

¿Los juegos infantiles como reproducción de estereotipos de género?

Jose Manuel Alvarez Seara
josmanu3@gmail.com

Resumen

El presente trabajo es parte de mi tesis de maestría en el PPGEF de la Universidad Federal de Santa Catarina, Brasil, en convenio con la CAPES-UDELAR, en la cual indago desde una perspectiva de género si los juegos infantiles pueden reproducir desde los adultos a los-as niñas-os estereotipos de género. En este trabajo se le preguntó a los-as adultas-os de un barrio de Montevideo, sobre que juegos realizaban con sus hijas-os en el hogar y los espacios públicos. El foco del trabajo está puesto en la hipótesis de que la infancia es un lugar donde se fijan ciertos estereotipos de ser mujer y hombre y analiza en especificidad los juegos infantiles que realizan las-os adultos-as en el hogar y en los espacios públicos.

Palabras claves: género, diversidad sexual, juegos infantiles.

El presente trabajo es parte de mi tesis de maestría en Educación Física de la Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) de Brasil, la cual contó con la financiación en conjunto de la Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) de Brasil y la Universidad de la República (UDELAR) de Uruguay y parte de un trabajo en conjunto entre la Universidad Federal de Santa Catarina (UFSC) de Brasil, con Instituto Superior de Educación Física (UDELAR) de Uruguay.

La Investigación se enmarca en el grupo de investigación en Tiempo Libre y Ocio con perspectiva de género, del Instituto Superior de Educación Física (ISEF-UDELAR), inscripto en la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC-UDELAR), Uruguay, en conjunto con el Núcleo de Estudos e Pesquisas Educação e Sociedade Contemporânea, de la UFSC, Brasil. Asimismo contó con la tutoría del Dr. Jaison José Bassani del Programa de Pós-graduação em Educação Física (PPGEF-UFSC) y la co-tutoría de la Dra. Karina Batthyány del Departamento de Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales (FCS-UDELAR), así como también este trabajo se enmarca dentro del nuevo Sistema Nacional de Cuidados (SNC) que se está desarrollando en Uruguay.

En la investigación me propongo indagar sobre los juegos infantiles que realizan las personas adultas con las niñas y niños menores de 10 años en un barrio montevideano desde una perspectiva de género y diversidad sexual. La misma hace foco sobre los discursos que las personas adultas tienen de los juegos que realizan con los-as niñas-os. Propongo una metodología cualitativa, mediante la realización de un estudio de caso múltiple, con la utilización de entrevistas en profundidad, observación participante en espacios públicos del barrio y triangulación con la teoría.

El presente trabajo asimismo pretende relacionar el concepto de *profanación*, de Agamben (2007) con el concepto de *heterosexualidad normativa*, de Judith Butler (2002), cuya posición teórica – que guarda cierta afinidad con elementos de la obra del filósofo italiano – diverge de con cierta conceptualización tradicional de género.

Agamben (2007), en su libro *Infância e história*, dedicará un capítulo a los juegos y juguetes. El autor va a afirmar que las esferas del juego y de lo sagrado están estrechamente ligadas, y que muchos de los juegos que conocemos hoy se encuentran en antiguas ceremonias sagradas, en danzas, luchas rituales y prácticas adivinatorias:

[...] *Así en el juego de la pelota podemos discernir las huellas de la representación ritual de un mito en el cual los dioses luchaban por la posesión del sol; la ronda era un antiguo rito matrimonial; los juegos de azar derivan de prácticas oraculares; el trompo y el damero eran instrumentos adivinatorios.* (AGAMBEN, 2007, p. 99).

Para Agamben (2007), el juego viene de lo sagrado, por eso, el juego también puede modificar lo sagrado. Para el autor, el juego tiende a destruir la conexión entre el pasado y el presente, y si el rito es entonces una máquina para transformar la diacronía en sincronía, el juego, por lo contrario, es una máquina que transforma la sincronía en diacronía:

[...] o jogo libera e desvia a humanidade da esfera do sagrado, mas sem a abolir simplesmente. O uso a que o sagrado é devolvido é um uso especial, que não coincide com o consumo utilitarista. Assim, a “profanação” do jogo não tem a ver apenas com a esfera religiosa. As crianças, que brincam com qualquer bugiganga que lhes caia nas mãos, transformam em brinquedo também o que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras atividades que estamos acostumados a considerar sérias. (AGAMBEN, 2007, p. 61).

