

## TAXONOMÍA DE LOS ESTUDIOS CENTRADOS EN EL VIDEOJUEGO

### *No son Game Studies*

**Investigaciones de carácter formal centradas en los lenguajes informáticos que posibilitan el desarrollo de videojuegos.** Estudios que, desde diversas parcelas del conocimiento, se han hecho sobre el concepto de juego (al margen del videojuego) y cuyas conclusiones han servido para la fundación de los *Game Studies*.

### *Son Game Studies*

#### Los tres paradigmas de los *Game Studies*

#### Campo de estudio

#### Teorías Ontológicas

*¿Qué son y qué define a los videojuegos?*

Buscan una VERDAD. En este caso evidenciar la naturaleza del medio.

La disputa clásica por hallar esa verdad se ha dirimido entre las posturas ludológica y narratológica.

El pensamiento abductivo proyectado por el jugador en el ejercicio del juego abre una nueva posibilidad para comprender la ontología del videojuego.

Videojuegos articulan Mundos de Ficción.

#### Teorías Metodológicas

*¿Desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva?*

No buscan una VERDAD, sino acotar parcialmente el fenómeno.

#### Teorías de Campo

*¿Qué problemas puede iluminar el videojuego?*

Buscan la aplicación del videojuego a la resolución de conflictos del mundo real.