular. Directora del Máster en Marketing y Comunicación (UCAM).

Dr. Ángel Pablo Cano Gómez, Departamento de Comunicación Audiovisual, Facultad de Comunicación (UCAM). Profesor titular. Director de la Oficina de Proyectos Internacionales (UCAM).