El juego tiene un potencial transformador, como dice Agamben (2007), tiene la posibilidad de profanar, que es restituir para Agamben.

Scheines (1999) en otro sentido, pero poniendo de relevancia la importancia del juego como Agamben, va a decir que el juego es un puente de relacionamiento con el mundo y que rompe con la realidad de todos los días:

[...] Jugar es interrumpir el orden que rige la vida cotidiana, romper ese mapa que nos sirve para manejarnos en la realidad de todos los días, y sumergirnos en la realidad colmada de objetos tal como aparecen. Por eso citó la famosa frase de Oscar Wilde. El mundo del jugador es pura apariencia donde los detalles son tan importantes como los rasgos sobresalientes. El que juega, juega con detalles, no desdeña la complejidad de las cosas. Entonces, jugar es interrumpir el orden de la vida cotidiana y habitar la plenitud caótica, abigarrada, llena, donde puedo manipular de la manera que quiera. (SCHEINES, 1999, p. 4).

El juego es una forma de las niñas-os insertarse e interactuar en/con el mundo, que produce la satisfacción de ellas por medio de sensaciones, como de las nuevas experiencias, que permiten percibir y expresar, aprender e interactuar. En sentido próximo a eso, Berger y Luckmann (1986) analizan y clasifican padrones de transmisión del mundo social que ocurren a través de la socialización, por medio de la internalización y reconocimiento de procesos sociales. Ese tipo de socialización, de producirse como miembro de una sociedad, en el caso de la infancia, es dirigido principalmente por las madres, padres, y otros miembros de la familia, cuidadores y profesores.

Agamben (2012), por otro lado, va a colocar en su texto *Teología y Lenguaje*, específicamente en el capítulo *Por una filosofía de la infancia*, que la infancia es la preeminente composición de lo

posible y de potencial. Lo que caracteriza a la infancia es su propia potencia, dirá el autor. La infancia *vive su propia posibilidad* (AGAMBEN, 2012, p. 29) En ese mismo texto, el filósofo italiano dirá que es en vano que las personas adultas intenten confinar a los-as niñas-os a tiempos y lugares limitados, como son los jardines de infantes o guarderías, a los juegos codificados, a un tiempo de jugar y a los cuentos de hadas, por ejemplo. Para Agamben (2012), las niñas-os saben que la cuestión no es fantasear, sino que en ese experimento las niñas-os se juegan toda su vida, colocándose en juego a cada instante (AGAMBEN, 2012, p. 30).

En otro sentido Reina y Cea (2005) afirman que los estereotipos de género son padrones de comportamiento aprendidos a través de la experiencia, en la cual niñas y niños tradicionalmente experimentan y adquieren comportamientos masculinos o femeninos, por medio, por ejemplo, de los juegos. Reciben la apropiación social al hacer actividades propias de su sexo, y son corregidos en sus preferencias cuando estas no corresponden a los estereotipos tradicionales. Niñas y niños progresivamente internalizan padrones adecuados para su comportamiento de género, para poder actuar en conformidad con ellos. Los autores afirman que es en ese momento que se produce una “conciencia de género”, al diferenciarse juegos para niñas y otros para niños (REINA; CEA, 2005).

Reina y Cea (2005) expresan que, al diferenciar los juegos, niñas y niños toman como referencia los modelos de su entorno relacionados con su sexo: madres, padres, hermanas, hermanos, y de los personajes televisivos.

El juego es una importante herramienta para la transmisión de valores sociales, inclusive aquellos relacionados con los estereotipos de género. En el trabajo de investigación realizado por Reina y Cea (2005), referenciado anteriormente, buscan establecer los autores, para el contexto de España, una posible relación entre los juegos y los juguetes con el futuro personal, laboral y social de las-os niñas-os, según el género. (REINA; CEA, 2005).

