

Violeta Yurikko
Medina Trinidad

A N T R O P O L O G Í A

De la caja de los juguetes a la caja de los recuerdos

N Las variedades de juguetes

No existe una historia clara del juguete, mucho menos de cuál es ese primer objeto utilizado por el niño en una dinámica lúdica; probablemente ha existido desde tiempos antiguos, pero la percepción del juguete y del juego varía en el tiempo y el espacio. Actualmente existen distintos tipos de juguetes: artesanales, industriales, videojuegos, y en cada una de estas categorías existen múltiples subcategorías de las cuales los niños pueden “escoger”. El juguete tiene múltiples dimensiones y se inserta en distintos ámbitos, como puede ser el de consumo, intercambio, psicológico, cognitivo, didáctico, etcétera. No es gratuito que el mercado dirigido a los niños adquiera cada vez más relevancia; podríamos tal vez decir que es la juventud del siglo XXI; es decir, aun cuando la categoría de juventud que se construyó a lo largo del siglo XX no ha sido desplazada, sí se ha ampliado a edades más tempranas, incluso difuminándose la diferencia entre infancia y juventud.

Los artículos que el mercado ofrece para los niños, pero ante todo para esta etapa de la infancia —más como un medio que como un fin—, son de una amplísima variedad y abarcan desde el periodo prenatal hasta videojuegos y toda la variedad que éstos ofrecen. En consecuencia, el niño contemporáneo se enfrenta a una extensa gama de opciones; sin embargo, si en el sistema de consumo los consumidores buscan a partir de los objetos y su consumo una personalidad que de cierta forma les ha sido robada,¹ ¿cuál sería esa personalidad que buscan los niños?, ¿son entonces los padres quienes ofrecen esa personalidad?, ¿de dónde proviene ese sujeto vacío?



¹ Jean Baudrillard, “La personalización o la mínima diferencia marginal”, en *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*, Madrid, Siglo XXI, 2007.

Los niños y las niñas

La infancia es una construcción social, es decir una categoría a la cual se asignan socio-históricamente determinadas cualidades y significados,² por lo que cada sociedad construye una percepción de su infancia. Regularmente se le ha visto como algo pasivo, algo que aún se encuentra en desarrollo; es casi a finales del siglo pasado cuando se logra firmar diferentes acuerdos internacionales para reconocer los derechos de niñas y niños, como la Convención sobre los Derechos de la Niñez, suscrita en 1989. Hasta entonces no había un reconocimiento del niño como sujeto de derecho y por ello ha significado un avance provechoso, tanto en el ámbito cotidiano y del derecho como en el ámbito de las ciencias sociales, logrando que poco a poco se reconociera al niño como un ser pensante, capaz de tomar decisiones, así como un ser social que plantea demandas y exigencias específicas de socialización —y ahora también demandas y necesidades de consumo definidas por la oferta comercial, pero además como signo de identidad de clase.³

En este sentido, se considera que no es una etapa transitoria, sino un estrato diferenciado de la sociedad, donde se comparten modos de vida, clase social, anhelos, memorias y saberes. Los niños tienen una capacidad de agencia que reproduce, interpreta y transforma su cultura,⁴ misma que repercute en prácticas sociales concretas. “La infancia es un tiempo vital socialmente definido y reconocido, diferenciado del mundo adulto”.⁵

Se plantea entonces que los niños tienen un mundo independiente del de los adultos, no en el sentido estricto, sino más bien en un plano imaginario. Los

² William Corsaro, *The Sociology of Childhood*, Thousand Oaks, Pine Forge Press, 1997; Carles Feixa, “Antropología de las edades”, en Joan Prat y Ángel Martínez (eds.), *Ensayos de antropología cultural*, Barcelona, Ariel, 1996.

³ Manuel Loría, “Niños en una megaciudad: consumismo, exclusión y segregación en espacios infantiles privados de la ciudad de México. En un mundo pequeño la alegría... ¿es grande?”, tesis de licenciatura en Antropología Social, México, UAM-Iztapalapa, 2003, pp. 9-10.

⁴ William Corsaro, *op. cit.*; Pierre Bourdieu, *El sentido práctico*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2007.

