

LA INFANCIA ENTRE JUEGOS Y JUGUETES

Martín Caldeiro – Universidad de la República (UDELAR)
Doctorando en Ciencias de la Educación Universidad Nacional de la Plata
mail:martincaldeiroisef@gmail.com

Resumen

En este artículo se presentan una serie de resultados de investigación sobre los juegos y juguetes en el Uruguay a partir de un trabajo de campo desarrollado durante 3 años con visitas a 15 localidades del país. A partir de los registros de campo y las observaciones realizadas emergen diferentes categorías de análisis que nos permiten reflexionar sobre los siguientes elementos vinculados a lo lúdico: la estructura del juego, la cultura lúdica y los objetos en juego a partir de lo cual se reflexiona en el penúltimo apartado, el lugar del cuerpo. En este sentido el cuerpo jugado en la ficción es cautivo de la estructura del juego que configura el espacio/tiempo de esa instancia. Así, el espacio ficcionado cobra relevancia en un tiempo no cronológico, se trata de un tiempo espacializado, practicado, que gana en su condición cualitativa. Lo importante no son los minutos sino la *forma* de la ordenación en ese tiempo - relaciones- que se abren al cuerpo.

Palabras Clave: juguete, juego, infancia, cultura lúdica, cuerpo

Abstract

This article presents a series of research findings on games and toys in Uruguay, based on a three-year field study conducted in fifteen locations across the country. From the field records and observations, different categories of analysis emerged, allowing us to reflect on the following aspects related to play: the structure of the game, play culture, and the objects involved in play. Building on these dimensions, the penultimate section focuses on the role of the body. In this sense, the body engaged in fiction is captive to the structure of the game, which shapes the space-time of that moment. Thus, the fictionalized space gains relevance within a non-chronological time —a spatialized, practiced time that acquires a qualitative dimension. What matters are not the minutes themselves, but the configuration of relations within that temporality—relations that open up to the body.

Keywords: toy, play, childhood, play culture, body

Introducción

La “cancha de fútbol” se delimita entre cursos de agua y un ribete de pasto, la difusa franja entre la calle de pedregullo y la vereda delimita el adentro o afuera del juego. Los arcos los definen piedras y buzos, del otro lado, la combinación de ropa y el tronco de un árbol nativo sirven al juego...

Ramas de árboles operan como juguete al ser cargadas y disparadas por los jugadores que asumen aquella realidad como verdadera.

Un caballo hace de juguete en las tardes de Paso de los Toros. (Paso de los Toros-Tacuarembó, 2021)

Este artículo es parte de los resultados de la investigación juegos y juguetes del Uruguay¹. En el desarrollo del proyecto fueron visitadas 15 localidades del país por lo que el muestreo no es representativo de lo que juegan las niñas y los niños en el Uruguay. A su vez, el proyecto se desarrolló en un período comprendido entre los años 2020 y 2023, realizando el trabajo de campo y el registro audiovisual hasta el 2022 y en el último año se procesaron los datos.

La investigación procuró identificar, analizar y generar un registro audio-visual de los juegos que juegan y los juguetes usados por las niñas y los niños en diferentes zonas del país. Para la selección de las localidades adoptamos un criterio que se basó en la heterogeneidad geográfica y en el registro de instancias no mediadas por la pedagogía, en este sentido el registro se realizó en espacios públicos -parques, playas, calle- como en espacios domésticos -casas, jardines-. Se atendió particularmente las formas de juego que aparecen en diferentes territorios del país, especificidades y regularidades. No se incorporó en el recorte de la investigación una definición etaria pero los registros comprendieron las edades de entre 5 y 12 años en su mayoría. Asimismo, la única orientación para la elección de los registros fue el juego en su cotidiano, en ese hacer como siempre. El registro audiovisual y las observaciones comprendieron un ejercicio de desapercibimiento, pretensión casi imposible por lo irruptivo de nuestras presencias y particularmente la cámara en el mundo del juego. A pesar de ello, por momentos, las escenas de juego parecían establecerse, como olvidando nuestra existencia e imponiendo su realidad hasta que nuevamente algo mínimo interrumpía la magia en la que las niñas y los niños se dejaban jugar. Al finalizar cada jornada, registramos en nuestros libros de campo personales, a partir de los cuales, en complemento con lo fílmico y fotográfico se generó un análisis para comprender los elementos culturales que se comprometen en los juegos y juguetes infantiles. Es importante destacar que, no existe una pretensión generalizadora de los resultados alcanzados, sino recuperar, registrar y analizar la singularidad de las experiencias, contribuyendo con la producción de elementos conceptuales para la comprensión de las relaciones entre juego y cultura. Se trata de analizar el juego y los juguetes que las niñas y los niños llevan adelante, utilizan y construyen más allá de una organización racional pedagógica.