En el ámbito de esta investigación surge un tensionamiento entre los estereotipos de género asociados a los juegos, los juguetes y la infancia, donde me voy a preguntar si es posible huir o sobrepasar patrones heteronormativos o regulatorios. Voy a analizar fragmentos de las entrevistas realizadas a personas adultas que viven en un barrio de Montevideo, Uruguay. Vale hacer también la aclaración que el trabajo indaga sobre los discursos y la perspectiva que las personas adultas tienen de los juegos que realizan con niñas-os en el tiempo de cuidados infantiles. No me propongo en este trabajo mostrar la existencia de juegos que no responden a un patrón heteronormativo, sí interrogar sobre si existe esa posibilidad.

Scott (1996) manifiesta que el uso de la conceptualización de género pone de relieve un sistema completo de relaciones que puede incluir el sexo, pero no está directamente determinado por el sexo o es directamente determinante de la sexualidad.

Butler (2002) va decir que la categoría sexo es un principio normativo, que significa para la autora el mismo que Foucault llamó de ideal regulatorio en sus trabajos. Para Butler el sexo no sólo funciona como norma, sino que también es una práctica reguladora que produce los cuerpos que gobierna, cuya fuerza se manifiesta como una especie de poder productivo, capaz de demarcar, circunscribir y diferenciar los cuerpos que controla. En otras palabras la autora expresa la idea de que el género y la sexualidad, así como el propio sujeto, no preexiste al uso que hacemos del lenguaje en nuestras prácticas discursivas cotidianas. No somos nosotros, en ese sentido, que hacemos algo con el lenguaje, es el lenguaje que hace algo con nosotros, nos constituye. En este sentido el género es siempre un hacer como dice Butler (1999).

En el siguiente fragmento de la entrevista con Betina, voy a relacionar este relato en cómo ese ideal regulatorio o normativo que manifiesta Butler opera en el ámbito de la relación juegos-género.

[...] *el juego lo inventábamos, era todo imaginación. Queríamos jugar a la cocinita y, bueno, agarrábamos la harina, pedazos de carne y hacíamos tartas y agarrábamos tierra y la decorábamos como chocolate, y ponele, viste que acá atrás tiene cañas, porque yo vivía en la casita de acá al lado y entonces sacábamos cañas y hacíamos chocitas de cañitas y ahí nuestras casas y teníamos que tener nuestros muñecos, que eran nuestros hijos. Teníamos que tener limpia la casa o cocinábamos, si íbamos a la casa de la vecina le pedíamos una tacita de azúcar. Todas esas cosas que pasan en la realidad, pero que la jugábamos de chico* (Betina, 24 años, 1 hijo y 2 hijas).

En la entrevista, Betina relata los juegos que ella, sus hermanas y amigas hacían cuando eran niñas: *el juego lo inventábamos, era todo imaginación*, afirma la entrevistada. En su relato se puede percibir que ella se está refiriendo al juego de la casa, en el cual ella, sus amigas y hermanas reproducen una cotidianeidad, conjunto de prácticas y representaciones sobre la función social de la mujer en ese período. Se trata de un ideal regulatorio, como manifiesta Butler (2002). Se podría decir, que lo que ellas inventaban o imaginaban eran ciertos elementos constituyentes del juego, como los ingredientes de las comidas por ejemplo, pero las reglas presentes explícita e implícitamente en aquella situación imaginaria, responden a un patrón heteronormativo.

Ahora, voy a analizar otro fragmento de las entrevistas, esta vez Estefanía va a relatar en relación a su infancia lo siguiente:

[...] *En la escuela, sí, jugaba a la bolita, jugaba al fútbol, y ta más bien jugaba a los juegos que predominan en los varones porque... ta fui criada, no fui criada como una niña, fui criada como un varoncito. Porque ta, ya te digo, yo daba vuelta tierra, todo lo tenía que hacer yo y ta hacía hormigón, y todo, mis hermanas no, entonces mi juego favorito siempre era la bolita o la pelota, y ta cuando tenía, que por fin nos consiguieron una bicicleta, que nos regalaron una bicicleta, andaba todo el día en bicicleta. Pero otro juego que las muñecas; Creo que toqué una muñeca a los 15 años, antes no, y a escondidas todavía encima, sí porque mi abuela era muy, a mí me tenía, yo siempre le dije a ella, ella me criaba a mí a lo militar, y yo no era militar, yo era una niña y tenía derecho a jugar, yo a hacer lo que yo quisiera. Y no, para ella no, era lo que ella decía, si yo me tenía que quedar parada todo el día, ta ahí me tenía que quedar todo el día.* (Estefanía, 31 años, 3 hijos).

Estefanía dice que no fue criada o educada supuestamente como una “niña”, a pesar de las contradicciones de su abuela, que la criaba, como dice ella, de modo “militar”, y que ella era, como dice, “un varoncito”, o sea, un niño. En este sentido, a Estefanía no le gustaba, según relata, jugar con juegos y juguetes relacionados con el universo femenino. Ella prefería jugar con juegos supuestamente de niños y también estar entre ellos en los juegos. A partir de este relato, podemos preguntarnos cuál es el respeto que las personas adultas deben tener a las niñas-os en el sentido de posibilitar que ellas-os experimenten diferentes formas de ser. Si el “deber ser” heteronormativo es inculcado en el hogar y en otras instituciones sociales, en gran parte por medio del juego, entre otras cosas, podríamos preguntarnos si los niños-as pueden huir o sobrepasar ese mecanismo heteronormativo.

En un sentido algo similar a lo que dice Butler (2002), Agamben (2007) propone que el juego puede desactivar el dispositivo de poder, lo que es interesante porque podría permitir a las niñas-os huir de los juegos heteronormativos impuestos por las personas adultas. Para Agamben (2007), es importante restituir el juego a su vocación profana, para poder desactivar el dispositivo de poder, para que sea posible así hacer uso común de los espacios que tenían confiscados del mundo humano, lo que es, para el autor, así como las perspectivas teóricas de los estudios de género, una tarea política. Agamben dirá, en esa dirección, que el uso que restituye el juego no es utilitario y no tiene que ver con el consumo. Eso sería liberador para la humanidad, porque lo desvía de lo sagrado.

Butler va a criticar a heterossexualidad compulsiva, y la estructura de las categorías binarias, desafiando el falocentrismo que genera un orden simbólico. El binarismo, para Butler, reduce el

espectro y constituye el límite simbólico que define el intercambio y, al mismo tiempo, produce un afuera temible que resguarda su hegemonía (FEMENÍAS, 2003).

En un sentido algo semejante al que coloca Butler (2002), Agamben (2007) propone, que el juego puede desactivar lo que el autor llama dispositivo de poder, lo que es interesante porque podría permitir a la población infantil huir de los juegos impuestos por las personas adultas. Para Agamben, en el ámbito del derecho romano, “sagradas” o “religiosas” eran las cosas que de algún modo pertenecían a los dioses y, por cuenta de eso, estaban sustraídas, estaban fuera del libre uso y del contenido de los hombres. Cosas sagradas o religiosas no podían, en aquel contexto, ser vendidas, ni dadas como fianza y ni cedidas en usufructo o grabadas. En ese sentido, dice el autor, “consagrar” (*sacrare*) era el término que se refería a ese proceso de salida de las cosas de la esfera del derecho humano para el plano religioso. Religión, término que de acuerdo con Agamben deriva no de *religare* (que liga o une lo humano y lo divino), sino de *relegere* (que indica la actitud de escrúpulo, de inquietación y de atención que debe caracterizar las relaciones con los dioses), indica, por su vez, no aquello que une hombres y dioses, sino aquello que cuida para que se mantengan separados, distintos.

Para Agamben (2007) es importante restituir al juego su vocación profana, para poder desactivar el dispositivo de poder, para que sea posible así hacer uso común de los espacios que el poder tenía confiscado del mundo humano, lo que es para el autor una tarea política. Agamben (2007) dirá, en esa dirección, que el uso que restituye el juego no es utilitario y no tiene que ver con el consumo. Eso dice el autor, sería libertador para la humanidad, porque lo desvía de lo sagrado:

[...] Um automóvel, uma arma de fogo, um contrato jurídico transformam-se improvisadamente em brinquedos. É comum, tanto nesses casos como na profanação do sagrado, a passagem de uma *religio*, que já é percebida como falsa ou opressora, para a negligência como *vera religio*. E essa não significa descuido (nenhuma atenção resiste ao confronto com a da criança que brinca), mas uma nova dimensão do uso que crianças e filósofos conferem à humanidade. Trata-se de um uso cujo tipo Benjamin devia ter em mente quando escreveu, em *O novo advogado*, que o direito não mais aplicado, mas apenas estudado, é a porta da justiça. Da mesma forma que a *religio* não mais observada, mas jogada, abre a porta para o uso, assim também as potências da economia, do direito e da política, desativadas em jogo, tornam-se a porta de uma nova felicidade. (AGAMBEN, 2007, p. 67).

