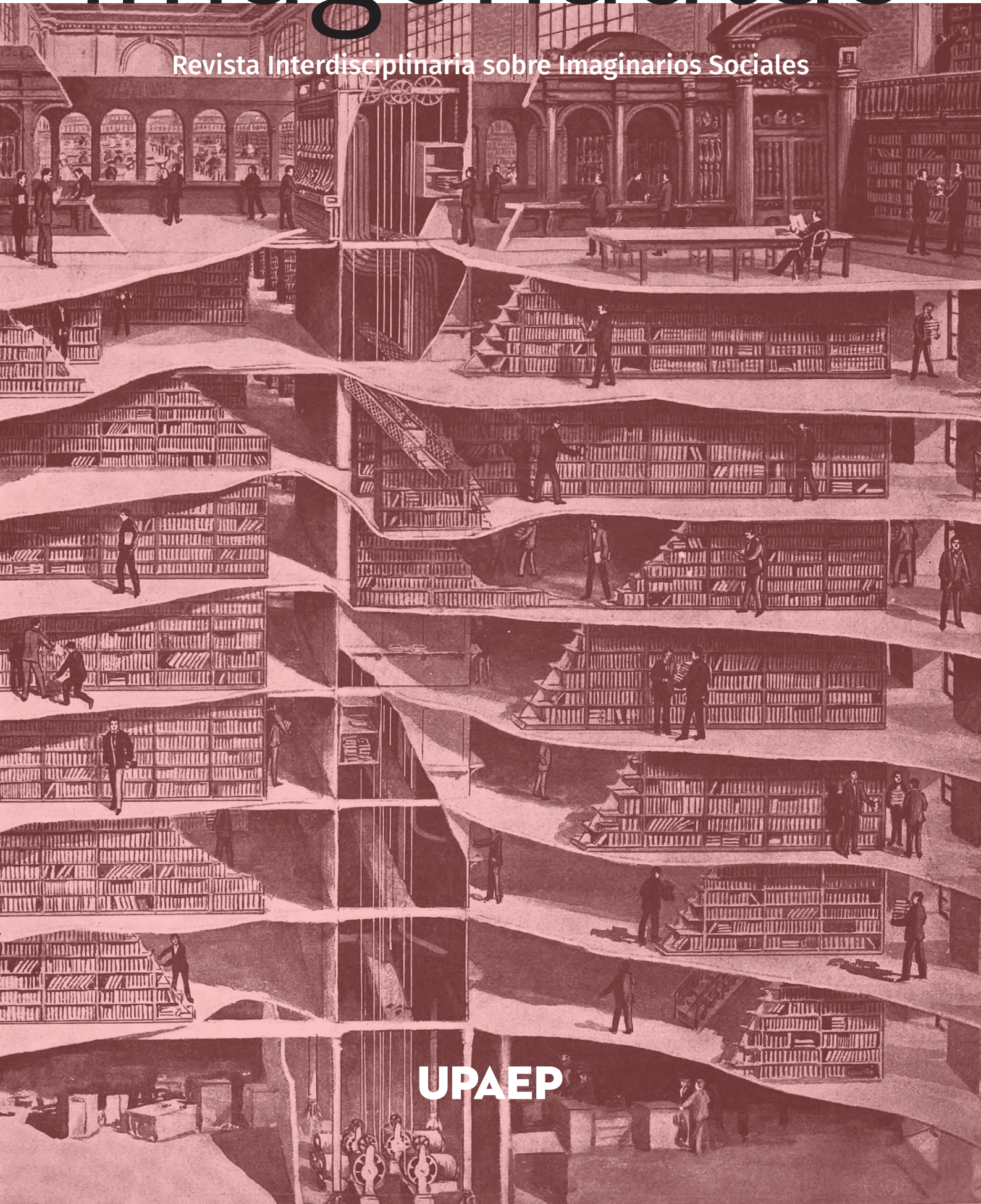


● Nº 23 Vol. 14 (enero-junio 2026)

ISSN:0719-0166

imagonautas

Revista Interdisciplinaria sobre Imaginarios Sociales



UPAEP



UPAEP

Emilio José Baños Ardavín, *Rector*.

José Antonio Llergo Victoria, *Secretario General*.

Jorge Medina Delgadillo, *Vicerrector de Investigación*.

Mariano Sánchez Cuevas, *Vicerrector Académico*.

Javier Taboada, *Director Editorial*.

imagonautas

Red Iberoamericana de Investigación en Imaginarios y Representaciones (RIIR)

Directorio

Felipe Andrés Aliaga Sáez, *Coordinador General*.

Javier Diz Casal, *Comité Editorial*.

Yutzil Cadena Pedraz, *Comité Editorial*.

Josafat Morales Rubio, *Comité Editorial*.

Comité Editorial Imagonautas

Josafat Morales Rubio, *Editor en jefe*.

UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL ESTADO DE PUEBLA, MÉXICO

Raúl Romero Ruiz, *Editor*.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, CIUDAD DE MÉXICO, MÉXICO

Felipe Andrés Aliaga Sáez

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS, COLOMBIA

Milton Aragón

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE COAHUILA, MÉXICO

Fátima Braña Rey

UNIVERSIDADE DE VIGO, GALICIA, ESPAÑA

Yutzil Cadena Pedraza

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, MÉXICO

Enrique Carretero Pasin

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA, GALICIA, ESPAÑA

David Casado Neira

UNIVERSIDADE DE VIGO, GALICIA, ESPAÑA

Javier Diz Casal

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL IBEROAMERICANA, MÉXICO

Laura Susana Zamudio Vega

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA, MÉXICO

IMAGONAUTAS, REVISTA INTERDISCIPLINARIA SOBRE IMAGINARIOS SOCIALES, año 14, No. 23, enero-junio 2026, es una publicación semestral editada por la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla A.C., calle 21 Sur 1103, Col. Santiago, C.P. 72410, Puebla, Puebla Tel. (222) 2299400, revista.imagonautas@upaep.mx Editor responsable: Raúl Romero Ruiz. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2022-100513012000-102, ISSN: 0719-0166, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor.



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

contenido

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCCIÓN EDITORIAL | 5 |
| Raúl Romero Ruiz Josafat Morales Rubio | |
| EL ABORDAJE SUICIDA DESDE EL CONTEXTO ESCOLAR: UNA APROXIMACIÓN DESDE LOS IMAGINARIOS SOCIALES. | 9 |
| María Loreto Pérez Solís | |
| MEMORIA SIMBÓLICA E IDENTIDAD EMOCIONAL EN NARRATIVAS TRANSMEDIA | 21 |
| Ricardo Arrubla Sánchez Sandra Acevedo Zapata Félix Fernando Dueñas Gaitán Diana Mejía Sabogal | |
| EL JUEGO COMO DISPOSITIVO DE INVESTIGACIÓN EN IMAGINARIOS SOCIALES URBANOS | 32 |
| Paula Vera | |
| IMAGINARIOS RELIGIOSOS EN LA POLÍTICA MEXICANA: EL CIERRE DE CAMPAÑA Y LA CARTILLA MORAL COMO DISPOSITIVOS DE SACRALIZACIÓN DEL LIDERAZGO | 48 |
| Josué Rafael Tinoco Amador Raúl Romero Ruiz Osusbel Olivares | |
| IMAGINARIO URBANO-PATRIMONIAL: UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL VÍNCULO CENTRO-PERIFERIA EN CIUDADES MEDIAS | 62 |
| Katya Meredith García Quevedo Cinthia Fabiola Ruíz López | |

| | |
|--|-----------|
| ARQUETIPO DE LA JUSTICIA SOCIAL EN LAS LUCHAS CAMPESINAS EN SAN ANDRÉS TUXTLA, MÉXICO | 73 |
| Oscar Arturo Castro Soto | |

| | |
|---|-----------|
| PROPUESTA METODOLÓGICA PARA ANALIZAR EL IMAGINARIO SOCIAL DE LO “MEXICANO” | 87 |
| Luz Alicia Medina González Sylvia Cristina Rodríguez | |

