



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Cartografía lúdica: Enseñar, aprender, cuidar y transformar la cultura y la sociedad jugando

Coords.

Marina Camino Carrasco

Raquel Ruiz Pareja

Inmaculada Martín-Espinosa

Laura Jiménez Ríos

Dykinson, S.L.

CARTOGRAFÍA LÚDICA:
ENSEÑAR, APRENDER, CUIDAR Y TRANSFORMAR LA CULTURA
Y LA SOCIEDAD JUGANDO



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

CARTOGRAFÍA LÚDICA:
ENSEÑAR, APRENDER, CUIDAR
Y TRANSFORMAR LA CULTURA
Y LA SOCIEDAD JUGANDO

Coords.

MARINA CAMINO CARRASCO
RAQUEL RUIZ PAREJA
INMACULADA MARTÍN-ESPINOSA
LAURA JIMÉNEZ RÍOS

Dykinson, S.L.

2025



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

CARTOGRAFÍA LÚDICA: ENSEÑAR, APRENDER, CUIDAR Y TRANSFORMAR LA CULTURA
Y LA SOCIEDAD JUGANDO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid 2025

N.º 276 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2025

ISBN: 979-13-7006-273-6

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

LA BIOGRAFÍA LÚDICA.
UN PROPUESTA TEÓRICO-METODOLÓGICA PARA
EL ESTUDIO DEL JUGAR Y DE LA SUBJETIVIDAD

MARTÍN PÉREZ POLLERO

Universidad Católica del Uruguay/Universidad de Deusto

MARÍA JESÚS MONTEAGUDO

Universidad de Deusto

1. INTRODUCCIÓN

El juego y el jugar han sido objeto de estudio desde diversos campos y abordajes, a pesar de las dificultades conceptuales que plantea este particular fenómeno (Sutton-Smith, 2009). Aunque en la actualidad, desde una mirada común, continúa entendiéndose principalmente como mero entretenimiento, la evidencia sugiere que se trata de una experiencia que merece mucha más atención.

En las últimas décadas, se ha constatado un avance significativo de las experiencias digitales mediadas por tecnologías, que inauguran nuevas formas de lo lúdico. Esto produce una textura inédita de la experiencia, digna de especial atención, ya que nunca en la historia las personas habían estado tan inmersas en un contexto tecnológico tan dinámico y cambiante.

Estas transformaciones impactan profundamente en la vida cotidiana, ya que emergen prácticas y representaciones que configuran nuevas subjetividades. A su vez, distintas miradas críticas advierten sobre la emergencia de formas del capitalismo contemporáneo —como el denominado ludocapitalismo— que se apropian de las dinámicas lúdicas para producir y reproducir subjetividades funcionales (Escourido, 2021; Sicart, 2021).

En este contexto, surge el interés por comprender cómo las personas organizan su mundo práctico y simbólico a partir de sus vivencias lúdicas, y cómo dan sentido a esas experiencias que las constituyen.

La propuesta que aquí se presenta, aún en proceso de elaboración, introduce la biografía como una aproximación teórico-metodológica para explorar el vínculo entre lo lúdico y el desarrollo de la subjetividad. El objetivo de este capítulo es delinear sus principales definiciones y encuadres, con el fin de contribuir a la construcción de este enfoque.

2. JUEGO, JUGAR Y SUBJETIVIDAD: ANTECEDENTES TEÓRICOS

2.1. JUEGO (GAME) Y JUGAR (PLAY): DOS CONCEPTOS DIFERENTES

Es importante comenzar con una reflexión sobre la diferencia entre “juego” y “jugar”. Aunque pueda parecer una distinción semántica, tiene profundas implicaciones en las formas en que se ha abordado el estudio de lo lúdico. Además, como se verá en este apartado, estas diferencias responden tanto a cuestiones propias del idioma español como a trayectorias conceptuales que, en inglés, han seguido otros rumbos.

Sin entrar en una revisión exhaustiva de las múltiples definiciones del término, vale la pena señalar que la palabra “juego” posee, según la RAE, al menos 19 acepciones. Esto revela su polisemia y la diversidad de sentidos que puede adoptar. Por ejemplo, la primera definición lo presenta como: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”.

A su vez, “juego” puede utilizarse como sustantivo o como forma verbal. Cuando hablamos del juego de naipes, nos referimos a una estructura reglada, transmisible, que organiza una forma lúdica particular. La humanidad ha creado y heredado gran variedad de juegos a lo largo de la Historia —como el ajedrez— que han sido conservados generación tras generación.

Pero también “juego” puede ser la forma conjugada en primera persona del verbo “jugar”, señalando una acción situada en el sujeto: “Yo juego a los naipes”. Esta dualidad da lugar a distintas derivas conceptuales, surgidas de la propia estructura lingüística.

En inglés, la distinción entre “Play” (verbo) y “Game” (sustantivo) está claramente marcada, lo que ha favorecido desarrollos académicos diferenciados aunque complementarios. Es posible, por ejemplo, hablar de *playing games*, combinando ambas dimensiones. De este modo, han emergido dos campos interrelacionados pero distintos: los *Game Studies* y los *Play Studies*.