En esa dirección, el juego puede ser, según Agamben (2007), una profanación, por lo tanto, una de esas puertas de una nueva felicidad que desactiven el dispositivo de poder. Aquí llama la atención el

valor que Agamben confiere a la infancia, en el uso que ellas le dan al juego, como nuevo uso que es conferido a la humanidad. En este sentido, la infancia representa un poder de transformación importante, cuando el juego tiene esa posibilidad de profanación y de huir de los estereótipos.

En este punto, y después de traer las reflexiones de Agamben, podría preguntarme si el juego puede actuar como una profanación en el mundo contemporáneo y si en algún momento, esa dimensión estuvo presente en los relatos de las personas entrevistadas en el Barrio de Montevideo, Uruguay. Por un lado, nuestros datos muestran la posibilidad de lo que Agamben manifiesta sobre el potencial que el juego tendría como “profanación” (en el sentido de hacer libre uso, de “desactivar el dispositivo”) o de cuestionamiento de determinados modos de ser, social e históricamente instituidos.

Siguiendo con las entrevistas, en el siguiente párrafo veremos lo que relata Estefanía sobre los juegos que realizaba con sus hijos.

Estefanía:

[...] Les ponía todo juguetes arriba de la cama o arriba de un sillón y me ponía a jugar con ellos o cantábamos canciones de la escuela y ta porque ellos fueron al CAIF¹, y ta cantábamos canciones del CAIF y por lo general jugábamos con los muñequitos, nos poníamos a hacer algún dibujo, recortábamos, pegábamos, siempre con el tema de la manualidad mucho

Pesquisador: ¿Son tres varones?

Estefanía: Sí, tres varones.

Pesquisador: Y por ejemplo, ¿jugabas a las muñecas con ellos?

Estefanía: No, eso yo veía que lo hacían ellos independientemente, y ta siempre me pregunté si estaba bien o estaba mal, los médicos me decían que era normal, en el CAIF la psicopedagoga me dijo que era normal, porque ellos como que van descubriendo juegos, y cosas nuevas y ta el grande jugaba y juega hasta el día de hoy con los peluches, los agarran, les hace ropita con un pedazo de tela, como que les cose ropa, los viste, el grande no es mucho de juegos, el grande es más bien de computadoras y juegos. Ponele tranquilos, sentado, estos otros dos son el polo opuesto al grande, estos juegan a la pelota, juegan correteando, juegan con los juguetes, van para arriba y para abajo. (Estefanía, 31 años, 3 hijos).

Se puede observar atentamente en el anterior relato que Estefanía no jugaba a las muñecas con su hijo, pero aceptaba que el niño, jugase con ese objeto porque los profesionales del CAIF decían que

¹ CAIF son centros de atención a la infancia y las familias que tienen la característica de ser una política pública intersectorial de alianza entre el Estado y las Organizaciones de la Sociedad Civil para contribuir a garantizar la protección y promoción de los derechos de los niños y las niñas desde la concepción a los tres años.

era “normal” experimentar con diferentes tipos de juegos y juguetes. En este sentido, podríamos preguntarnos: ¿qué es anormal en el mundo de los juegos y juguetes? Si, como dice Agamben, son los juegos una profanación que transforma la realidad, ¿qué es lo “normal”? Por un camino semejante también dirá Judith Butler (1999), al preguntarse por qué una persona precisa ser el género de uno en la medida en que no es el otro género. Esta formulación supone la restricción de género dentro de un par binario heterosexual. Butler va a criticar la heterosexualidad compulsiva, y la estructura de las categorías binarias, desafiando el falocentrismo que genera un orden simbólico. El binarismo, para Butler, reduce el espectro y constituye el límite simbólico que define el intercambio y, al mismo tiempo, produce un afuera temible que resguarda su hegemonía como manifiesta (FEMENÍAS, 2003).