RESEÑAS

| | |
|--|------------|
| RESEÑA DE LA OBRA DE GILLES LIPOVETSKY: LA CONSAGRACIÓN DE LA AUTENTICIDAD | 105 |
| Felipe Luis Garcia | |
| RESEÑA DE LA OBRA DE NOËL CARROLL: FILOSOFÍA DEL ARTE. UNA INTRODUCCIÓN CONTEMPORÁNEA | 109 |
| Juan Granados Valdéz | |
| RESEÑA DE LA OBRA DE ROCÍO DEPRIT MARÍA JULIA TERRAZAS. POESÍA COMPLETA | 116 |
| Endika Basáñez Barrio | |

El juego como dispositivo de investigación en imaginarios sociales urbano

Play as a tool for researching urban social imaginaries

Paula Vera 

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)
Instituto de Investigaciones de la Facultad de Cs. Política y RRII, Universidad Nacional de Rosario (UNR)

paulavera.arg@gmail.com

Resumen

El objetivo de este artículo es reflexionar sobre las posibilidades que ofrecen los dispositivos lúdicos como estrategia metodológica experimental en el abordaje de imaginarios sociales urbanos. Trabajamos sobre la hipótesis de que los juegos como mediadores grupales favorecerían la disposición a manifestar y poner en común los sentidos, memorias, valores, creencias, representaciones y sensibilidades a través de las que se expresan los imaginarios sociales. Luego de un abordaje teórico sobre los imaginarios sociales y la teoría del juego, se analiza el diseño e implementación del juego colaborativo “Desafío Urbano” y se exponen unas conclusiones preliminares sobre el contenido de significaciones imaginarias identificado y las potencialidades que ofrecen las técnicas lúdicas para la investigación cualitativa de imaginarios sociales.

Palabras Clave: metodología de la investigación, imaginarios urbanos, juegos.

Abstract

The aim of this article is to reflect on the possibilities offered by playful devices as an experimental methodological strategy for addressing urban social imaginaries. We work on the hypothesis that games, as group mediators, would encourage participants to express and share the meanings, memories, values, beliefs, representations, and sensibilities through which social imaginaries are expressed. Following a theoretical discussion of social imaginaries and game theory, we analyze the design and implementation of the collaborative game “Urban Challenge” and present preliminary conclusions regarding the content of the identified imaginary meanings and the potential offered by playful techniques for qualitative research on social imaginaries.

Key words: research methodology, urban imaginaries, games.

INTRODUCCIÓN

mi juego favorito es el peripatos al jugar con alguna idea quizás insólita que, sin embargo, ¿qué tal si resultara sugerente, valiosa, esclarecedora?

KATYA MANDOKI

En los últimos años se evidencia un gran avance en los estudios empíricos y teóricos sobre imaginarios y representaciones sociales en Iberoamérica (Aliaga, Maric, Uribe, 2018). Este enfoque permite indagar en la producción social de sentido y en las implicancias sobre los modos en que vivimos, experimentamos y significamos las estructuras móviles de un contexto convulsionado por múltiples crisis, transformaciones y problemáticas sociales.

La investigación del sentido social expresado en representaciones e imaginarios sociales presenta múltiples desafíos metodológicos. Uno de ellos es poder acceder a un discurso colectivo que opere como síntesis de los acuerdos sociales, que deleve la estructura simbólica de ajuste (Baeza, 2020) y, al mismo tiempo, permita identificar disonancias, contraposiciones y conflictos en los entramados de significaciones imaginarias. Recientemente se han identificado desarrollos significativos en torno a la reflexión metodológica (Aliaga, 2022; 2026; Girola, 2023), donde es posible advertir la diversidad de técnicas y herramientas empleadas en los estudios de imaginarios y representaciones sociales. No obstante, los retos a los que se enfrenta el investigador social, se encuentran implicados en los contextos, problemáticas y comunidades con las que trabaja. Sortear esas dificultades requiere desarrollar una práctica de imaginación metodológica que permita sostener la capacidad de asombro, la rigurosidad científica y la sensibilidad social (Reguillo, 2023; Flores-Márquez, 2023).

En este contexto, surgió el interrogante sobre si posible utilizar juegos como herramientas de investigación social. Se trabaja sobre la hipótesis de que las estrategias metodológicas lúdicas favorecerían la disposición a manifestar y poner en común los sentidos, valores, creencias, representaciones y sensibilidades a través de las que se expresan los imaginarios sociales, porque a partir de la mediación lúdica la racionalidad sede el paso a la experiencia y el acervo sociocultural.

El objetivo de este artículo es compartir los primeros avances y reflexiones sobre las potencialidades de los dispositivos lúdicos como estrategia metodológica experimental en el estudio de imaginarios sociales, en este caso específico en torno a imaginarios sociales urbanos a partir del desarrollo e implementación del juego de mesa “Desafío Urbano” .

Consideramos que esta propuesta puede ser un aporte al campo de estudios en imaginarios ya que identificamos una vacancia en torno al uso de juegos como estrategia metodológica que favorezca la emergencia, circulación y discusión de significaciones sociales. Asimismo, si bien en los últimos años se viene incrementado la tendencia de la gamificación como recurso didáctico (Roldán Reche, 2021) o como técnica para la adquisición de competencias sociales (Fernández Arias, 2020), hay una vacancia en torno a implementar dispositivos lúdicos como herramienta y mediación para ensayar metodologías de investigación cualitativas, flexibles y participativas.

El trabajo se estructura a partir de una aproximación teórica a los imaginarios sociales, a continuación, se presentan algunos elementos de la teoría del juego desde una perspectiva filosófica en relación a la teoría sociofenomenológica de los imaginarios sociales. Luego se analiza el diseño e implementación del juego

“Desafío Urbano”, se comparten algunos hallazgos que ilustran la potencialidad de la herramienta y, por último, se reflexiona sobre las posibilidades de diseñar juegos para el desarrollo de investigaciones sociales.

INVESTIGACIÓN, IMAGINARIOS SOCIALES Y JUEGOS

Los imaginarios sociales constituyen un campo de estudios amplio y fecundo para abordar diversos problemas y objetos de investigación concernientes a las ciencias sociales. No es el objetivo de este trabajo realizar un recorrido exhaustivo por la historia, las discusiones y posturas que han venido alimentando esta noción desde mediados del siglo XX, sino que presentaremos un enfoque general recuperando diversos autores que nos permiten exponer las cualidades de los imaginarios sociales para luego avanzar en las relaciones que podemos establecer con las perspectivas teóricas sobre los juegos.

