

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.
Game Studies	
Los tres paradigmas de los Game Studies	Campo de estudio
Teorías Ontológicas	<p>¿Qué son y qué define a los videojuegos?</p> <p>Buscan una VERDAD. En este caso evidenciar la naturaleza del medio.</p> <p>La disputa clásica por hallar esa verdad se ha dirimido entre las posturas ludológica y narratológica.</p> <p>El pensamiento abductivo proyectado por el jugador en el ejercicio del juego abre una nueva posibilidad para comprender la ontología del videojuego.</p>
Teorías Metodológicas	<p>¿Desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva?</p> <p>No buscan una VERDAD, sino acotar parcialmente el fenómeno.</p>
Teorías de Campo	<p>¿Qué problemas puede iluminar el videojuego?</p> <p>Buscan la aplicación del videojuego a la resolución de conflictos del mundo real.</p>