⁵ Jaime Funes Arteaga, *El lugar de la infancia. Criterios para ocuparse de los niños y las niñas hoy*, Barcelona, Graó, 2008, p. 36.



niños construyen el mundo a partir de su propia percepción e inserción en el mismo, así como a partir de los roles y prácticas que van adoptando. Tanto para adultos como para los niños el mundo es uno solo; sin embargo, se vive de distinta manera: no es que los niños busquen imitar a los adultos, sino que se busca formar parte del mismo mundo —y a veces son los adultos lo que buscan formar parte del mundo de los niños—. Existen significados que se construyen y pertenecen a una generación, la cual depende del momento, así como del lugar en que se nace, lo cual pone en juego procesos de continuidad y cambio en el mundo social, permite conceptualizar el tiempo, se comparten objetos (juguetes), acontecimientos y significados que vinculan a los seres humanos de determinadas maneras.

La caja de juguetes

Para la realización de este artículo he entrevistado y platicado con algunos compañeros de la maestría en antropología social de la ENAH, quienes formamos parte de una generación cuya edad varía entre 26 y 30 años. Les pedí que hablaran del juguete de su infancia que les resultara más significativo, o aquel que más recordaran. La sorpresa al escuchar sus relatos ha sido grata, no es que todos los relatos sean precisamente felices, sino que me ha sorprendido la impetuosidad del recuerdo, como en el caso de Yuritzi:

Recuerdo una muñeca llamada Lucía, es de trapo y desde que nací la tengo, siempre estaba conmigo aunque no la llevaba para todas partes. Como jugaba mucho con mi hermano, recuerdo muy bien los Playmobil, eran la mera neta del planeta, tenía un barco (que todavía anda por el



jardín). Uy, los carritos, yo me conformaba con lo que fuera, pero el chiste era jugar con las *Barbies* de mi hermana y los cochecitos de mi hermano.

En los relatos podemos escuchar algunas diferencias de clase y género, sin embargo existen cosas que se comparten, recuerdos, momentos históricos que nos remiten y enmarcan nuestra infancia: “[...] si el mundo de mi infancia, tal como lo encuentro cuando me acuerdo, se sitúa naturalmente en el marco que puedo recomponer gracias al estudio histórico de este pasado próximo, es porque llevaba ya una marca. Lo que descubro es que, prestando la suficiente atención, podría haber encontrado en mis recuerdos de este pequeño mundo la imagen del entorno en que se enmarcaba [...]”.⁶ Así, este marco no es precisamente de datos históricos, aunque los hay, son formas y objetos compartidos, el juguete condensa distintas significaciones: en algunos casos se vuelve símbolo, se construyen relaciones entre objetos (juguetes), entre seres y objetos, relaciones complementarias y recíprocas, más que de representación.⁷ Algunos objetos se vuelven símbolos generacionales como la *Barbie* y sus accesorios, la *Play Station*, *Las tortugas ninja*, los *Thundercats*, *He Man*, que nos remiten a un momento y relaciones específicas; en cambio, otros son de ámbitos más privados: la muñeca *Sally*, los títeres, el laboratorio de química, muñecos de plastilina, colores, etcétera. Al interior del grupo se crea un lenguaje, un código por todos entendido.

Las tortugas ninja mutantes adolescentes surgen a partir de un cómic en 1984, y en 1987 sale al aire en Estados Unidos la serie de televisión; no importa que algunos no sepamos cuándo y dónde surgió o quién era el guionista, pero todos sabemos que Leonardo era el líder, que comían *pizza*, que peleaban contra el mal, y que tener esos juguetes daba estatus frente a los compañeros de clase; algunos sabían acerca de las armas y los poderes que tenían.

Otro recuerdo derivado de una serie de televisión son los *Thundercats*; creada a mediados de 1980, la

serie era producida por un estadounidense y dirigida por un japonés, por lo que mezclaba estilos de animación de ambos países. Eran felinos del reino de *Thundera* que peleaban contra los mutantes liderados por *Mmmm-Ra*; cada uno de los protagonistas tenía habilidades de distintos felinos (león, pantera, chita, tigre, etcétera) y que daban nombre a los personajes. En esa serie podían verse objetos que podríamos llamar rituales, ya que otorgaban poderes especiales al protagonista; un ejemplo es la *espada del augurio*, donde León-O podía ver “más allá de lo evidente”. Al ser parte de una trama, este objeto se convirtió entre los niños en una especie de objeto *de culto*.

En el juguete-juego se mezcla la realidad y la fantasía, pues la imaginación del niño lo vuelve casi un *fetiché*, como presencia de lo real. Estos juguetes-objetos, en su momento podían ser signo de estatus porque en ellos no cabía propiamente una función, sino que ésta se mezclaba con la del signo, y al paso del tiempo se volvían símbolos de una época, del lejano tiempo de la



⁶ Maurice Halbwachs, *La memoria colectiva*, Zaragoza, Prensa Universitaria de Zaragoza, 2004, p. 59.