Sobre los *Game Studies*, Mäyrä (2008) sostiene:

“Dar una definición precisa de los *game studies* es mucho más difícil. A un nivel general es simple: los *game studies* son un campo multidisciplinario de estudio y aprendizaje, cuyo objeto son los juegos y los fenómenos relacionados con ellos.” (p. 6). Como señala la autora, a pesar de que existe una definición general, los *Game Studies* son un campo joven y en construcción, atravesado por la heterogeneidad de perspectivas disciplinares. En las últimas décadas, su desarrollo ha estado fuertemente influido por la expansión de los videojuegos digitales (*digital games*), y es abordado desde campos como la antropología, la psicología, la sociología, el diseño, entre otros.

En paralelo, los *Play Studies* ponen énfasis en el jugar como experiencia situada. Esta perspectiva se centra en lo que ocurre con las personas cuando juegan, destacando la dimensión vivencial del juego.

Henricks (2020) define este campo (el del play) como un intento interdisciplinario por comprender las múltiples formas en que se expresa lo lúdico en contextos sociohistóricos determinados. La variedad de configuraciones que adopta el jugar desafía al campo, que tiene una heterogeneidad de perspectivas y de definiciones del jugar. Así, el estudio del jugar se alimenta de miradas provenientes de distintas disciplinas que dialogan en torno a este fenómeno.

Reconocer ambos campos y sus intersecciones es clave para los objetivos de esta propuesta. Sin embargo, el enfoque teórico-metodológico aquí planteado elige orientarse principalmente desde las perspectivas de los *Play Studies*. Esta decisión responde a la convicción de que las prácticas lúdicas trascienden el objeto-juego y se manifiesta en múltiples aspectos de la vida cotidiana. Desde este punto de vista, lo

relevante es cómo las personas se relacionan con el juego desde el acto de jugar, más que centrarse en los juegos como unidades analíticas en sí mismos —como ocurre habitualmente en los *Game Studies*.

A modo de síntesis, Trammell (2023) plantea:

“Los estudios sobre juegos (*Game Studies*) consideran a los juegos como objetos, mientras que los estudios sobre el jugar (*Play Studies*) teorizan el juego como una práctica encarnada.” (p. 6). A partir de esta definición, cabe concebir al jugar como una práctica encarnada. Por un lado, el término *embodied* pone en el centro al cuerpo y a la performatividad. Por otro lado, al tratarse de una práctica, se inscribe en un entramado cultural que habilita, restringe y que se puede transformar en durante en el jugar. Las culturas permiten ciertas prácticas, censuran otras, y también generan nuevas, con un potencial transformador.

Esta mirada también permite alejarse de una visión idealizada y eurocéntrica del juego. Trammell (2023) propone que, lejos de ser siempre positivo, lo lúdico puede estar atravesado por lógicas de poder que refuerzan formas específicas de subjetividad. En este sentido, resulta crucial incorporar perspectivas críticas, como la de género. Lesbourgis (2014) muestra cómo el género y el jugar están profundamente entrelazados, siendo un elemento fundamental en los procesos subjetivantes y por lo tanto en la forma en la que se van configurando las subjetividades.

A partir de esto, se propone pensar el juego como una práctica encarnada, atravesada por relaciones de poder y situada en contextos socio-culturales específicos.

2.2. LA SUBJETIVIDAD

Desde diversas perspectivas, se ha planteado la necesidad de vincular el juego con sus funciones, lo que implica comprender de qué manera el jugar se entrelaza con los procesos de desarrollo personal. Estas miradas confluyen en lo que Brian Sutton-Smith (2009) denominó la *retórica del progreso*, una perspectiva del juego asociada al crecimiento y evolución de las personas.

Sin embargo, existen otras aproximaciones que buscan comprender el rol del juego y el jugar como fenómenos culturales. En este campo emergen formas de concebir el jugar entrelazadas con los repertorios simbólicos y culturales disponibles en un determinado espacio-tiempo histórico.

Clifford Geertz (2005), antropólogo, realizó un aporte decisivo en este sentido. A partir de su trabajo etnográfico en un pueblo balinés, se encontró con las riñas de gallos como práctica recurrente. Mediante el uso de la “descripción densa” —su propuesta teórico-metodológica— logró analizar el papel que estas riñas juegan dentro de la cultura balinesa y, sobre todo, cómo pueden leerse como un texto que despliega sentidos culturales profundos.

Su argumento central es el siguiente:

Para los balineses, asistir a las riñas de gallos y participar en ellas es una especie de educación sentimental. Lo que el balinés aprende allí es cómo se manifiestan el ethos de su cultura y su sensibilidad personal (o, en todo caso, ciertos aspectos del ethos y de su sensibilidad) cuando se vuelcan exteriormente en un texto colectivo; aprenden que ambas cosas están lo suficientemente cerca para articularse en la simbólica de un solo texto como es la riña y que ese texto —la parte inquietante del fenómeno— en que se realiza esta revelación consiste en que un gallo hace pedazos a otro insensatamente. (Geertz, 2005, p. 369).