Imaginarios sociales e imaginarios sociales urbanos

Desde la década de 1970 la noción imaginarios sociales va cobrando centralidad en los estudios sociales a partir del supuesto ontológico de que la realidad social es producto de una construcción colectiva en la que los actores sociales, a partir de sus relaciones, enlazan acciones, ideas y creencias que configuran lo real (Girola, 2012). En términos generales, los imaginarios sociales conforman la trama significativa sobre la que se funda la construcción de la sociedad y de la realidad que se materializa en diversas acciones, afectos, representaciones, discursos, imágenes, objetos, instituciones, leyes y valores.

El estudio de los imaginarios sociales es abordado desde diversos autores y perspectivas.

consideramos relevante retomar la distinción planteada por Baeza (2003) en torno a tres vertientes teóricas principales. La corriente estructuralista simbólica con figuras como Durand, Castoriadis y Maffessoli; una visión constructivista sistémica, con Pintos como referente y una perspectiva fenomenológica en la que Manuel Baeza es la referencia latinoamericana por su enfoque sociológico y hermenéutico (Aliaga, 2026). A esta clasificación, Aliaga (2026) agrega la perspectiva estético-perceptiva centrada en la ciudad desarrollada por Armando Silva.

Se entiende por imaginario no lo inventado, lo fantástico o inexistente, sino aquella capacidad de crear significaciones y representaciones, es decir, la facultad del hombre de crear su mundo y conferirle sentido (Castoriadis, 2003). Los imaginarios sociales, “*serían aquellas representaciones colectivas que rigen los sistemas de identificación y de integración social y que hacen visible la invisibilidad social*” (Pintos, 1995:8), por ello se los considera articuladores de los significados socialmente construidos. Además, inciden en la percepción, en los modos de explicación y de intervención en la realidad social (Pintos, en Aliaga 2026)

Por su parte, Baeza (2000, 2011) sostiene que son esquemas de significación construidos socialmente a lo largo del tiempo, están contextualizados y estructuran las interpretaciones del mundo, generan realidades consideradas plausibles. Son operadores de cohesión y orden social que posibilitan la inteligibilidad de la experiencia y se forman mediante procesos comunicativos en donde prima la intersubjetividad. A partir de la institucionalización de las significaciones imaginarias sociales se establecen una serie de “consensos” transitorios que una sociedad valida para garantizar su estabilidad, su funcionamiento y se basa en “*los imaginarios sociales en tanto que instituyentes simbólicos, singulares agentes legitimadores de concordancias*” (Baeza, 2000:145).

Es posible advertir que los imaginarios sociales pueden ser instituidos, instituyentes, periféricos, centrales, radicales (Castoriadis, 2003), dominantes y dominados (Baeza, 2000) o contrapuestos (Girola, 2019). Cualidades que permiten dar cuenta del dinamismo y la transitoriedad de los acuerdos en torno al sentido social. A su vez permiten reconocer que, sin ser homogéneos, son un conjunto coherente de creencias compartidas, constituido por sentimientos, ideas, imágenes que conforman una matriz de significados aceptados socialmente y que operan en la autorrepresentación de esa sociedad y permiten inducir ciertas acciones y justificarlas (Girola, 2012).

Si nos enfocamos en imaginarios sociales urbanos (ISU), éstos incluyen los sentidos del espacio urbano y marcan de modo decisivo la morfología urbana y las prácticas de los distintos actores sobre la ciudad (Lindón, Hiernaux, 2008), el vínculo simbólico de los habitantes con la ciudad a partir de la conformación de urbanismos ciudadanos (Silva, 1992), como así también las vinculaciones con la constitución histórico-estructural y material de lo urbano (Gravano, 2013). Los ISU constituyen visiones del mundo, maneras de vivir, de sentir, de pensar y proyectar la ciudad y lo urbano; implican deseos, creencias, valores, mitos, relatos de lo que fue, es, y debería ser la/esa ciudad. Actúan en y/o a través de los cuerpos, los sentimientos, las percepciones, de los discursos, los objetos y las imágenes. O sea, de las representaciones sociales a partir de las cuales se despliegan y materializan en el mundo social. En tanto construcción social los ISU son inestables, mutables, flexibles y heterogéneos, pero al mismo tiempo van consolidando sentidos hegemónicos o dominantes (Autor, 2019).

Es decir, que esa potencia intangible que son los imaginarios sociales participa activamente en la forma que va adquiriendo el espacio urba-

no y también en los modos en que esa sociedad lo vive, experimenta y significa. De la retroalimentación entre registros simbólicos, sensibles y prácticos, el estudio desde los imaginarios, nos permiten comprender problemáticas sociales desde una dimensión más profunda. Más allá de su gran nivel de abstracción, es posible acceder los imaginarios sociales atendiendo a las significaciones imaginarias que “están en y por las cosas –objetos, individuos- que los presentifiquen y los figuren directa o indirectamente” (Castoriadis, 2003: 307) las prácticas sociales, los objetos, artefactos y materialidades, los discursos, la comunicación intersubjetiva, las diversas representaciones culturales, los hábitos, los mitos y relatos, en fin, todo producto social contiene un indicio de lo imaginario.

En tal dirección sostenemos que los imaginarios sociales también emergen en y a través del juego como dispositivo y se despliegan en el acto de jugar como práctica social significada.

El juego como fenómeno sociocultural

A lo largo de la historia diversas disciplinas desarrollaron estudios sobre el juego, sin embargo, desde mediados del siglo XX comenzó a consolidarse una perspectiva que lo reconoce como práctica cultural, forma de producción simbólica y dispositivo social de aprendizaje e interacción. En los últimos años el crecimiento de la industria de los videojuegos y la expansión de la gamificación en ámbitos laborales y educativos han dado un impulso muy importante a los *game studies*.

Desde una perspectiva social y filosófica el filósofo Johan Huizinga, autor del clásico *Homo Ludens* (1938), sostiene que el juego constituye un elemento primario, constitutivo de la cultura. Para Huizinga, el juego antecede incluso a muchas instituciones sociales y se caracteriza

por ser una actividad voluntaria, separada de la vida cotidiana (algo que actualmente se discute), delimitada en tiempo y espacio, regida por reglas y orientada a la producción de sentido.

A partir de la perspectiva cultural iniciada por Huizinga recuperamos algunos autores contemporáneos para construir una mirada integral del juego como fenómeno sociocultural que implica caracterizarlo desde tres ejes que se complementan: como sistema de diseño y mediación, como experiencia estética y sensible, como práctica cultural y social.

El juego como sistema de diseño y mediación enfatiza en la idea de que el juego es un sistema de reglas, objetivos, retroalimentaciones diseñado que produce experiencias lúdicas específicas en los jugadores. Existen, según Caillois (1985) cuatro tipos de juego (competencia, azar, simulación, vértigo) que permiten comprender cómo las sociedades organizan y valoran la experiencia lúdica. La regla es parte inherente del juego porque construye un marco, un mundo, instauro un orden (Scheines, 1998). En tal sentido, Schell (2008) desde el diseño de juegos, propone analizarlos como una arquitectura de experiencias que generan diversos efectos en los jugadores. Si bien las reglas son fundamentales en el juego, ya que existen diversas técnicas “para utilizar reglas con el fin de persuadir, explicar o exponer ideas” (Frasca, 2009: 41); la experiencia lúdica no se agota en las reglas sino que se vincula al mundo del juego que se propone desde lo material (elementos) y lo físico, es decir, la implicancia corporal. Frasca (2009) afirma que el juego es una herramienta para explicar y entender el mundo y en ello el diseño, mediación y experiencia que propone un juego adquiere suma importancia.