⁷ Marc Augè, *Dios como objeto. Símbolos-cuerpos-materias-palabras*, Barcelona, Gedisa, 1997.



infancia. Podríamos decir que los juguetes se convierten en vestigios del pasado de nuestra cultura: “La elección de mercancías crea incesantemente ciertos modelos de discriminación, desplaza unos y refuerza otros. Los bienes son entonces la parte visible de una cultura. Están ordenados en panoramas y jerarquías que ponen en juego toda la escala de discriminación de la que es capaz la inteligencia humana”.⁸

Estos autores también nos dicen que la elección de la mercancía es un acto racional, que negocia las estructuras organizativas, el hombre recrea el universo de libre elección. Da sentido al mundo interpretando la sensibilidad del mismo. Como ser racional el niño también elige, aun cuando esa elección este constreñida a la estructura social y voluntad de sus padres.

Los recuerdos

Mientras los niños juegan, el juguete está a cargo de los niños, es moldeado y delimitado por ellos.⁹ Es a partir del juego que nos vamos integrando al mundo, es el juguete el intermediario entre mi yo y el yo del otro. Es mediante el juego y el intercambio de juguetes que nos comunicamos con los demás; es en un momento del todo de la infancia: “[...] el deseo de uno por un objeto se alcanza mediante el sacrificio de algún otro objeto, que es el centro del deseo de otro individuo”.¹⁰

El juguete instaura la vida social, en la cosmovisión mesoamericana es el objeto lo que está dado, mientras la persona es quien se construye:

La creación (a'nq'b'il) del hombre (*ichan*, mam) se desarrolla en la totalidad del cosmos (*najb'il*) junto con los demás seres animados e inanimados. En el proceso del ciclo de vida (*chwinqlal*) tiene vital importancia la etapa de gestación (*iqa'n wi' o tx'on wi'*) y el nacimiento (*anq'il*), procesos que anticipan el ingreso de un nuevo miembro

⁸ Mary Douglas y Baron Isherwood, *El mundo de los bienes. Hacia una antropología del consumo*, México, Conaculta/Grijalbo, 1990, p. 81.

⁹ Walter Benjamin, *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1974.

¹⁰ Arjun Appadurai (ed.), *La vida social de las cosas. Perspectiva cultural de las mercancías*, México, Grijalbo, 1991, p. 18.

de la familia a la sociedad que lo modela de acuerdo con los parámetros culturales. A este proceso se le denomina en los rituales propiciatorios *chwinqlal*, y a la modelación como persona *tx'isal wnaq*,¹¹ es decir, proceso de formación de la persona hasta su muerte.

Después del alumbramiento, la comadrona procede a lavar y secar con mantas de algodón al recién nacido. Se procede entonces al momento propicio del ritual con la colocación de materiales y herramientas en la mano del bebé según su género, por ejemplo: a las niñas se les ponen materiales relacionados con el tejido, tales como hilo, aguja, tijeras, botones, etcétera; a los varones, instrumentos del campo como azadón, machete, hoz, mepal, lazo, etcétera.¹²

El niño llega a un mundo lleno de objetos que va comprendiendo a partir de su relación con el juguete. No es necesario que se trate de un objeto complejo, pues son más bien los de carácter simple los que el niño entiende mejor. Los juguetes dan testimonio de un diálogo entre la imaginación infantil y la realidad, entre los objetos y las personas.

Son juguetes también aquellos que se inventan, que se van creando, como una escoba que se transforma en micrófono, o una cobija que es una tienda de campaña, un limón que es pelota, o semillas que son fichas, papeles coloreados que son billetes. Los niños van reinventado una y otra vez los objetos, pues el juego no termina ni empieza en el juguete, sino que va más allá de éste: es parte de, pero también lo trasciende, es más bien vehículo de la imaginación y de las relaciones sociales.

Al preguntar a mis compañeros por sus juguetes, éstos no vinieron a su recuerdo de manera aislada, sino que estaban acompañados de otros objetos, situaciones, amigos, familia. Es el recordar cuando fuiste a la

¹¹ Los términos y las categorías en lengua toj qyol algunas veces se expresan en compuestos y frases como en este caso, donde *tx'izal* significa “hacer crecer, formar, modelar y cuidar”; y el concepto persona que se traduce como *wnaq*; a esta palabra también se le entiende como “gente” en tanto concepto marcador de identidad grupal o de pueblo en el sentido político-gentilicio.

