



Un derecho, un juguete y miles de niños

El juguete-juego como medio de construcción de subjetividad, expresión y representación de los derechos de los niños y niñas



Anahi Miguera. Lic. en Servicio Social y Doctoranda de la Universidad Nacional de Rosario. Miembro del CLeCITS, Centro de Investigación en Campos de Intervención del Trabajo Social. U.N.R.

Jorge Salduondo. Mag.en Ciencias de la Educ. Mención Comunicación. Docente e investigador UNICEN – FACSO



Resumen

Del mundo del juguete-juego al espacio-tiempo de los derechos, es una producción que se inscribe en el ámbito de la educación, la comunicación y el trabajo social. Este análisis se propone la interrelación de categorías propias del mundo de la niñez que signifiquen ese escenario de construcción de sentido que nos señalan los niños. Territorio donde se despliega la creatividad, desde donde se comunican y nos comunican su sentir, su pensar, donde construyen su subjetividad-identidad.

Este ensayo es producto de experiencias profesionales en la intervención social y la docencia. Nos sentimos conmovidos por el mundo de la infancia, tornándose sustantivo el paso por nuestra propia niñez.

Palabras claves: juguetes-juego, derechos, subjetividad-identidad.

Un derecho, un juguete y miles de niños

El juguete-juego como medio de construcción de subjetividad, expresión y representación de los derechos de los niños y niñas

En el año 2016, los medios de comunicación dieron a conocer la historia de Rami Adham, hombre sirio radicado en Finlandia conocido como “el traficante de juguetes”. Rami viajaba largas distancias, en plena guerra, para llevarles a los niños sirios ositos, muñecas, pelotas y marionetas. En sus viajes a su lugar de origen, descubrió que un



juguete le devolvía la sonrisa a un niño. En un contexto bélico, un acto restitutivo de derechos, se abría camino.

Extrapolar esta escena nos permite pensar cómo, en contextos de mayor vulnerabilidad, marginalidad y exclusión, opera el juego en infancia, entendiendo que ésta “se construye a través de un conjunto de fuerzas sociales, intereses económicos, determinantes tecnológicas, fenómenos culturales, incluyendo, por supuesto, como uno de sus parámetros, el discurso sobre ella”. (Qvortrup, Jens, 1998). Observamos cómo ese lazo que genera Rami, se torna una oportunidad para que cada niño despliegue la posibilidad de ser y crear a través de un juguete-juego. ¿Qué es lo que le devuelve ese acto a un niño? En principio podríamos contestar, el derecho a ser niño aunque observamos que este acto restituye también la dignidad. Jugar implica, entre otras cosas, para el niño, ingresar a un mundo de significaciones. Fomenta la imaginación, la creatividad, incentiva al aprendizaje de nuevas habilidades, promoviendo la exteriorización de sentimientos y emociones. Jugar posibilita descubrir y conocer el entorno más próximo favoreciendo la construcción de la subjetividad.

En su muestra de fotos, Lujan María Berdesegar nos muestra, a través de los juguetes, los derechos de niños y niñas. Hemos tomado tres imágenes representativas de dicha muestra para pensar de qué forma un juguete puede operar en la restitución de un derecho. Su lente mira a los niños y su mundo, entendiendo, tal como lo dice (Qvortrup, 1998) que “cualquier cosa que los niños hagan, la realizan dentro de marcos conceptuales de la infancia que fueron construidos y reconstruidos previamente por fuerzas sociales de mayor peso”.



El escenario de la infancia es creado por los niños, los adultos, la familia, las instituciones, el estado, la sociedad. Estos escenarios son productores de subjetividad a la cual se la conoce como “plural y polifónica”. No conoce ninguna instancia dominante de determinación que gobierne a las demás como respuesta a una causalidad unívoca” (**Guatarri, Felix**, 1996).

La subjetividad puede ser analizada considerando varias interfaces. Le Fur y Grima mencionan; “la subjetividad como el conjunto de los efectos, variables histórica y situacionalmente, de discursos socialmente instituidos que ofrecen modelos identificatorios o tipos ideales, a través de los cuales los sujetos se perciben a sí mismos según las representaciones que les otorgan esos dispositivos”. (**Grima, Jose Manuel-Le Fur Alicia**, 1999).

La subjetividad implica pensar en la singularidad de las experiencias. Estas refieren a un cúmulo de situaciones vividas que nos construyen y acompañan durante toda la vida. Las experiencias pueden ser placenteras o no. El registro de la experiencia se concreta desde lo individual, lo subjetivo, lo propio, la singular y personal, lo diferente del otro que nos distingue y caracteriza. La subjetividad resulta así el conjunto de características particulares que hacen del ser humano, un sujeto único e irrepetible, una persona autónoma con pensamientos, deseos e intereses.