Si entendemos que el juego emerge únicamente cuando el sujeto se instituye dentro de un horizonte cultural —rompiendo con la inmediatez de lo viviente—, entonces admitiremos la imposibilidad de pensar una naturaleza del juego, del mismo modo en que se desvanece toda pretensión de una naturaleza originaria de la infancia. Philippe Ariès (2014), en un trabajo titulado “El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen”, analiza cómo en el siglo XVII los retratos comienzan a destacar a la infancia como una etapa individualizada y visible, marcando una ruptura con la escasa representación infantil propia de la Edad Media, suponiendo así, una salida de su anonimato, engendrándose lo que el autor denominó el “descubrimiento de la infancia”. En estas condiciones históricas, Ariès avizora la

¹ Este trabajo presenta resultados de la investigación "Juegos y juguetes del Uruguay", proyecto financiado a través del Programa de Investigación y Desarrollo (I+D) de la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC) de la Universidad de la República (Udelar/Uruguay), coordinado por Cecilia Seré y Karen Kühlsen e integrado por Inés Scarlato, Camilo Rodríguez, Martín Caldeiro, Maité Porro, Constanza Rivero y Alberto Fernández. Vale aclarar que todos los análisis y afirmaciones que se realizan en este artículo no comprometen en nada a los integrantes del proyecto, sino que corren bajo la responsabilidad de quien lo escribe.

emergencia de un “sentimiento de la infancia”, tal como lo analiza el historiador francés, la infancia empieza a ocupar un lugar en las escenas familiares a partir de la emergente preocupación demográfica, estrechamente ligada a los discursos médicos y pedagógicos en torno a la educación, el afecto y la higiene.

El historiador José Pedro Barrán, realiza, en parte, un análisis en la misma línea que Ariès. En el libro “Historia de la sensibilidad en el Uruguay” evidencia que en la década del 60 del siglo XIX se produce un cambio cultural, correspondiéndose con una transformación en la sensibilidad lo cual define un pasaje de una sensibilidad bárbara a una sensibilidad civilizada que, termina de consolidarse sobre las primeras dos décadas del Sxx. Entre los cambios que se destacan en la esfera social, se encuentra la marcada distinción entre el mundo adulto y el mundo infantil, ausente durante el período de la cultura bárbara. La civilización requirió distinguir sus espacios, mientras el adulto tuvo el trabajo como lugar particular, a la infancia se le destinó la escuela y el juego (Barrán, 2009). Junto a la instalación de la infancia² como realidad y preocupación, el siglo XIX ve emerger una industria del juguete focalizada en este nuevo sujeto moderno. La fabricación del juguete pasa al dominio casi exclusivo del adulto, que, frecuentemente con intereses pedagógicos, controla los objetos y modos de jugar que emplean niñas y niños, en una clara afectación sobre la práctica del juego que hasta el momento no existía. Al decir de Walter Benjamin (1989: 86), “solo en el siglo XIX la fabricación de juguetes llega a convertirse en una industria especializada”. El análisis de Benjamin, muestra cómo los procesos de mercantilización y fetiche de la mercancía cooptan a los juguetes, afectando, podemos agregar, en cierta manera, a la cultura lúdica. Esta afectación puede ser analizada, a partir de la perspectiva materialista que el pensador alemán desarrolló en su trabajo como crítico de la cultura. Previo al proceso de industrialización, analiza Benjamin, la fabricación de juguetes ocurría dentro de la casa, en el ámbito doméstico entonces, adultos y niños se encontraban a instancia de la producción lúdica. Los residuos de las manufacturas: viruta, restos de madera, hierro, etc servían al mundo de lo lúdico, en su condición de resto participaban de la amalgama que sucedía entre la acción de jugar y el proceso de fabricación de los juguetes. Resuena así aquella idea de Scheines “un juguete es cualquier cosa”, de lo que se desprende que se juega con todo lo que el mundo pone a disposición o, dicho de otra forma, todo elemento material o simbólico es potencialmente un juguete, y podemos llevar esta idea al extremo, no existe

² La idea de que la infancia es una preocupación eminentemente moderna o descubierta en el seno de la sociedad occidental recoge algunas discusiones por parte de diferentes estudios. Emmanuel Le Roy Ladurie estudia el caso de la aldea campesina Montaillou del occidente medieval, en su estudio da cuenta de que “los hombres y mujeres manifestaban grandes afectos por los niños, aunque no quedaban registrados por la cultura textual y pictórica de su época” (Stagno, 2011: 3). A partir de estos hallazgos, Le Roy Ladurie encontraba equivocada las estimaciones de Ariès. Por otra parte, Gélis, afirma que “interés e indiferencia pueden coexistir en una misma sociedad, prevaleciendo una actitud sobre la otra por motivos culturales y sociales de difícil discernimiento” (Gélis apud Stagno, 2011: 3). Por otra parte, el historiador Geoffrey Elton en una crítica a Ariès, sostiene que en la vida cotidiana los niños se vestían de manera diferente a los adultos, y se ponían ropa adulta para la realización de sus retratos. Otro crítico del pensador francés es Harry Hendrick quien recoge en un artículo publicado en Journal of the Economic History Society, lo siguiente: “En primer lugar, que sus datos no son representativos o no son fiables. En segundo lugar, que saca la evidencia de contexto, confunde la prescripción con la práctica y utiliza ejemplos atípicos. En tercer lugar, que niega implícitamente la inmutabilidad de las necesidades especiales de los niños, especialmente los niños pequeños, de alimento, ropa, refugio, afecto y conversación. En cuarto lugar, que pone un énfasis indebido en los escritos de moralistas y educadores mientras dice poco sobre los factores económicos y políticos” (Hendrick, 1992, p.1).

elemento alguno que, conforme el mundo resista a ser juguete. Agamben (2015) captó la esencia del juguete en el “una vez y ya no más”, lo particular del juguete, afirma el filósofo italiano, está en la temporalidad. El juguete, entonces, es efecto de una operación de corrimiento, de la esfera práctico-económica a la esfera lúdica. De esta manera, en el mundo lúdico una palabra deja de cumplir la función de comunicar, un caballo ya no es un medio de transporte, un buzo ya no abriga, y el crucifijo de la abuela ya no cumple la función litúrgica; todos estos objetos, en manos del jugador se han convertido en juguete.

