

HISTORIA DE LA INFANCIA OBSERVADA DESDE LOS EJES DEL JUEGO, JUGUETE Y DESIGUALDAD

Historia de la infancia
observada desde los
ejes del juego, juguete
y desigualdad

Patricia Castillo-Gallardo¹

Resumen

La existencia o no de la infancia así como su relevancia en la historia es una cuestión que depende de las categorías que se utilicen para definir esa experiencia como objeto particular de estudio. Revisaremos arqueológicamente la historia de la infancia en Occidente, poniendo el acento fundamentalmente en tres cuestiones: 1) las representaciones de la infancia de la Antigüedad, la Edad Media, la Modernidad y la época contemporánea, descritas por los historiadores, 2) los aspectos de esta historia que nos evidencian un hacer con la diferenciación social entre los niños según estatus, casta o clase, 3) el rescate de las prácticas parentales y sociales dirigidas a la infancia a través de la historia del juego y el juguete en cada tiempo histórico. Como conclusión se reflexionará respecto a las transformaciones en los contenidos que el mundo adulto propone a los niños para su subjetivación en cada periodo histórico.

Palabras clave: Historia de la infancia; Historia del juguete; Juego infantil; Relaciones paterno-filiales.

Abstract

The existence or not of childhood, as well as its significance presence in history, is a matter that depends on the categories of analysis that are used to define that experience as a particular object of study. We present an archaeological review about the history of childhood, emphasizing on three issues: 1) representations of childhood in Antiquity,

¹ **Patricia Castillo-Gallardo** – Universidad Diego Portales.
E-mail: patricia.castillo@udp.cl

the Middle Ages, the Modern, and Contemporary Era, described by historians; 2) the evidences of differential practices among children according to their status, caste or class; and 3) the rescue of parental and social practices intended for childhood, through the history of play and toy in each historical period. As conclusion, a reflection about changes in contents that adult world offers to children for its subjectivation in each historical period.

Key words: history of childhood; history of toys; childhood play; parent-child relationship.

Resumo

A existência ou não da infância, bem como sua presença na história, é uma questão que depende das categorias de análise que se utilizem para definir essa experiência como um objeto de estudo particular. Analisaremos do ponto de vista arqueológico história da infância na cultura ocidental, focando-nos em três questões: 1) as representações sobre a infância na Antiguidade e nas Idades Média, Moderna e Contemporânea, descritas pelos historiadores; 2) os aspectos dessa história que evidenciam práticas de diferenciação social entre as crianças segundo seu status, casta ou classe e 3) o resgate das práticas parentais e sociais dirigidas à infância através da história dos jogos e dos brinquedos em cada período histórico. Como conclusão se refletirá a respeito das mudanças nos conteúdos que o mundo adulto propõe às crianças para sua subjetivação nos diferentes períodos históricos.

Palavras-chave: História da infância; História dos brinquedos; Jogos infantis; Relações paterno-filiais.

HISTORIA DE LA INFANCIA OBSERVADA DESDE LOS EJES DEL JUEGO, JUGUETE Y DESIGUALDAD²

Historia de la infancia
observada desde los
ejes del juego, juguete
y desigualdad

1. INTRODUCCIÓN

La Historia de la Infancia es un campo en el cual están presente importantes conflictos teóricos y metodológicos. Entre los autores frecuentemente mencionados, hay importantes polémicas las cuales aún están irresueltas. Philippe Ariès (1973), por ejemplo, quien puede ser considerado el fundador de la historiografía de la infancia en Europa, fue posteriormente fuertemente criticado debido a sus planteamientos respecto a la inexistencia de la infancia en la Edad Media. Lloyd DeMause (1995) historiador de la infancia desde la psicohistoria, ha sido frecuentemente acusado de tener una mirada catastrofista y poco objetiva. Linda Pollock (1990) ha discutido sistemáticamente la forma en que estos historiadores de la infancia seleccionaron fuentes institucionales, profundamente distanciadas de las grandes mayorías, y ha señalado que las aberraciones dirigidas a la infancia son elementos aislados, que no pudieron haber sido verdaderamente generalizados, pues de haber sido de tal modo masivo, simplemente las sociedades lo habrían demostrado en su conformación final y no es así.

Cunningham (1991, 2005, 2006) Arguye que este conflicto entre los historiadores se produce precisamente porque se están observando fenómenos distintos, mientras

² Este artículo de reflexión es una síntesis de la investigación denominada “Discursos contemporáneos sobre infancia y su manifestación en el juego y el juguete” presentada para optar el título de Doctor en Psicología en la Université Paris VIII. 2013. Financiación aprobado por Conicyt Chile en el año 2007.

Ariès y Becchi tienen el lente puesto en la historia de la infancia (en tanto acción pública y pensamiento), DeMause, Pollock y Badinter lo han puesto en las relaciones paterno-filiales. Él trata de hacer una reconstrucción un poco más equilibrada, obteniendo como resultado para la época contemporánea una tensión entre la desaparición de la infancia planteada por Postman (1994) y la “Ideología de la Infancia” planteada por Ariès.

Cómo resulta evidente la existencia o no de la infancia así cómo su presencia en la historia es una cuestión que depende, como en todo, de las categorías que se utilicen para definir esa experiencia como objeto particular de estudio. En este caso, haremos una suerte de arqueología de la relación pedagógica en Occidente y por relación pedagógica entenderemos una dimensión de las prácticas de cuidado y socialización, que desde siempre han existido en la relación entre adultos y niños, por tanto, lo pedagógico escapa a lo que está inmerso única y exclusivamente en el espacio físico de la escuela, sino a algo que se inscribe en el orden cultural que constriñe las prácticas de los actores observados en función de la reproducción de la sociedad y su cultura.

En esta investigación teórica sobre la relación de transmisión de saber entre adultos y niños se pondrá el acento en tres perspectivas: 1) las representaciones descritas por los historiadores para la infancia de la antigüedad, la edad media, la modernidad y la época contemporánea, 2) los aspectos de esta historia que nos evidencian un hacer con la diferenciación social entre los niños según estatus, casta o clase, 3) el rescate de las prácticas parentales y sociales dirigidas a la infancia a través de la historia del juego y el juguete en cada tiempo histórico.

De estos puntos los primeros dos no requieren mayor justificación teórica. El primero es un recorrido necesario por las representaciones históricas que ha tenido la infancia y los niños en cada tiempo y el segundo busca establecer el cómo la desigualdad ha estado presente en cada momento y ha

generado diferenciaciones en las representaciones y prácticas dirigidas a la niñez. El tercer punto es necesario justificarlo más ampliamente, pues su inclusión es uno de los aportes de este artículo al adicionar algo que regularmente va por fuera de las representaciones oficiales.

La importancia del juego y el objeto-juguete ha sido, principalmente abordada por las investigaciones que se han desarrollado en la época contemporánea con la finalidad de esclarecer la transmisión temprana de contenidos relacionados con el género (Belotti, 1973; Blakemore & Centers, 2005; Campenni, 1999; Daldry, 1982; Freeman, 2007; Jadva, Hines, & Golombok, 2010; Levy, 1994; Miller, 1987; Robinson & Morris, 1986; Serbin, Connor, & Iler, 1980; Serbin, Poulin-Dubois, Colburne, Sen, & Eichstedt, 2001; Yvonne M. Caldera, 1989).

El objeto-juguete transmite, además de claves para la identificación cultural del género, muchos otros contenidos ideológicos dirigidos desde el mundo adulto a los niños y que, normalmente, pertenecen a lo que Jean-Claude Abric (2003) llamaría la “zona muda” de la representación, es decir, eso que aparece cuando se interroga algo del orden de las prácticas, pues no es parte de los aspectos más conscientes y accesibles de la representación de la infancia.

Algunos estudios que se han realizado en los últimos años indagan la transmisión cultural en una diversidad de aspectos. Por ejemplo, Pope (1999) indaga las representaciones ideales del cuerpo masculino a través de los objetos juguetes que son los favoritos de los niños varones a una edad muy temprana. Denieul (1979) en “Jeu de Societé”, analiza las transformaciones sociales a las cuales responde el surgimiento y masificación de estos, los juegos de “sociedad” (Monopoly, Gayplay, Marketing, Jeu de la Bourse, Pétropolis, Long Cours, Richesses du Monde y Wild Life) y la manera en que estos se transforman en herramientas de transmisión de los consensos sociales económicos de cada tiempo histórico. Berg (1986), afirma que juguetes como “Transformers”, “Barbie”

y “Cabbage Patch Kids” inciden en la prescripción de ciertos elementos identitarios que representan importantes cambios psíquicos, sensoriales y sociales que se relacionan con el ordenamiento productivo.

La investigación contemporánea en psicología ha sido tremendamente exhaustiva en indagar los elementos presentes en la escena lúdica y frente a este panorama de estudios contradictorio ha establecido un elemento que es para nosotros de máxima relevancia: ningún objeto-juguete puede por sí solo inducir ideas, modificar estados de ánimo, desarrollar aptitudes que no existen o menoscabar las existentes. Si hay algo que nos han enseñado los estudios con observación de bebés en esta materia es que la relación y significación que los niños otorgan a los objetos está siempre mediada por las percepciones, expresiones y significaciones que los otros significativos les otorgan. Y esa transmisión se realiza de manera inclusive inconsciente.

Resulta evidente que el objeto, por sí solo, no es el elemento fundante de la transmisión ideológica, sino más bien, son las representaciones sociales de los adultos que los rodean las que vehiculizan los contenidos que los niños luego apropián. Inclusive en aquellos casos en los que el objeto intenta promover por sí solo contenidos ideológicos, si estos no acuerdan con las expectativas de quienes pertenecen al entorno inmediato, la preferencia de los niños se inclina por otros objetos que sí representan las aspiraciones implícitas de su entorno. Esto es claro en un estudio realizado por Elizabeth Chin (1999) en el que se muestra la ineficacia del objetivo de la muñeca étnica-en tanto promotora de revalorización de las identidades culturales no hegemónicas-.

Esto, sin embargo, no desaloja la idea de que los objetos-juguetes portan contenidos ideológicos, de hecho la reafirma, salvo que no puede ser observado ese efecto sin considerar al objeto-juguete como un vehículo, un mensajero de expectativas, de temores, de promesas y de mandatos.

Este papel del juguete –como vehículo de significaciones del entorno–, es algo que puede permitir describir aspectos relativamente invisibles desde otras ópticas de las prácticas dirigidas a la infancia en toda época. Por ello, se propone que resituar el lugar de este objeto en la historia de la infancia y de sus representaciones; tiene la importancia de rescatar otro aspecto de la relación entre adultos y niños.

2. ANTIGÜEDAD: CIUDADANOS O EXPÓSITOS

Las representaciones de la infancia en el mundo antiguo dependen en primer lugar de la comunidad política en la que los niños nazcan y la concepción de sociedad y educación que en dicha comunidad exista (Becchi, Julia, & Bardet, 1998). Ya, desde la antigua Grecia, hubo importantes diferencias entre las distintas comunidades políticas y la formación de los niños. En Lacédémone, por ejemplo, el estatus político del niño se relaciona con su posición respecto de la casta dominante de los espartanos. Dicha casta, establece normas claras para la concepción y el matrimonio, vigilando el embarazo con atención y confiando en una comisión la decisión de acoger o abandonar a los niños que presentaban algún defecto físico.

Los niños espartanos pasaban sus siete primeros años en el hogar familiar, para después formar parte de grupos, cuya educación contempla aspectos tempranos de introducción en una disciplina férrea y colectiva, donde la individualidad se somete al quehacer en conjunto con otros. Los infantes pasaban frío, hambre, aprendían combate, deportes, música, artes, lectura rudimentaria y retórica³. El *agelé* era guiado por sus mayores que habían sido condecorados como los mejores y había una serie de pasajes rituales que marcaban el paso de una etapa a otra (Becchi et al., 1998).

³ Retórica, es la ciencia que aprendían, diferente al discurso, en el sentido de ser un poquito más complejo

Con esto es visible, por ejemplo, el papel secundario de la madre, tanto en la protección como en la educación del infante. En general, en el mundo antiguo el estatuto del niño en el útero se encuentra resguardado. El aborto estaba penado y la mujer encinta era objeto de protección y de consideraciones hasta que daba a luz. Ese estatuto se encuentra reconocido en gran parte de la literatura arqueológica sobre el tema (Baills, 2004; Hirt, 2004).

La temprana inserción en la vida social de la ciudad da cuenta de una concepción en la cual la infancia podría dividirse entre el tiempo de jugar y el tiempo de aprender⁴. Donde el tiempo de jugar, parece ser el verdadero tiempo de la infancia, pues como lo señala Manson (2001) no existe en griego un vocablo para la palabra juguete o jugar, en griego todos los vocablos concernientes a las actividades lúdicas se adjuntan a la palabra “niño”, el verbo jugar sería “hacer el niño” (Manson, 2001:26).

Esta indiferenciación entre el objeto y su propietario dice mucho acerca de la concepción del mundo antiguo respecto de los niños, al menos en los primeros tiempos. Los niños son, finalmente, algo que juega. Después de los siete años es un tiempo de aprendizaje de la función social y eso, definitivamente, no se hace jugando.

Los niños, ciertamente, pertenecen a la comunidad política y a través de ella deben aprender los valores necesarios para ser un aporte al grupo perteneciente. De ahí que existirá un sistema educacional especialmente diseñado para ello.

En el caso de Esparta, la finalidad de la comunidad era la guerra, no ha de extrañar entonces la importancia concedida a las habilidades físicas y la capacidad de resistencia en su sistema educacional. La situación en Atenas varía un tanto. En ella, los niños y niñas también son hijos de la comunidad política y, por tanto, las decisiones que les conciernen son tomadas por

⁴ Incluso más, el aprendizaje es algo que se hace con otros, está guiado y contempla muchos sacrificios (Becchi et al., 1998, p. 44)

un conjunto de ciudadanos nominados para dicha función. Particularmente importante era la opinión de un consejero en educación que acompañaba a la familia en la formación inicial de los recién nacidos, una vez que estos han sido recogidos y legitimados por el nombre del padre. No obstante, en Atenas la educación es financiada por el conjunto de las familias de la clase alta, por tanto, no todos los niños serán incluidos en el sistema escolar (Becchi et al., 1998).

La división entre hombres libres y esclavos en Atenas es mucho más radical y, por ello, muchas de las tareas de cuidado de los niños y adultos son realizadas por hombres, mujeres y niños pertenecientes a los sectores bajos de la sociedad. La educación, en este caso, es una educación de elite en la cual, lo central, no será el arte de dominar la guerra, ni de fortalecer el carácter para soportar situaciones extremas, sino el desarrollo de habilidades relacionadas con el arte del ejercicio del pensamiento y la salud. La educación tendrá un mayor grado de personalización y será impartida por maestros con comprobadas habilidades para cada una de las materias en las que instruyen a sus estudiantes.

En la formación de las niñas no hay particularidades que las diferencien por género. De hecho, recibían exactamente, la misma formación después de los siete años que sus pares masculinos (Becchi et al., 1998, p. 45). En Esparta, las diferencias entre género y clase social se manifiestan después. Tanto en la posición que ocupaban en el ordenamiento jerárquico de los espartanos, en el caso de los hombres, como en la destinación final de las mujeres quienes, pese a estar formadas para la guerra, se les asignaba a aportar al objetivo mediante la reproducción.

La división de clases está presente en ambas comunidades políticas (Esparta y Atenas). En ambas, existen niños cuyo destino es abandonar su condición de salvajismo para hacerse cargo de los temas significativos de la ciudad, y, otros tantos que estarán destinados a cumplir tareas de baja calificación. Ejemplificando: aún cuando en Esparta se les otorgue a ambas

clases la misma educación, a la hora de la distribución de las tareas reaparecerán las castas para funcionar como un principio ordenador de jerarquía.

Con el mundo clásico, las representaciones de la infancia no cambiaron mucho respecto a aquellas de las culturas que la anteceden. En las sociedades de la Antigüedad, ubicadas por DeMause (1995) en el periodo de “InfanticidalMode”, prevalecieron las imposiciones de reglas, el dominio mediante el uso de la violencia y el abuso, en todas sus formas.

La historia de la vida privada de los niños está entrelazada con una serie de pasajes y ritos vinculados a la religión y a la identidad. Estos ritos, fundamentalmente, están dirigidos a dar lugar a la trascendencia de la figura paterna (la purificación, la asignación de nombre, el primer baño, el reconocimiento del padre y del Estado) (Baills, 2004; Gourevitch, Moirin, Rouquet, & naturelle, 2003; Néraudau, 2008).

En esta ritualidad también ingresaba el mundo de los juguetes, los que cumplían una serie de funciones rituales que parten en el minuto mismo del nacimiento e incorporación del recién nacido en la familia, puesto que son los primeros regalos de recepción y reconocimiento del bebé y están destinados, también, a su protección. En este sentido, se visibiliza una interesante relación entre el juguete y la religión (Baills, 2004; Coulon, 2004a, 2004b, 2006; Durand, 1998; Gourevitch et al., 2003; Manson, 2001).

En esta fusión, vale decir, juguete y religión o protección divina, también se encuentran los cascabeles, sonajeros y matracas, que son juguetes sonoros, a los cuales también se les atribuían el poder de alejar el mal; al mismo tiempo que se consideraba que dichos juguetes eran fundamentales para la educación musical de los niños (Durand, 1992). La coexistencia de estas disímiles argumentaciones para justificar la presencia temprana de objetos-juguetes dan cuenta de una cosmovisión en la que ambas cosas conviven con bastante más naturalidad que en nuestros días (Rabecq-Maillard, 1962).

En Roma, los juguetes representan también una relación con la identidad. Los primeros juguetes cumplen la función de concatenarse con los símbolos familiares que le darán el sentido de pertenencia al niño a lo largo de su desarrollo (Rabecq-Maillard, 1962).

El niño, en el mundo clásico, dependía de la familia, del padre en particular. Se delinea, así, “el miedo del padre” como un aspecto dominante y característico de la vida de los hijos en la edad antigua. Esto se encuentra presente, ya, en el *Mito de Edipo* e impuesto por una misma ley -especialmente la romana - que sometía al hijo al páter familias, aún en la juventud del sujeto.

Este sometimiento estaba regido, en lo fundamental, por cuestiones relativas a la herencia de un cierto lugar social el que, en el caso de los niños, estaba referido a la legitimidad de su origen, dependiente de la inserción social, del reconocimiento de sus padres y del ser fruto de un matrimonio bien concebido (Hirt, 2004, p. 285). La ley romana puso al lado de la figura del padre, la figura del maestro, también autoritaria, con frecuencia violenta y con legitimidad para golpear con una vara a los estudiantes más lentos y menos sumisos. El imaginario infantil se dobló ante esta estrategia de dominio, a través de la evocación de figuras monstruosas o malvadas que amenazaban a los niños apenas se alejan del control de sus familiares.

La diferenciación sexual aparece con fuerza en las dimensiones que se visibilizan a través de los hallazgos arqueológicos relativos al juego y el juguete. En la medida en que los niños iban creciendo, el juego de muñecas aparece como un elemento central de diferenciación. Éstas, en la antigüedad, no solo eran un elemento que hacía la diferencia entre los sexos, sino también, se transformó en un elemento ritual, cuyo abandono marcaba el paso a la etapa adulta, al matrimonio y a las responsabilidades femeninas del hogar (Dasen, 2004; Manson, 2001; Rabecq-Maillard, 1962, pp. 30-32).

Si articulamos las tres líneas que hemos planteado para esta lectura histórica podemos observar que la infancia parece haber tenido una circunscripción cronológica en los griegos -los siete primeros años-, que fue transitando hacia lo funcional ya llegado el occidente clásico, es decir, el tiempo de la infancia se termina cuando se adquieren ciertas responsabilidades (casarse, ir a la guerra, etc.).

3. EDAD MEDIA: LO INVISIBLE VISIBLE DE LOS PADRES CONTRA LA EXUBERANCIA DE LA NATURALEZA

Con el advenimiento del cristianismo operó la primera ruptura con respecto a la representación de la infancia del mundo antiguo. El evangelio, además de declarar que todo ser humano de cualquier edad y condición es hijo de un único padre, había indicado una precisa y explícita valoración de la infancia, instando con ello poco a poco la instalación de nuevas prácticas en las relaciones paterno-filiales. Basta pensar en la expresión “dejad que los niños vengan a mí” de Cristo o el reclamo a hacerse puros y sencillos como los niños para entrar al Reino de los Cielos (Mateo. 18: 1-5).

Las representaciones de la niñez en la Edad Media son la oscilación entre un ser real e imaginario portador de significaciones e ideología (“AbandonmentMode” y “AmbivalentMode”, según De Mause). Esta dualidad en su representación se debe fundamentalmente, a la influencia alcanzada por la iglesia católica durante este periodo. El niño en tanto encarnación de Cristo, en calidadde alma pura e idealizada, cumple una rol ideológico que permite vehicular el evangelio de manera más comprensible y asimilable por todos los ciudadanos.

Esta función es posible verla en gran parte de las expresiones de arte del periodo, en donde se observa de manera cada vez más frecuente, la presencia de niños con roles

específicos en rituales de la iglesia o en simbolismos vinculados a valores de ingenuidad, pureza y entrega⁵.

Desde el punto de vista de las instituciones, la ley fijaba para el niño el resguardo en el seno familiar o de la iglesia y, esta última, también cumplía una función pedagógica, la que se centraba en el estudio de la vida de los santos de manera muy detallada con el objetivo de formar buenos cristianos.

En cuanto a la relación del niño con el juego y con los juguetes, la idealización de la infancia producto de la necesidad de la Iglesia en pos de transmitir sus preceptos, tiene como costo el sacrificio del carácter lúdico de lo infantil, pues el exceso, la algarabía, el impulso y la ansiedad, se intercambian en su valorización por la discreción, la temperancia, etc. Esto, claramente, implica que se penalice la descarga energética excesiva que produce el juego en los niños o, al menos, se haga invisible.

San Agustín, uno de los padres de la Iglesia, en sus *Confesiones* [400 (1986)] y, luego, en *De Civitate Dei* [426 (1949)], definió la infancia como la edad “no inocente”, nutrida de envidia, sujeta sin ninguna resistencia a la carne, dedicada a los placeres viciosos y a las acciones vergonzosas, crueles e impías. Una edad que él mismo trataba de olvidar y que él aconsejaba superar a través de un proyecto educativo, que tomara como modelo la figura de Cristo, de la cual los padres y maestros debían ser ejemplos y testimonios vivientes.

En la cultura medieval, la infancia fue constantemente desvalorizada, debido a su radical naturalidad y por el abierto testimonio que ella portaba de la culpa original.

En este contradictorio escenario, en que se contraponen la naturaleza a la disciplina y la moral, Pierre Riché (1994) destaca

⁵ Aunque un estudio detallado de la iconografía religiosa del periodo descarta una relación verdaderamente estrecha entre la representación de la vida de Cristo Niño y las representaciones de la infancia del periodo, basándose sobre todo en la invisibilidad de la primera infancia en la iconografía. Ver texto de Françoise Bonney (1980) “Enfancedivine et enfancehumaine”.

en su libro cuatro diferentes opiniones sobre la infancia, que, para nuestro caso, interpretaremos como representaciones. La primera es la proveniente de la filosofía de la antigüedad y corresponde a la idea de que los niños eran eminentemente infelices y pecadores (*Pêcheur et malhereux*), dado el arrebató de su naturaleza. La segunda imagen que propone este autor es la de los niños no queridos (*le mal-aimé*), rechazados por ser criaturas sucias, molestas y caprichosas, de las que hay que rehusar hacerse cargo. La tercera imagen es la de explotación en nombre de los pobres ("*Spoliateur des pauvres*"), es aquella que la Iglesia católica ha construido para solicitar a las familias adineradas fuertes sumas de dinero, en función de los pobres huérfanos. Por último, la cuarta y última representación que se articula en el discurso sobre la infancia de la Edad Media es aquella que rescata las cualidades del niño (*les qualites de l'enfant*) (Riché, 1994, p.23).

Los juguetes mencionados en varios libros o poemas son referenciados como cosas que estaban hechas con artículos de la vida cotidiana: pedazos de pan, de tela, de madera o de cuero, alfileres, cepillos. Estos juguetes eran construidos por los propios niños. Habían también otros diferentes, los que provenían del mundo adulto, que se preciaban de ser sumamente detallistas y perfectos: pequeños botes de madera, carros para arrastrar, cascabeles, pequeños comedores, muñecas de tierra cocida. Acerca de estas características de prolijidad de la producción de los juguetes, Manson va a manifestar la posibilidad de fechar los inicios de la producción artesanal de Occidente (en Becchi, 1998a, p.460). Walter Benjamin (1989), al trabajar este tema y poner en comparación la producción industrial que se produce a mediados del siglo XIX, resalta que la elaboración de un juguete en los siglos correspondientes a la edad media era, más bien, un asunto artesanal, en el cual cada gremio hacía su aporte de manera singular. Los torneros, fabricaban las partes de madera. Las vestimentas, se fabricaban en los talleres de costura, etc. Finalmente, todo se juntaba en un solo juguete, cuya existencia era única.

Es más, en este sentido, la diversidad de relatos encontrados al respecto indican que había juguetes de todo tipo, incluyendo por ejemplo pequeñas cocinas; las cuales Riché ubica como “objetos que preparaban a los niños y niñas para vida adulta”. Nada probaría que, durante la Edad Media, los juguetes estuvieran diferenciados por sexo, aunque, las cocinas eran, más bien, regaladas con mayor frecuencia a los varones, cuestión que es concordante con quienes cumplían esa función en las casas de los nobles (todos varones). En general, estos regalos eran recibidos para compensar alguna enfermedad o por alguna ocasión especial.

El concepto de juguete era distinto en la Edad Media a la que se sostenía en los tiempos históricos precedentes y al de la actualidad. Juguete era todo regalo ofertado a los niños para distraerlos, para alentarlos, para felicitarlos o para consolarlos. Dentro de esta categoría, entraba cualquier objeto que fuese entregado con dicha motivación. La verdadera distinción estaba dada por la posición social del receptor del objeto (el niño) y su futuro desempeño en la sociedad. Soldados de plomo o de tierra cocida, cañones, espadas, pequeños arcos con sus flechas estaban destinados a quienes cumplirían funciones militares. Había también pequeños objetos litúrgicos que se dirigían a los niños en la iglesia durante las ceremonias para entretenerlos (Riché, 1994:71).

Otro elemento que cobra importancia en esta época es el auge del juguete bélico. Arqueológicamente es posible fechar algunos hallazgos que demuestran la existencia de pequeños guerreros de tierra cocida en la época romana. Sin embargo, no se le asigna la preponderancia que va encontrar este objeto lúdico en la Edad Media. Concretamente, se indica que en el Puente Viejo de París se vendían figurillas de guerreros. Pronto aparecieron las miniaturas de armas de fuego. Otro ejemplo es Carlos VI de Francia, quien recibió a los 15 años de edad (en el año 1383) un pequeño cañón de madera. Estableciéndose, así, una valorización especial de los juguetes bélicos, que no tiene antecedentes en la historia de

la antigüedad en Occidente (Alvarez Villar, 1968). Desde esa fecha que se describen los regalos ofrecidos a los reyes y, en ellos, se hace sistemática referencia a los batallones y armas que estos utilizaban para jugar (Rabecq-Maillard, 1962: 54).

Sin duda, esta historia del juguete en la Edad Media en la que gozaban de atención como objetos a dar a los niños, es una visión parcial, referida a aquellos que pertenecían a una elevada posición social. Junto a ellos coexistían, *esos otros* niños, quienes vivían en estado semisalvaje, perseguidos por la iglesia con la finalidad de educarlos, abandonados por sus familias por la imposibilidad de alimentarlos. Casi niños, casi bestias, casi hombres, los infantes desposeídos, esos que morían como moscas.

La poca valorización y cuidado de los niños pobres ha sido frecuentemente atribuida a la alta mortalidad infantil de la época, consecuencia de las condiciones de vida paupérrima y antihigiénica, el peso de los hijos en la economía familiar y los riesgos de empobrecimiento. Sin embargo, Elizabeth Badinter (1980) discute tajantemente y sostiene que la desvalorización, en general de los niños, es más bien la consecuencia de una serie de transformaciones ideológicas y sociales que hicieron desplazar la atención femenina dirigida hacia la crianza hacia otros intereses, los de su propia emancipación.

Las representaciones de los niños en la Edad Media se organizan en torno a la conflictiva relación entre infancia y naturaleza. De la naturaleza provienen tanto las cosas buenas de los niños como las malas. Dicha naturaleza será rígidamente educada o abandonada a su suerte, a la educación de la iglesia o de las nodrizas. Ese destino dependerá de varios factores: la representación sobre la infancia que los progenitores, o protectores, tengan y la posición social en donde los niños han sido concebidos.

4. LA MODERNIDAD Y LA INFANCIA

Con la llegada de la sociedad moderna, más laica y dinámica, y la afirmación cultural y política de la burguesía como el centro motor de la vida social; se realizó una profunda y radical ruptura en las representaciones de la infancia.

Nació una visión de esta edad que se manifestó en el reconocimiento de su especificidad y autonomía, una actitud de cuidado y de valorización a nivel social. El niño se constituyó en el portador del futuro. En este sentido, podemos decir que las representaciones de la niñez mutan hacia una integración entre los aspectos provenientes de la proyección en los niños del futuro de la sociedad y la revalorización de la naturaleza como portadora de aspectos benéficos para el ser humano.

El *Emilio* de Rousseau, revela una imagen respecto a la naturaleza de la infancia, por completo distante a la mirada hegemónica de la Edad Media. Según los historiadores de la infancia, el proceso que cambió radicalmente sus representaciones sociales habría comenzado en la segunda mitad del siglo XV, pero fue en el transcurso del siglo XVII que se instaló entre los sectores aristocráticos y de la alta burguesía (Trisciuzzi & Cambi, 1993).

Ariès ha hablado de un “descubrimiento de la infancia”, que se cumplió en esta edad histórica: el niño fue reconocido en su especificidad psicológica y social, fue valorizado en su vida familiar y luego en su vida colectiva. También, habría que agregar, fue idealizado por algunos aspectos de su naturaleza (la debilidad, la ternura). Becchi (1998) va a poner un acento sobre el aspecto menos sentimental del llamado “descubrimiento de la infancia” en la edad moderna y lo develará como una más de las formas a través de las cuales se ha intentado controlar a la infancia. Trisciuzzi and Cambi (1993) han estudiado el aspecto de la modernidad que se refiere al “conocimiento” producido por las disciplinas científicas relacionadas con la infancia. Este conocimiento está basado en nuevas observaciones sobre el

niño, su crecimiento y nuevas teorías sobre la educación y la infancia (piénsese en Rousseau).

En el pueblo⁶, por el contrario, las condiciones de vida de los niños cambiaron muy poco. Todavía eran características las privaciones, la explotación y la violencia. Dichas condiciones incluso empeoraron con la llegada de la revolución industrial, cuando los menores de 5 y 6 años fueron sometidos a ritmos agobiantes de trabajo en condiciones antihigiénicas y con extensos horarios.

Esto lo demuestran algunos estudios históricos como el de Paul Huck (1995) que muestra la realidad de los niños en los inicios de la revolución industrial con cifras reveladoras respecto a la mortalidad infantil y otros pesares de la época. También aparecen algunas cifras en un artículo de Schrom Dye and Blake Smith (1986). En otro artículo muy interesante de Van Poppel, Jonker, and Mandemakers (2005) se rescata el impacto de la desigualdad en la mortalidad infantil hasta el siglo XIX, reconstruyéndose con algunos datos provenientes de los registros de las causas de muerte, lugar de nacimiento y datos demográficos del momento.

Hay aspectos de esta historia que se encuentran muy oscurecidos y que se han investigado desde las lecturas feministas, dado que durante el siglo XIX aún las cifras de abandono de niños recién nacidos en hospitales y orfanatos eran importantes. Fenómeno que nos habla de aspectos contradictorios en cuanto al ejercicio de los roles parentales; incluyendo en esto una relativización de esta revalorización de la infancia en la época moderna. De hecho, estos estudios demuestran que la práctica del abandono de niños no ocurría solo en los sectores más empobrecidos de la sociedad, sino también en los sectores intelectuales y aristocráticos.

⁶ Así ocurrió, también, en América Latina en donde la relación adulto/niño, no sufre estas modificaciones hasta mediados del siglo XX (Rodríguez & Mannarelli, 2007).

Muchos de los cuales a veces no abandonaban explícitamente a sus hijos en hospitales sino que los entregaban a nodrizas quienes se hacían cargo de su alimentación y cuidado en todo momento (Brettell & Feijo, 1989; Fuchs, 1984; Hunecke, 1989; Kertzer, 1991; Ransel, 1990; Sherwood, 1988).

Esta nueva forma de relacionarse con la infancia dio paso a la generación de conocimiento específico en la materia. Estos, a la larga, se transformarían en las principales herramientas de control de la sociedad, instalando los parámetros de normalidad y patología como aspectos claves en la proyección de futuro de las personas. Foucault ubicará, alrededor del siglo XVIII y XIX, las consecuencias de “la invención de la infancia”, fundamentalmente, en la reorganización de las instituciones: familia, escuelas e instancias de higiene pública (Kohan, 2004: 105-107).

Las representaciones de la infancia, al revalorizar la naturaleza de los niños como un aspecto del cual solo emergen cosas positivas; ubicará la ingenuidad, la pureza y la inocencia como parte de sus características y supondrá a la influencia negativa de otros, la mala conducta.

Se comenzará a utilizar el término corrupción de menores y, debido a la enorme incidencia de la comunidad científica en la domesticación de los cuerpos, las conductas corruptas percibidas serán tratadas como enfermedades o como falta de educación. En cualquiera de los dos casos, en lo que DeMause (1995) llamara “Intrusive Mode”, la familia, se encontrará acompañada de un saber profesional, que la ayudará a conducir al niño a su realización plena como adulto y trabajador.

Un poco más tarde, en la segunda mitad del siglo XIX, se inició una emancipación del juguete. Cuanto más se imponía la industrialización, tanto más se sustraía al control de la familia; volviéndose cada vez más extraño este objeto, tanto para los niños, como para los padres (Benjamin, 1989, p. 87). Esta extrañeza se produce por el cambio operado

no solo los juguetes producto de la técnica y los discursos psicológicos o psicopedagógicos, sino también la relación mercado/consumidor. Se desplazó la figura familiar como articuladora del universo de los objetos lúdicos, para poner en el centro, al propio niño, como sujeto de consumo. Con la industrialización del juguete, se produce una homogeneización del deseo del niño. Más que hablar del niño, se empieza a hablar de los niños y, con ellos, se pierde la especificidad y el detalle que estaba presente en la creación de cada objeto.

La división social se establece por vía del consumo y no por la diferenciación de castas. Con ello, se forja la idea contemporánea de que los niños son el resultado de la concreción de sus potencialidades; las cuales explotadas en la escuela moderna, habrían de saber llevar al hijo a buen puerto.

5. LA CONTEMPORANEIDAD DE LA INFANCIA: EL NIÑO-ESPEJO

La infancia en el tiempo contemporáneo está atravesada por una infinidad de preguntas. Donde la primera quizás sea: ¿existe la infancia?(Runge Peña, 2011)⁹ Si la primera pregunta es acerca de su existencia, es claro, desde ya, que en estos tiempos de modernidad tardía, los cambios sociales, políticos y tecnológicos han dejado tambaleando las concepciones más básicas referidas a las representaciones de la infancia.

Postman (1994) fecha en el año de 1950 el inicio de una transformación relacionada con los avances técnicos, que trae aparejada una serie de fenómenos que hacen cada vez más difusa la diferencia entre infancia y adultez. Vale acotar, esta sería la consecuencia necesaria de una serie de medidas políticas y económicas en pro de la infancia y que la ubican hoy en un estado cada vez más indiferenciado de la posición adulta.

Las pruebas de ello para este autor son: los gustos de la vida de los niños y los de los adultos tienden a asemejarse. Cada vez

más, las familias de EEUU tienen menos hijos, tienen menos tiempo para ocuparse de ellos. Los niños han desaparecido de los medios audiovisuales, inclusive en las películas infantiles; los niños han desaparecido de la publicidad, aún cuando, cada vez hay más publicidad dirigida al consumidor infantil (aunque este, no sea, necesariamente, un niño, en la tesis de Postman). Los juegos de los niños y los adultos hoy, son más parecidos que nunca (juegos electrónicos), inclusive posibles de compartir y disputar. Esta transformación también se refiere a la supuesta relación entre el niño y la delincuencia⁷.

Esto, finalmente, nos haría pensar en un panorama, en el cual, el mencionado “descubrimiento de la infancia” acabaría por desaparecer. Es decir en un futuro el estatus de los niños puede que sea imposible de distinguir del mundo adulto.

El conjunto de factores que incide en las representaciones de la infancia pueden reflejarse consistentemente en la relación entre los adultos y niños con el juego y los juguetes. En ello es posible ubicar dos cambios importantes que se producen en el siglo XX respecto a la concepción y fabricación del juguete. Ambos tendrán importantes consecuencias en la relación Padre-Hijos y Niños-Mercado.

La fabricación de juguetes en gran escala comenzó en la segunda parte del siglo XIX y se desarrolló en las primeras décadas del siglo XX. Además, se empezaron a utilizar materiales más modernos que permitieron una mayor flexibilidad y capacidad de imitar con mayor prolijidad. En los años 30, se extendió la fabricación de muñecas de celuloide, higiénicas y lavables, con notable influencia alemana. A principios del siglo XX, y, coincidiendo con la fabricación de vehículos de motor, aparecieron los juguetes de alta tecnología.

El primer cambio ocurre a principios del siglo XX, cuando se toma conciencia de que el juguete puede ser también

⁷ Cada vez habrían más niños involucrados en actos delictuales en EEUU y en el mundo. También se penaliza cada vez a más corta edad, inclusive en el ámbito de la justicia se observa una peligrosa fusión entre los niños y los adultos.

un medio pedagógico que servirá al niño para favorecer su inteligencia y facilitar sus estudios. Ello, se transformará en un argumento más para la compra de objetos-juguetes y generará en los adultos, una mayor preocupación por la adecuación de dichos objetos a la edad, destrezas, necesidades físicas, psíquicas y de la inteligencia de los niños. En este momento, se empieza a independizar la figura del objeto-juguete de la escena lúdica, ubicándose, paulatinamente, en otras escenas: la escena educacional, la escena del consumo, etc.

El segundo cambio, se producirá a partir de la segunda mitad del siglo XX y tiene un alcance mundial. Comienza la hegemonía del material plástico, coincidiendo con los procesos mundiales y tecnológicos de industrialización. Esto va a producir una serie de efectos en la producción de juguetes tanto por la masividad que alcanza la industria como por la transformación en el carácter representacional del objeto.

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. El material plástico, cada vez más refinado y elaborado, comenzó a determinar los juegos y las actividades de los niños, aplacando el afán inventivo que los caracteriza. Así, el juguete determinó el juego y no el juego al juguete. El juguete empezó a ser sujeto y el niño su objeto en esta escena del jugar.

El mercado del juguete en la época contemporánea ha introducido, significativamente, cambios que han afectado la subjetividad de sus principales receptores (Moati, 1992). Muchas de estas transformaciones son exigencias, a su vez, de la subjetividad infantil al mercado, siendo a veces indistinguible quién promueve las transformaciones en este campo. Como bien dice P.N. Denieul (1979), el juguete contemporáneo puede ser entendido como "*L'objet spéculaire*", es decir, es un objeto para mirar (p,220).

En esta realidad, los juguetes se constituyeron en objetos de valor, de posesión y jerarquía. No despertando

necesariamente la necesidad encantada de la ficción y los mundos imaginarios de la infancia en escena. Siempre existieron este tipo de juguetes. No es algo que pertenezca solo al mundo contemporáneo, lo interesante es cómo este se ha ido transformando en el modelo hegemónico de juguetes en el mundo.

Podríamos circunscribir las preocupaciones contemporáneas en torno al juguete en 5 temas principales (pero por razones de extensión solo nos detendremos en los dos últimos): 1) saber específicamente si los objetos-juguetes pueden o no portar elementos ideológicos y cuáles son los hegemónicos; 2) la manera en que afectan los juguetes contemporáneos la sociabilidad de los niños, la construcción de relaciones de pares (Driscoll & Carter, 2009); 3) cuáles son las características educativas que pueden ser solicitadas al objeto-juguete y de qué manera coexisten con lo lúdico; 4) de qué manera inciden los videojuegos y los juguetes electrónicos en la vida cotidiana de los niños; 5) y por último, quizás la preocupación más antigua es respecto a la influencia en la agresividad de los juguetes bélicos.

Sobre los dos últimos puntos, recientes investigaciones se han propuesto establecer, de manera sistematizada, cuál es el impacto en el aprendizaje de los videojuegos (Andersen, 2001). Estos estudios han demostrado que los videojuegos pueden ser una herramienta útil a la finalidad de favorecer el aprendizaje de ciertas nociones de matemáticas (Satwicz & Stevens, 2008), de ciencias naturales (Kafai, 1998) o de historia y comprensión de la sociedad (Bruno, 1992).

Este tema es particularmente polémico en la comunidad científica. Sobre todo, en la psicología, pues los hallazgos muchas veces se contradicen entre sí, habiendo algunos estudios que indican una relación entre los juguetes electrónicos y el desarrollo de conductas agresivas y de aislamiento en los niños y adolescentes (Barnette, 2001). También, una transmisión de elementos ideológicos referidos a la competitividad y el género (Provenzo, 1991). Otros estudios han buscado contradecir

esta idea concentrándose en desnaturalizar la hipótesis de que dichas consecuencias devengan de la naturaleza del objeto (Kutner, 2008; Trémel, 2002) situando la problemática, más bien, en prácticas parentales.

Por ejemplo, Trémel (2002) concluye que hay una incorporación social diferenciada en este mundo de juegos de roles según el segmento social al que pertenecen los adolescentes y que de todas formas, los elementos diferenciadores provienen de la formación que se obtiene de las figuras primarias de socialización (la familia y la escuela). Jean Paul Lafrance (1994) plantea que las plataformas como Nintendo serían un instrumento de entretenimiento pensada para generaciones actuales, en las cuales la búsqueda de nuevas cosas velozmente se contrapone al disfrute del momento (que preferirían los adultos). Sin embargo, la adherencia excesiva a este tipo de desafíos virtuales se produciría en un segmento particular de la población, el cual es empujado por motivaciones que escapan a lo que la máquina puede motivar.

Finalmente, el carácter de la interacción social parece estar implícito en los llamados juegos en red y otras modalidades de encuentro que se establecen hoy a través de Internet. Craipeau and Seys (2005) analizan la propuesta de una forma distinta de relación con el otro y con el cuerpo desde los juegos electrónicos y en los teléfonos portátiles, definiendo que si bien hay una evitación del contacto con el otro, se produce otro tipo de relación con él.

Respecto a los juguetes bélicos. Al contrario de lo que se creía, no se han encontrado relaciones significativas entre el uso de juguetes bélicos y mayor agresividad. Al respecto, es muy interesante el artículo “Psicología de los juguetes bélicos” de Alvarez Villar (1968), pues se realiza la presentación de resultados empíricos y comparativos con un grupo de control, y, con un amplio espectro de indicadores para indagar la relación entre juguete bélico y agresividad, descartando totalmente la relación entre ambos elementos. El autor se abstiene de proyectar sus resultados hacia las actitudes futuras

de dichos niños respecto a la guerra u otras cosas, pero descarta el hecho de que el juego con juguetes bélicos produzca en lo inmediato reacciones de agresividad o violencia entre pares.

Así mismo, Allison (2001) y Ramírez (2007) analizan el efecto de las escenas de violencia transmitidas en los medios de comunicación masivos. Sin embargo, no concluyen al respecto más que la hipótesis de que dichos contenidos pueden ser el reflejo de una sociedad cada vez más violenta a la que, por razones de marketing, la televisión y el cine se pliegan con la finalidad de aumentar sus ganancias.

La presencia cotidiana de la psicología en la discusión sobre las prácticas asociadas con los niños resulta evidente en la época contemporánea. También, su influencia en las representaciones de la época. En este sentido, es posible decir que en la época contemporánea, la representación de la infancia como niño-espejo se nutre de manera importante de los saberes de las disciplinas, desplazando de manera importante el papel ideológico que han tenido otras figuras a lo largo de la historia. Me refero a la figura de la comunidad, del padre y de la religión.

Esto revela un aspecto de la representación social de la infancia de esta época donde el niño es, finalmente, un receptor de contenidos. En ello se juega, de una u otra manera, su inserción en la sociedad y los juguetes lejos de ser objetos que motiven la construcción de significaciones propias respecto a este pasaje; se han transformado en herramientas mediante las cuales el mundo adulto logra dos objetivos: dominar sus cuerpos, a fin de que su demanda de tiempo sea cada vez menor, y, socializar valores, roles y reglas básicas para la vida en la sociedad contemporánea: competitividad, autosuficiencia, meritocracia, consensos económicos propios del capitalismo, etc.

El resultado de este complejo entramado de elementos en las representaciones de la infancia contemporánea pone en tensión varios aspectos. El primero es el referido a la distancia entre los adultos y los niños; con lo cual se conserva el

estatuto de la infancia, pues hay una concepción diferenciada para este segmento etario-social; sin embargo, esta distancia no es de la dimensión afectiva, sino más bien, se ancla en una sensación de extrañeza y de incompreensión respecto a este nuevo producto que resulta ser el niño, en el cual confluye elementos impredecibles, tanto en su conformación identitaria como en la proyección futura de esta incidencia. El adulto contemporáneo observa la infancia con perplejidad y esto se traduce en una serie de prácticas contradictorias que se justifican en una infinidad de saberes disciplinarios que argumentan las más diversas estrategias.

El segundo elemento en tensión que aparece en la representación de la infancia contemporánea es el referido al proyecto de sociedad: la homogeneización de las vías de inclusión social. En esto parece efectivamente desaparecer el estatuto de la infancia, pues todos los sujetos, independiente de su tiempo cronológicamente vivido, son sometidos a los mismos parámetros de inclusión/exclusión, donde los tópicos más relevantes serán aprendizaje y la salud. En ello, los aspectos del desarrollo considerados anteriormente como condiciones de salud propiamente infantil desaparecen: el juego sin finalidad aparente, el tiempo de ocio resguardado o invisible, etc. Pareciera que tanto niños como adultos se someten cotidianamente a una carrera vital por adquirir rápidamente habilidades para estar incluidos.

6. CONCLUSIÓN

Al recorrer la historia de la infancia desde los tres elementos propuestos al inicio de este artículo, podemos observar un interesante tránsito entre las diferentes figuras que en cada época han sido los representantes de la ley y con ello de la ideología. En la antigüedad, la figura central de la transmisión ideológica era la comunidad y el mecanismo de reglamentación se producía a través de los mecanismos de control y segmentación que producía la educación. El papel

del padre y del tutor es el de figuras que encarnan para las futuras generaciones los mandatos del Estado para cada segmento social, se hereda el destino y con ello una forma de comprender el orden social.

En la Edad Media, el cristianismo traspasa a la Iglesia buena parte de esta transmisión ideológica. El poder de la comunidad en la reglamentación de los vínculos y en la mantención del orden se hace insuficiente y es necesario recurrir a un orden divino para justificar la posición de los sujetos en la escala social. La figura del padre debe desprenderse de sus características materiales y concretas para divinizarse y de esta forma retomar lo incuestionable de su mandato. Adultos y niños serán considerados hijos y, con ello, infantes con una capacidad limitada de entender; pero sobre todo con una capacidad limitada para hacer uso de la palabra. Los arrebatos exuberantes de lo lúdico proveniente de la infancia son rechazados fuertemente, en nuestra opinión, porque en ellos se enuncia algo profundamente amenazante para el orden social: la naturaleza hace a todos los seres humanos iguales.

Con la modernidad, la naturaleza triunfa en su enunciación: finalmente todos son iguales. Sin embargo, este acontecimiento tiene por consecuencia un nuevo desplazamiento en la figura que transmite la ideología. Las diferencias habrán de ser explicadas por las disciplinas científicas. Estas tomarán a su cargo la misión de observar, medir y explicar las diferencias y las desigualdades. El padre terrenal y divino será abatido en su función, la ley será transmitida por las figuras que portan ahora el saber: el médico y el pedagogo. La familia tendrá la misión de amar a los niños, lo que significa cuidarlos e insertarlos según lo que la norma social indica como adecuado: mantenerlos sanos y en el colegio. Se homogeneizan los ideales y se singularizan las dificultades.

La época contemporánea, entonces, en lo que a la infancia se refiere, es el paradójico resultado de la racionalidad instrumental que ha prevalecido en esta modernidad tardía.

Las instituciones que controlan la infancia han localizado las desigualdades como problemas de orden individual, muchas veces provenientes de la biología y otras tantas de familias no suficientemente amorosas o que aman mal. El proyecto futuro encarnado por los niños debe ser resguardado y para ello se promueven tantas formas como disciplinas existen. La diferencia está en el precio que el sujeto puede o está dispuesto a pagar. El desconcierto en este escenario es tal que en el ejercicio de las prácticas parentales se incorporan cada vez más artefactos tecnológicos que se consideran fundamentales para obtener un buen niño (producto). El auge del juguete como vehículo de contenidos y como objeto de sospecha es una buena forma de ejemplificar este fenómeno. En la sociedad contemporánea parece todo tan inmutable que la clave más bien parece estar en desentrañar los elementos mágicos que un ser humano debe tener para obtener un lugar en ella, no para construirla sino para sostenerla.

BIBLIOGRAFIA

Agustin, S. *Las Confesiones*: Akal, 1986.

Alvarez Villar, A. Psicología de los juguetes bélicos. *Revista española de la opinión pública*, 13(Jul. - Sep), 65-93, 1968.

Allison, A. Cyborg Violence: Bursting Borders and Bodies with Queer Machines. *Cultural Anthropology*, 16(2), 237-265. doi: 10.1525/can.2001.16.2.237, 2001.

Andersen, M. L. Restructuring for whom? Race, class, gender, and the ideology of invisibility. *Sociological Forum*, 16(2), 181-201, 2001.

Ariès, P. *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*: Éditions du Seuil, 1973.

Badinter, É. *L'amour en plus*: Club français du livre, 1980.

Baills, N. Status et place de l'enfant dans la société romaine. In D. Gourevitch, A. Moirin, et al (Ed.), *Maternité*

et petite enfance dans l'antiquité romaine: catalogue de l'exposition. Bourges, Muséum d'histoire naturelle, 6 novembre 2003-28 mars 2004: Editions de la Ville de Bourges, 2004.

Barnette, M. Tech Toys: How are they Really Affecting Your Child? *Child Abuse*, 16(1), 92-95, 2001.

Becchi, E., Julia, D., & Bardet, J. P. *Histoire de l'enfance en Occident: De l'antiquité au XVIIIe siècle*: Seuil, 1998.

Belotti, E. *Du côté des petites filles*. Paris: Édition des Femmes, 1973.

Benjamin, W. *Escritos : La literatura, Los niños y los jóvenes*.: Nueva Vision, 1989.

Berg, D. Transformers,' Barbie Dolls and the Cabbage Patch Kids: Toys, technology, and human identity. *Etc.Sum*, 43(2), 211, 1986.

Blakemore, J., & Centers, R. Characteristics of Boys' and Girls' Toys. *Sex Roles*, 53(9), 619-633. doi: 10.1007/s11199-005-7729-0, 2005.

Bonney, F. Enfance divine et enfance humaine *L'Enfant au Moyen Age: Litterature et civilisation Aix-en-Provence*, París.: Senefiance N9, 1980.

Brettell, C., & Feijo, R. The roda of Viano do Castelo in the 19th century. *Cadernos Vianenses*, XII, 217-267, 1989.

Bruno, P. Les jeux de simulation. *Autrement*, 133, 65-71, 1992.

Campenni, C. E. Gender Stereotyping of Children's Toys: A Comparison of Parents and Nonparents. *Sex Roles*, 40(1), 121-138. doi: 10.1023/a:1018886518834, 1999.

Coulon, G. images et imaginaire de la naissance dans l'Occident romain. In V. Dasen (Ed.), *Naissance et petite enfance dans l'Antiquité*. Paris, Francia: Vandenhoeck et Ruprecht, 2004a.

Coulon, G. *L'enfant en Gaule romaine*: Editions Errance, 2004b.

Coulon, G. *La vies des enfants à Rome au temps des Césars*: Editions de La Martinière, 2006.

Craipeau, S., & Seys, B. Jeux et Internet : quelques enjeux psychologiques et sociaux *Psychotropes*, 11(2), 101-127. doi: 10.3917/psyt.112.0101, 2005.

Cunningham, H. *The children of the poor*: Blackwell, 1991.

Cunningham, H. *Children and childhood in western society since 1500*: Pearson Longman, 2005.

Cunningham, H. *The invention of childhood*: BBC, 2006.

Chin, E. Ethnically Correct Dolls: Toying with the Race Industry. *American Anthropologist*, 101, 305-321. doi: 10.1525/aa.1999.101.2.305, 1999.

Daldry, A. D., & Russell, P. A. Sex differences in the behavior of preschool children with novel and familiar toys. *Journal of Genetic Psychology*, 141(1), 3-6, 1982.

Dasen, V. *Naissance et petite enfance dans l'Antiquité*: Vandenhoeck et Ruprecht, 2004.

Denieul, P. N., Jeu de Societe. In P. N. Denieul & R. Jaulin (Eds.), *Jeux et jouets*. Paris, Francia: Aubier, 1979.

Driscoll, C., & Carter, M. The Effects of Social and Isolate Toys on the Social Interaction of Preschool Children with Disabilities. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 21(4), 279-300. doi: 10.1007/s10882-009-9142-z, 2009.

Durand, A. Les plus vieux jouets du monde. .In G. Brougère (Ed.), *Le Jouet. Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*. Paris, Francia: Éditions Autrement, 1998.

Freeman, N. Preschoolers' Perceptions of Gender Appropriate Toys and their Parents' Beliefs About Genderized Behaviors: Miscommunication, Mixed Messages, or Hidden Truths? *Early Childhood Education Journal*, 34(5), 357-366. doi: 10.1007/s10643-006-0123-x, 2007.

Fuchs, R. G. *Abandoned children: foundlings and child welfare in nineteenth-century France*: State University of New York Press, 1984.

Gourevitch, D., Moirin, A., Rouquet, N., & naturelle, M. d. h. *Maternité et petite enfance dans l'antiquité romaine: catalogue de l'exposition, Bourges, Muséum d'histoire naturelle, 6 novembre 2003-28 mars 2004*: Editions de la Ville de Bourges, 2003.

Hirt, M. La législation romaine et les droits de l'enfant. In V. Dasen (Ed.), *Naissance et petite enfance dans l'Antiquité*. Vandenhoeck et Ruprecht, 2004.

Huck, P. Infant Mortality and Living Standards of English Workers During the Industrial Revolution. *The Journal of Economic History*, 55(03), 528-550. doi: doi:10.1017/S0022050700041620, 1995.

Hunecke, V. *I trovatelli di Milano: bambini esposti e famiglie espositrici dal XVII al XIX secolo*: Il Mulino, 1989.

Jadva, V., Hines, M., & Golombok, S. Infants' Preferences for Toys, Colors, and Shapes: Sex Differences and Similarities. *Archives of Sexual Behavior*, 39(6), 1261-1273. doi: 10.1007/s10508-010-9618-z, 2010.

Kafai, Y. B. *Video game designs by girls and boys: Variability and consistency of gender differences*. Cambridge, MA, US: The MIT Press, 1998.

Kertzer, D. I. Gender Ideology and Infant Abandonment in Nineteenth-Century Italy. *The Journal of Interdisciplinary History*, 22(1), 1-25, 1991.

Kutner, L. *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY, US: Simon & Schuster, 2008.

Lafrance, J.-P. La machine métaphysique - Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo Kids. *Réseaux*, 9-32, 1994.

Levy, G. D. Aspects of preschoolers' comprehension of indoor and outdoor gender-typed toys. *Sex Roles*, 30(5), 391-405. doi: 10.1007/bf01420600, 1994.

Manson, M. *Jouets de toujours: de l'antiquité à la révolution*: Fayard, 2001.

Miller, C. L. Qualitative differences among gender-stereotyped toys: Implications for cognitive and social development in girls and boys. *Sex Roles*, 16(9), 473-487. doi: 10.1007/bf00292482, 1987.

Moati, P. L'économie du jouet: vingt ans de bouleversement *Le jouet. Valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*: Autrement- Série Mutations-N133, 1992.

Most, W. G. *De civitate Dei*: Catholic Education Press, Catholic University of America, 1949.

Néraudau, J. P. Être enfant à Rome: Les Belles Lettres, 2008.

Pollock, L. A. *Los niños olvidados: relaciones entre padres e hijos de 1500 a 1900*: Fondo de Cultura Económica, 1990.

Pope, H. G. Evolving ideals of male body. *International Journal of Eating Disorders*, 26(1), 65-72, 1999.

Postman, N. *The disappearance of childhood*: Vintage Books, 1994.

Provenzo, E. F. *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA, US: Harvard University Press, 1991.

Rabecq-Maillard, M. M. *Histoire du jouet*: Hachette, 1962.

Ramírez, J. M. Televisión y violencia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 39, 327-349, 2007.

Ransel, D. L. *Mothers of Misery: Child Abandonment in Russia*: Princeton Univ Pr., 1990.

Robinson, C. C., & Morris, J. T. The gender-stereotyped nature of christmas toys received by 36-, 48-, and 60-month-old children: A comparison between nonrequested

vs requested toys. *Sex Roles*, 15(1), 21-32. doi: 10.1007/bf00287529, 1986.

Rodríguez, P., & Mannarelli, M. E. *Historia de la infancia en América Latina*. Bogotá, Colombia: Universidad Externado de Colombia, 2007.

Runge Peña, A. K. *Heterotopías para la infancia: reflexiones a propósito de su “desaparición” y del “final de su educación”*, 2011.

Satwicz, T., & Stevens, R. Playing with Representations: How Do Kids Make Use of Quantitative Representations in Video Games? *International Journal of Computers for Mathematical Learning*, 13(3), 179-206. doi: 10.1007/s10758-008-9138-2, 2008.

Schrom Dye, N., & Blake Smith, D. Mother Love and Infant Death, 1750-1920. *The Journal of American History*, 73(2), 329-353, 1986.

Serbin, L. A., Connor, J. M., & Iler, I. Sex-Stereotyped and Nonstereotyped Introductions of New Toys in the Preschool Classroom: An Observational Study of Teacher Behavior and Its Effects. *Psychology of Women Quarterly*, 4(2), 261-265. doi: 10.1111/j.1471-6402.1979.tb00713.x, 1980.

Serbin, L. A., Poulin-Dubois, D., Colburne, K. A., Sen, M. G., & Eichstedt, J. A. Gender stereotyping in infancy: Visual preferences for and knowledge of gender-stereotyped toys in the second year. *International Journal of Behavioral Development*, 25(1), 7-15. doi: 10.1080/01650250042000078, 2001.

Sherwood, J. *Poverty in eighteenth-century Spain: the women and children of the Inclusa*: University of Toronto Press, 1988.

Trémel, L. Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma: pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique. *Education et sociétés*, 10(2), 45-56. doi: 10.3917/es.010.0045, 2002.

Trisciuzzi, L., & Cambi, F. *La infancia en la sociedad moderna. Del descubrimiento a la desaparición*. Roma: Ed. Riuniti, 1993.

Van Poppel, F., Jonker, M., & Mandemakers, K. Differential infant and child mortality in three Dutch regions, 1812–19091. *The Economic History Review*, 58(2), 272-309. doi: 10.1111/j.1468-0289.2005.00305.x, 2005.

Yvonne M. Caldera, A. C. H. a. M. O. B. Social Interactions and Play Patterns of Parents and Toddlers with Feminine, Masculine, and Neutral Toys. *Child Development*, 60(1), 70-76, 1989.

Data de recebimento: março de 2015

Data de aceite: setembro de 2015