

LOS TRES COMPONENTES DE UNA CIENCIA / TEORÍA DEL VIDEOJUEGO – GAME STUDIES

COMPONENTE ONTOLÓGICO

- a) Ludología
- b) Narratología
- c) Abducción

COMPONENTE SISTEMÁTICO O METODOLÓGICO

- d) Semiótica
- e) Experiencialismo (*Game Design*).

COMPONENTE FACTUAL

- f) Ideologías
- g) Otredad
- h) Feminismo
- i) LGTBI+