A continuación, se presenta el desarrollo de 4 categorías de análisis generadas a partir de los registros de campo y las observaciones realizadas durante las salidas. Las mismas nos permitieron reflexionar sobre las siguientes dimensiones: la cultura lúdica, la estructura del juego y los objetos en juego, a partir de lo cual se analiza también el lugar del cuerpo en juego. De los análisis realizados es posible afirmar que el cuerpo es jugado en el marco de la ficción, el espacio ficcionado cobra relevancia por una temporalidad no cronológica, se trata de un tiempo espacializado, practicado, ganando de esta forma, en su condición cualitativa. Lo importante no son los minutos sino la forma de la ordenación en ese tiempo, relaciones en las que el cuerpo se juega.

La cultura lúdica y el juego como estructura

Muñecas, pelotas, bicicletas, hamacas, casitas, palos, piedras, caracoles, trozos de madera, cama elástica, telas, animales miniaturizados, juegos de cocina, consolas de videojuegos y audífonos, son algunos de los objetos que comprenden el repertorio de juguetes que forman parte de la cultura lúdica de las niñas y niños en Uruguay. Dichos objetos son manipulados en las lógicas lúdicas que la estructura juego determina para las y los jugantes. Así, en la ciudad de Montevideo la pared de un edificio se transforma en el arco a batir por parte de los jugadores que cambian el césped por la explanada de hormigón. En Aguas Dulces y en Santa Lucía, el agua sirve de medio lúdico, pasando repentinamente de jugar en ella a jugar con ella, de espacio en el que se juega a juguete y viceversa en un instante (Caldeiro, 2023).

Podría parecer que en el jugar no existen los límites, que se puede jugar con más de lo que el mundo nos presenta. La observación del juego en distintos contextos del Uruguay, permite afirmar que se juega con lo conocido, con el universo simbólico cultural conocido y que el juego es juego ya que le sobreviene una cultura. El juego tiene siempre una base material, ya sean palabras, ya sean ideas o la rama de un árbol. Parafraseando a Brougère (2013) al juego le preexisten un conjunto de elementos simbólicos en el marco de lo que se denomina y designa como tal. Algo se interpreta como juego gracias al lenguaje que posibilita dar significado a las actividades humanas. Es por ello que sostenemos que se juega con y en la cultura (Huizinga, 2007), jugando se aprende a entender y ser parte de los códigos lúdicos de los juegos, como así también a desarrollar movimientos, secuencia de palabras o gestos expresivos que requiere el juego. Esto lo pudimos observar en la escena registrada en Los Cerrillos, Canelones:

Dueñas y dueños de casas, de baja estatura, cocinan en ollas de miniatura comidas, con las que agasajan a sus invitadas e invitados, exquisiteces que resultan de las más variadas recetas con ingredientes mágicos. Nicolás sirve un succulento plato para los comensales que llegaron en un día de

sol, los ingredientes son variados: arena, piedras, ramitas de árboles, hojas verdes y flores recién recolectadas que dan color al plato (Caldeiro, 2021).

El juego de “la casita” y el de “la comida” dan cuenta de una lógica particular que se repite al observar jugar este juego. Lógicas de movimientos, acciones y diálogos que instala el jugante al momento de aceptar ingresar en la estructura de ese juego. Jugar requiere asumir ciertos roles y comportamientos -gestualidades y diálogos- que son propios del quehacer cotidiano en una casa o al momento de comer que, por estar inscriptos en la esfera de lo lúdico tienen sentido de inutilidad, no existe un fin más que el de consumir la acción en si misma. Los juegos también evidencian la cultura lúdica de quienes lo juegan.

Dos niñas preparan la mesa en la que sientan a sus muñecas de plástico y les sirven el almuerzo preparado con minúsculos utensillos -también de plástico-, en minúsculos platos de plástico (Colonia Valdense-Colonia, 24 de octubre de 2020)

La cultura lúdica dice Brougère es “un conjunto de procedimientos que hacen posible el juego (...) La cultura lúdica comprende las estructuras de juego que no son más que las reglas de juego.”³ (Brougère, 2013: 2, 3). Implica, según el autor, esquemas de juego que posibilitan desarrollar y organizar los juegos y la ficción. Esquemas construidos de la combinación compleja de observación y vivencia de la realidad socio cultural, como también de las posibilidades de creación de las personas que juegan y la realidad material concreta de su entorno. Para el pensador francés “la cultura lúdica se nutre de elementos de la cultura del entorno del niño para ajustarlo al juego” (Brougère, 2013: 3). En el marco cultural en el que estos juegos se desarrollan hay algo que permanece, la estructura. Más allá de los tipos de juego que se registraron y de los contenidos de los mismos, la estructura es lo que se reitera en la diversidad lúdica registrada. Su función es la de determinar al jugador. Benveniste (1947) presenta el análisis anunciando al inicio del texto que la cuestión se centrará sobre el juego y no sobre el jugador (1947: 1). El juego, para el autor es fundamentalmente forma sin fines útiles respecto de lo real, en un pasaje de su trabajo afirma que la coherencia de su estructura y su finalidad interna es constitutiva a su forma ajeno a cualquier efecto práctico. Definiéndose por lo arbitrario de sus límites, si una sola de las reglas que lo rigen y lo distinguen de lo real no es respetada, se interrumpe su devenir y se vuelve a la realidad. Asimismo, es arbitraria también la condición de los participantes que, asumen la personalidad que el juego les exige despojándose de la suya ordinaria. Su función es permitir al juego realizarse, todo está condicionado por su desarrollo en el marco de sus condiciones. “El juego es, entonces, quien determina a los jugadores, no lo contrario. Él crea sus actores, les confiere lugar, rango, figura; reglamenta su sustento, su apariencia física, los hace incluso, según el caso, muertos o vivos” (Benveniste, 1947: 1).