El aporte de Geertz es pertinente por al menos dos razones. En primer lugar, inaugura la noción de subjetividad desde una perspectiva antropológica. Si bien ya era un concepto trabajado por la filosofía, la sociología y los estudios culturales, Geertz recupera la cultura —sus prácticas y representaciones— como un elemento generador de subjetividad (Aquino Moreschi, 2013).

En segundo lugar, accede a esta noción a través de un evento lúdico, lo cual permite pensar el jugar no sólo como la ejecución de un juego, sino como una práctica que cumple un rol más complejo. Como él mismo afirma:

"Cuartetos, naturalezas muertas y riñas de gallos no son meros reflejos de una sensibilidad preexistente analógicamente representada, sino que son agentes positivos en la creación y mantenimiento de tal sensibilidad" (Geertz, 2005, p. 371).

Es decir, el juego no sólo reproduce, sino que también crea formas sensibles particulares, y por tanto, subjetividades.

En esta misma línea, Sherry Ortner (2005; 2006) avanza en una definición de subjetividad más analítica, que permite ampliar sus posibilidades conceptuales. Como punto de partida, propone:

Por subjetividad entiendo el ensamble de modos de percepción, afecto, pensamiento, deseo, miedo, etc. que animan a los sujetos que actúan. Pero siempre me refiero también a las formaciones culturales y sociales que configuran, organizan y provocan esos modos de afecto, pensamiento, etcétera. (Ortner, 200, p. 31)

A partir de esta definición, emergen dos elementos centrales para pensar el juego. Por un lado, se entiende la subjetividad como una trama de elementos diversos que movilizan al sujeto: emociones, afectos, deseos, miedos. Por otro lado, Ortner destaca una articulación clave entre los estados internos del sujeto y las formaciones culturales externas. Esta articulación permite pensar la subjetividad como un producto de tensiones entre lo dado y lo propio, entre estructura y agencia, sin perder de vista el peso del contexto cultural.

Desde el pensamiento latinoamericano, Paula Cabrera (2014, 2017) retoma y amplía estas ideas a partir de sus investigaciones en comunidades carismáticas. Además de integrar los aportes de Ortner, Cabrera ofrece una propuesta teórico-metodológica concreta para estudiar las subjetividades.

Define la subjetividad como:

La sensibilidad, los sentidos, pensamientos y significados socioculturalmente constituidos. La acción, práctica, experiencia, en suma, el carácter vital y constituyente de la subjetividad, es decir, qué 'hacen' los sujetos con lo que son, con lo que tienen y con lo que pueden, en interacción con las formaciones sociales y culturales en un contexto temporal y espacial determinado. (Cabrera, 2017, p. 27).

A partir de esta definición, Cabrera construye seis dimensiones analíticas para el estudio de las subjetividades: maneras de ser, maneras de hacer, alquimias corporales, procesos de socialización y relaciones sociales.

La noción de subjetividad, entendida de este modo, se presenta como una matriz conceptual valiosa para pensar el juego como práctica cultural profundamente subjetivante. No obstante, también plantea desafíos metodológicos para adecuar esta mirada al objeto de estudio

específico. El siguiente apartado propone un camino para conocer y comprender las prácticas lúdicas desde esta perspectiva.

2.3. EL ENFOQUE BIOGRÁFICO

Hasta este punto se ha desarrollado el vínculo entre el jugar y las subjetividades en contextos socioculturales particulares. En tal sentido, se sostiene que el jugar es una práctica subjetivante. Sin embargo, es necesario avanzar y profundizar en un aspecto fundamental para continuar construyendo la idea de biografía lúdica: el temporal.

Pensar al juego y el jugar como eventos aislados en la vida de las personas nos puede aportar a un análisis situado, más referido a la experiencia concreta, pero no nos permite comprender el jugar como parte de trayectorias. A lo largo de la vida las personas repiten juegos, conocen juegos nuevos, se cansan, juegan con diferentes personas, cambian de entornos y muchas variaciones más.

Sicart (2014) propone que:

Nuestros recuerdos están compuestos por esas instancias de juego, las victorias y derrotas, pero también los momentos compartidos. El juego no está aislado en nuestras vidas llenas de acontecimientos; de hecho, es un hilo con el que atamos nuestros recuerdos y nuestras amistades. El juego es una huella del carácter que nos define. (p. 18).

Este punto de vista particular invita a revisar la dimensión temporal del jugar y de los procesos de subjetivación. Cada vez que jugamos, conectamos esas experiencias con otras, volvemos a poner el cuerpo, jugamos sobre otros juegos, en un continuum de prácticas que van componiendo la vida cotidiana. El denominador común de todas esas experiencias es el sujeto y su experiencia.

Asimismo, la dimensión temporal implica pensar en los contextos sociohistóricos en los cuales se desarrollan las prácticas lúdicas. Definitivamente, el repertorio de experiencias lúdicas varía entre culturas, pero también entre momentos históricos dentro del mismo contexto. No es lo mismo el despliegue lúdico en medio de una crisis económica o durante una dictadura militar que limita la capacidad de las personas para

reunirse en ciertos espacios. El contexto sociohistórico marca profundamente las experiencias lúdicas.