Esta afirmación da paso a otra dimensión del juego como experiencia estética y sensible que excede la estructura formal. “Habiendo juego hay vivencia, es decir, involucramiento afectivo, corporal y sensible de los sujetos” (Mandoki, 2006: 142). El juego activa sensibilidades, expresividad y vínculos afectivos por eso se traduce en una experiencia social donde los imaginarios sociales de un grupo circulan e incluso entran en confrontación porque se expresan a través de discursos y acciones que se traman con los afectos y sensibilidades individuales y grupales. Esto se complementa con la postura de Sicart quien destaca el rol central de los jugadores como agentes activos en instancia de juego “El juego no sólo incluye la lógica del juego, sino también los valores del jugador. Su política. Su cuerpo. Su ser social.” (Sicart, 2011 s/p).

Lo que nos conduce a la tercera dimensión de los juegos como práctica cultural y social. Así como en la vida los sujetos poseen capacidad de agencia y negocian con marcos estructurales, el jugador no es un mero operador de una mecánica diseñada, sino que son co-creadores de la experiencia lúdica. El jugador es un configurador activo del significado del juego a partir de sus propios valores y creencias. Contribuyen a crear una experiencia compartida mediante un proceso de interpretación que los implica subjetivamente porque el juego es una forma de estar en el mundo, es una actitud cultural, una práctica situada que implica ética, interpretación y apropiación por parte de los jugadores. Por eso, sostiene Sicart (2011) ignorar al jugador es ignorar el elemento ético, político y creativo más importante del juego, es decir, los valores, las opiniones y la presencia cultural del jugador que participa en el juego.

El ser humano es un ser lúdico, es decir, hay una capacidad humana de ludificación y crear sentido a través del juego (Rocío Gómez Zúñiga, 2024) por eso “el juego atraviesa el espesor de lo social” (Mandoki, 2006: 134). Al mismo tiempo que el espesor de lo social atraviesa las experiencias lúdicas, sostenemos desde las teorías de los imaginarios sociales.

Integrando estos ejes, podemos definir al juego como un fenómeno sociocultural que implica un dispositivo diseñado mediante reglas, mecánicas, narrativa y objetivos que, a partir de su cualidad lúdica, produce experiencias estéticas, sensibles y prácticas sociales que permiten la generación y puesta en circulación de sentidos. El juego no sólo es una práctica o un objeto cultural, un dispositivo de intervención social o un artefacto de comunicación. El juego es todas esas cosas.

Juegos e imaginarios sociales

Desde nuestro punto de vista los juegos y los imaginarios sociales comparten una cuestión ontológica, constitutiva que se manifiesta de manera intangible y que reconstruimos a partir de la idea de umbral poroso en alusión a los límites difusos que separan, al tiempo que integran, dos universos diferentes.

Ambos conceptos se ubican en el umbral poroso de lo que no es real, ni fantasioso. Sino que en ellos la realidad en tanto construcción social (Berger y Luckmann, 2008) cobra sentido específico ya sea articulando significaciones, creencias, roles, valores, reglas y acciones. La cultura es juego, a través del juego “la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo” (Huizinga 2008: 67). Según Huizinga, lo lúdico se mantiene en el trasfondo de los fenómenos culturales lo que, podemos aventurar, le otorga cierta opacidad y por ende potencia como vía de acceso a los imaginarios sociales que operan en

las profundidades del sentido social, también allí, como el juego, en un territorio velado. Para Scheines, “el juego (...) opera la fugaz apertura del mundo. Lo que llamamos realidad de hace traslúcido y penetrable, se carga de significados” (1998: 143). Es decir, deja al descubierto la superficie de lo real, donde se cifran los misterios cotidianos. Tanto en el juego como en los imaginarios, la superficie o lo aparente es una puerta de entrada fecunda para el estudio socio-fenomenológico del sentido social (Baeza, 2011). La filósofa argentina, afirma que el juego no es una actividad como cualquier otra y se asemeja al ritual, porque a través del juego nos relacionamos con el ser y con la comunidad, con lo visible y lo invisible, con lo posible y lo imposible. Jugando restauramos lazos entre uno y los otros, entre uno y el universo (Scheines, 1998).

Los juegos, entonces, son representaciones de lo que se considera real o existente, pero también de lo fantasioso e inexistente. Sin embargo, en su dinámica y en la producción de sentidos generada por los jugadores al jugar, son los imaginarios sociales los que se expresan y permiten dotar de vida al juego, a la representación construida, diseñada con reglas, funciones y roles (como las instituciones sociales) pero que también se ve sobrepasado por el sentido producido por los jugadores en cada partida.

Juegos e imaginarios sociales conjugan lo real y lo fantasioso para construir lo real a partir de la producción de sentido y de marcos de referencia específicos, compartidos y legitimados. Eso que consideramos real puede ser efímero, como los mundos construidos en el juego, o puede ser más duradero, como las instituciones sociales. Si las experiencias lúdicas participan, median y permiten la emergencia de producción de sentido socialmente compartido a través de la interacción social ¿cómo no abordar lo social a partir del juego como dispositivo de investigación?

A su vez, ese umbral poroso al que nos referíamos, no sólo intersecta lo real con lo ficticio, sino también lo racional con lo sensible. La ludicidad se ha convertido en un filtro cultural fundamental en el modo en que experimentamos el mundo (Baricco, 2019; Rossi, 2022). Sicart (2011) refiere que el juego se ubica entre el mito y la razón, entre la racionalidad y la emoción. “Cada juego es una máquina mágica en que está encerrada la vida” (Scheines, 1998: 23) con los miedos, los éxitos y fracasos, lo terrorífico, los objetos de deseo. Las sensibilidades y emociones hacen parte de la experiencia lúdica y son vías de expresión de los imaginarios sociales ya que también ellos se encarnan en los sentimientos y percepciones en la medida en que son un “plexo de sentido que precede a lo racional” (Cristiano, 2012:101). Aunque se hallan profundamente articulados ya que lo imaginario genera resonancias en nuestras sensibilidades, percepciones y emociones (Silva, 1992; Wunenburger, 2008; Vergara Figueroa, 2019).

Así como los imaginarios configuran un marco de referencias para la vida social, el juego establece un mundo propio (Cuadro 1): “el campo de juego” donde existe un tiempo-espacio específico y paralelo, implica un orden, “crea orden” basado en ciertas reglas (Huizinga, 2008; Scheines, 1998). Tanto en el terreno del juego como en el de los imaginarios la tensión se inscribe entre lo visible y lo invisible, se trama entre apariencias, presencias y ausencias que cobran sentido a partir de procesos de significación y simbolización que dan pistas sobre las creencias, recuerdos, acuerdos, valores, deseos y configuraciones subjetivas en cada momento. Ambos son creación (*poiesis*), ordenamiento (sistema de reglas, valores), sistema de representaciones. Las sensibilidades y la emoción imprimen un pulso vital, creativo e implicado.