¹² Cecilio Rosales, “Aproximación a la noción de persona en mam”, en *Revista Pueblos y Fronteras*, núm. 4, dic. 2007-may 2008, p. 5, en línea [<http://www.pueblosyfronteras.unam.mx>] consultada en 2011.



casa de tu amigo y te regaló un juguete que por mucho tiempo fue uno de los más preciados; o la espada de madera que te hizo tu papá, por la cual te castigaron al llevarla a la escuela; o de cómo tú eras la *Barbie*, mientras las muñecas eran tus amigas; de cuando aprendiste a andar en bici, o a jugar con la *Play Station*; de la cobija que tejió tu abuela, con la cual hacías campamentos; de que sólo tenías títeres y no otro tipo de juguetes como los demás niños; de los *animés* que tus amigos con más dinero podían tener pero tú no; de cuando descubriste o dedujiste que no existían los reyes magos para después contárselo a tus primos; de que como no tenías con quién jugar y pedías un juguete con grabaciones que te hicieran sentir la presencia de los demás; de los muñecos de plastilina o las enormes construcciones que hacías con los bloques de Lego; de cuando jugabas burro castigado o *Stop*, o de cuando decidiste dejar de jugar porque ya eras grande.

“Es difícil decir en qué momento ha desaparecido un recuerdo colectivo, y si ha salido del todo de la conciencia del grupo, porque precisamente basta con que se conserve en una parte limitada del cuerpo social para que podamos volver a encontrarlo en cualquier momento”.¹³ Puedo decir que todos nos volvimos a encontrar en ese momento lúdico y que al paso del tiempo se ha convertido en mitológico; el juguete se convierte en un objeto antiguo que, no está por demás decirlo, cobra cada vez más fuerza entre los coleccionistas y las exposiciones museográficas. Es indicio cultural del tiempo, es la nostalgia, es el recuerdo del origen. Origen que remite al individuo a etapas anteriores a su nacimiento, al de sus padres y abuelos, el que paradójicamente guía su futuro. “El objeto mitológico, de funcionalidad mínima y de significación máxima, se refiere a la ancestralidad o incluso a la anterioridad absoluta de la naturaleza”.¹⁴

Con la imaginación del niño el juguete adquiere significación, aun cuando conviva con su funcionalidad, la cual sin embargo tampoco está suficientemente clara; en ese sentido se equipara de cierta manera al

objeto del arte, donde la funcionalidad está dada por el goce estético, mientras al juguete corresponde un goce lúdico.

Conclusiones

Los juguetes pueden jugar un doble papel: por una lado son objetos de consumo que proveen de un atributo y estatus al portador, así como obligaciones interpersonales específicas; por otro, dichos objetos se vinculan a referentes personales y permiten la identificación con otros miembros de una colectividad específica.

A lo largo de este breve artículo he tratado de mostrar parte de la complejidad de los objetos, particularmente en el caso de los juguetes, dentro de un plano espacio-temporal. La imaginación del niño permite arrancar al juguete de su funcionalidad: por momentos se desprende de las imposiciones del sistema de consumo, así como de las de los padres, para “impregnar” al juguete de algo más y recrearlo; otras veces para regresar a lo primigenio. Así, “el mundo de la percepción del niño muestra por todas partes las huellas de las generaciones anteriores, se enfrenta con ellas, lo mismo que con los juegos”.¹⁵

Al seguir su trayectoria podemos ver que el juguete permite no sólo acercarse a la realidad, sino también construir otros mundos, ya sea en otro espacio o en otros tiempos; como sociedad nos encontramos en una invención permanente de nuestras representaciones, mediante las cuales se crean identidades que legitiman o no las relaciones sociales y de poder. Los objetos y los juguetes son expresiones, representaciones, significaciones de esas relaciones; si transformamos y cambiamos los objetos a partir del uso, la significación o el recuerdo, entonces podremos cambiar las relaciones de poder asimétricas que se construyen en función de la relación con esos mismos objetos. Los juguetes pueden echar a volar la imaginación y el recuerdo para olvidarse del mundo tal y como es y, por qué no, inventar uno distinto.



¹³ Maurice Halbwachs, *op. cit.*, p. 84.

¹⁴ Jean Baudrillard, *El sistema de los objetos*, México, Siglo XXI, 2010, p. 92

¹⁵ Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 75.