Además, si se toma en cuenta la trayectoria de una persona en particular es probable que haya transitado, a medida que su vida se desarrolla, por diferentes momentos socio-históricos. Para dar un ejemplo: las prácticas relacionadas con el juego y el jugar varían profundamente entre una generación y otra, pero también entre momentos diferentes de la vida. Existen generaciones que lograron acceder a las tecnologías digitales en su adolescencia, otras ya de adultos, y las más jóvenes nacieron en un mundo con tecnologías digitales en sus hogares.

Estas constataciones ponen de relieve la importancia de ahondar en perspectivas que permitan comprender las trayectorias y los procesos de subjetivación, situando en el centro a las personas. En tal sentido, la perspectiva biográfica aparece como un marco conceptual que ha problematizado este tipo de abordaje (Bertaux, 2011).

Este enfoque también incorpora una mirada sobre la concepción del sujeto. Cornejo (2006) plantea:

El enfoque biográfico concibe al individuo como el producto, el actor y el productor de toda su experiencia. Esto implica que el individuo es el producto de una historia individual que está enraizada en una historia familiar, enraizada esta a su vez en una historia social (p. 103).

La concepción de sujeto que propone esta perspectiva se vincula y se articula con la de subjetividad y entra en consonancia con el proceso de subjetivación. Pero profundiza y da lugar al espacio de agencia de las personas, al considerarlas como productores, actores y producto de su experiencia. La relación de esta triada es fundamental para el análisis desde esta perspectiva, porque articula lo dado con la capacidad de agencia.

En la misma línea, Arfuch (2010) propone pensar el espacio biográfico como la narrativa desde donde las personas construyen su “yo”, tanto para sí mismos como para los demás. Este espacio implica una narrativa que da unidad al sentido de la existencia y de la vida. de la persona no existe por fuera de la narrativa. Esto significa que las personas son en la medida que construyen un relato sobre sí misma, que es situado, cambiante y elíptico.

A nivel metodológico, este enfoque permite y trabaja sobre una serie de técnicas que permiten recuperar las narrativas y relatos de las personas. Esto, desde la perspectiva planteada, es una puerta de acceso al punto de vista de los sujetos sobre su propia experiencia y a sus subjetividades. Asimismo, como el fin es generar un discurso que logre recuperar la historia, los recuerdos y los sentidos asociados al jugar, se puede disponer de los recursos que permitan generar espacios de enunciación, variados y complejos.

En síntesis, el aporte del enfoque biográfico está en comprender como un espacio de enunciación y narrativa, donde los sujetos reconstruyen los sentidos de diferentes acontecimientos y situaciones de su vida, apelando al pasado, en vínculo con el presente y considerando los futuros posibles. Este relato es una ventana a la subjetividad, al mismo tiempo que es subjetivante, en la medida que permite recrear los sentidos sobre la historia de cada persona.

3. LA BIOGRAFÍA LÚDICA: DEFINICIÓN Y DIMENSIONES

De los atravesamientos entre el juego y el jugar, la construcción de subjetividad y la perspectiva biográfica, emerge la categoría *biografía lúdica*, que busca dar sentido y comprender cómo las personas van encontrando sus formas de ser y estar en el mundo a partir de ser protagonistas del jugar.

Esta categoría busca ampliar la manera en la cual se abordan los fenómenos lúdicos, posicionando a las personas y a su experiencia biográfica en el centro de la propuesta. Como una primera definición, que es orientativa y provisoria, pero necesaria para construir esta perspectiva, se propone entender a la biografía lúdica como:

El relato personal que incorpora todas aquellas experiencias relacionadas con el juego y el jugar, que van tejiendo, de forma gradual, la narrativa de quién soy, cómo soy y por qué soy como soy. Es un espejo de las interacciones, emociones y aprendizajes, atravesadas por las experiencias lúdicas del pasado, presente y futuro (en cuanto a horizonte de expectativas).

Esta primera definición necesita ser revisada en profundidad, de manera que permita avanzar en sus posibilidades conceptuales y metodológicas.

Siguiendo los aportes de Arfacuh (2010) y Bertaux (2011), se trata principalmente de un relato que las personas construyen sobre su propia historia y que está cargado de elementos de su historia personal. Esta narración, que se reconstruye a partir de recuerdos, objetos y otros relatos, siempre es personal y situada en un presente.

Esto implica que puede ir variando en una misma persona a lo largo del tiempo, en la medida en que la propia historia se va resignificando. Esto es una clave epistemológica de esta categoría, porque lo que narramos y las posibilidades de enunciación emergen de nuestro espacio biográfico.