En este punto la cultura lúdica y la estructura parecerían no afectarse, pero ambas son dimensiones del juego. La cultura lúdica de la que hablamos en este artículo implica cierta

³ Vale decir con Caillois (1986: 35) que, el “como si”, en este caso, sustituye a las reglas de juego, y cumple la misma función.

cantidad de experiencias corporales sin fines utilitarios donde la centralidad está en la creatividad⁴, desplazando sentidos que persigan provechos práctico-económicos. La cultura se manifiesta y produce en el juego, es decir, en el juego aparecen elementos que conforman la cultura por ser este además una estructura que forma que la constituye. Caillois (1986) en su sociología de los juegos reconoce entre juego, las costumbres cotidianas y las instituciones formas simultáneas. Decimos entonces que el jugador es jugado por la cultura, la forma juego extraña a todo efecto de realidad se nutre de esquemas del entorno social que se manipulan negligentemente. La cultura lúdica se provee continuamente de elementos que provienen de la realidad socio cultural y material de los jugadores, los cuales son externos al mundo del juego, pero a su vez hacen a la experiencia lúdica. Compartimos con Brougère cuando afirma que “disponer de una cultura lúdica es disponer de un cierto número de reparos que permiten interpretar como juego las actividades que a otros pueden no parecerles tales” (Brougère, 2013: 2). Mantener estos reparos en la lógica cotidiana, y no en el orden de la estructura juego, es no saber jugar. Esto sería, como afirma el pensador francés “responder seriamente a una invitación a una pelea lúdica” (Brougère, 2013: 2). Se trata de un proceso de interacción simbólica del jugador con estos elementos, donde se gesta el componente lúdico de la cultura. En definitiva, jugar es someterse a una estructura que funciona en el marco de una cultura de la que, el juego se nutre, poniéndola a disposición del jugador en el orden de la ficción, es decir, aparte del orden cotidiano, y sin pretensión alguna sobre la realidad por el carácter de inutilidad de esta estructura.

Los objetos en juego

Una niña baña y peina una muñeca,
sus movimientos, sus gestos,
todo su cuerpo parece afectado
por ese objeto que manipula cuidadosamente
como si cualquier cinchón pudiera doler a la muñeca. (Lascano, Rocha, 2019)

Un juguete no es cualquier cosa. Estas materialidades cargan sentidos culturales, coincidimos con Sosenski (2012) cuando afirma que un juguete es también un objeto social “su complejidad radica en que ‘pone en movimiento una tecnología, un sistema de producción que se inserta en redes económicas, y todo un conjunto de conductas donde el imaginario juega gran parte’” (Manson apud Sosenski, 2012: 96). La historiadora mexicana, entiende la importancia de advertir en los juguetes su complejidad y verlos en una dimensión amplia. Es decir, como instrumentos educativos y recreativos que reciben por parte de niños y adultos un conjunto de significados, usos y apropiaciones. También, como transmisores de valores socioculturales entre generaciones, como reproductores de diferencias de clase y de género, así como portadores de discursos hacia la infancia (Sosenski: 96). La niña que juega con la muñeca a bañarla y peinarla pone en movimiento todo un acervo cultural que es particular, se corresponde con las condiciones culturales de

⁴ El lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto). Lo mismo puede decirse acerca del juego. La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego (Winnicott, 2006, p. 135)

existencia. La forma, el trato que le da a su muñeca pone de manifiesto valores socioculturales aprehendidos, Benjamin afirma que “los niños no constituyen una comunidad aislada, sino que son parte del pueblo y de la clase de la cual proceden” (Benjamin, 1989: 88).

La observación durante el trabajo de campo, abrió un aspecto que llamó la atención, en el registro se expresa el cuidado con que la niña manipula su juguete, en esa relación parece haber una afectación, también, por parte del objeto. La relación del jugador y el juguete implica una manipulación cuidada, un dominio que le permite disponer del objeto al servicio del juego. Pero la pregunta que se instala es ¿quién manipula a quién? Si como mencionamos anteriormente el juego determina al jugador, y si convenimos que el juguete es la base material para que el juego acontezca, la relación entre jugador y juguete se invierten. En esa estructura que el juguete posibilitó, la niña es jugada por el objeto. La relación mimética entre la niña y el objeto adquiere un lugar central, Benjamin captó aquella relación y lo expresó de la siguiente manera: “El niño arrastra una silla y se convierte en carrito, manipula la arena y se convierte en panadero” (Benjamin, 1989: 88).

Otro registro que aparece en el diario de campo es el siguiente,

El caballo hace de juguete en la tarde de Paso de los Toros, constituye parte del acervo lúdico registrado. Al jugar con el caballo, el niño se mimetiza con el animal, los cuerpos se con-funden, dejan de ser claros los límites entre el cuerpo del niño y el de la bestia, parece que el niño y el caballo produjeron una simbiosis. No se distingue de quién es el movimiento (Paso de los Toros-Tacuarembó, 2021).