Cuadro 1: Relaciones entre juego e imaginarios sociales

| JUEGO | IMAGINARIOS SOCIALES |
|--|--|
| Reglas. Fundamenta un orden o lo legitima | Estructura de sentido. Fundamenta y legitima el orden social |
| Sistema simbólico, interpretativo | Sistema de representaciones |
| Campo de juego -delimitado espacialmente -simbólico y mágico -heterogéneo a pesar de la aparente homogeneidad | Contextualizados espacio-temporalmente -delimitado temporal y espacialmente -simbólico y significacional -heterogéneo a pesar de la aparente homogeneidad |
| Impulsan la acción en el marco de las reglas del juego | Son actantes, inducen la acción y justifican las prácticas |
| Visible-presencia-apariencia | Se hacen visibles a través de representaciones, objetos y prácticas. Tienen presencia más allá de su régimen de invisibilidad |

Fuente: elaboración propia

Asimismo, en el juego y en los imaginarios, la superficie es una puerta de entrada fecunda para el estudio socio-fenomenológico del sentido social (Baeza 2011, 2020). En tal dirección los dispositivos lúdicos pueden favorecer un tipo de experiencia particular que permita el acceso a ciertos componentes de la cultura. Atendiendo a las cualidades que poseen los imaginarios sociales como latentes, no conscientes y actantes (Girola, 2012; Baeza, 2008; Hiernaux, 2007), sostenemos que la disposición subjetiva que incentivan las dinámicas lúdicas puede ser fructífera para desarrollar un tipo de participación emocional (antes que racional) de los sujetos vinculados al estudio de imaginarios sociales.

Desde este punto, sostenemos que la experiencia lúdica brinda una posibilidad innovadora para acceder a los imaginarios sociales desde una perspectiva fenomenológica ya que se fundamenta en las interpretaciones y recreaciones de la realidad que los sujetos realizan en su vida cotidiana.

DINÁMICAS LÚDICAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Los juegos existentes en tanto que objeto cultural y pueden resultar un corpus valioso para indagar imaginarios sociales porque ellos configuran un sistema de representaciones específico, crean un mundo propio y experiencias significativas que dialogan con el mundo social.

Sin embargo, nuestro planteo va en otro sentido. Lo que proponemos es diseñar y crear juegos para hacer investigación social. Consideramos esta metodología experimental, particularmente potente para abordar los imaginarios sociales porque el juego, en sus múltiples formas, constituye una de las principales vías para el desarrollo de habilidades simbólicas y permiten a las personas operar con significados, representar realidades ausentes o imaginarias, adoptar roles, narrar mundos posibles, comunicar y construir sentido socialmente. Entonces, si diseñamos encuestas y entrevistas, talleres, grupos focales y dispositivos participativos... ¿por qué no diseñar juegos para investigar? Además, invitar a jugar puede resultar atractivo porque genera curiosidad, predisposición y permite sortear la apatía a participar en estudios sociales que a veces podemos encontrar.

“El juego es, en términos estrictos, un sistema dinámico en el que agentes humanos (los participantes) y no humanos (la materialidad del juego) se dan cita en un contexto concreto, alrededor de un conjunto de parámetros de acción que crean posibilidades y restricciones” (Gómez Zúñiga, González Mina, 2024: 40). Si pensamos al juego como herramienta, técnica o dispositivo de investigación es pertinente considerar que

la implementación de la técnica producirá en la experiencia de campo y en la intervención en general un entorno de existencia, un mundo de referencia (...) una teoría está constitui-

da por estos entornos de existencia, mundos de referencia, en modos reales y posibles, que intrínsecamente constituyen su composición de nociones y conceptos, marca sus inflexiones (Álvarez Pedrosián, 2008: 134).

Así como las entrevistas, encuestas o grupos focales se encuentran estructuradas de manera más o menos flexibles en torno a conceptos e interrogantes sobre los que busca indagar el investigador, en el caso de los dispositivos lúdicos empleados en investigación social, ocurre lo mismo. Lo importante es analizar y hacer consciente de cuáles son esos conceptos, cuáles son las potencialidades y limitaciones que se derivan de su estructura y vigilar hasta qué punto están condicionadas las respuestas de los participantes, es decir, cuál es el grado de libertad en las enunciaciones producidas y en qué instancia advertimos la producción y circulación de sentidos a partir de consignas determinadas.

A partir del análisis reflexivo permanente, Álvarez Pedrosián (2008) invita a la necesaria vigilancia epistemológica que, en el caso del juego, implica una serie de análisis que podríamos ordenar en dos elementos constitutivos: el dispositivo y el contenido. El dispositivo refiere a la forma, estructura, materialidad e implementación del juego. ¿Qué dispositivo lúdico se emplea en el trabajo grupal? ¿de dónde surge el juego? ¿Cuál es la forma, categorías, estructura que presenta como ordenador de lo simbólico? Por otra parte, el contenido es la semántica que emerge de su implementación. ¿Cómo se vinculan con las categorías establecidas por el juego? ¿Habilita la combinación entre ludicidad, emocionalidad y racionalidad? ¿Favorece instancias reflexivas colectivas?

En base a estos preceptos se apuntan unas primeras conjeturas en relación a los atributos de los juegos para investigación social. Para que un juego se transforme en una herramienta de

investigación debe haber *un principio de concordancia* entre el diseño del juego y el diseño de la investigación. Para ello debemos tener en claro:

1. *Qué* contenido vamos a desarrollar en el juego en relación al problema de investigación. El juego posee ciertos elementos que deben funcionar como engranajes: la mecánica (reglas y dinámica de juego), la narrativa (qué quiero comunicar), la interface (elementos materiales que posibilitan la interacción) y la estética hacen a la experiencia del juego y, por ende, al adecuado diseño de la herramienta en relación a los elementos básicos de toda investigación social: planteo del problema, justificación, objetivos, diseño teórico metodológico, etc. Necesitamos objetivos claros que logren enlazar las preguntas de la investigación con las metas que propone el dispositivo y el público (jugadores/sujetos de investigación) a los que se quiere llegar.

2. *A quiénes* se dirige, quiénes serán los jugadores o participantes. Es decir, público objetivo según lo que se defina como sujeto de investigación, recordando que el jugador es un agente activo en la producción de sentido y co-creación de la experiencia.

3. Al tratarse de una experiencia social, lúdica e investigativa, es preciso delimitar *cuándo* y *dónde* se implementa. Es decir, cuál es el contexto de aplicación del juego.

4. *Cómo* se diseña la experiencia lúdica, es decir las características de la aplicación del juego. Aquí entran en relación dos aspectos importantes. Por un lado, al tratarse de metodologías flexibles y experimentales, pueden triangularse con otras, como entrevistas, encuestas, cartografías, grupos focales, observación no participante, diario de campo. Incluso podemos afirmar que es necesario establecer estrategias de triangulación para poder registrar insumos

que permitan acceder al plano de los imaginarios ya sea a través de discursos, representaciones, prácticas o sensibilidades. Por otro lado, se presenta la necesidad de ejercer una vigilancia epistemológica y reflexividad durante todo el proceso de diseño, implementación y análisis del material emergente, alude a un aspecto ético importante a considerar: el juego captura disposiciones, deseos, temores, pero no son instrumentos para moldear conductas (Gómez Zúñiga, González Mina, 2024).

A continuación, analizaremos el caso del juego de mesa *Desafío Urbano* en función de dos elementos constitutivos: el dispositivo y el contenido y en ellos se irá recuperando los aspectos enumerados para atender al principio de concordancia desarrollado.