Al mismo tiempo, visualizamos a la subjetividad en el conjunto de imágenes, sensaciones, actitudes, aspiraciones, sentimientos, percepciones que impulsan el actuar de los individuos en la interacción permanente con la realidad.



Y si hablamos en términos de producción de subjetividad, es oportuno analizar la categoría Identidad. La misma se reconoce como un proceso constituido por prácticas con un significado cultural, social, ideológico. Nos constituimos en relación a nuestra historia, nuestras prácticas y el significado colectivo que estas adquieren. Esto está reflejado en las formas de pensar, en el actuar, el hablar, en la manera en como concebimos en mundo. Castell entiende por identidad al “ proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo cultural, o un conjunto relacionado de atributos culturales, al qué se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido. Para un individuo determinado o un actor colectivo puede haber una pluralidad de identidades. No obstante, tal pluralidad es una fuente de tensión y contradicción tanto en la representación de uno mismo como en la acción social”. **(Castells, Manuel. 2001)**. Por su parte Giddens afirma que “las identidades son fuentes de sentido para los propios actores y por ellos mismos son construidas mediante un proceso de individualización”. **(Giddens, Anthony, 1991)**.

Devolverle al niño lo que le es propio, lo que le pertenece, la capacidad de ser niño. En el mundo de la infancia, el juego-juguete le reintegra a cada niño la posibilidad de ser y crear su propio mundo de significaciones, tornándose esto un acto restitutivo de derecho. El derecho a preservar la niñez pese a los contextos de vida de cada infante - se abre al juego- que legitima la producción de subjetividades mas allá de los escenarios que habitan.

La categoría niñez alcanza en la actualidad el valor de nomenclatura técnica que se abstrae de los circuitos de pertenencia y se la universaliza. Se desconoce de esta manera las diferencias que a nivel de su subjetividad imprimen las prácticas culturales



y los territorios de circulación de los niños, aunque si podemos, aventurarnos a construir una posible lógica de interrelación, en tanto la subjetividad responde al campo de producciones simbólicas colectivas- creencias, prejuicios, juicios, representaciones sociales y el imaginario social- que sostienen posicionamientos subjetivos y atraviesan discursos y prácticas de los niños y niñas.

El sentimiento de la infancia, que comienza a manifestarse en el siglo XVII, adquiere toda su fuerza hegemónica en el siglo XX, con el auge de las nuevas redes sociales y familiares donde, el papel del hijo-niño-niña adquiere un funcionamiento central en el nuevo andamiaje tecnológico actual. Fue Philippe Aries quien, en sus estudios históricos, introduce la conceptualización referida al nacimiento del “sentimiento de infancia”, en el periodo anterior a la Revolución Francesa. Es sabido que en la Edad Media, con las sociedades agrarias y la estructura del modo de producción feudal – que hacía que el niño naciera y creciera en una red social y estatutaria ya decidida y determinada por la escasa o nula movilidad, donde el que nacía vasallo terminaba su vida siéndolo-, el lugar de la infancia pasaba de algún modo inadvertido.

Existen diversos sucesos históricos, sociológicos y antropológicos que han delimitado y enunciado lo que podríamos denominar “la historia viva y épica del juguete moderno” en relación a la noción de infancia. De esta manera nos introduciremos en relación niño-juguete.

La historia del objeto-juguete nos habla del universo infantil y de lo que el mundo adulto les fue proponiendo y a la vez exigiendo a los más pequeños para promover su desarrollo.



Los primeros juguetes no fueron inventados y contruidos por fabricantes especializados, sino que, nacieron de los diferentes oficios: en talleres de tallistas en madera, de fundidores de estaño, en confiterías como figuras de pasteleros, en casas de fabricantes de velas como muñecos de cera, en el taller del tornero – donde se adquirirían soldados de plomo-, en lo del calderero. Walter Benjamín, deduce de ello que los precursores de la industria del juguete propiamente dicha fueron “los vendedores de artículos de tornería, de hierro, papel y fantasía y, en ciudades y ferias, los buhoneros. Los juguetes de todos los pueblos fueron producto de la industria doméstica” (Benjamín, 1989: 80)



Con la llegada del capitalismo, la industria, la burguesía y el proletariado, el cambio social, determinado por el individualismo emergente del incipiente consumo, enuncia la importancia del desarrollo individual para triunfar en la vida. La educación y, con ella, el desarrollo de la infancia adquieren, poco a poco, un nuevo estatuto moral, científico,



legal y social. En este contexto el niño pasa a ser objeto de conocimiento especializado y, con él, los objetos y juguetes que se le ofrecen y rodean.

No hay duda de que el sitio privilegiado del niño en la célula familiar y social, la privatización cultural de la familia, la situación de lo escolar y el abandono de la vida campestre en beneficio de los espacios-tiempos urbanos e industriales, fueron delineando el papel de la infancia, así como del juguete.