Según nos decían los niños con quienes conversamos, su padre les regaló un caballo y parte del testimonio recogido fue: “jugamos a andar a caballo, papá nos lo regaló para divertirnos” (Paso de los Toros-Tacuarembó, 11 de setiembre de 2021). Tal como aparece en la cita, el juego que se instalaba parecía existir una afectación mutua entre el caballo y el niño. La experiencia lúdica implica dejarse afectar por lo otro, establecer una relación mimética en términos benjaminianos. El niño cabalgando parece conjurarse con el cuerpo del caballo -juguete-, tal como recuerda Benjamin en su relato sobre la Caza de mariposas, el deseo se materializaba, en la medida en que cada movimiento o vibración de las alas de aquellos que le mantenían cautivo parecían susurrarle o soplarle exclusivamente para él. Se instauraba en aquellas escenas la antigua ley del cazador: “cuanto más me arribaba con todas mis fibras al animal, tanto más mariposa me hacía en mi interior” (Benjamin, 2016: 145, 146). Al mismo tiempo el dominio del animal se produce a través del ejercicio del conocimiento de la práctica de cabalgar culturalmente aprehendida. El caballo ha sido históricamente una herramienta para la guerra o la labor en el campo, incluso como medio de transporte, pero los niños al jugar con el animal lo consagran a la esfera de lo lúdico, conservando una técnica y una gestualidad que forma parte de una cultura lúdica singular, resuena aquí aquella afirmación que versa la cultura se produce en forma de juego. Parafraseando a Agamben (2015), podemos decir que la niña o el niño al jugar con ropas viejas conserva comportamientos y objetos profanos que ya no existen, -agregamos, y que existiendo, son puestos a funcionar en otra lógica-. Lo viejo es susceptible de convertirse en juguete; otra opción es la miniaturización de objetos que pertenecen a la esfera del uso como: auto, pistola, camión, pala, cocina, etc. (Agamben, 2015: 99). La niña o el niño que

manipula un objeto -juguete- estaría jugando con la materialidad histórica, por desplazar al objeto de la esfera a la que perteneció una vez y exponerlo a nuevo orden temporal. Benjamin, afirma que se torna dificultoso descubrir la realidad y el concepto del juguete si se desconoce el vínculo del niño con su comunidad, explicarlo únicamente en función del espíritu infantil haría cualquier explicación incompleta, ya que el niño no habita una comunidad aislada, sino que es parte del pueblo y de la clase de la cual procede. Por lo que los “juguetes no dan testimonio de una vida autónoma, sino que son un mudo diálogo de señas entre ellos y el pueblo (Benjamin, 1989: 88). Recordemos una vez más, a partir de la referencia anterior, las palabras expresadas por parte de los niños en Paso de los Toros, cuando conversábamos sobre el caballo, “...papá nos lo regaló para divertirnos” (Paso de los Toros-Tacuarembó, 2021). ¿Qué diálogo pretendió establecer el padre con sus hijos? De alguna manera, en el gesto de regalar un caballo por parte del adulto se refleja una expectativa que se carga culturalmente de singularidad del lugar del cual procede.

Juegos y juguetes que no se tocan

Pues quién sabe hasta cuándo esa manifestación del arte popular podrá resistir a la marcha triunfal de la técnica que atraviesa la Rusia moderna. Dicen que la demanda de ese tipo de objetos se está extinguiendo, por lo menos en las ciudades. Pero seguramente estarán todavía vivos, allí arriba, en sus tierras, seguirán siendo modelados en la casa del labriego, después de la jornada, pintados con colores vivos, y cocidos. (Benjamin, 1989: 117)

Un grupo conformado por seis de niñas y niños, en la localidad de Cerrillos salen a la calle a jugar, se reúnen alrededor de un juego de madera del que se cuelgan, se apoyan y trepan. El espacio de juego se prepara, los cuerpos se disponen a jugar. Juntan objetos variados, piedras, palos, una jarra eléctrica -que perteneció “una vez” a la cocina familiar-. Algunos gritan y otros corren. Se instala el juego y los objetos adquieren estatus de juguetes, el orden se establece. Montevideo acoge otra experiencia. Un niño se dispone a jugar, el cuerpo se prepara, presiona un botón, toma un control de mando, se sienta cómodamente en su sillón al tiempo que la pantalla le ofrece la escena de juego (Montevideo, Prado, 2022).

En la descripción de la primera escena, el juego se da en la calle, se prepara el escenario lúdico, los juguetes son manipulados y se ponen en relación con los cuerpos. Lo mimético opera en un orden táctil preferentemente. La segunda experiencia, se corre de lo táctil a la imagen como centralidad en la relación, el orden del juego pre-determinado se le presenta al jugador quien accede a la escena lúdica. Un mundo virtual se le entrega al niño, del cual nada puede decir ni modificar, pero, con emoción evidente, tomado por los comandos que controlan los personajes del juego, el niño goza ante una nueva experiencia que la tecnología permite. Aquel diagnóstico evidenciado por Benjamin en la Historia cultural del juguete donde analizó una transformación de lo que podríamos denominar como cultura del juego a consecuencia de la industrialización del juguete a partir del cambio en el modo de producción y transformaciones técnicas resuenan, ante una nueva tecnología que ofrece una nueva manera de jugar, sin juguetes. Se podrá objetar que incurrimos en un error por desconocer que la consola y los comandos son juguetes, no estamos de acuerdo, la consola