3.1. EL ESPACIO-TIEMPO DE LA ENUNCIACIÓN

Toda narración está enmarcada espacio-temporalmente y, por lo tanto, responde a una situación de enunciación que se da en el presente de una persona. Esta situación de presente, a su vez, está relacionada con el pasado (que nutre de recuerdos y de experiencias vividas) y un futuro (entendido como un horizonte de posibilidades). Pasado, presente y futuro se mezclan y se entraman en un relato situado, que se transforma en la medida en que se desarrolla. Esta transformación debe ser considerada como un elemento fundamental de esta perspectiva y debe incorporarse en el análisis como un elemento más.

Asimismo, el relato siempre es producto de una interacción, ya sea entre personas, con otros seres o con uno mismo. La otredad está presente en la construcción narrativa y opera de manera simbólica cuando la persona intenta responder a preguntas como ¿quién soy?, ¿cómo soy? y ¿por qué soy como soy?. Esta producción subjetiva surge, a partir de la noción de subjetividad, del entramado entre los hechos culturales y la experiencia individual de las personas.

Dentro de la misma línea, cabe preguntarse qué elementos de lo lúdico se evidencian en este tipo de relato biográfico. Las prácticas lúdicas, desde esta perspectiva, son entendidas como hechos culturales que guardan en sí mismos normas, valores, relaciones de poder, y varían según género, clase, generación, espacio habitado y muchas otras variables. Esto implica que, si bien hay elementos comunes a este tipo de prácticas, se debe abandonar la idea de un jugar universal que aparece

como subtexto de la idea colonialista del jugar y que, como planta (Trammell, 2023), es profundamente problemático. La biografía lúdica recupera, desde la perspectiva de las personas, el entramado cultural que opera como dispositivo de subjetivación.

Además, el relato biográfico recupera la propia síntesis que hacen las personas de estos elementos, pero de manera encarnada (*embodied*). Los relatos y las narrativas que se enuncian permiten un acceso y una construcción con el otro de su subjetividad, sus formas de ver el mundo, sus emociones, su corporalidad y las maneras en que da sentido a su vida. La noción de subjetividad cobra fuerza y se articula para dar complejidad a la biografía lúdica y sus componentes.

A partir de esta perspectiva, se espera que la biografía lúdica, como propuesta teórico-metodológica, permita visibilizar y comprender experiencias que muchas veces no son exploradas por otro tipo de abordajes. Implica aportar a la construcción de una mirada más rica y diversa sobre cómo se construye la subjetividad en el mundo contemporáneo, pero a partir de recuperar el punto de vista de cada una de ellas. Todo esto desde un enfoque comprensivo, sensible y situado, que recupere variables fundamentales como el género, la edad, la situación socioeconómica y los contextos sociohistóricos en donde transcurren las vidas de las personas.

Una vez establecidas las coordenadas conceptuales que hacen a la definición de las biografías lúdicas, es pertinente avanzar en comprender mejor las dimensiones desde las cuales se pueden abordar los relatos de las personas. Estas dimensiones articulan analíticamente las formas en las que se analizan las maneras particulares en que el juego y el jugar se vinculan con los elementos que van configurando la narrativa.

4. DIMENSIONES CONSTITUTIVAS DE LAS BIOGRAFÍAS LÚDICAS

Las dimensiones desde las cuales es posible pensar y analizar las biografías lúdicas se entrelazan con la propuesta de Cabrera (2017) sobre el abordaje de las subjetividades. Se trata de identificar cómo se despliegan las formas de ser, de hacer, las corporalidades y los procesos de

socialización a partir de las dimensiones que emergen en las prácticas lúdicas narradas por las personas.

4.1. LA DIMENSIÓN ESPACIO-TEMPORAL

Esta dimensión busca recuperar una mirada espacio-temporal sobre las experiencias lúdicas contenidas en los relatos de vida. Esto implica identificar los distintos elementos desde los cuales se configuran las instancias de juego. Vidart (1995) plantea que tanto el espacio como el tiempo se transforman durante el juego, adquieren otra densidad y conviven con otras temporalidades y espacialidades sociales.

En este sentido, lo temporal puede pensarse en dos planos: como cantidad objetiva de tiempo y como vivencia subjetiva del tiempo. En los relatos biográficos es clave considerar ambas dimensiones, ya que cada una brinda pistas distintas sobre la experiencia temporal. Las vacaciones, los fines de semana o las siestas, por ejemplo, funcionan como contenedores de un tiempo social, que se entremezcla con la manera en que cada persona vivió ese tiempo, a menudo descrito como lento, rápido, o a través de metáforas que expresan su percepción.

Para pensar el espacio, una pregunta clave puede ser: ¿Dónde se jugaba? ¿Qué espacios aparecen en los relatos? Espacios físicos, virtuales o híbridos configuran de maneras diversas los microescenarios donde emerge y se desarrolla el jugar, y resultan constitutivos en las historias de vida. El patio escolar, la plaza, el mundo digital de Minecraft o las experiencias híbridas como Pokémon Go conforman espacialidades distintas, que a su vez habilitan o restringen determinadas formas de juego.