Caso: Juego Desafío Urbano

El caso del juego “Desafío Urbano” nos permite visibilizar la concordancia entre problema de investigación y diseño lúdico a partir de la descripción densa sobre el dispositivo. Por otro lado, al analizar el contenido emergente de las primeras experiencias de implementación es posible examinar la potencialidad de los dispositivos lúdicos en la investigación social puntualmente en torno a imaginarios sociales.

El dispositivo. Origen, forma y estructura

Desafío Urbano (DU) es un juego de mesa cooperativo desarrollado por un equipo de investigadores, docentes y becarios CONICET y el área de Comunicación de la Ciencia de la Universidad Nacional de Rosario . A partir de una pregunta *¿qué queremos contar?* y *¿cómo hacerlo?* surge la idea de diseñar un juego inicialmente como propuesta de comunicación social de la ciencia. Desafío Urbano es un tipo de juego que podría

clasificarse como *serious game* o juegos serios por su componente educativo. Su objetivo original era poder compartir hallazgos de nuestras investigaciones en estudios urbanos y, al mismo tiempo, dinamizar la conversación sobre problemas cotidianos vinculados a la experiencia de habitar la ciudad.

El juego tiene como propósito visibilizar situaciones cotidianas, invitando a los participantes a experimentar y reflexionar sobre el Derecho a la Ciudad como bien común. Este concepto opera como núcleo narrativo y foco del problema de investigación, como veremos en el siguiente apartado. En consonancia con este concepto central, DU es un juego cooperativo, no competitivo.

Se compone de un tablero formado de 16 piezas o mosaicos, cartas y un dado. La mecánica consiste en resolver desafíos que permiten dar vuelta mosaicos del tablero y descubrir una frase final (Imagen 1). Está destinado a un público general de +14 años y está diseñado para que el juego pueda sostener en su totalidad por los mismos participantes o estos puedan jugar e irse de la partida antes de llegar al final. Es un juego que aloja el dinamismo y la participación efímera e incompleta.

Se estructura en cuatro ejes temáticos que responden a una mirada integral del espacio urbano: 1) Humedales urbanos donde se ejercita una mirada ambiental para abordar la sustentabilidad y sostenibilidad, la calidad de vida urbana y el respeto a la diversidad. 2) Espacios públicos, desde donde se incluyen temas de convivencia, movilidad, participación y bienes comunes. 3) Barrios, como espacios de identidad, memoria y pertenencia. 4) Nuevas postales urbanas, para visibilizar cambios recientes y sus impactos socio-espaciales.

Se proponen tres tipos de desafíos: 1) Adivinanzas referidas a personajes, objetos y elementos característicos de cada tema. 2) Votación en Asamblea donde se tiene que optar entre dos opciones para resolver la problemática planteada en la carta. 3) A la canasta donde se invita a los participantes a compartir recuerdos, sensaciones, emociones, gustos y proyecciones sobre los espacios urbanos.

Por último, el juego tiene dos tamaños. Uno con un tablero de 1.20 mt x 1.20 mt que es utilizado en eventos y espacios públicos y otro pequeño que posee un tablero de 40 cm.

Imagen 1: Juego Desafío Urbano



Fuente: Elaboración propia con registros 2024 y 2025

Al tiempo que presenta pautas específicas que prescriben u orientan los temas de conversación en relación a lugares, sensibilidades, prácticas y representaciones urbanas, en su dinámica de juego colaborativo se experimenta una apertura a la comunicación intersubjetiva que promueve un intercambio que nos permite acceder a la identificación de problemáticas sociales y dimensión subjetiva a partir de la emergencia de creencias y percepciones. Lo individual y lo colectivo se intersectan en la experiencia de habitar la ciudad y esa cualidad está contenida en el juego.

En este sentido hay una concordancia entre el tipo de dinámica y el tipo de fenómeno que buscamos analizar. Retomando a Álvarez Pedrosian

La consigna es un a priori de la técnica, que es sin dudas un encuadre, una limitación. La cuestión es que no es necesariamente -y no tendría que serlo- una imposición, sino una invitación, una entrega de herramientas que le permiten al sujeto realizar cosas que nunca ha realizado, (...) él mismo se convierte en investigador de su propia subjetividad y por ende operador de las herramientas que utiliza en dicha actividad (2008: 138)

Justamente en este sentido es que resulta importante reforzar la vigilancia y la reflexividad tanto en lo conceptual como en el diseño e implementación de los juegos como herramientas de investigación. Se realizaron pruebas y tests del juego en distintos contextos. Para ello llevamos anotaciones, diseñamos una planilla de observación y una encuesta a fin de ir mejorando el dispositivo.

*El contenido que emerge
de su implementación (semántica)*

En términos de mecánica y contenidos Desafío Urbano está diseñado como un sistema de representaciones en torno al concepto de derecho a la ciudad (Lefebvre, 1968; Harvey, 2013; Carta por el Derecho a la Ciudad, 2004) que contempla la justicia espacial y ambiental, las memorias e identidades urbanas, el patrimonio material e inmaterial, los sujetos y objetos invisibilizados del relato urbano hegemónico, las movilidades, la perspectiva interseccional, transformaciones urbanas y políticas públicas. Las categorías y elementos que lo componen responden a investigaciones previas y a un marco teórico específico donde se intersecta la teoría espacial crítica y la perspectiva de los imaginarios sociales urbanos que reconoce distintas dimensiones constitutivas (identitaria, espacio-temporal,

simbólica, material, emocional, social) (Autor, 2019). Este marco teórico operó en el desarrollo del contenido y la estructura del juego, por esta razón es factible adaptarlo como herramienta metodológica para producir el tipo de insumos que nos permite trabajar sobre imaginarios sociales urbanos del derecho a la ciudad.

El dispositivo lúdico en investigación social opera mediante cuatro procesos interrelacionados. 1) *Experimentación social*: el juego crea un espacio donde los participantes pueden explorar situaciones alternativas desde un rol activo y creativo. 2) *Interacción simbólica*: los participantes circulan, disputan y negocian significados y construyen narrativas colectivas. 3) *Activación de imaginarios*: en la interacción emergen representaciones, emociones y visiones sobre la ciudad. 4) *Producción de conocimiento colectivo*: se generan interpretaciones compartidas que pueden alimentar procesos de investigación urbana.

De esta dinámica emerge el discurso social en el que permea el sentido y se constituye en el insumo de investigación. Ese “sentido no es un dato sino una construcción social (...) comunicativa y dialógica; no se trata de un “objeto” sino de un proceso en el que la relación intersubjetiva se objetiva y se expresa” (Delgado, Gutiérrez, 1996, en Baeza 2002: 124). Trabajamos con los datos textuales obtenidos mediante el uso de herramientas de investigación de corte etnográfico. Para el registro elaboramos una grilla de observación que permite la sistematización de discursos, acciones de interacción, reacciones grupales e individuales con el objetivo de identificar las significaciones imaginarias y las sensibilidades que emergen en el relato sobre la experiencia urbana cotidiana. Al tratarse de grupos heterogéneos y dinámicos, no trabajamos sobre las visiones de los sujetos en su particularidad, sino que se pierde el sujeto real individual y se compone un sujeto empírico abstracto (aunque basado en esos sujetos reales que están participando) a partir del

que se referencian los sentidos subjetivos compartidos (Baeza, 2002). La estrategia es el análisis temático interpretativo que resulta coherente cuando buscamos un modelo de explicación inspirado en prácticas sociales o sistemas de representaciones como en nuestro caso. Para ello se emplearon mallas temáticas (Baeza, 2002) y que fueron estructuradas de tal modo que permitieran desarrollar un análisis multirrelacional entre las distintas categorías o focalizado en algún tema o dimensión específica con el objetivo de identificar significaciones recurrentes, potentes en su pregnancia dentro del discurso social que promueve el juego que contribuyera a analizar el imaginario social urbano vinculado a la noción de Derecho a la Ciudad.