es un sistema electrónico de entretenimiento que ejecuta juegos electrónicos, no se manipula una consola, un juguete sí. A los efectos de nuestro interés, discutir si la consola es o no un juguete, sería quedarse en un aspecto superficial. Los objetos del juego -los juguetes- son manipulados y ordenados de inimaginables formas en cada situación (esto se evidencia en los diferentes registros audio-visuales realizados). Con esos objetos se llega a establecer relaciones afectivas, es decir se cargan de un aura a la que solo el dueño de “aquel” juguete puede reconocer. ¿Quién no tuvo un juguete preferido que guarda en una cajita de recuerdos? Los objetos lúdicos se asocian a recuerdos porque se con-funden con el cuerpo del jugador, el objeto guarda la temporalidad humana propia de haber sido tocado por manos humanas, mientras que la no-cosa virtual no. A partir de lo planteado por Byung-Chul-Han (2022) en el ensayo No-cosas, podemos decir que los vínculos con cosas o lugares son reemplazados por el acceso temporal a redes y plataformas, debilitándose así también, la identificación con las cosas y los lugares. Estos, ejercen cada vez menos influencia en la formación de nuestra subjetividad. Aquellas cosas que le dan estabilidad al mundo pierden trascendencia. El juguete -cosa-, producto del trabajo humano es un objeto que perdura ¿cuál es el juguete del juego virtual? ¿Qué es lo que perdura del juego virtual? Podríamos decir que el juego tuvo como condición necesaria al juguete/cosa, hoy ya no. La virtualidad le usurpa al juego las cosas. Si las cosas son las que le dan perdurabilidad al mundo -para nuestro caso los juguetes- el mundo está en riesgo de perecer. Lo electrónico no es una cosa sino, como dice Byung-Chul “una información” (p. 29). El juego virtual es una información, no una cosa que se puede poseer como puede ser una colección. En la figura del coleccionista Benjamin ve “la relación más profunda que se puede tener con las cosas”, este, es el futuro salvador de las cosas, en sus manos, son liberadas de la “servidumbre de ser útiles” (p. 29). El coleccionista a quien apela el filósofo alemán ya no tiene nada para poseer, ni liberar de servidumbre alguna, deberá resignarse a guardar en carpetas de archivos en el escritorio de una máquina o en la nube de google algunos gigas.

El cuerpo en juego

La condición inútil de la estructura juego implica, en el caso del ejemplo del apartado anterior, no cabalgar con un fin ulterior o por un sentido práctico-económico, sino cabalgar por el sentido cultural -lúdico- de esa práctica, haciendo un uso lúdico de esa técnica, el sentido se agota en la práctica misma, en la acción de cabalgar en el marco de la ficción. De este modo, la economía del juego es una economía del gasto, nada nuevo se produce, se gasta tiempo y esfuerzo porque sí. Si la idea de oikonomía remitía en la antigua Grecia a la administración de la casa, es decir al orden de las cosas en la esfera privada, con el juego nos encontramos ante los efectos de lo que podríamos llamar ludonomía que, contrariamente a una administración de lo lúdico, se trataría de una economía del puro gasto, y que no remite al orden de lo privado sino a la esfera de lo público en tanto perteneciente a la cultura lúdica, un orden que abreva de lo común es lo que se pone en juego. El juego ordena el mundo, Scheines en 1998 afirmó “jugar es fundar un orden” (p. 27). Esta ficción, no menos real que la realidad -el juego es algo que acontece, es decir tiene existencia-, se apodera del cuerpo en juego, es decir, el cuerpo se inscribe en una ficción, en un orden que, adquiere el signo de la estructura -juego-. Al decir de Benveniste es inevitable que el juego diferenciado de lo real y de lo cotidiano por sus reglas, tenga su propia realidad. Hay una realidad de juego concreta, con “sus leyes, su necesidad, su lógica,

su código e, inclusive su lenguaje” (Benveniste, 1947: 2). El cuerpo jugado por la ficción es cautivo de la estructura del juego que configura el tiempo de esa instancia. Así, el espacio ficcionado cobra relevancia en un tiempo no cronológico, es un tiempo espacializado, practicado ganando una condición cualitativa, lo importante no son los minutos sino, la forma de la ordenación en ese tiempo, relaciones, que dan condición a la experiencia de juego. Una especie de surrealismo opera sobre los cuerpos de los jugantes. La subjetividad expuesta a lo otro de la realidad pone en tensión el orden consciente, estable y lo inconsciente. Así, podríamos suponer que el juego es condición de posibilidad para que algo del orden de lo inconsciente pueda emerger. De esta manera durante el juego el cuerpo suspende su sujeción al tiempo cronológico, de la vivencia de un tiempo uniforme y vacío a la experiencia de juego.

En un registro de una de las salidas de campo se realizó la siguiente anotación que muestra la exposición del cuerpo al momento de jugar desde la percepción de los observadores.

La bajada da miedo, ver a los niños que se tiran en las bicicletas me pone nervioso, aquel juego afecta mi sensibilidad. Los niños repitieron la acción durante un rato, la afectación de la sensación de la velocidad se puede observar en los rostros, al pasar por nuestro lado la cara es de alegría y satisfacción. Al llegar abajo, volvían a subir corriendo con la bici al lado, una y otra vez (Paso de los Toros-Tacuarembó, 2021).