Asimismo, la relación con el espacio puede operar a la inversa: una experiencia lúdica puede transformar un lugar y resignificarlo. La capacidad de apropiación del juego —como plantea Sicart (2014)— permite que los espacios se conviertan en otra cosa, aunque sea solo durante el tiempo del juego. Una calle puede transformarse en una cancha de fútbol, una cama en una nave espacial, una mesa en un campo de batalla de naipes. Estas apropiaciones tienen efectos significativos en la experiencia lúdica.

Sin embargo, esta capacidad de resignificación también puede generar espacios inseguros, de exposición o de miedo. Este aspecto debe ser

reconocido y recuperado en los relatos, otorgándole un lugar relevante dentro del análisis. En suma, la dimensión espacio-temporal de las biografías lúdicas busca comprender cómo el tiempo y el espacio no solo contienen, sino que también son creados y recreados a partir de las experiencias lúdicas.

4.2. DIMENSIÓN LÚDICA

Esta dimensión recupera los elementos específicos de las prácticas lúdicas que surgen en los relatos que componen las biografías lúdicas. Se trata de indagar tanto en los sentidos y representaciones del jugar, como en los juegos entendidos como objetos culturales.

En relación con los sentidos atribuidos al jugar, esta dimensión busca reconstruir cómo, a lo largo de los relatos, cada persona va otorgando significado a sus experiencias lúdicas. Se trata de identificar desde qué condiciones simbólicas se construyen esas significaciones: qué papel cumple el jugar en la vida cotidiana, qué prejuicios, estigmas o valoraciones lo rodean, y cómo se transforman esos sentidos a lo largo del tiempo.

Este enfoque permite desarrollar una mirada situada sobre el jugar. También permite atender a la percepción que las personas tienen del juicio de los otros: cómo esa mirada ajena condiciona la posibilidad de desplegar el mundo lúdico. La atención a los sentidos del jugar, expresados en las narraciones personales, es parte fundamental de esta dimensión.

Además, esta dimensión no se limita a la experiencia subjetiva del jugar, sino que incorpora también los juegos como objetos culturales. Entendidos como artefactos externos al individuo, por lo general, reglados y transmisibles, los juegos forman parte del repertorio simbólico y cultural disponible en una sociedad determinada. En este sentido, son testimonio de las formas de juego pensables y posibles en un momento histórico.

Recuperar las estructuras de los juegos —sus reglas, dinámicas, mecánicas y tecnologías— permite comprender la especificidad de las experiencias lúdicas y su influencia en los procesos de subjetivación. En lugar de analizarlos como sistemas cerrados, aquí importa cómo aparecen en los relatos: qué sentido tuvieron, cómo se vivieron, qué lugar ocuparon.

Las biografías lúdicas están llenas de juegos, con sus propias reglas y variaciones. Conocerlos permite comprender más profundamente qué y cómo ha jugado una persona, y qué tipos de juegos aparecen como significativos en su narrativa. En este sentido, la clasificación de Caillois (1997), Scheines (2019) o de otros autores resulta un punto de partida útil para analizar las características de los juegos presentes en las biografías.

4.3. DIMENSIÓN SOCIAL

Jugar implica la presencia de otros, incluso cuando aparentemente se está jugando en soledad. Durante la socialización primaria, la familia y los vínculos más cercanos median el primer contacto del recién nacido con la realidad social (Berger y Luckmann, 1986). El juego es uno de los elementos socializantes más comunes. Sin embargo, aunque el sentido común lo conciba como algo natural, no todas las familias comparten una misma mirada sobre lo lúdico.

Durante la socialización secundaria aparecen otros actores e instituciones —como la escuela, los clubes u organizaciones comunitarias— que posibilitan nuevas formas de socialización por fuera del entorno familiar. Esta etapa resulta especialmente interesante porque las formas de jugar se ponen en relación con otros marcos culturales, reglas y subjetividades.

Tanto en la socialización primaria como en la secundaria, los otros tienen un rol indispensable en el desarrollo del juego. Desde sus propias experiencias y subjetividades, aportan elementos que permiten que la experiencia lúdica se despliegue. Esta característica convierte al jugar en una práctica eminentemente socializante.

A lo largo de la vida, vinculados con lo lúdico, aparecen numerosos “otros”: personas que juegan, que acompañan el juego o que están presentes en su recuerdo. Observar cómo aparecen estas figuras en los relatos y cómo se simboliza el vínculo con ellas, ofrece pistas sobre las características particulares de la socialización lúdica. Con quiénes se juega y qué representaciones se tiene de esos vínculos son cuestiones fundamentales para comprender los entramados biográficos de una persona.

Pero También hay figuras que amenazan, interrumpen o censuran el jugar. La representación de estos “otros negativos” en los relatos marca

formas específicas de comprender las barreras que limitan la libertad o el desarrollo del juego. Su presencia condensa sentidos sociales y culturales más amplios, ya que la censura sobre el juego puede reproducir imaginarios dominantes sobre lo que es “adecuado”, “valioso” o “permitido”. En este sentido, estos relatos son también una vía para acceder a los discursos sociales sobre lo lúdico en un tiempo y contexto determinados.