Uno de los juguetes más antiguos y tradicionales es la muñeca. Su origen remoto nos remite a los ídolos y dioses de la antigüedad, algunos de los cuales se han transformado en las primeras muñecas y juguetes de la humanidad. La transición de las muñecas de la condición de ídolos a la de juguetes ocurrió probablemente en Egipto, hace alrededor de cinco mil años. De ahí en adelante, el perfeccionamiento de los muñecos no ha tenido límites. La existencia de artefactos programados electrónicamente y conectados con varios programas en Internet, nos adelanta el futuro horizonte del encuentro interactivo entre la pantalla y los muñecos. (Von, 2001).

De este modo, a fines del siglo XIX y comienzos del XX, los juguetes con los que jugaban los niños eran producciones artesanales de madera, trapo, piedra, barro o cartón. Luego, estos objetos-juguetes adquieren mayor consistencia por el uso de la denominada hojalata, con la cual los objetos cobran cierta autonomía de movimiento, que se incrementa con el resorte y la cuerda, antecedentes de lo que serán las pilas. Entre los juguetes de “mecánicos” de hojalata se destacan el automóvil, los trenes y juegos de construcción y armado como el famoso “mecano” nacido en Gran Bretaña en 1901. Dichos juegos serán el antecedente de lo que llegarán a ser los juegos de armado, desarmado y encastre de plástico después.



El material plástico junto con la producción industrial en serie de juguetes adquiere un auge inusitado, alterando la relación entre la oferta de juguetes y la demanda infantil al respecto. El mundo industrial modifica el mundo del niño, dándole la posibilidad de reproducir fielmente en miniatura, el mundo de los grandes, de los adultos.

La diferencia entre un juguete hecho de plástico y uno más artesanal no radica solamente en la materialidad del objeto juguete, sino fundamentalmente, en el soporte representacional, puesto que este forma parte de la representación. El material plástico, cada vez más refinado y elaborado, comienza a determinar los juegos y actividades de los niños, aplacando impensadamente, el afán inventivo que los caracteriza y salva, muchas veces del mundo del adulto. Poco a poco el juguete se convierte en resultado de numerosos test y de conocimientos “científicamente comprobados” para desarrollar acertadamente las distintas actitudes corporales, motrices y cognitivas.





La Convención de los Derechos del Niño propone en su artículo N° 31 que los Estados partes reconocen el derecho del niño al juego y a las actividades recreativas propias de su edad. Asimismo, los Estados respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

La tendencia actual lleva a ubicar todo el conocimiento en función del objeto, con lo cual ya no sería necesario que el niño descubra y encuentre azarosamente el mundo que lo rodea sino, simplemente, que juegue con el objeto-juguete para conocer y aprender, respondiendo a todos los estímulos que allí se encierran. Entonces, el objeto trivializa la búsqueda, el azar y la aventura infantil?. Pese a todo, la industrialización masiva de elaboración de juguetes, no ha podido aun con el inmenso potencial creativo del niño, entonces así, el objeto deja de copar la escena para dar lugar al despliegue lúdico, al contexto de juego donde el niño aprende a conocer la vida, a explorarla, permitiéndole esto no solo aprendizaje sino también su desarrollo integral. El desafío es, garantizar a la niñez el juego como espacio constructor de subjetividad e identidad de modo que el verdaderamente jugado no sea el niño sino el juguete.

La historia de Rami Adhan – en este contexto complejo de cambio epocal- derribó fronteras y contextos, nos demostró que basta la voluntad de generar lazos y de apostar en la infancia para que un hecho restitutivo de derechos allí se produzca.



BIBLIOGRAFIA

- **Aries, Philippe** (1993), "La infancia", en Revista de Educación N° 254, España.
- **Castells, Manuel** (2001). Le Era de la Información. Economía Sociedad y Cultura. El Poder de la Identidad. Siglo Veintiuno Editores. México.
- **Convención sobre los Derechos del Niño.** Adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de Noviembre de 1989.
- **Giddens, Anthony** (1991): Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age, Cambridge, Polity Press [edición castellana: Modernidad e identidad del yo, Barcelona.
- **Guatarri, Félix** . (1996) Caosmosis. Editorial Manantial. Buenos Aires.
- **Grima, Jose Manuel-Le Fur Alicia.** (1999) ¿Chicos de la calle o trabajo chico? Editorial Lumen/ Hvmánitas. Bs. As.
- **Levin, Esteban.** 2007. Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo. Nueva Vision. Buenos Aires.
- **Qvortrup, Jens.** (1998) La Infancia y las Macroestructuras Sociales. Congreso de la American Sociological Association. San Francisco.
- **Walter Benjamín.** 1989. Escritos. Nueva Visión. Buenos Aires.

Muestra fotográfica: "Un Derecho, Un Juguete y Miles de Niños" (2014) Por Luján María Berdesegar, evocando el Día Internacional de los Derechos de Niños.