El cuadro 2 permite ver estos cruces. Las dimensiones son las categorías que componen el entramado de significaciones imaginarias a través de las cuales identificamos imaginarios sociales urbanos (Autor, 2019). Los ejes temáticos son los fenómenos urbanos en donde focalizamos la

atención para estructurar la problemática de la vida cotidiana y el derecho a la ciudad. El desafío lúdico es cada tipo de actividad propuesta a través del juego que tiene su propia lógica y dispone a la conversación a maneras diversas. Por esta razón resulta relevante puntualizar en qué contexto emerge ese registro. Por ejemplo, en las adivinanzas se establecen relaciones constitutivas de las representaciones que encarnan el objeto/lugar o personaje a ser adivinado a través de la asociación de palabras. En la asamblea se da una instancia de simulación política, “un real como sí”, Wunemburguer (2008), que habilita un debate y deliberación donde se argumenta en torno a las elecciones disponibles para abordar una situación problemática concreta. Encontramos un contenido más político de la ciudad. Y en a la canasta se estimula el registro de la sensibilidad para poner en común un recuerdo, sensación, emoción, deseo que sea significativo para cada participante. Sin embargo, allí se evidencian los lazos colectivos de las sensibilidades personales.

Cuadro 2. Malla de análisis

| DIMENSIÓN Imaginario Social Urbano | EJE TEMÁTICO | DESAFÍO (x) | | | | | |
|--|-----------------|--------------------------|-------------------|-------------------|-------------|----------|---------|
| | Barrios | Nuevas post-ales urbanas | Espacios Públicos | Humedales urbanos | Adivi/nanza | Asamblea | Canasta |
| Identitaria | | | | | | | |
| Simbólica | | | | | | | |
| Temporal | | | | | | | |
| Espacial | | | | | | | |
| Material | | | | | | | |
| Emocional | | | | | | | |
| Social | | | | | | | |

Si nos centramos en los participantes, empleamos esta metodología con dos tipos de grupos. Por un lado, *grupos heterogéneos, espontáneos, móviles y miembros desconocidos*. Se trató de experiencias desarrolladas en eventos masivos en espacios públicos. Predominó la diversidad etaria, de género, clases sociales y procedencias territoriales que favorecieron encuentros diversos interseccionales brindando insumos de gran riqueza en las discusiones, comentarios y puestas en común. La discusión sobre política urbana se da en términos generales, reponiendo ejemplos de diversos lugares. Predomina la reflexión a situada en la escala urbana (Imagen 2).

Imagen 2: Situación de juego con grupo espontáneo



Fuente: Elaboración propia, septiembre 2025

Por otro lado, trabajamos con *grupos homogéneos, con encuentros pactados, miembros conocidos*. A través del proyecto de ciencia ciudadana La Ciudad en Juego desarrollamos talleres en bibliotecas populares barriales. Mediante encuentros pautados de antemano, nos esperaban grupos de personas que suelen participar de algunos de los talleres que se brindan en esos espacios y que se conocen entre sí. También suelen ser más homogéneos en términos de edad y procedencia barrial.

Hay un protagonismo de las emociones y sensibilidades compartidas, las memorias y relatos identitarios. Las discusiones sobre política urbana se desarrollan de manera situada, predominando la escala barrial. Aquí combinamos el juego con la elaboración de una cartografía colaborativa sobre el Derecho a la ciudad en el barrio que trabajamos. Constatamos una retroalimentación y afirmación de los sentidos emergentes en el juego que luego se plasman en el mapa, lo que nos permitió también ensayar triangulación metodológica con otros dispositivos como la cartografía (Imagen 3).

Imagen 3: Situación de juego en taller La Ciudad en juego Biblioteca Popular La Florida



Fuente: Elaboración propia. Agosto 2025

Primeros hallazgos

Hasta este momento realizamos observaciones y registros en nueve experiencias de implementación de diferentes características: (congresos académicos con público universitario de disciplinas sociales, eventos públicos de divulgación científica, eventos comunitarios, eventos institucionales y convenciones sobre juegos). Calculamos que un aproximado de 300 personas jugaron a Desafío Urbano.

De los primeros análisis se identificaron una serie de significaciones recurrentes que componen cinco imaginarios sociales.

El río Paraná es un elemento central en la identidad y en el imaginario urbano de Rosario. A través del análisis cruzado entre los tres tipos de desafíos (adivinanzas, asambleas, a la canasta) vinculadas al río como tema, identificamos una preeminencia del *imaginario del río como vida* y no como “hidrovía” que es una disputa muy fuerte actualmente en torno a la función del río y el impacto social y urbano que implica concebirlo como ruta de comercio internacional. En el juego, todo lo que surge sobre el río se vincula con la vida que habita en él, con las actividades recreativas, con recuerdos de disfrute familiar en el río, la playa o las islas. No aparece la imagen de los grandes barcos transitándolo, siendo esta una postal cotidiana en la ciudad.

Al mismo tiempo se advierten temores a futuro en donde se identifica un *imaginario distópico del futuro urbano*: “el río ya no va a existir” “la ciudad toda destruida” “todo lleno de tecnología...para mal”, “lleno de edificios, horrible”. Cabe destacar que estas significaciones emergían principalmente en discursos de jóvenes y niños, lo que alerta sobre el tipo de experiencia urbana que transitan también en el presente.

También se registra un *imaginario nostálgico de la vida barrial* donde apela a la añoranza de una vida asentada en lazos comunitarios, con relación de proximidad y reconocimiento de los vecinos que se perdió, en gran medida, por el avance de los edificios. “Basta de edificios” “no se puede vivir más con tantos edificios, encima vacíos”, “en mi cuadra ya no da más el sol por los edificios”, “no tengo idea quiénes son mis vecinos. En el edificio ni nos saludamos”.

Entre la distopía y la nostalgia, emerge un *imaginario del cuidado* centrado en la naturaleza y la diversidad de especies, pero también de lugares, comercios y de personas con quienes compartir la vida cotidiana. Plazas sin rejas, lugares accesibles, movilidad sustentable, árboles y patrimonio cultural e intangible son tópicos frecuentes que sostienen este imaginario.

Por último, identificamos una tendencia que nos permite hablar de un *imaginario del arraigo* centrado en la defensa de que las personas puedan quedarse en sus territorios y no sean relocalizadas, y en la necesidad de contar con procesos participativos en el diseño de políticas públicas y del patrimonio barrial, casos que surgen principalmente en el desafío de las asambleas.

REFLEXIONES FINALES

El juego y la investigación social son dos universos que están mucho más cerca de lo que creemos. Si bien esta propuesta metodológica se encuentra en una etapa inicial, advertimos que la hipótesis sobre la potencialidad de los dispositivos lúdicos para la investigación social resulta valiosa para seguir indagando. En base a las experiencias relatadas, consideramos que la implementación de dispositivos lúdicos en la investigación social nos puede permitir:

- 1) Desestructurar relaciones de poder en la investigación.
- 2) Acceder a planos simbólicos, emocionales y sensibles difíciles de verbalizar en encuestas o entrevistas tradicionales.
- 3) Favorecer la co-construcción de significados.
- 4) Generar espacios de reflexión en colectivo que retroalimentan la producción de conocimiento.