Jugar es repetir una y otra vez, ya lo había advertido Benjamin en sus textos sobre juegos y juguetes. Pero ¿por qué jugamos a repetir juegos que pueden provocar cierto displacer? ¿Por qué aquellos niños jugaban -manipulando sus bicis- sabiendo que en ese juego el cuerpo se pone en riesgo y lastimarse fuerte es una posibilidad? Freud (1992) encontró una explicación “más allá del principio de placer”, algo que trasciende una primera explicación más directa y obvia se podría decir, a la que llegó el autor de que se juega por el placer que en ello se encuentra. En tal sentido, es posible que el juego se funde en algo más allá de este principio. Benjamin lo plantea de la siguiente manera, “En efecto, toda vivencia profunda busca insaciablemente, hasta el final, repetición y retorno, busca el restablecimiento de la situación primitiva en la cual se originó” (...) Pero para el niño no le alcanzan dos veces, sino una y otra vez, muchas veces. Esto es una manera de elaborar experiencias y de “gozar una y otra vez, y del modo más intenso, de triunfos y victorias” (Benjamin, 1989: 93, 94).

Se juega quizás también, no por el placer que el juego produciría de manera directa, sino todavía por retornar a una situación primitiva que originó el impulso al juego, en este caso a tener el control de la bicicleta en la situación que la bajada desestabiliza.

Consideraciones finales

El trabajo de observación realizado a lo largo de diferentes localidades del Uruguay permitió registrar una considerable diversidad lúdica, así como analizar la relación que lo lúdico tiene con las condiciones culturales y el entorno. A lo largo de este texto se fue realizando un cruce entre la dimensión empírica y la conceptual, lo que derivó en la elaboración de categorías de análisis que tuvieron como guía las siguientes preguntas ¿Qué

relaciones son posibles establecer entre la cultura lúdica y la estructura del juego? ¿Qué lugar ocupa el juguete en la escena lúdica? ¿Cuál es la relación entre juguete y juego? ¿Cuáles son las posibles relaciones que se pueden establecer entre juego, juguete y cuerpo?

El ejercicio hermenéutico puesto a funcionar en este artículo permitió afirmar algunas ideas que autores de referencia sobre los trabajos respecto del juego y el juguete han desarrollado, como lo son los casos de Huizinga, Caillois, Benjamin, Benveniste, Scheines y Brougère. Asimismo, fue posible hacer dialogar estos autores con el material recogido a lo largo del trabajo de campo. De esta manera, un primer aspecto que se abordó fue la relación entre cultura lúdica y estructura. Se pudo identificar que en la diversidad cultural de manifestaciones lúdicas hay algo que permanece inalterado, esto es, la estructura. El juego es una estructura que produce al jugador, sin esta, los jugadores no tienen posibilidad de existencia, hay jugadores porque hay juego y no a la inversa. La otra dimensión del juego, su contenido, es lo que queda definido por la cultura, es en este sentido que hablamos de una cultura lúdica que complementa la estructura, se trataría de un acervo de gestos, imágenes y movimientos que el jugador expone en la instancia de ficción requerido por la estructura. Ese acervo o archivo emerge como efecto de lo que demanda la estructura del juego, esto nos permite afirmar que, al contrario de los discursos que sostienen que el juego tiene algo de natural, decimos, es posible el juego porque existen los límites de la cultura. De lo que derivamos lo siguiente, el jugador juega echando mano de un repertorio acumulado de experiencias corporales que funcionan bajo los conjuros de la ficción lúdica, es decir, sin fines utilitarios, en la cual creatividad e imaginación adquieren protagonismo. De esta manera, no es descabellado afirmar que el jugar tiene una historicidad, en el entendido que el jugador juega a partir de su memoria, es decir, a partir de aquello que es evocado en el momento de jugarse.

Otro de los aspectos analizados en este trabajo fue, el lugar del juguete en la escena lúdica. Los registros realizados dan cuenta de que no hay juego sin juguete, ya sean juguetes: industrializados, es decir, fabricados para cumplir con la función de provocar que el juego se desarrolle, o aquellos que se constituyen en tales por efecto de la imaginación, como en el caso de la comida que servía un grupo de niños y niñas, la cual constaba de piedras, pasto y pequeñas ramas, y también aquellos que siendo objetos pertenecientes a la esfera práctico económica son quitados de esa esfera y puestos a funcionar bajo la lógica lúdica, como sucedió con una jarra eléctrica. Podemos detenernos un momento para preguntarnos sobre los juguetes industrializados, ¿estas mercancías adquieren el estatus de juguetes por ser nombradas de esa forma? o ¿lo que más bien nos indica ese nombramiento es la existencia de una relación entre consumidor y mercancía que tiene en su esencia la producción de valor de cambio y posteriormente, si es quitada de la góndola del consumo y puesta en las manos de un jugador será posible, ahora sí, constituirse en juguete? Se puede esbozar el siguiente recorrido reflexivo, un juguete se constituye como tal en el momento en que forma parte de la estructura de un juego, al mismo tiempo que se establece una relación con el jugador. De este modo, el “juguete” industrializado es una mercancía como cualquier otra que precisa ser mediada por una operación de corrimiento pasando a pertenecer a un mundo otro del cotidiano, es decir puesto en la escena lúdica y, como en el caso de las piedras, ramas y hojas, también necesita de un trabajo de la imaginación sobre ese objeto, para animarlo.