En el párrafo anterior de la entrevista, cuando Estefanía menciona a las profesionales del CAIF, especialmente una psicopedagoga, y donde también, por otro lado, se habla de la opinión de un médico, veo que de cierta forma, tranquiliza a Estefanía que dichas personas diagnostiquen de “normal” el comportamiento infantil de un niño que juega con muñecas hasta cierta edad. De cierta forma, aquí se puede ver claramente lo que Butler (1999) llama de heterosexualidad normativa: si es normal para el discurso médico y psicopedagógico que los niños de una determinada edad jueguen con muñecas, ¿porqué sería anormal otra manera de jugar? Lo que vemos como interesante en Butler es que ella va a derribar esa seguridad profesional de los que mantienen como natural la heterosexualidad normativa. También aquí está claro una distinción importante que hacen algunos profesionales sobre hasta qué edad es normal dejar a las niñas-os jugar con diversos tipos de juegos y juguetes, sin distinciones generificantes. Lo que parece, según lo observado en las entrevistas, al llegar a cierta edad, los niños-as deben cambiar los tipos de juegos y juguetes, lo que confirma que los juegos tienen importancia y son relevantes en la determinación sexual que las personas adultas quieren imprimir en sus hijos. Podríamos decir que el juego forma parte de las marcas que son impresas en las niñas-os.

A modo de conclusión no considero que los juegos sean algo neutro o “inofensivo y/o bueno”, por lo contrario, procuro evidenciar a lo largo de este trabajo que el juego puede dejar marcas indelebles en los cuerpos de las niñas-os, inclusive en lo que se refiere a la sexualidad, fruto de una cultura fuertemente marcada por una heterosexualidad normativa, como manifiesta Butler (1999). Encuentro importante, desde el punto de vista sociológico, seguir promoviendo investigaciones sobre la relación entre los juegos y los estereotipos de género, ya que, como la sociología manifiesta, en uno de sus postulados, estudiar e investigar lo “obvio”, lo que tenemos en nuestra

frente cotidianamente, y poder dejar de lado el velo que lo cubre, indagando y cuestionando lo que aceptamos como cotidianidad sin mayores oposiciones.

Finalizando creo importante poner de relevancia en este trabajo la relación entre personas adultas y niñas-os, mediante los juegos infantiles, así como, la relevancia e importancia del juego en la transmisión de estereotipos de género que como he manifestado anteriormente dejan marcas indelebles en los niños-as. Asimismo coincidiendo con Agamben, corresponde poner de relevancia que la infancia y los juegos pueden huir de ciertos estereotipos y desactivar la máquina gubernamental, lo que se torna para el filósofo italiano en una nueva puerta a la felicidad.

Bibliografía

AGAMBEN, Giorgio. (2012) *Teología y Lenguaje*. Del poder de Dios al juego de los niños. Buenos Aires: Las cuarenta.

AGAMBEN, Giorgio. (2011) *O reino e a glória*. Uma genealogia teológica da economia e do governo. São Paulo: Boitempo editorial.

AGAMBEN, Giorgio.(2007) *Infancia e historia*. Destrucción de la experiencia y origen de la historia. Buenos Aires: Adrian Hidalgo Editora.

AGAMBEN, Giorgio. (2007) *Profanações*. São Paulo: Boitempo Editorial.

BERGER, Peter y LUCKMANN, Thomas.(1986) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

BUTLER, Judith. (1999) *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. México: Paidós.

BUTLER, Judith. (2002)*Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós.

FEMENÍAS, María.(2003) *Judith Butler: introducción a su lectura*. Buenos Aires: Catálogo.

REINA, Maria del Carmen y CEA, Manuel.(2005) *Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo*. España: Universidad de Granada, Facultad de Bellas Arte,.

SCHEINES, Graciela.(1999) *Juegos inocentes, juegos terribles*. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. y organizada por al Área Interdisciplinaria de Estudios del Deporte el 10/4/1999.pp 1-16.