Además, atendiendo a las cualidades que poseen los imaginarios sociales como latentes, no conscientes y actantes, los dispositivos lúdicos pueden favorecer un tipo de experiencia particular que permita el acceso a ciertos componentes de la cultura ya que

5) Favorece la disposición subjetiva y un tipo de participación emocional (antes que racional) de los sujetos vinculados al estudio de IS

El uso de dispositivos lúdicos en investigación social representa un giro metodológico que reconoce la importancia de los procesos simbólicos, afectivos y participativos en la producción de conocimiento. Al funcionar como espacios experimentales de interacción, imaginación y deliberación colectiva, los juegos permiten explorar los imaginarios de manera dinámica y situada. Esta perspectiva abre nuevas posibilidades para comprender cómo los actores sociales perciben, interpretan e imaginan la ciudad. Por otra parte, investigar imaginarios sociales urbanos a través del juego también es una apuesta política y social porque se trata de generar una experiencia de encuentro, de conversación y de puesta en común de emociones, recuerdos, afectos y sentimientos que constituyen el vínculo que los ciudadanos establecen con sus ciudades, sus lugares, sus vecinos y sus deseos.

Los juegos pueden ser una herramienta potente para generar dinámicas sociales que nos permitan acceder a los imaginarios colectivos, tanto aquellos dominantes como a los alternativos y contrapuestos. Favorecen el encuentro, la comunicación intersubjetiva e incitan a la reflexión sobre la experiencia cotidiana pero también de debates urgentes. Son mediadores potentes para hacer investigación participativa.

Si bien nuestro trabajo se enfoca en los imaginarios sociales y, específicamente en los urbanos, por los atributos y las potencialidades

metodológicas identificadas, consideramos que se pueden emplear juegos para la investigación social referida a diversos objetos de estudio y conceptos vinculados al sentido social.

En un contexto de crisis global de las instituciones, en un horizonte de desfundamiento de sentidos colectivos, es necesario que la investigación social potencie y se encuentre con la comunidad de la que es parte. Se trata de tender puentes entre el juego y la investigación para que la ciencia logre ser cada vez más participativa. En definitiva, se trata de generar dispositivos que fortalezcan construcción de inteligencia colectiva. Y nada mejor que hacerlo con una invitación a jugar.

REFERENCIAS

- Aliaga, F. (2022). Investigación sensible. Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales. Universidad Santo Tomás.
- Aliaga, F. (2026). Modelo escalonado de investigación en torno a imaginarios sociales: Triangulación entre percepción, explicación e intervención. *Papers. Revista de Sociología*. (En prensa).
- Aliaga, F., Maric, M., & Uribe, C. (2018) Eds. *Imaginarios y representaciones sociales. Estado de la investigación en Iberoamérica*. USTA Ediciones
- Álvarez Pedrosián, E. (2008). Teoría y producción de subjetividad: ¿qué es una caja de herramientas?, en Rasner, J. (comp.) *Ciencia, conocimiento y subjetividad*. LICCOM-UdelaR, Montevideo. 121-151.
- Baeza, M. A. (2000). *Los caminos invisibles de la realidad social*. RIL Editores.
- Baeza, M. A. (2002). *De las metodologías cualitativas en investigación social*. Universidad de Concepción.
- Baeza, M. A. (2003). *Imaginarios sociales: Apuntes para la discusión*. Universidad de Concepción.
- Baeza, M. A. (2008). *Mundo real, mundo imaginario social*. RIL Editores.
- Baeza, M. A. (2011). *Elementos básicos de una teoría fenomenológica*. RIL Editores.
- Baeza, M. A. (2020). *Enigmas del presente*. RIL Editores.
- Baricco, A. (2019). *The Game*. Anagrama.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (2008). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.
- Borrás Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Universidad Rey Juan Carlos.
- Caillois, R. (1985). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Castoriadis, C. (2003). *La institución imaginaria de la sociedad*. Tusquets.
- Cristiano, J. (2012). Lo imaginario como hipótesis sociológica. *Intersticios*, 6, 12, 99-113.
- Fernández-Arias, P., Ordóñez-Olmedo, E., Vergara-Rodríguez, D., & Gómez-Vallecillo, A. I. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*, (31), 388-409.
- Flores Márquez, D., & González Reyes, R. (Coords.). (2021). *La imaginación metodológica: Coordenadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital*. Productora de Contenidos Culturales Sagahón Repoll.
- Flores Márquez, D. (2023). La imaginación metodológica al límite: Notas sobre la producción de conocimiento. *Encartes*, 11, 37-47.
- Girola, L. (2012). Representaciones e imaginarios sociales: Tendencias en su investigación. En E. Garza Toledo & G. Leyva (Eds.), *Tratado de metodología de las ciencias sociales*, 402-430. Fondo de Cultura Económica.
- Girola, L. (2020). Imaginarios y representaciones: Reflexiones conceptuales y una aproximación a los imaginarios contrapuestos. *Revista de Investigación Psicológica*, (23), 107-125.
- Girola, L. (2023). *Teorías y metodologías: Indagaciones y propuestas*. UPAEP-USC
- Gravano, A. (2013). *Antropología de lo urbano. Café de las Ciudades*.
- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes: Del derecho a la ciudad a la revolución urbana*. Akal.
- Hiernaux, D. (2007). Los imaginarios urbanos: De la teoría y los aterrizajes en la práctica. *EURE*, 33(99), 17-30.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Alianza. (Trabajo original publicado en 1938)
- Lefebvre, H. (1969). *El derecho a la ciudad*. Península.
- Lindón, A., & Hiernaux, D. (2008). Los imaginarios urbanos de la dominación y la resistencia: Un punto de partida. *Iztapalapa*, 29, 7-12.
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I. Siglo XXI*.
- Márquez Salazar, B. (2023). *La gamificación en el área de ciencias sociales: Una revisión bibliográfica (Tesis de maestría)*. Universidad Internacional de Andalucía.
- Orozco, G., & González, R. (2011). Una coartada metodológica: Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias. *Tintable*.
- Pintos, J. L. (1995). *Los imaginarios sociales: La nueva construcción de la realidad*. Sal Terrae
- Reguillo, R. (2023). *Ensayos sobre el abismo: Políticas de la mirada, violencia y tecnopolítica*. *Encartes*, 11, 5-36.
- Roldán Reche, A. (2021). *La gamificación en las ciencias sociales en un contexto educativo en transformación*. *GeoGraphos*, 12(139), 162-192.
- Rossi, A. (2021). *Hacia una plataforma digital para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario. Tesis de maestría en comunicación digital interactiva*. UNR.
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Eudeba.
- Schell, J. (2008). *El arte de diseñar juegos*. CRC Press.
- Sicart, M. (2011). Against proceduralism. *Game Studies*, 11(3).
- Silva, A. (1992). *Imaginarios urbanos*. Tercer Mundo Editores.
- Vergara Figueroa, A. (2019). *Emosignificaciones. Antropología de los sentidos de las emociones*. Lima: Pres
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Wunenburger, J.-J. (2008). *Antropología de lo imaginario*. Fondo de Cultura Económica.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.
- Autor (2019)

Imagonautas



N. 23