4.4. DIMENSIÓN DE LAS COSAS LÚDICAS (PLAY THINGS)

Las cosas con las que se juega son fundamentales para el análisis de las experiencias lúdicas, y abarcan tanto elementos materiales como digitales que emergen durante la acción de jugar.

Sicart (2014) propone que no debemos pensar los objetos únicamente desde su función, sino considerar su dimensión ontológica. Se trata de analizar los objetos que aparecen en las biografías lúdicas no solo como "cosas para jugar", sino focalizando en los tipos de relaciones que permiten y en cómo habilitan la experiencia lúdica. Este giro resulta especialmente relevante en un contexto histórico en el que los objetos ya no son exclusivamente materiales: el hacha de un videojuego, por ejemplo, puede convertirse rápidamente en un objeto lúdico significativo.

Aun así, vale la pena revisar algunos objetos que tradicionalmente han marcado la experiencia lúdica material. Por un lado, están los juguetes, referencia inmediata cuando se piensa la dimensión material del jugar. Se entiende por juguete a un objeto diseñado específicamente para provocar y participar de prácticas lúdicas. Su análisis, que cuenta con líneas de investigación propias, es relevante para los estudios del jugar, ya que los juguetes expresan representaciones culturales, intereses sociales y expectativas respecto a lo que debe ser jugado.

Por otro lado, están los objetos de la vida cotidiana que, aunque creados con otros fines, son apropiados como soportes para el juego. Estos objetos no son importantes por su función original, sino por el vínculo que se establece con ellos durante las prácticas lúdicas. Una silla puede convertirse en un tren, un palo en una varita mágica, una frazada en una cueva. Es la relación simbólica y performativa lo que habilita su transformación en objeto lúdico.

Finalmente, los objetos digitales —por ensayar una forma de nombrarlos— merecen una atención cada vez mayor. Es necesario construir marcos interpretativos que permitan comprender su complejidad. Si bien muchos están vinculados a los videojuegos, la experiencia digital lúdica no se limita a estos. Emojis, filtros, stickers, “strikes”, o mecánicas propias de plataformas interactivas, configuran formas lúdicas de relación con los dispositivos y con otros sujetos. Enriquecen la comunicación cotidiana y le imprimen una textura lúdica a nuestras interacciones digitales.

4.5. DIMENSIÓN TECNOLÓGICA

Esta dimensión atraviesa transversalmente a todas las anteriores, ya que las tecnologías digitales son parte fundamental de la vida cotidiana. Sin embargo, en el estado actual de desarrollo conceptual de esta propuesta, resulta pertinente mantenerla como una dimensión específica, para abordar con mayor profundidad sus particularidades.

En el campo de estudios sobre la apropiación de tecnologías digitales, persiste el desafío de construir categorías que permitan comprender las experiencias con lo tecnológico en continuidad —o en tensión— con lo analógico (si se acepta este término). Winocur (2009), desde una perspectiva socioantropológica, ha aportado alternativas conceptuales valiosas, aunque el desafío de captar la complejidad de esta articulación sigue vigente.

En relación con el jugar y las biografías lúdicas, es necesario ensayar formas de reflexión que contemplen cómo nos vinculamos con las tecnologías digitales, más allá del uso explícito de estas para jugar. Las transformaciones tecnológicas, en términos de Silverstone (2004), han alterado la textura de la experiencia cotidiana y, por extensión, la textura de lo lúdico. Si ya no es válido pensar desde el paradigma online/offline —propio de los enfoques iniciales— tampoco parece útil aplicar esa misma lógica al análisis del juego.

El concepto de *digital play* puede ser útil para pensar el juego en entornos digitales, pero corre el riesgo de invisibilizar las interacciones que ese jugar mantiene con otros espacios y tiempos. Desde la perspectiva epistemológica que aquí se sostiene —centrada en las personas y sus biografías— el objetivo es trascender esas dicotomías, y captar el entrelazamiento entre lo analógico y lo digital como parte de una misma experiencia vital.

No obstante, sigue pendiente la construcción de una matriz analítica que permita dar cuenta de los elementos particulares de cada experiencia tecnológica, sin perder de vista el continuum de la experiencia humana. Se necesitan categorías conceptuales que permitan pensar el jugar desde un paradigma en el que las tecnologías no solo median, sino que se integran al ser y estar de las personas en el mundo, operando con capacidad de agencia.