Un tipo de juego que apareció durante el trabajo de campo, presenta particularidades que permite tensionar la relación juego y juguete, así como también, la relación juego, juguete y cuerpo. En esta tipología se encuentran los juegos virtuales. Existen numerosos trabajos que han abordado esta nueva forma de juego que el mundo contemporáneo cobija, como consecuencia del desarrollo tecnológico se alcanzan las condiciones posibles para nuevas formas de juego y maneras de jugar. Carolina Duek ha desarrollado diversos trabajos en los que abordó la relación juego y pantallas. En un artículo titulado “El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones” realiza contribuciones para pensar la infancia. Entendiendo al juego como una práctica que ocupa un lugar importante en la sociedad, a partir del cual se puede comprender sus lógicas, afirma que reflexionar hoy sobre el juego infantil, no puede ser un ejercicio aislado de los medios de comunicación en general y de la televisión en particular por el impacto que ésta tiene en la vida de los más chicos (Duek, 2012). Otro aporte al campo, se puede encontrar en el trabajo de Peláez (2009) quien analiza la interacción digital (videojuego) y su fusión con el deporte, particularmente el fútbol. El autor sostiene que los videojuegos son, no solamente un producto cultural, sino que, también transforman la cultura. El texto sugiere que la subjetividad se construye en los videojuegos a partir de la interacción, la inmersión y el rol activo del jugador dentro del entorno digital. Este participa directamente en la experiencia mediante decisiones, acciones y objetivos que influyen en el desarrollo del juego, generando una relación de “diálogo” con la máquina. Esta interacción produce una sensación de presencia dentro del mundo virtual (inmersión), donde el jugador asume identidades y roles específicos —como personaje o incluso director técnico en los juegos de fútbol—, lo que implica adoptar ciertas perspectivas, valores y formas de entender la realidad. Además, al ser un producto cultural, el videojuego transmite ideologías y representaciones sociales que el jugador interpreta y negocia, contribuyendo así a la formación de su percepción, emociones y vínculos simbólicos con los resultados del juego. Ahora bien, en nuestro análisis nos preguntamos ¿Qué particularidades aparecen en este tipo de juegos? Una mirada comparativa permitió evidenciar con claridad algunas diferencias entre tipos de juegos, o más precisamente, entre las escenas que se montan en cada juego. Por un lado, se observó el espacio lúdico, en uno de los actos, el juego, se da en la calle, allí se prepara el escenario lúdico, los juguetes son directamente manipulados/tocados por los cuerpos y viceversa, los cuerpos son parte de la escena. Lo mimético opera en un orden táctil preferentemente. En el caso del juego de play, lo mimético se corre de lo táctil a la imagen como centralidad en la relación, el orden y el espacio del juego está pre-determinado, se le presenta al jugador quien accede a la escena lúdica. Un mundo virtual se le entrega al niño, del cual nada puede modificar, salvo algunas pocas configuraciones. Se produce así, una transformación en la forma de realizar la experiencia de juego. El juego virtual introduce al mundo lúdico la posibilidad de jugar sin objetos, la consecuencia de esto trasciende el alcance de esta investigación, lo que podemos decir es que así como a partir de la emergencia de la industria del juguete existe un impacto en los procesos implicados en torno al juego, como la relación entre generaciones y la fabricación del juguete, la virtualidad impacta en la posibilidad de prescindir de un objeto al cual manipular y convocar necesariamente a la imaginación para producir un trabajo sobre ese material. Asimismo, sea el juego que fuere, el cuerpo es cautivo de la estructura del juego que configura el tiempo y espacio de esa instancia en la que la experiencia lúdica acontece, algo pervive, será tal vez, la gestualidad puramente inútil implicada en la estructura lúdica. El espacio ficcionado cobra relevancia en un tiempo no cronológico que el cuerpo experimenta.

Referencias bibliograficas

- AGAMBEN, G (2015) Infancia e historia. Buenos Aires: Adriana Hidalgo
- ARIÉS, P (2014) História Social da Criança e da Família, Segunda edición LTC libros técnicos e científicos Editora Ltda. Grupo Editorial Nacional. Río de Janeiro – Brasil.
- BARRÁN, J. P. (2009). Historia de la sensibilidad. Montevideo: Banda Oriental
- BENVENISTE, E (1947) El juego como estructura (s/d)
- BENJAMIN, W (2016) Infancia en Berlín hacia 1900. Buenos Aires: El cuenco de plata
- BENJAMIN, W (1989) Escritos: La literatura infantil, los niños y los jóvenes. Buenos Aires : Ediciones Nueva Visión.
- BROUGÈRE, G (2013). El niño en la cultura lúdica. En, Ludicamente Año 2 N°4, Octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X)
- BYUNG-CHUL, H (2022). No-cosas. Buenos Aires: Taurus
- CAILLOIS, R (1986). Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica.
- DUEK, C (2012) El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis.
- FREUD, S (1992) Más allá del principio del placer. Obras completas. Buenos Aires: Amorrortu
- HENDRICK, H (1992). Children and Childhood. En, Journal of the Economic History Society
- HUIZINGA, J (2007). Homo ludens. Madrid: Alianza Editores.
- PELÁEZ, B (2009) Fútbol y videojuegos: reinventando el juego. Razón y Palabra, Universidad de los Hemisferios Quito, Ecuador.
- SCHEINES, G (1998). Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: eudeba.
- SOSENSKI, S (2012). Producciones culturales para la infancia mexicana: los juguetes (1950-1960). En, Relaciones 132, otoño 2012, pp. 95-126, issn 0185-3929
- WINNICOTT, D. (2006) Realidad y juego, Barcelona: Gedisa