

El juguete y la profanación

JULIO MORENO *

Introducción

El juego y lo humano se relacionan desde el origen de eso que llamamos “lo humano”¹. Algunos animales no humanos también juegan, pero es en el humano donde surge el juego en su dimensión creativa. Iann Tattersall (2002) incluso sugiere que el mismo lenguaje —atributo que nos distingue— fue inventado por niños primitivos a partir de juegos. En esta función del juego y el juguete interviene la profanación. O sea, los niños habrían “profanado” los sentidos propios de los sonidos guturales y —jugando con ellos— habrían creado la matriz del lenguaje.

Profanación

La función más propia de la religión consiste en separar las cosas sagradas, que pertenecen al mundo de los Dioses, de lo que tiene libre uso por parte de los hombres. Violar esa separación constituye un sacrilegio. Consagración y sacrificio son términos que designan la salida de las cosas del derecho humano (un cabrito que se sacrifica y se ofrece a los dioses, por ejemplo). Profanar es lo inverso: restituir al uso humano elementos que pertenecen a la esfera sagrada y también, en sentido amplio, al uso “oficial” o “institucionalmente admitido” de las cosas².

Ahora bien, profanar no implica necesariamente conspirar contra lo sagrado o lo instituido, sino más bien actuar con negligencia, algo así como ignorar la separación sacro/profano y hacer de ella un uso particular que no es necesariamente contestatario del primitivo uso “oficial”. Por ello la profanación ligada al uso de “algo de lo oficial instituido” para la práctica imaginativa y creativa del juego es crucial en tiempos de cambio, como el nuestro.

Entendamos que la profanación no atañe solamente a la esfera religiosa; es también una de las funciones del juego en las prácticas de la vida cotidiana. Puede ser que los niños jueguen y profanen un elemento de la esfera judicial (un expediente transformado en un avioncito), o del ámbito militar (un misil transformado en un caballo), religiosa (una estatuilla de un santo transformada en un compañero de andanzas) o, por qué no, (y esto puede sernos de mucha utilidad) del ámbito escolar. En cada uno de esos casos el juego profana, separa, al objeto en cuestión de su uso “oficial” y le da otro uso, propio del juego.

Pero no se trata necesariamente de una revolución o una insubordinación, ni de un ataque a lo establecido. El niño profanador —como dije— suele ignorar la dimensión oficial de lo que profana. Hay una fina línea que suele separar a un acto profanatorio que tienda o sea promovido por una suerte de sublevación o violación de lo establecido, de otro que tenga como causa y



Psicoanalista; Dr. en Medicina, Universidad de Buenos Aires; Miembro Titular de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires. E-mail: julmoreno@gmail.com

finalidad la emergencia de un acontecimiento, un acto creativo. Si en un colegio los chicos hacen algo diferente de lo establecido con elementos “de la enseñanza”, habrá que discernir si se trata de una genuina profanación o si se trata de una violación o acto de violencia contra algo. A veces esa fina línea es atravesada en varios sentidos de uno a otro lado y puede ser tarea de la habilidad de los docentes discernirla para rescatar el “nuevo sentido” de lo profanado.

De modo que el juego es una fuerte herramienta profanatoria capaz de liberar para el uso de la humanidad elementos que pertenecen al uso oficial o sagrado, pero hay que tener presente que esa profanación no vuelve la cosa al uso original, no deroga simplemente su uso sagrado u oficial, es algo más, algo diferente: un juguete.

Otro ejemplo de profanaciones es el que ocurre en las preparaciones profilácticas pre-quirúrgicas que suelen realizarse sobre todo en niños que serán sometidos a alguna intervención. En ellas se “profanan” elementos del quirófano para que el niño “juegue” lo más libremente que pueda con ellos y, de ese modo, los “saque” (los profane) del marco terrorífico que —pienso— es presentado por ese aspecto de algún modo “sagrado” que ofrece el discurso médico.

Esa es una de las razones de que se considere que muchos de los juegos y juguetes “clásicos” que conocemos nacieron de ceremonias sagradas, prácticas adivinatorias, danzas o luchas rituales. Debe haber existido una profanación de esas prácticas que las condujo a un juego. Por ejemplo, el juego de la pelota tal vez evoque luchas divinas por poseer el sol; la perinola y el trompo prácticas adivinatorias; y las rondas, ritos matrimoniales.

El rito y el juego

De todos modos entre lo sagrado y lo lúdico existe una tensa oposición: ritos y mitos preservan la letra de lo que los originó y lo fijan en el calendario; los juegos, en cambio, anulan su contenido y su localización, preservando sólo algo de la forma del drama que los originó. Claude Levi-Strauss (1964) condensó esta oposición en la siguiente fórmula: mientras el rito transforma acontecimientos en estructuras, fijando así puntos históricos en el calendario, el juego transforma estructuras en acontecimientos, o sea que disuelve, desmembra los hitos evocados y el tiempo cronológico.

Entonces, el rito fija las fechas en el calendario, las inmoviliza, mientras que el juego lo altera y destruye. “*Al jugar —dice Agamben— el hombre se desprende del tiempo sagrado y lo ‘olvida’ en el tiempo humano*” (Agamben, 2005, pág. 100).

El tiempo del rito es entonces típicamente cronológico, un camino cuyos hitos están demarcados por las celebraciones que lo evocan. En cambio el tiempo típico del juego es circular: todo puede volver a empezar, ser diferente y al mismo tiempo cada vez igual.



“Dash Upstate”.

Artista: Ryan McGinley, 2001.

Fuente: ROSE,

Aaron & STRIKE,

Christian (Edits.),

Beautiful losers.

Contemporary art and street culture.

Iconoclast and

D.A.P., San Francisco, EEUU, 2004.

ISBN: 1-891024-74-4

Dos ejemplos extraídos de mi consultorio quizás puedan servirnos para ilustrar y recordar esta oposición entre rito y juego. Algunos pacientes niños, particularmente aquellos que requieren de una estabilización del mundo en el que viven, me refiero en particular —aunque no solamente— a los que denominamos “post-autistas” (actualmente englobados en la denominación de “TGD” por “trastorno general del desarrollo”), suelen obligarme desenfadadamente a que el juego que realizamos sea repetido una y otra vez en forma puntillosamente textual: que se repita “tal cual”, en el mismísimo orden, lo que sucedió. O sea, requieren que el juego se ritualice y que ninguna peligrosa vertiginosidad advenga. Además está decir, que eso no permite profanación alguna. Otro tipo de pacientes —recuerdo a uno llamado Diego— no tolera que se establezca una narrativa cronológica que implique la repetición y el cotejo lineal del tiempo transcurrido. Diego evitaba que se repitan secuencias entre tiempos que nos habilitaran a conjeturar algún tipo de progresión en nuestra práctica, la cual se habría ligado, para él, a una comparación inaceptable y a la visión de un final a su vida que transcurría en el ámbito confortable de una suerte de claustro uterino. Si nuestros juegos “progresaban” él los interrumpía súbitamente con un “bueno basta”. O sea, no toleraba la secuencia lineal de nuestra interacción y requería, en una suerte de “zapping”, detener todo. Niños como Diego suelen usar preferencialmente los juegos conectivos como modo de establecer esa pausa adormecedora. De los dos ejemplos que mencioné, uno detiene la emergencia de lo nuevo y el otro la de lo secuencial. Uno tiene la forma de lo ritual, el otro la del “puro juego”. Pero en verdad ninguno de ellos es un verdadero juego que permita la profanación.

¿El juguete como miniaturización del pasado o del futuro?

Claude Levi-Strauss (1964) y Giorgio Agamben (2005) afirman que el juguete es como la esencia misma de la historia: miniaturiza los objetos viejos pertenecientes a una época económico-social anterior. El juguete es una muestra de la temporalidad humana, una “pura esencia histórica” en el sentido de que en él se aprehende la temporalidad plena

contenida en el objeto. Miniaturiza un pasado lejano. No es arriesgado entender que en este uso infantil de objetos que evocan el pasado hay una función agregada no consciente para los usuarios: la de preservar algo de las formas de aquel pasado y conservarlo de algún modo. Algo muy parecido a lo que ocurría con la vestimenta en épocas remotas en las que los niños eran vestidos con trajes que evocaban los usados unos siglos antes por los adultos.

Recuerdo que en la década del 50, jugábamos a los cow-boys, los indios, los piratas que eran, indudablemente, evocaciones de una época muy vieja. Mi objeto-juguete preferido era un “sable corvo de San Martín”, un juguete hecho de hojalata pintada que evocaba al prócer argentino por el que yo no tenía demasiada admiración. Lo notable es que, a pesar de que esto transcurriera poco después de terminada la segunda guerra mundial, no jugábamos a los soldados, ni a los aviones, ni a los Nazis y Aliados, ni al General Perón ni a Evita.



Se cumplía entonces muy bien el postulado de Levi-Strauss: el juguete miniaturiza un pasado lejano. No es arriesgado entender que en este uso infantil de objetos que evocan el pasado hay una función agregada no consciente para los usuarios: la de preservar algo de las formas de aquel pasado y conservarlo de algún modo.

Sin embargo, desde hace algún tiempo, los juguetes preferidos por los niños no evocan pasado alguno sino que parecen más bien diseños de un futurólogo. Los personajes de los juegos usan tecnología del futuro. Robots y naves espaciales que surcan el espacio a velocidades superiores a la de la luz, rayos láser que perforan todo, se transmutan desafiando las leyes de Newton; guerreros de habilidades nunca antes vistas que mutan, cambian su sexo, succionan la energía de sus víctimas muertas o vivas y, sobre todo, como hace el famoso Ben 10, se transforman en otros. La miniaturización del pasado, si existe, hoy es tan sólo a ser de interés de coleccionistas —niños o adultos un poco raros— que poseen piezas como objetos valiosos con los que, en general, “no se juega”. Pertenecen a otro discurso distinto del de los juegos: el del museo.

Hay que dimensionar bien la magnitud de este cambio pero en mi experiencia el valor de preservación histórica a través del juguete se ha trastocado. En su lugar aparece la anticipación. Los juguetes incorporan para su uso novedades que tienen que ver con el porvenir. Los juguetes de hoy no miniaturizan el pasado, sino el futuro.

¿Qué ha pasado con el juguete como “pura esencia histórica”? ¿Simplemente se revirtió su potencia evocativa? Tal vez esa reversión esté relacionada con el hecho de que en esta era informática no se requiere la preservación del pasado a través de los juguetes. Hoy más bien se pretende que la crianza de los que serán sujetos del futuro se adelante a los vertiginosos tiempos por venir, bajo la forma de una práctica anticipatoria reflejada en los juguetes. Y pareciera que ya no hay tiempo que perder en evocaciones. Tal vez esta inversión del sentido del juguete —de miniaturizar el pasado a miniaturizar el futuro, de la evocación a la anticipación— tenga que ver con un cambio reciente de la concepción de “infancia” que rige la conformación de subjetividades en el proceso de crianza. En la Modernidad —que extendió su influencia hasta más allá de mediados del siglo pasado— las prácticas de crianza se basaban en la creencia de que los niños son seres frágiles, inocentes y pasibles de ser educados y cuidados, incluso modelados por adultos para que lleguen a ser futuros adultos probos. Siendo, claro está, un “adulto probo” que los adultos-padres de esos niños (protegidos guiados y controlados en esa tarea por la iglesia y el estado) consideraban que era tal cosa.

Esa concepción de infancia se ha visto hoy, en nuestra Era Mediática, trastocada y el juguete ya no refiere al pasado, sino que tiende a anticipar el futuro. Los niños de hoy están en directo contacto con los medios y son sorprendentemente capaces de absorber y conformarse de acuerdo con lo que reciben de lo mediático. Absorción a la que las instituciones familia, Estado e Iglesia se muestran cada vez menos capaces de contener y ni siquiera de regular mínimamente: los niños están en contacto directo con los medios, contacto que los mayores no logran —como sí lo lograban antes— filtrar.

El sutil adelanto de la relación del niño con el futuro se pone de manifiesto, por ejemplo, en el hecho de que los juguetes y los juegos no se refieren más a naves espaciales ultra-rápidas, han abandonado el espacio como referencia de la dimensión témporo-espacial para jugar emulando el tiempo real. Por otra parte, las muñecas con las que juegan las niñas no representan ya más a bebés inmaduros a los que cuidan, sino “Barbies” que son adultas *sexys* miniaturizadas que sólo parecen necesitar ser admiradas.

Por otro lado, los juegos que antes eran predominantemente asociativos y seguían el modelo de la libre asociación en el que se despliega fundamentalmente la fantasía interior del niño, ahora son predominantemente conectivos ligados cada vez más a la prosecución y conexión de íconos que tienen existencia en el afuera del sujeto-niño como se puede constatar en los videojuegos basados en la RV, pasión de los niños actuales. En ellos, también pueden apreciarse los efectos de una lógica de la inmediatez y la superposición de múltiples realidades, la ilusión de transformarse en otros (no la de disfrazarse, como fuera usual en la modernidad, de Superman o Batman).

Esta doble situación de los juguetes y las historias infantiles entre el pasado recordado (que eran) y el futuro anticipado (que son) tal vez ponga un sello a lo que según creo deberíamos llamar hoy contemporaneidad: un cruce entre lo decididamente actual, lo inmanente, y lo que guarda una cierta distancia con lo inmediato: lo trascendente.

El juguete del proyecto moderno

Padres y educadores de la modernidad percibieron que juegos y juguetes podían ser aliados importantes para la realización del proyecto de “infancia” propio de la época: transformar a los niños en sujetos probos para el futuro. Aparecieron en esa época los juegos y juguetes didácticos. Además, aquellos en los que los niños juegan “a ser” como los adultos actuales o como los de una época pasada. Así aparecen “el pequeño doctor”, “el pequeño químico”, “la enfermera”, “el mecano”. De ese modo, se iba preparando a los niños para conformarlos de acuerdo con el ideal de los adultos. Las niñas tenían pasión por las muñecas que evocaban la relación con sus madres, necesitadas de amor y cuidados, que ellas prodigaban; los niños por autitos veloces que miniaturizaban los autos de carrera.

El segundo elemento que transformó definitivamente el juguete en la modernidad —y lo sigue haciendo en la actualidad— fue la tecnología. Se hizo posible reproducir objetos en pequeño tamaño —miniaturizarlos— en forma más precisa y en escala industrial. Con ello en el juguete también —como destacó W. Benjamin con respecto a la obra de arte— se perdió el sentido habitual de “lo original” y de su aura. Las unidades de las copias en serie pasaron a ser indistinguibles. Las muñecas, que antes eran obra de artesanos, comenzaron a ser producidas idénticas y de a miles. El “jugar a ser grandes” pudo pasar a ser poco menos que una suerte de entrenamiento didáctico. Veremos cómo esta precisión y producción en serie podría llevar al juguete a la categoría de improfanable como lo hace en la sociedad museificada que domina nuestros tiempos.

A partir de la década del 50 los medios masivos de propaganda y la TV comenzaron a incursionar en el mundo del juguete. Previamente a ello la publicidad de juguetes era de importancia mínima. Por ejemplo, en los Estados Unidos durante el año 1955, Mark's (una marca líder de juguetes) vendió cincuenta millones de dólares gastando sólo trescientos doce en publicidad. Hoy si bien esos guarismos no llegan a subvertirse, la cantidad que los productores de juguetes invierten en publicidad y difusión es a menudo enormemente mayor que lo que gastan en la fabricación de los juguetes. Es que éstos se han vuelto, antes que nada, un objeto que los niños ansían poseer, y la publicidad, especialmente dirigida a los niños más que a sus padres, se orienta decididamente a promover el juguete como un objeto de consumo emblemático. La fetichización de la mercancía que anunciara Marx ya rige la dinámica que envuelve al juguete y los niños.

Todo esto generó un cambio esencial ligado al consumo y la entrada del juguete en el mercado. En este sentido puede ser muy ilustrativo revisar el cambio de la estrategia de venta de los “vendedores de juguetes”. En los tiempos de la modernidad esa estrategia parecía seguir este camino: se le explicaba a los padres las propiedades “didácticas y benéficas” del juguete; éstos lo compraban y de algún modo se lo imponían a sus hijos que jugaban con ellos generando algún significado propio que procedía del mundo de los adultos sin perturbar el vínculo con sentido adulto → niño que caracterizó a la modernidad.

Hoy, el niño ha devenido un consumidor importante, y el desarrollo de los medios ha hecho posible que la publicidad acerca de juguetes, no sólo esté dirigida a los niños sino que da la impresión de que los diseños (de juguetes y de su publicidad) están específicamente pensados para eludir a los padres. Los adultos no entienden el juguete de hoy ni los slogans de su promoción. La estrategia actual de los fabricantes y vendedores de juguetes es inversa a la de la modernidad. Un adulto no entrenado, no logra comprender de qué se tratan los dibujos y códigos presentes en una carta Magic, Sakura o Yo-hi-ho. Si tratara de jugar uno de los últimos juegos de Play Station o Wi se verá en figurillas a menos que un pequeño “lo instruya” acerca de su funcionamiento (cosas obvias para un niño de hoy) o que se trate de los así llamados “adultescentes”. Tampoco hay ya folletos para explicar nada de esto, parece que la práctica domina y

que no se trata, como hace algunas décadas, de “entender” cómo funciona un dispositivo para después usarlo. El hecho de que los juegos sean o no “didácticos” al estilo moderno, no importa para el mercado. En realidad, los juegos son didácticos, pero no para lo que los padres creen que sus hijos necesitan ni mucho menos para que los niños sean “como sus padres”. Son didácticos por introducir a los niños en los vericuetos de la informática y en el universo de la renovación permanente. Sirven como entrenamiento para un futuro informático.

Habría que aceptar que el juguete, otrora “pura esencia histórica”, relacionado con la función de preservar el pasado, parece ya no tener lugar y cede su espacio a otra función: miniaturizar un futuro no del todo previsible, preparar a nuestros niños para un futuro contingente, que no es simple continuación de líneas trazadas desde un pasado para un futuro más bien reglamentado por el mercado, los massmedia y la vertiginosidad en el que la inercia de lo histórico es una dimensión inútil, quizás en extinción o, mejor, en transformación para advenir tal vez a una función dócil a las expectativas —sean estas cuales fueran— que tiene la contemporaneidad para el futuro.

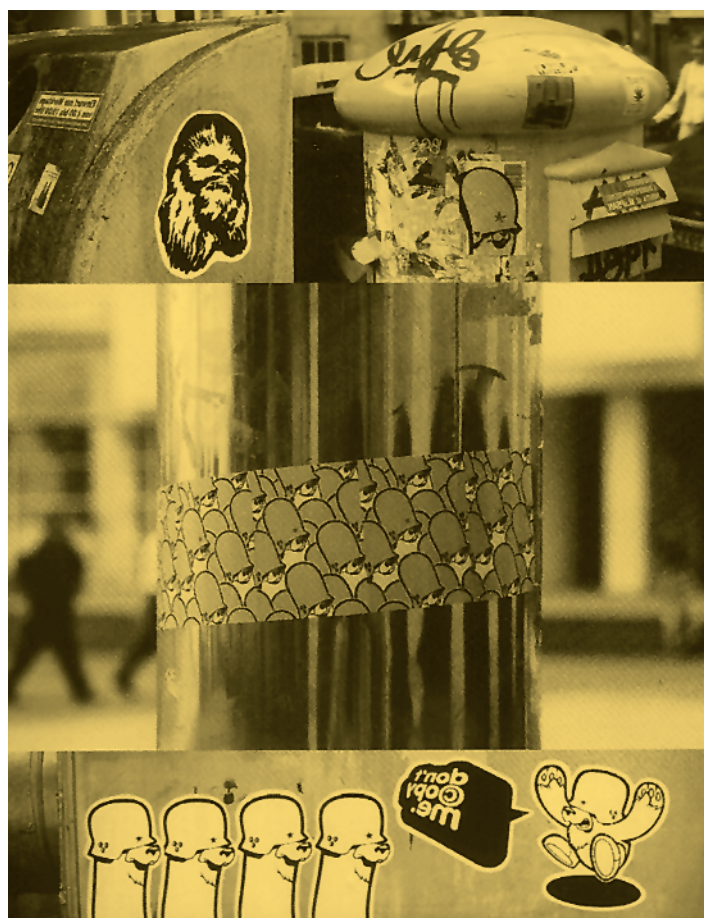
Sin embargo, hay que decirlo, el juego como profanador está en decadencia en la sociedad del espectáculo y de la museificación. Lo que ocurre en ésta no es profanación, sino más bien una secularización: o sea, un proceso que deja intactas las fuerzas originales simplemente desplazándolas de un lugar a otro³. La profanación, en cambio, implicaría que lo que se profana pierde el uso que es profanado y adquiere “otro”.

La museificación

Lo improfanable tiene un lugar privilegiado en el museo. La museificación es un proceso cada vez más generalizado en nuestra sociedad. Con “museo” y “museificación” nos referimos no sólo a los clásicos museos, como el MALBA, sino también a ciudades —patrimonios de la humanidad—, recorridos turísticos, plazas, edificios o incluso grupos humanos, y también juegos y juguetes, en donde se ha perdido toda posibilidad de uso de lo exhibido. De los elementos afectados por la museificación sólo es posible la exhibición, no el uso ni la profanación.

O sea, “museo” nombra la imposibilidad de uso, de habitar, de hacer experiencia de lo que está ahí exhibido (un ejemplo elocuente es una silla con un cartel que dice “no sentarse”). Tal vez el museo ocupe (como sugiere Agamben) el lugar de lo que solía ser el Templo antiguo, y los turistas son equiparables a los fieles de aquellos templos. A la típica división valor de uso/valor de cambio se le superpone ahora otra: valor de exposición. Y la sociedad del espectáculo suele ofrecer para la exposición la propia nada, algo que se jacta de que ningún nuevo uso de, sea lo que sea ello, sería posible.

Ahora bien, en la actualidad hay juguetes —como sin duda son los conectivos y los videojue-



“Sin Título”. Artista:
Flying Fortress.

Fuente: GANZ, Nicholas:
GraffitiWorld.Street
ArtFromfivecontinents.

Harry N. Abrams, Inc.,
Nueva York, 2004.

ISBN: 0-8109-4979-2

gos— que ya vienen “de fábrica” con reglas de uso, miniaturizados con una tecnología de alta definición proveniente de una industria serializada que los hace indistinguibles a unos de otros y que sella la pérdida del aura de su originalidad. Esos juguetes se vuelven si no improfanables en sí, de difícil profanación, vienen con reglas sobre cómo jugar con ellos. Esto tiene como consecuencia que el niño sea inter-pasivo con su juguete: alguien ha hecho las cosas por él. De modo que él no tiene siquiera por qué vivir la experiencia de la profanación, de separación del juguete de un ámbito oficial para “hacerlo” juguete. Los objetos fabricados ya desde la madera, el plástico, el alambre con que están hechos se presentan ofreciendo en su misma materialidad como parte de un mundo organizado, pautado e improfanable: el del juego que viene pre-parado. Creo que esos juguetes pautados, seriados, coleccionables constituyen un claro ejemplo de lo que podría ser el indicio de que la museificación ha alcanzado el territorio del juguete.

La apropiación

En la clínica con niños se presenta una asociación crucial entre la apropiación y la profanación. La primera —que para Derrida (2000) sería una tendencia aún más primitiva que el instinto de muerte— implica la reducción de un juguete, de un significado o de un semejante a algo que es del dominio del apropiador. Es de él. El otro en cuestión puede ignorar tal pretensión. Es el caso de que ante apropiaciones como la implícita en la actitud maternal de “con la comida no se juega”, el niño la ignora y juega con su puré. En el caso de apropiación de juguetes evocan la reacción frente a ella las fantasías de que los juguetes adquieran vida y se conviertan en siniestros seres que atacan a sus antiguos dominadores una vez que dejan de ser simples juguetes (como en Chucky o Toy Story). La otra reacción, bastante común, es que el apropiado se someta a la apropiación del otro, cumpliendo con las normas que él establece. La profanación típica del juego es una posibilidad de liberación de dicha ella sin que medie una lucha frontal con el apropiador. Se da en este caso por una suerte de

cambio de reglas de juego que determina la liberación del objeto apropiado de los estatutos en que se basó la apropiación. Por ejemplo, un caballo de madera en un juego de ajedrez es un objeto apropiado por el discurso del juego ajedrez. Pero cuando el niño le da otro uso (como por ejemplo hacerlo volar como un caballo alado por el consultorio) ha desapropiado al caballo de madera del juego del ajedrez, lo ha profanado.

Cabe distinguir entre la apropiación propiamente dicha y lo que podríamos llamar “violación”. La primera (apropiación propiamente dicha) debe operar dentro de un discurso compartido entre el apropiador y el apropiado. La violación opera fuera de ese discurso, irrumpe por fuera del mismo. En cambio la apropiación opera con códigos compartidos. De ese modo el apropiador se apropia de la forma de ser activo (interactividad) o, ¿por qué no?, de la forma de ser pasivo (que, de acuerdo con Žižek, cabría llamar interpasividad).



Bibliografía

- Agamben, Giorgio, Profanaciones. Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2005.
- DERRIDA, Jaques, La hospitalidad. Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2000.
- LEVI-STRAUSS, Claude, El pensamiento salvaje. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 1964.
- TATTERSALL, Iann, The monkey mirror, Harcourt Inc. Nueva York, 2002.
- ŽIŽEK, Slavoj, "El sujeto interpasivo", en: <http://aquileana.wordpress.com/2008/04/30/slavoj-zizek-el-sujeto-interpasivo/>

Notas

- ¹ Este concepto como el de los juegos que aquí llamo "conectivos" y "asociativos" pueden leerse en el libro Ser Humano (2002) que pronto aparecerá en su tercera edición (Editorial Letra Viva).
- ² La noción de profanación puede ampliarse en el libro de Giorgio Agamben (2005).
- ³ Schmith aseguraba que toda la política no era más que una secularización de lo divino o sagrado, traspaso de los poderes de Dios a los de un soberano o líder.

Resumen

El artículo analiza las relaciones entre las transformaciones en la modernidad, las concepciones de infancia y el lugar y función de los juguetes.

A partir del análisis del juego –y los juguetes– como herramientas profanatorias capaces de liberar a las cosas de su uso oficial o sagrado, se abordan los cambios en los juegos y juguetes de los últimos años. Los juguetes en la actualidad pasaron de la miniaturización del pasado –y la preservación del mismo– a la miniaturización del futuro o y la anticipación. Esta inversión del sentido del juguete vinculada con los cambios recientes en la concepción de la infancia (modificada por el contacto con los medios, la tecnología y el mercado) es un sello distintivo de la contemporaneidad.

Los juguetes en la modernidad eran aliados importantes para el proyecto de infancia de la época proponiendo a los niños ser como los adultos –actuales o los del pasado– y conformarlos así de acuerdo con al ideal de adulto. En cambio, los juguetes actuales transformados por la tecnología y el desarrollo del mercado –que convierte al niño en un consumidor– ya no preservan el pasado sino que preparan para un futuro contingente en el que la vertiginosidad ocupa un lugar central. Junto con este movimiento los juguetes hoy, parecen dificultar la profanación y apropiación por parte de los niños

Palabras clave

Modernidad – Infancia – Juguetes – Profanación – Contemporaneidad

Abstract

This article analyzes the relations between transformations in modernity, childhood conceptions and the role of toys. Through the analyzes of games -and toys- as desecration tools capable of liberate things of their official or sacred use, this paper describes their transformation during the last years. In the present day, toys do not represent the miniaturization of the past -and its preservation- anymore, they represent the miniaturization of the future and its anticipation. This inversion of toys classical meaning as a consequence of the recent changes in childhood conception -modified by the contact with mass media, technology and market- is a distinctive stamp of contemporaneity. In modernity, toys were important allies of the childhood's project of the period, by proposing children to be like adults -from the present or the past- as a way of shaping them in accordance with the ideal of adulthood. On the other hand, current toys transformed by technology and market's development -which turn children into consumers- do not preserve the past, but prepare for a contingent and vertiginous future.

Key words

Modernity - Childhood - Toys - Desecration - Contemporaneity