El siguiente cuadro (fig. 1) resume las dimensiones y sus aproximaciones conceptuales y empíricas:

FIGURA 1. Dimensiones y sus aproximaciones conceptuales y empíricas

Dimensión	Definición sintética	Ejemplos concretos para el análisis empírico	Posibles categorías analíticas
Espacio-temporal	Explora cómo los tiempos y espacios crean, contienen y transforman las experiencias lúdicas de las personas.	Momentos históricos (crisis, dictaduras), lugares de juego (patio escolar, plaza, calle, entorno digital como Minecraft o Pokémon Go).	Tiempo objetivo/subjetivo, lugares físicos/virtuales/híbridos, apropiación espacial, temporalidad vivida.
Lúdica	Atiende a los sentidos personales del jugar, así como a los juegos entendidos como artefactos culturales, reglados y transmisibles.	Juegos específicos (ajedrez, cartas, videojuegos), sentidos personales del juego (diversión, competencia, socialización, aprendizaje).	Sentidos y representaciones del jugar, reglas, mecánicas y dinámicas de juego, clasificación de juegos.
Social	Considera el rol de otras personas en las experiencias lúdicas, como facilitadores o inhibidores de las prácticas del juego.	Familia, amigos, instituciones educativas, personas que censuran o promueven el juego, compañeros virtuales.	Socialización primaria/secundaria, roles sociales en el juego (jugadores, censores, promotores), interacciones y vínculos.
Cosas lúdicas	Analiza los objetos materiales, cotidianos y digitales que habilitan o median las experiencias lúdicas personales.	Juguetes diseñados específicamente (muñecas, pelotas, videojuegos), objetos cotidianos reutilizados (sillas, mesas, utensilios domésticos).	Juguetes, objetos cotidianos re-significados, objetos digitales (emojis, avatares, ítems virtuales).
Tecnológica	Explora cómo las tecnologías digitales influyen y se integran en la textura cotidiana de las experiencias lúdicas personales.	Plataformas digitales (redes sociales, videojuegos online), tecnologías móviles (smartphones, tablets), tecnologías híbridas (realidad aumentada).	Apropiación tecnológica, interacciones analógico-digitales, experiencias híbridas, transformación digital de prácticas lúdicas.

Fuente: Elaboración propia

5. REFLEXIONES FINALES

Para concluir, la perspectiva aquí planteada busca ser un aporte para enriquecer el campo de los estudios del jugar, poniendo el énfasis en el punto de vista de las personas, en sus historias de vida y en los relatos con los que construyen sentido sobre quiénes son.

Aunque se trata de una propuesta en pleno desarrollo, se espera que contribuya a comprender mejor cómo el juego participa en la producción de subjetividades particulares, y que arroje —aunque sea de forma precaria y provisoria— algo de luz sobre las maneras en que lo lúdico se entreteje con la vida.

Al estar en construcción, esta mirada permanece abierta a recibir aportes que permitan afinar sus conceptos, enriquecer sus enfoques o expandir su horizonte conceptual y metodológico.

Para concluir, en sintonía con el espíritu lúdico que inspira esta reflexión, se invita también a jugar con este texto, a darle la vuelta, a resignificarlo... y quizás convertirlo en algo para lo que originalmente no fue creado.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino Moreschi, A. (2013). La subjetividad a debate. *Sociológica* (México), 28(80), 259-278.
- Arfuch, L. (2010). El espacio biográfico: Dilemas de la subjetividad contemporánea (1. ed., 3. reimpr). Fondo de Cultura Económica.
- Berger, P., y Luckmann, T. (2003). La contrucción social de la Realidad. Amorrortu.
- Bertaux, D. (2011). El enfoque biográfico: Su validez metodológica, sus potencialidades. *Acta Sociológica*, 1(56), 61.
- Cabrera, P. (2014). Propuesta teórico-metodológica para el estudio de la subjetividad desde una perspectiva antropológica. *Revista de Antropología y Sociología : Virajes*, 16(1), Article 1.
- Cabrera, P. (2017). Antropología de la Subjetividad: Herramientas teórico-metodologicas para la investigación.
- Caillois, R. (1997). Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica.

- Cornejo, M. (2006). El Enfoque Biográfico: Trayectorias, Desarrollos Teóricos y Perspectivas. *Psyche* (Santiago), 15(1), 95-106.
- Escourido, J. (2021). Itinerarios lúdicos: Del juego medieval al ludocapitalismo digital. *Araucaria*, 46, 125-145.
- Geertz, C. (2005). Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. *Daedalus*, 134(4), 56-86.
- Henricks, T. S. (2020). Play Studies: A Brief History. *American Journal of Play*, 12(2), 117-155.
- Mäyrä, F. (2008). An introduction to game studies: Games in culture. SAGE.
- ¡Niñas jugando!: Ni tan quietas ni tan activas (with Lesbgueris, M.). (2014). Editorial Biblos.
- Ortner, S. B. (2005). Subjectivity and cultural critique. *Anthropological Theory*, 5(1), 31-52.
- Ortner, S. B. (2006). *Anthropology and Social Theory: Culture, Power, and the Acting Subject*. Duke University Press.
- Scheines, G. (2019). Juegos inocentes, juegos terribles. Espíritu Guerrero
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. mit Press.
- Sicart, M. (2021). Playful Capitalism, or Play as an Instrument of Capital. *Contracampo*, 40(2), Article 2.
- Silverstone, R. (2004). ¿Por qué estudiar los medios? Amorrortu.
- Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Trammell, A. (2023). *Repairing Play*. The MIT Press.
- Vidart, D. (1995). *El juego y la condición Humana*. Ediciones de la Banda Oriental
- Winocur, R. (2009). Robinson Crusoe ya tiene celular: La conexión como espacio de control de la incertidumbre. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa.