

# GENEALOGÍA DE LAS PRÁCTICAS LÚDICAS: DE LA PEDAGOGÍA A LA INDUSTRIA CULTURAL

GENEALOGY OF LUDIC PRACTICES: FROM PEDAGOGY TO CULTURAL INDUSTRY

GENEALOGIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS: DA PEDAGOGIA À INDÚSTRIA CULTURAL

Luis Sebastián Rossi<sup>1</sup>

## Resumen

Este artículo de reflexión presenta una genealogía que analiza algunas transformaciones de las prácticas lúdicas en el capitalismo contemporáneo. Para ello, se propuso observar la tensión entre pedagogía del jugar y la industria cultural del juego, en el contexto del pasaje entre sociedades disciplinarias y sociedades de control; con esta idea se presentan las prácticas lúdicas entrelazadas con formaciones de saber, relaciones de poder y modos de subjetivación. Así, en la primera sección, se sigue la relación de las prácticas lúdicas en los bordes de los dispositivos disciplinarios (desde su vínculo con la escolarización hasta la arquitectura de espacios disciplinarios). Luego, en el segundo acápite, el estudio se detiene en la emergencia de la industria cultural juguetera impulsada por el ascenso del Capitalismo Mundial Integrado. Finalmente, se reflexiona sobre algunos elementos, como estratificación de las prácticas lúdicas, formas de *devenir* y *líneas de fuga* y *los movimientos de desterritorialización* que podrían permitir nuevas investigaciones.

**Palabras clave:** práctica pedagógica; lúdica; juego educativo; juguete; industria cultural.

## Abstract

This reflection article presents a genealogy that analyzes some transformations of ludic practices in contemporary capitalism. To fulfill this aim, this study explored the tension between the pedagogy of play and the cultural industry of games and toys in the passage between disciplinary societies and societies of control. It presented the relations of ludic practices with knowledge formations, power relations, and modes of subjectivation. Thus, in the first section, this paper followed the ludic practices over the edges of disciplinary apparatuses (from their construction in schooling to the architecture of disciplinary spaces). Then, in the second section, the study analyzed the toy and plaything cultural industry's emergence driven by the rise of Integrated World Capitalism. Finally, this analysis explored some elements such as stratification of ludic practices, forms of *becoming* and *lines of flight* and *the movements of deterritorialization* that could allow further research.

**Keywords:** pedagogical practice; ludic; educational games; toy; cultural industry.

1 Doctor en Ciencias Sociales, Centro de Investigaciones Sociales y Políticas, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos (cispo-fcedu-uner). Becario Postdoctoral de Investigación, Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (conicet), Argentina. Docente e investigador en la Cátedra Teorías del Aprendizaje de la Licenciatura y el Profesorado en Comunicación Social de la Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Entre Ríos (cispo-fcedu-uner). [luissebastianrossi@gmail.com](mailto:luissebastianrossi@gmail.com). Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3638-5857>

## Resumo

Este artigo de reflexão apresenta uma genealogia que analisa algumas transformações das práticas lúdicas no capitalismo contemporâneo. Para isso, propôs-se observar a tensão entre a pedagogia do jogo e a indústria cultural do jogo no contexto da passagem entre sociedades disciplinares e sociedades de controle. Com essa ideia, são apresentadas práticas lúdicas entrelaçadas com formações de saber, relações de poder e modos de subjetivação. Assim, na primeira seção, segue-se a relação das práticas lúdicas nas bordas dos dispositivos disciplinares (desde sua vinculação com a escolarização até a arquitetura dos espaços disciplinares). Em seguida, na segunda parte, o estudo detém-se no surgimento da indústria cultural de brinquedos impulsionada pela ascensão do Capitalismo Mundial Integrado. Por fim, são refletidos alguns elementos, como a estratificação das práticas lúdicas, formas *de devir e linhas de fuga, assim como os movimentos de desterritorialização* que poderiam permitir novas investigações.

**Palavras-chave:** estágio pedagógico; lúdica; jogo educativo; brinquedo; indústria cultural.



### Para citar este artículo

Rossi, L. S. (2020). Genealogía de las prácticas lúdicas: de la pedagogía a la industria cultural. *Lúdica Pedagógica*, 1(32), 58–72. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/8298>

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de este artículo es trazar una genealogía que permita vislumbrar algunas transformaciones de las prácticas lúdicas en el capitalismo contemporáneo. Por supuesto, el sustrato de la argumentación no es una novedad, autores clásicos han señalado profundas mutaciones en las dimensiones tecnológicas, socioeconómicas, políticas y estéticas de los juegos y de los deportes durante el siglo xx. No obstante, nosotros observaremos estos cambios a través de la tensión entre pedagogía del jugar e industria cultural del juego como hilo conductor que permite leer uno de los posibles pasajes entre sociedades disciplinarias y sociedades de control (cfr. Deleuze, 1996).

Para ello, entenderemos las prácticas lúdicas, desde la teoría social crítica deleuzoguattariana, como *componendas* o *agenciamientos* de elementos heterogéneos que reúnen regímenes de enunciados y materialidades (o estados de cosas). Como se desprende de la obra de los filósofos franceses, estos agenciamientos son históricamente variables y se condensan en campos sociales específicos en permanente vínculo con distintas formaciones de saber, relaciones de poder y procesos de subjetivación (Deleuze, 1987). Así, partimos de suponer que los agenciamientos de juego han sido trabajados por líneas de estratificación (*territorialización*) que los han puesto en contacto tanto con los dispositivos disciplinarios (Foucault, 2002) como con nuevas formas sociales (diagramáticas y epistémicas) que insisten en el corazón de lo que Guattari (2017) denominará Capitalismo Mundial Integrado (CMI) (cfr. Rossi, 2018a).<sup>2</sup>

Así, para indagar las transformaciones de las prácticas lúdicas en ese contexto, presentaremos una *genealogía* apoyada en estudios históricos y teóricos, pero sin pretender fundamentar una Historia (formal o cultural) de juegos y deportes particulares,

sino intentando dar cuenta de algunos procesos de regularización, racionalización o condensación de dichas prácticas en el seno de distintas formaciones sociales. En particular, trabajaremos sobre procesos de regularidad de las prácticas lúdicas que no tienen un sujeto de la historia que los comande; se trata, en todos los casos, de relaciones de fuerza en dominancia estratégica. Por ello, si bien hemos incorporado marcadores temporales y espaciales, pedimos al lector un simple ejercicio: al recorrer los siguientes acápites imagine que se trata de un trazo caleidoscópico que, en cada movimiento, quiere tener destellos diferentes pero ningún perfil definitivo y que, fundamentalmente, no quiere dar la impresión de progresión o linealidad causal.

Como anticipamos, intentaremos seguir los procesos de racionalización por los que las prácticas lúdicas se desplazan, en una suerte de tándem en permanente tensión, entre pedagogía e industria cultural. Esta hipótesis ha estado presente en múltiples análisis, no obstante, no ha sido reconstruida en términos *genealógicos*. Así, en los próximos apartados, veremos cómo diversas prácticas lúdicas son agenciadas y moldeadas en paralelo a la infantilización de una parte del cuerpo social evocando el dispositivo disciplinario de escolarización, pero excediéndolo (en los *playgrounds* y en la configuración de ciertas disciplinas que permitirán presentarse como *forjadoras del carácter*). Al mismo tiempo, como veremos en la tercera sección, una transformación es visible ya a comienzos del siglo xx. El mundo objetual gestado para una parte infantilizada del cuerpo social sirve de plataforma para nuevos flujos capitalistas: la industria cultural del juguete se apropia de la incursión organizada sobre las prácticas lúdicas expresadas en nuevas relaciones de poder, formaciones de saber y modos de subjetivación.

## HACIA UNA PEDAGOGÍA DEL JUGAR

Nuestra pregunta comienza con el problema de las prácticas lúdicas en los bordes, pero también en el centro de los tiempos y espacios de los dispositivos disciplinarios (Foucault, 2002). Para ello tuvo que haber aparecido sistemáticamente un concreto esfuerzo por crear una pedagogía del juego. Según diversos autores, las formas premodernas y tradicionales de prácticas lúdicas evidenciaban una

2 No obstante, no es el objetivo de este artículo una discusión sobre el pasaje de las sociedades disciplinarias a las de control (cfr. Rossi, 2018a), como tampoco lo es seguir todas las consecuencias de la definición ontológica de los agenciamientos. Solo señalemos que, respecto de este último punto, a los procesos físicos (lo visible) como semióticos (*lo enunciable*) de las componendas, se le superpone un eje de *territorialización* y *desterritorialización* (cfr. Deleuze y Guattari, 1997) que, por cuestiones de espacio no recuperaremos explícitamente en las siguientes páginas. Sin embargo, los procesos de *territorialización* son para los filósofos franceses procesos de racionalización de las prácticas como los que sí presentaremos aquí.

escasa distancia social entre el juego de los adultos y el de los niños (Ariès y Margolin, 1982; Elschenbroich, 1979; Flanagan, 2009; Jaulin, 1979). No obstante, como señala Ariès (1992), esa distancia será reparada mediante una progresiva *recodificación* de la esfera infantil. Se trata del inicio de una *normalización* en la que un conjunto de regímenes de enunciados agencia el juego infantil diferenciándolo fundamentalmente en fuerza y carácter formativo de las prácticas lúdicas del adulto.

En el mismo sentido, de acuerdo con González Alcantud (1993), imbuidos del espíritu de la contrarreforma, tratadistas jesuitas y moralistas españoles intentarán extraer de las prácticas lúdicas una concreta utilidad social. Así, en paralelo a las discusiones sobre la base moral del juego y la delimitación de su carácter perjudicial (espontaneidad, desenfreno, transgresión, etc.), comienzan a aparecer señales de ciertas valoraciones positivas bajo la condición de evitar tanto el exceso como el naufragio en los cegadores placeres de la diosa Fortuna. Por ello, los intentos de guiar el juego desde la infancia a la adultez (*organizar una génesis* en términos foucaultianos) se replegarán sobre la antigua virtud aristotélica y tomista de la *eutrapelia* como bondad de espíritu para regular las prácticas lúdicas y divertirse sin excesos pecaminosos, permitiendo volver con renovadas fuerzas al trabajo intelectual (Duflo, 1997a; Nagel, 2002; Spariosu, 1989).

En esa línea, según Cambi y Staccioli (2008), hacia la segunda mitad del siglo XVII, J. B. de La Salle adoptará el modelo civilizatorio erasmiano de las características formativas del juego, pero convirtiéndolo en un instrumento de control sistemático y autoritario. La educación del cuerpo se acompañará de una vigilancia del tiempo y una organización jerárquica del espacio del niño. Así, las componendas de juego se entrelazarán con los dispositivos disciplinarios nacientes y, paulatinamente, se volverán superficie de incursión generalizada sobre el mundo infantil en formación (Ariès y Duby, 1991; Dyson, en Henricks, 2015).

Ahora bien, los regímenes discursivos que fundan el proyecto de gestar prácticas lúdicas con valor formativo, solo podrán completarse con el iluminismo. Así, en el seno de una *episteme moderna* en la que se conformará la naciente forma-Hombre (Deleuze,

1987; Rossi, 2018a) y acompañando el ascenso social burgués, las luces expresarán el punto más alto de valorización del juego. Concomitantemente, el problema de las prácticas lúdicas infantiles pasará a las primeras líneas de los pensadores burgueses ilustrados. Entre ellos, su primer exponente será John Locke (1693) quien verá los impulsos juguetones del niño como materia modulable presta para formar el carácter y el autocontrol. Con las indagaciones del filósofo inglés, los cubos y cartas se convierten en soporte de la enseñanza, al tiempo que se distinguen los juguetes educativos de las prácticas lúdicas no estructuradas (*sanción normalizadora*)<sup>3</sup> (Brewer, 1980; Ogata, 2004).

Siguiendo a Cohen (2006), se puede decir que el romanticismo dieciochesco y, en particular, J. J. Rousseau, también abogaría por la importancia de los juegos infantiles que encontraban cierto eco en la obsesión de gestar una función educativa útil y agradable. Para el autor de *Emilio*, el juego será la más natural de las modalidades de descubrimiento del mundo pues permitiría liberar el potencial del infante. Estas ideas no tardarán en tener eco en la burguesía francesa en formación, donde las prácticas lúdicas serán construidas, de forma progresiva, como tolerables, pero a condición de servir a una subrepticia finalidad: el niño debe aprender a trabajar jugando, al tiempo que se permite el juego solo para aprender a trabajar. Con esto los juegos se convierten en *leitmotiv* pedagógico para el proyecto ilustrado de formar al ciudadano (Duflo, 1997a, 1997b).

Más allá de estas anticipaciones, será la lectura atenta de Rousseau la que inspira, de acuerdo con Elschenbroich (1979), a filántropos alemanes (como Basedow, Trapp, Campe, Wolke, entre otros), quienes verán el juego infantil decididamente como un instrumento y resistirán a la pedagogía anti-masturbatoria que bregará por prohibir toda diversión dirigida al cuerpo. La pedagogización del juego y su instrumentalización lo define sometiéndolo a una economía del tiempo y del deleite, a la vez que lo estructura de acuerdo con una noción de actividad provechosa y productiva (Abbagnano y Visalberghi, 1993). No

3 Es sabido que los primeros juguetes educativos pensados por Locke tenían su pilar en la cultura individualista y competitiva, y habían sido diseñados para desarrollar un sentido prematuro de propiedad privada (Ogata, 2004).

obstante, hay una restricción muy importante en los filántropos: entre las componendas lúdicas no se incluirá a los entretenimientos del azar (cartas, dados, lotería, etc.). Pues tanto la prohibición como el control del juego (inscrita en las moralizaciones puritanas de los pedagogos) o su activación/instrumentalización (filantrópicos) serán procesos que se gestan en paralelo a la formación del carácter burgués contracara de la *sujeción social moderna* (Rossi, 2018a).

Con la educación pública secular y su estatalización, queda claramente esbozado un proyecto similar de domesticación de la infancia y del juego estructurado con el fin de lograr ciudadanos virtuosos (útiles a la forma Estado). Impulsado de seguro por esta revalorización ilustrada, será el siglo XVIII el momento de retorno del concepto de juego (*play, Spiel*) al campo de la filosofía por intermedio de la estética y de la metafísica. Sin embargo, de acuerdo con Spariosu (1989) y Ryall (2013), esa recuperación de la noción por parte del idealismo alemán seguirá las formas abiertas por la tradición aristotélica de represión del juego pre-racional, subordinándolo a la moralidad, a la racionalidad y a la seriedad. Aparte de las consideraciones teóricas de los autores, lo que nos interesa señalar aquí es que tanto I. Kant como F. Schiller representan los puntos más altos del giro que se acaba de operar en las *formaciones de saber*, donde la analítica de la finitud prende en la nueva forma epistémica del hombre (Deleuze, 1987; Duflo, 1997a, 1997b; Nagel, 2002). Se forma de este modo, para Sutton-Smith (2001), un conjunto moderno de enunciados que comenzará a ver en el jugar individualista un acto creativo de la imaginación que funda el *self*.

Para el antropólogo neozelandés, la empresa schilleriana se continúa en el proyecto froebeliano, quien tomaría esta visión de la imaginación como cúspide de la representación activa del niño. De acuerdo con Cambi y Staccioli (2008), con estas indagaciones, el idealismo rescata las prácticas lúdicas, aun en la misma vida de la sociedad industrial, con el fin de delinear (en el juego) el paradigma más propio de la formación humana específica (*Bildung*). Obviamente, en contrapartida, este derrotero termina por engendrar un centro espiritual que espeja la figura del hombre y sirve de inspiración a la pedagogía que cifrará en las tareas industriales y edificantes todas las actividades lúdicas valiosas. Al tiempo que la

nueva moral burguesa pronto hará refulgir la ociosidad como problema transversal a todas las clases improductivas desde la nobleza hasta los hombres infames (González Alcantud, 1993). Este impulso durará hasta bien entrado el siglo XX y, aunque no lo podamos reseñar aquí, se hace evidente en los trabajos de diversos historiadores latinoamericanos (como C. Mayo y Zapata Gollán).

Ahora bien, estos lineamientos pedagógicos coinciden con otro movimiento dirigido a la burguesía anglosajona, pero de diferente naturaleza, pues se inscribe directamente sobre la *materialidad* que soporta las conexiones sociotécnicas (*filum maquinaico* para Deleuze y Guattari (1997)). En Gran Bretaña, la intención de educar (la carne y el espíritu) a través del juego rebasa al dispositivo disciplinario en ciernes para encarnarse en la industria editorial. Hacia mediados del siglo XVIII, los juegos instructivos de tablero dejarían de tener asidero exclusivo en la aristocracia y en la adultez (Goodfellow, 1998; Parlett, 1999) para cobrar funciones expresivas que los ligarán de forma directa al universo de la infancia burguesa.

De hecho, la estratificación se despliega al interior mismo de los cambios técnicos del juego, pues, la incorporación de las superficies impresas modifica no solo las fabricaciones, sino también modela y racionaliza diversas prácticas lúdicas. No obstante, esta empresa no se limita a Gran Bretaña, pues distintos impresores franceses, italianos y alemanes acelerarán la publicación de cartas y tableros que acompañarán los materiales didácticos que Locke había entrevisto (Culff, 1969; Depaulis y Manson, en AA. VV, 2009; Parmentier, 1912; Reith, 1999; Schädler y Strouhal, 2010). No obstante, a diferencia de la vigilancia filantrópica o moralista (como táctica individualizadora de poderes pastorales), el azar no podría ser conjurado del todo de los juegos ya que será descubierto por la libertad representacional de los diseñadores (quienes gustaban explorar la fortuna y los símbolos místicos (Lhôte, 1977; Parlett, 1999).

En la misma dirección, la formación del carácter social burgués, lentamente, perfila y talla, a través de literatura especializada, una concepción de esfera infantil asociada a la pureza, a la virginidad y a la inocencia, excluyéndola de la participación de

las relaciones indecorosas adultas. De acuerdo con Cambi y Staccioli (2008), el juego infantil pasa de ser una actividad tolerada a trompicones a uno de los recursos centrales sobre los que se imprimirá la posibilidad de desarrollar las capacidades cognitivas, manuales, afectivas y relacionales de los niños. La contrapartida de esta decidida incorporación del agenciamiento de juego como forma de regulación disciplinaria será, como veremos más abajo, una marcada intención de dotar a los niños de un espacio especial que se diferencie del de los adultos; o un deseo creciente de separar a los niños del campo social. Cuando ello se traduzca en términos industriales, el juguete pasará a controlar el medioambiente social de la infancia (Hamlin, 2007; Woods, 2012). Pero, para ello, además de las elaboraciones lockeanas, otros pedagogos tuvieron que ver en las cosas para jugar (*playthings*) y en los juguetes (*toys*) un horizonte prometedor.

Así, como anticipamos, tanto los intentos filantrópicos como la lectura del idealismo y del romanticismo alemán inspirarán a educadores como J. Pestalozzi (1746-1827) y F. Froebel (1782-1852). Será este último quien reiterará con mayor énfasis la centralidad de la actividad lúdica en la formación de los niños a través de los *Spielgaben*. Los juguetes ahora son regalados por padres y educadores que han de seguir atentamente la actividad lúdica para que tenga el real valor formativo de revelar el lenguaje divino de la perfección geométrica y de la armonía natural. El jugar actúa como función organizadora que integra el aprendizaje y ayuda a aplicar el conocimiento, al tiempo que el juguete entregará todos sus movimientos a una *semiotización* que le devuelve el rostro de la vigilancia y del control de los dispositivos disciplinarios.

Al mismo tiempo, la sujeción familiar y social se permite extraer del espacio topológico de las semióticas *de la corporalidad* (Deleuze y Guattari, 1997) un conjunto de regularidades que comenzarán a dotar de máquinas binarias de género, de clase, de raza, de edades, etc. Hacia 1850, acusado de ateo y socialista, Froebel sería forzado a cerrar los *Kindergarten*. A pesar de ello, el modelo escolarizado del juego y el formato de los jardines se expandiría con rapidez entre educadores progresistas y gestaría las bases para conformar arquitectónicamente *playgrounds*

o parques infantiles, al tiempo que alimentaba a la industria juguetera (Provenzo, 2009; Walz, 2010).

No obstante, las ideas de Froebel no brillarán en solitario. De acuerdo con Spariosu (1989) durante las últimas décadas del siglo XIX, el juego se mueve hacia el centro no solo del discurso teórico sino también de la investigación empírica en las más diversas ramas científicas. Para que ello suceda los enunciados que construyen el juego como objeto no escapan del evolucionismo, en tanto expresión del problema del desarrollo filogenético y ontogenético (González Alcantud, 1993; Johnson, Eberle, Henricks y Kuschner, 2015). Al mismo tiempo, de acuerdo con Sutton-Smith (2001), se trata del momento de aparición de los *enunciados* modernos que ven en el juego el motor del progreso, de la adaptación y del desarrollo, así como del crecimiento moral, social y cognitivo.

De este modo, entre las últimas décadas del siglo XIX y mediados del siglo XX, se intentarán especificar los procesos psicológicos y fisiológicos inherentes al juego conformando verdaderas disciplinas estratégicas. Con este programa abierto, quedarán trazadas, de acuerdo con Bergen (en Johnson et al., 2015) tres de las preguntas principales (para la psicología y la educación) que encuentran en el juego infantil a veces un instrumento, a veces un campo experimental y otras un banco de pruebas: ¿por qué ocurre el juego en animales y niños?; ¿cuál es el curso del desarrollo del juego (y cómo asentar una terapéutica sobre el mismo)?; y ¿cuál es el rol del juego en el aprendizaje y el desarrollo infantil?<sup>4</sup>

4 Estas tres preguntas resumen una suerte de edad dorada de las teorías sobre el juego infantil. Desde finales del siglo XIX, diferentes perspectivas analizarán el juego como expresión de excedentes de energía y relajación de las presiones de la civilización industrial (Spencer), como pre-ejercicio para el desarrollo infantil y animal con fines adaptativos (Gross) o como recapitulación de etapas de la evolución de la especie (S. Hall). Pero también las exploraciones pedagógicas se expanden: Dewey abre laboratorios de investigación sobre juego y desarrollo infantil, Buytendijk explica el juego desde una suerte de *élan* juvenil y los problemas del juego infantil vuelven a la Gestalt para volver a trazar los límites y continuidades con el juego animal. Además, es evidente que el problema de las relaciones entre juego y desarrollo infantil aparece en E. Claparède y en su discípulo J. Piaget, para quien el juego se vuelve ejemplo de la asimilación y banco de pruebas para su teoría de los estadios del desarrollo. Pero el problema del juego también será un tópico extensamente discutido por la psicología soviética, en particular L. Vygotski, quien veía las prácticas lúdicas como uno de los pilares fundamentales del desarrollo de los procesos psicológicos superiores (en particular, la imaginación, supeditada a la

Ninguna de estas preguntas-problemas puede entenderse por separado. Pues la alianza profunda entre desarrollo y escolaridad moderna le dará a la psicología su sujeto experimental y las reglas de construcción de su más cara actividad: el agenciamiento del juego ajustado ahora al canon del humanismo. Termina de gestarse así una profunda empresa de normalización, examen y observación de las prácticas lúdicas (Foucault, 2002).

Como indicará esa fructífera alianza, hacia el comienzo de la pasada centuria, el control sobre la infancia ya estaba sobre rieles. Los procesos de industrialización, urbanización y escolarización serían plenamente ajustados. Un caso paradigmático, en tanto reforma de las “prisiones que llamamos escuelas”, es el de M. Montessori, quien se propuso crearles a los niños un mundo diferente al de los adultos. Pero la educadora italiana es solo un ejemplo de las tendencias de finales del siglo XIX, donde, con Perrot (Ariès y DUBY, 1991, tomo 7), podemos decir que entre el niño y la familia (sobre todo cuando esta es pobre y se la presume incapaz) se deslizará un ejército de terceros: filántropos, médicos, pedagogos, psicólogos, hombres de Estado que pretenden protegerlo, educarlo, disciplinarlo. Por ello no es extraño constatar que, hacia 1880 en Estados Unidos, movimientos higienistas y reformistas seguidores de las ideas de Froebel creyeran que los niños de clase obrera debían ser protegidos de la creciente complicación de la sociedad y diseñasen espacios específicos conocidos como *playgrounds* para cobijar a los infantes. La adopción de estas tecnologías *reterritorializará* el juego de los niños en verdaderos *encierros a cielo abierto*, balizados por areneros, juegos mecánicos y, en sus versiones más extremas, por vigilantes y guías del jugar correcto.

De acuerdo con Chudacoff (2007) se trata de una verdadera incursión por parte de las más altas esferas burocráticas en el juego infantil, ahora definitivamente postulado como una actividad productiva: el trabajo de un niño que ensaya las actividades para la adultez. Walz (2010) postulará que las prácticas lúdicas se vuelven ejemplos claros de actividades estructuradas para proteger y asegurar la infancia, pero también plataformas que permitirán estandarizar y disciplinar los cuerpos. En un sentido similar, Pursell (2015) señala que, además de las ideas *froebelianas*, influirá en los movimientos de *playground* el *management* científico taylorista.

De allí la promoción de actividades eficientes, racionales, que canalicen energías y sean saludables para niños de clases obreras que aprendían a refrenar su iniciativa y a seguir las reglas y regulaciones organizadas científicamente. Era, de acuerdo con el historiador de la técnica, un intento claro de dar a los infantes la disciplina del trabajo industrial que corría en paralelo con deportes cada vez más organizados y rutinarios (con equipos, ligas, registros y equipamientos). De hecho, en las revistas de los movimientos de la época se comenzará a usar el eufemismo “fábricas de juego”. Pues los *playgrounds* esculpen en profundidad la luminosidad componiendo un orden de normalidad y regularidad que restringe y constituye el cuadrículado visual. Si la prisión dejaba *ver* el crimen, los parques infantiles harán *ver* el juego regulado, útil. Por aquí las relaciones de fuerzas del poder no dejan de entretejerse con el conjunto de enunciados del saber.

Esta iniciativa pública de disciplinar el juego, más allá de la escolaridad, decaería al tiempo que crecen las clases medias capaces de proveer a los niños con sus propios equipamientos de juego en la seguridad del hogar. Las habitaciones de juego se convertirían en una panacea (como los parques infantiles) contra la amenaza del jugar en la calle. Pero para que esta dinámica fuese posible, hacia la década de 1940 comienza a vivirse una verdadera expansión del juguete comercial. Como señala González Alcantud (1993, p. 187): “los juegos estarán más implicados que nunca en la construcción del Estado moderno: medio para la educación del ciudadano, será soporte de las luchas ideológico-políticas y del desarrollo de una manufactura especializada”.

actividad por Leontiev y reavivada por Elkonin). Inspirándose en ellos, J. Bruner, al tiempo que emergía la psicología cultural estadounidense, teorizará el juego del *peekaboo* como uno de los precursores de la comunicación verbal por turnos. También el psicoanálisis infantil, hacia la primera mitad del siglo XX, se interesaría en el juego y particularmente por su capacidad terapéutica y analítica en el desarrollo psicosexual: M. Klein lo convierte (bajo condiciones clínicas) en una técnica sustituta de la asociación libre y A. Freud y Winnicott lo estudiarían como habilidad del niño para enfrentar distintos tipos de trauma. Huelga señalar que todos estos enunciados siguen conformando en la actualidad el núcleo duro de las investigaciones sobre educación, aprendizaje y, por ejemplo, videojuegos (Rossi, 2018c).

De modo análogo, como señala Butsch (1990), durante la segunda mitad del siglo XIX, la disciplina de la fábrica va a excluir la recreación y la socialización durante las horas de trabajo, delimitando tajantemente la frontera entre tiempo pagado y tiempo libre. Por un lado, las largas jornadas laborales dejarían poco espacio a las diversiones de los trabajadores, y a las recreaciones tradicionales, enfatizando la nueva disciplina industrial en la puntualidad, la regularidad, la sobriedad, la abstinencia sexual y los hábitos ordenados para el éxito (Ashby, 2006).

Por otro lado, el mismo Estado empezará a restringir la entrada de las clases trabajadoras al espacio público, así como a prohibir las diversiones físicas agonísticas y a desalentar los juegos de apuestas a favor de ideales victorianos de autocontrol y de auto-mejoramiento mediante la recreación. Los *playgrounds* son contemporáneos a este movimiento, señalan el momento de mayor control estatal sobre los niños de las clases trabajadoras y encuentran en los *parques de diversiones* su contracara comercial (Currell, 2009; Walz, 2010).

La pluma sagaz de un contemporáneo como el escritor ruso M. Gorki no dudaría en calificar a los parques como Coney Island de “nuevo opio de los pueblos”. Pues, era ciertamente irónico que multitudes de clase trabajadora disfrutasen de los parques de diversiones, con paseos mecánicos que reproducían, de otra forma, el medioambiente tecnológico en el cual trabajaban y se desplazaban de forma habitual (Pursell, 2015). Huelga señalar que estas prácticas lúdicas estarán atravesadas por el *filum* maquínico de la electricidad y exacerbarán la luminiscencia como elemento central del agenciamiento de juego en las diversiones públicas. Por ello, Caillois (1986) supo subrayar, en los juegos de los parques de diversiones, una sistemática *reterritorialización* de las energías del *Ilinx* (para nosotros, semióticas de la corporeidad) que, inscritas sobre el maquinismo industrial, elevaban el vértigo a la categoría de juego.

Por último, subrayemos que estos movimientos del *playground* señalan otro tipo de construcción sobre la cultura de juego del niño, pues, de acuerdo con Ashby (2006), impulsarán los deportes. En ese sentido, Markula y Pringle (2006) han señalado que un biopoder atraviesa los deportes, en tanto serán concebidos como una disciplina moderna que puede

generar cuerpos dóciles y productivos. Así, los autores describirán los procesos de normalización en las prácticas deportivas a partir de regímenes discursivos que las ligan a la mejora de la salud, a la anticipación y simulación de un orden social moral, y a la distracción de las energías sexuales (del cuarto hacia las prácticas lúdicas socializadas).

Pero para que ello fuese posible, como es sabido, desde el siglo XIX, los juegos físicos serían estandarizados de forma intensiva con libros de reglas y aparecerían instancias reguladoras entre clubes de la alta burguesía, asociaciones libres e instituciones educativas (Crego, 2003). A este proceso muy estudiado, Elías y Dunning (1992) lo denominarán moderación de la violencia o *deportivización* de los pasatiempos señalando la transformación de los juegos físicos en deportes en la sociedad inglesa y el esfuerzo difusionista que se vive entre mediados del siglo XIX y principios del XX.

No interesa señalar que, montadas sobre la ética puritana de trabajo, estas prácticas lúdicas y deportivas pronto serían rotuladas como *shaper of men* (Ashby, 2006). Así la forma-Hombre figuraría su alianza última con el poder disciplinario abriendo toda una tradición de problemas que postulan la educación con base en los deportes como vehículo principal del forjamiento del carácter en las sociedades industrializadas, y en donde las ciencias (humanas) corren tras esta formación como modos de objetivación que transforman a los seres humanos en sujetos (*sujeción social*).

## INDUSTRIA CULTURAL DE LAS PRÁCTICAS LÚDICAS

Como señalan Cambi y Staccioli (2008), de la idea de familia burguesa, así como del reconocimiento de un derecho a jugar juegos de infancia, nacerán los juguetes cada vez más especializados de una industria cultural en ciernes. Aunque la edad dorada del juguete se producirá entre el siglo XIX y el XX, desde finales del XVIII aparecen signos tanto de una transición de los agenciamientos de juegos, como de una reconfiguración de la cultura material asociada a ellos.

Será el juguete decimonónico, al sufrir intensos procesos de industrialización y comercialización, una de las vías más potentes de estratificación de las

visibilidades y enunciados del juego infantil. Por un lado, la manufactura del juguete no deja de crecer al ritmo del establecimiento de fábricas en distintos países. Desde la ampliación de los clásicos centros jugueteros alemanes hasta la aparición de diferentes compañías estadounidenses, pasando por espacios más especializados y con un volumen menor de producción, pero de igual capacidad de difusión del juguete comercial en Gran Bretaña, Francia, Suiza e Italia (Brown, 1990; Cambi y Staccioli, 2008; Carlisle, 2009). Este crecimiento va acompañado de un drástico cambio en las técnicas productivas que se cifra en el reemplazo del artesanado manual por la maquinaria, así como por un abaratamiento de los costos de producción (a partir de la utilización de materiales excedentes de la industria pesada) y de la estandarización y miniaturización de productos masivos (bienes en madera, metal, impresión, mecánica, etc.) (Ariès y Duby, 1991; Cross, 1999; Parmentier 1912; Pursell, 2015 ).

Por otro lado, ya para mediados del siglo XIX, estos juguetes en serie poblarían las vidrieras de las grandes ciudades europeas que mostraban el desarrollo de las tiendas de departamentos y de los juegos en empaques. Para algunos autores, el juego con estampas, típico de la tradición europea, se vuelca sobre el *packaging* que comenzará a contener todas las piezas necesarias para los jugadores. Esos juguetes estaban destinados a la construcción de la moderna infancia burguesa que reclamaba, junto con los nuevos espacios de intimidad, rincones propios de los niños y objetos que reflejasen tanto el amplio valor sentimental como la primera propiedad<sup>5</sup> (Ariès y Duby, 1991).

De acuerdo con Jaulin y otros (1979), se produce un aislamiento urbano del niño en las familias el cual expresa una progresiva reclusión de los sitios y espacios para ser jugados, donde los cambios en el estatus del juguete quedarán ligados a las constantes disoluciones de las sociedades infantiles, así como a un creciente interés social en los niños (Chudacoff,

2007). De hecho, es el mismo proceso de infantilización de una parte del cuerpo social y de la construcción de la infancia moderna lo que va a hacer florecer por todos lados a los juguetes como signos indudables, para Duvignaud (1980), de las intenciones de dominio del niño por parte de los adultos (Woods, 2012). Pero también son los signos de una emancipación decimonónica del juguete que, como sintetiza W. Benjamin (1974), se cifra en que “cuanto más se impone la industrialización, tanto más se sustrae al control de la familia volviéndose cada vez más extraño, tanto para los niños como para los padres” (p. 69).

Si bien entre 1850 y 1880 los fabricantes de juguetes en Estados Unidos crecen casi cuatro veces, para G. Cross (1999) hay que matizar esta expansión en tanto la industria aún veía los *playthings* y *toys* como un negocio suplementario, un subproducto que no podría ser comprendido como fuente primaria de beneficios. Asimismo, los juguetes no eran considerados plenamente como un lugar para la innovación y el marketing, sino que aún serán construidos a partir de la idea de preparación para el mundo adulto. Por ello, la industria juguetera naciente se refugiaría en el espacio de los juegos morales, educativos y, por último, científicos (que podrían asegurar las ventas).

Pero la explosión de la industria del juguete llegaría, desde las últimas décadas del siglo XIX hasta mediados de la pasada centuria, señalando una curiosa regularidad. Mientras los reformadores y educadores se ocupaban de tamizar y normalizar la infancia (con los *playgrounds*, los *Spielgaben*, el aprender haciendo, etc.), los manufactureros exploraban las maravillas de la producción estandarizada, mecanizada, masiva y barata, así como del transporte, de la distribución, de las ventas (modelo *retail*) y del mercadeo masivo de bienes de consumo durables (revistas y catálogos<sup>6</sup>). Estos cambios les permitirán, en la segunda mitad del siglo XX, apoderarse con decisión de la más grata construcción moderna, a través de *reterritorializar* la infancia en un mundo objetual completamente nuevo que asignará al *gestaltismo* de los

5 No obstante, todavía en el siglo XIX, en los países industrializados, los juguetes eran un lujo inconcebible para los niños de sectores populares y de zonas rurales que continuaban la tradición de un jugar compuesto por los objetos de su entorno. En Argentina, a principios de la pasada centuria, la situación era similar; los juguetes importados y algunos de los producidos localmente eran bienes muy costosos.

6 Un cuarto de siglo antes había comenzado una masificación de las tiendas de departamento, de los catálogos por correo y de los *outlets*. Obviamente, en Argentina y en toda América Latina, estos procesos históricos se darán con lentitud, pero ya son legibles en revistas de tirada importante como *Caras y Caretas*.

gestos lúdicos una novísima estructuración (Benjamin, 1974; Cambi y Staccioli, 2008; Chudacoff, 2007; Dyson, 2015; Neri, 1963; Pursell, 2015).

En paralelo con una industria más racionalizada se realiza la introducción de materiales nuevos, más baratos y detallados, que revolucionarán las superficies materiales y corporales de las prácticas lúdicas. Junto con las antiguas superficies de la madera, las telas, el plomo, el papel, las arcillas, así como aquellos derivados de la gran industria como la fundición de hierro, el siglo XIX verá constantes introducciones de materiales y combinaciones que buscarán expandir los mercados (como la cera, la porcelana, la hojalatería, la goma y, por último, los materiales sintéticos).

Con ello también la industrialización juguetera se monta progresivamente sobre el *filum maquinico* o sustrato sociotécnico, pues buscará movilizar y revitalizar sus producciones. Nacerá además una estirpe de juguetes que conjugan luz, visión y más tarde electricidad: el juguete óptico o científico (Chausovsky y Rossi, 2015; Culff, 1969). Por supuesto, la imprenta con sus puzles, láminas, juegos de mesa, etc. continuará abultando las ventas por catálogos que producen juguetes de mayor masividad (reflejada cabalmente en los folletines). Pero, sobre todo, fueron las técnicas de estampado e impresión las que desde principios del siglo XIX comenzaron a anudar fantasía, juego y negocio editorial (Cuervo, 2001; Flanagan, 2009; Parmentier, 1912; Woods, 2012).

Desde el último cuarto del siglo XIX, los jugueteros estadounidenses y alemanes alcanzan un mercado masivo utilizando con sistematicidad el aparato publicitario para apelar a los padres que profesarían nuevas vías de crianza (Cross, 1999; Hamlin, 2007). Quizás uno de los aspectos más importantes es que en este orden de lo visible la arquitectura comercial del espacio infantil y el conocimiento de las ciencias humanas entran en íntima correlación. De acuerdo con Brougère (en Jaulin, 1979), en la tercera década del siglo XX, empresas (como *Fisher Price* o *Playskool*) sumarían en sus filas de diseñadores a psicólogos infantiles que erigirían al juguete en instrumento de *normalización* del desarrollo. Para los autores franceses, estas y otras compañías terminan por explotar la cualidad del juguete educativo (nunca librado a la gratuidad) e intentan *programar* las primeras actividades de los niños, pero, sobre todo, permiten

la difusión universal del juguete estadounidense. No es extraño que entre ellas se reproduzcan los *Spielgaben* (Milton Bradley) o los laureados bloques *lockeanos* (Crandall).

Al mismo tiempo, hasta finales de la Segunda Guerra Mundial, el mundo objetual de la infancia encontrará sus mayores resonancias con el binarismo de género, endureciendo líneas molares. Para Cross se trata de una verdadera estratificación de las prácticas lúdicas, que ofrece, por un lado, juguetes para niños que idealizan la tecnología, la ciencia, las máquinas, la industria y la constante innovación, así como los valores competitivos; mientras que los de niñas (ya cerrados sobre las muñecas y las reproducciones de espacios del hogar) las entrenarían para volverlas modernas amas de casa y madres, así como para el cultivo de las relaciones personales y de la moda.

Seguir los vaivenes de esta máquina binaria que estratifica el agenciamiento es un problema en sí mismo que aquí no podríamos abordar. Nos interesa simplemente señalar que la celebración del cambio tecnológico, de acuerdo con C. Pursell (2015), hizo posible, con una asombrosa rapidez, que las tecnologías “de adultos” fueran escaladas y permitieran introducir a los niños a las maravillas modernas (del transporte, de la construcción, de los motores eléctricos, de las radios, de los artefactos ópticos, de las herramientas, de los electrodomésticos, de los *sets* de construcciones, de los de ciencias, etc.). Al mismo tiempo, revistas especializadas acompañarían el ejercitar y armar muchas de estas tecnologías fundando una vía que se extenderá a los *hobbies* de mediados de la centuria. Con ello los juguetes, verdaderas máquinas, alcanzarán ahora a otro grupo, el de los jóvenes y adolescentes, en tanto se juega a operar y se disfruta el detalle del funcionamiento técnico. Se gestan las condiciones de una comunicación en sistemas hombres-máquinas para el *sometimiento maquinico* como nuevo modo de subjetivación del capitalismo contemporáneo (Deleuze y Guattari, 1997; Rossi, 2018a).

Para mediados del siglo XX, los clústeres jugueteros estadounidenses estaban altamente mecanizados y contaban con una amplia agresividad y versatilidad mercadotécnica que les había permitido desplazar a los alemanes (Brauch y Bangert, 1981; Schädler y Strouhal, 2010; Woods, 2012). Pero esto no solo se

debe a una ampliación en la capacidad productiva, sino a una segunda mutación en el agenciamiento concreto de las prácticas lúdicas. Por una parte, las ventas asociadas a la maquinaria del mercadeo y a sus tácticas comienzan a horadar el carácter del juguete, presentándolo con estilo o personalidad que los consumidores identificarían con compañías específicas. Cross muestra cómo las revistas de las cámaras jugueteras estadounidenses en las primeras décadas del siglo pasado ya habían decidido apuntar sus esfuerzos publicitarios apelando directamente a los niños. “Los jugueteros se dieron cuenta de que los niños tenían una autonomía financiera limitada, pero [...] deseos ilimitados” (Cross, 1999, p. 50).

Por otra parte, los juguetes ligarán de forma directa el mundo fantástico a los agenciamientos de comunicación masiva y a la industria del entretenimiento estadounidense, primero en los periódicos, historietas, dibujos animados y películas, y luego en la radio y en la televisión. De acuerdo con diversos autores, estos juguetes incorporaban personalidades e historias que, en lugar de buscar entrenar a los jóvenes para una adultez productiva (anhelo disciplinario), comenzaría a invitarlos a nuevas vías de la imaginación en donde podían liberarse de las constricciones de los adultos: con ello, las líneas molares o representacionales del agenciamiento adquieren un nuevo matiz.

Este movimiento, para Cross, renovarían el culto del héroe y de las armas, así como del mundo militarizado; todos componentes que ya inundaban también la ciencia ficción y los *westerns* (aunque, como también señala Dyson, (2015), comenzarían a ser signos de la Guerra Fría). Al mismo tiempo, las empresas jugueteras crearían un flujo de imágenes, de personajes y narrativas que se cruzarían en revistas, tiras cómicas, publicidades y juguetes. En no pocos sentidos será de esta alianza de la que surgirán los juguetes licenciados que tienen profundas implicaciones para el mayor exponente del agenciamiento de juego contemporáneo: los videojuegos (cfr. Rossi, 2018c).

No obstante, el juguete de fantasía alcanzará su máximo significado solo a finales de la década de 1970, cuando se estandarice la venta de licencias por personajes animados y cuando, se podría decir con Berardi (2007), las corporaciones del *imagineering* terminen de especializarse para *dinamizar*

el campo del deseo lúdico. Para que ello suceda, durante las décadas de 1950 y 1960, comienzan a aparecer programas televisivos de variedades dedicados al público infantil, que serán auspiciados (en el caso de EE. UU., pero también en la televisión latinoamericana) por industrias jugueteras más concentradas (Mattel, Hasbro y Disney). Estas compañías, a diferencia de sus predecesores, se dirigirían directamente al deseo de los niños a través de la fantasía.

Así, de acuerdo con Chudacoff (2007), mientras las formas más tradicionales de juego se podían aprender entre pares, los juguetes bajo licencia comercial de alguna serie de *comics*, televisión o película, requerirán de un conocimiento especial que solo tienen los jugadores que conforman parte de una *audiencia*; esto es, que forman parte de los agenciamientos *massmediáticos* del CMI y de un diagrama de poder que se desarrolla mediante el *control* de los principales acontecimientos y afectos de multiplicidades numerosas (como los públicos) en espacios abiertos (cfr. Deleuze y Guattari, 1997; Rossi, 2018a). Al mismo tiempo, la comprensión de las prácticas de juego va a necesitar cada vez menos intervención o mediación del adulto. Por ello no será extraño que una de las tendencias más novedosas de la década de 1980, para la industria regional, sea la presión para adquirir licencias internacionales y la producción de juguetes vinculados al cine y a la televisión (Pelegrielli, 2010).

Como dijimos, esta expansión juguetera se monta sobre la búsqueda de materiales sintéticos que terminará de formularse con la decisiva incorporación del plástico. De acuerdo con Deneuil (1981), este cambio *material* modificará a su vez los afectos mismos del agenciamiento, suplantando los juegos basados en el tocar por el ver y la acción creadora por la escucha, la contemplación y la utilización pasiva. Con ello, el juguete termina por devenir *gadget* que respeta la cuidada electrónica audiovisual y quizás un puro objeto independiente de su contexto, al tiempo que *reterritorializa* las semióticas de la corporeidad para permitir procesos de comunicación e información entre seres humanos y máquinas (o el corazón de lo que Deleuze y Guattari llamaban *sometimiento maquínico* (cfr. Rossi, 2018a)).

Los juguetes eléctricos (como trenes mecanizados y máquinas de coser en miniatura) existían desde

principios del siglo xx, no obstante, a mediados de la centuria pasada aparecerá todo un conjunto de los juegos electrónicos que utilizaban luces y sonidos, y que harían converger el mercado de los juguetes con los transistores y chips. De hecho, anticipando un nuevo giro en la regularidad de las prácticas lúdicas que aquí no podemos abordar, la comercialización de las primeras consolas de videojuego hogareñas (como *Magnabox*, *Atari*, etc.) se hará a través de las más importantes casas de juguetes.

Como sostuvimos, a partir de la segunda mitad del siglo xx, la conjunción de medios masivos y electrónicos, estructurados ahora sobre las narrativas y fantasías que atraviesan los juguetes, ya no quedan directamente disponibles para la regulación de sus adultos más cercanos, sino de expertos en *marketing* que clasifican el valor de juego en cada producto nuevo. La alianza entre fantasía, juegos e industria es una de las vías por las que, de acuerdo con Cohen (2006), se producen verdaderas modificaciones culturales que ponen en duda lo que Sutton-Smith (2001) llama *enunciados del progreso* (o contracara de las teorías del juego infantil). Por ello, Elschenbroich (1979) puede señalar, de forma prematura, que la conversión total del juguete en una mercancía barata se volverá contrapunto de la disciplina del material lúdico-didáctico. Los juguetes comienzan a expresar los complejos y rápidos cambios de la cultura popular industrializada y del irrefrenable *amusement* (Ashby, 2006).

Concomitantemente, durante la década de 1980, la privatización del consumo televisivo y la diversificación de la oferta en América Latina terminaron de unir el juego infantil a los productos relacionados con programas televisivos dirigidos a los niños y niñas.<sup>7</sup> Por ello, para la filósofa G. Scheines (1998), la expansión de los canales de cable infantiles y la fuerza de las consolas de videojuego hogareñas, señalaban, en el seno de la experiencia neoliberal argentina, que “los juguetes de hoy son productos de la transculturación. Como las series que los han creado, vienen de

los EE.UU. y del Japón” (p. 52). Con buen tino, además, la autora anticipa el último giro en esta genealogía. Ya desde la década de 1980, el juego infantil se apoya en las redes cada vez más aceitadas de un Japón que en los últimos cincuenta años ha encontrado como recurso y capital nacional más importante la mercantilización del jugar (Rossi, 2018b).

Por ello, para Allison (2006) la cultura japonesa se convertiría en una importante exportadora mundial de fantasía para jóvenes y niños. Aunque hemos de matizar esta última oración, pues se trata de una fantasía (compuesta de *animes*, *mangas*, videojuegos, juguetes electrónicos, cartas, etc.) construida bajo la influencia occidental. A pesar de ello, para los autores, mientras los juguetes europeos (británicos y alemanes) buscaban miniaturizar el mundo adulto y mantener un tono didáctico, los japoneses, siguiendo a sus pares estadounidenses, explotarían la convergencia entre sus diferentes producciones fantásticas.

Siguiendo a pie juntillas el modelo Disney, que pega narrativas fantásticas a sus diferentes juguetes, en la amplia (e inabarcable en estas líneas) influencia cultural japonesa se mueven personajes que pueden ser calificados como monstruos milenarios, androides, cuerpos mutantes y delicadas piezas artificiales que componen lo que algunos autores llaman *techno-cute* (personalización estetizante de los objetos técnicos) y, otros, *tecnoanimismo*. De acuerdo con Allison (2006) el jugar con las fantasías japonesas, replica y reproduce las mismísimas condiciones del capitalismo posindustrial (fragmentación, velocidad, flujo, flexibilidad, etc.), con claros efectos en la subjetividad (ansiedad, atomismo y alienación).

Por ello, no será casual que sea Japón el lugar en el que Guattari (2017) encontrará los primeros signos de un modo de semiotización que se corresponde con el CMI y donde queden mejor definidos los trazos de una nueva infantilización *massmediática* que permitirá reconstruir el sometimiento maquínico (*asservisement machinique*) como modo de subjetivación propio de las sociedades de control (Rossi, 2018a).

## PALABRAS FINALES

En las distintas estratificaciones de las prácticas lúdicas que encarnan la pedagogía del jugar hemos visto formas de expresión o regímenes de enunciados

7 Este proceso terminará de gestarse en los países centrales hacia 1970, donde compañías como Hasbro (productores de GI Joe), Mattel (Barbie), Gilberts, Playskool, Marx y otras plegaron el juego de los niños sobre la economía de consumo masivo, sentando las bases para los contemporáneos juguetes y videojuegos.

muy diversos, que van desde la moralización y la educación burguesa hasta la esperanza de forjar la forma-Hombre (*shaper of men*). No es casual que este conjunto de enunciados encuentre como *sustancia de expresión* el juego infantil en tanto asiento de la racionalización del dispositivo escolar y de los encierros a cielo abierto (*playgrounds*).

Por supuesto, esos enunciados no entran sino en una relación diferencial de fuerzas con las *formas de contenido*, materialidades o arquitecturas del mundo infantilizado (como los tableros, cartas, cubos educativos, *Spielgaben*, equipamientos, etc.). Esas formas entran en correspondencia con cuerpos que se volverán dóciles, productivos, normados y en los cuales el poder disciplinario supone aplicar funciones formalizadas como vigilar y educar (también quizás *castigar*, donde el juego adquiere forma de recompensa). El juego, atravesado ahora por la forma-Estado (o procesos de estatalización), que quiebra la actividad libre, podrá decirse en un solo sentido: el del trabajo propio del niño, guardián de los arcanos de su desarrollo (de allí que las primeras preguntas de la psicología nos devuelvan esa imagen); y, al mismo tiempo, empezará a reflejar todas las máquinas binarias de su estructuración molar y de la normalización o codificación disciplinaria de la sujeción social.

En estas vías de racionalización encontramos tanto la inscripción en máquinas binarias (del tipo niño-adulto, niño-niña, juego educativo-perdición, etc.) como la relación con los dispositivos de poder (de prohibición-regulación, improductividad-productividad, etc.) acompañadas por el plano (organizativo) de la armonización de las formas y de la educación del sujeto.

No obstante, en paralelo a este camino, las mismas exploraciones de las *materialidades*, por los procesos de industrialización, terminan por gestar un quiebre en los regímenes de enunciados del desarrollo o del progreso cuando la industria cultural estandariza los juegos y juguetes. El diagrama de fuerzas del Capitalismo Mundial Integrado (Guattari, 2017) comienza a operar subrepticamente y lo encontramos allí donde se forman enunciados que refractan la pujanza comercial del sector juguetero evidenciando una de las más tempranas vertientes del *amusement* contemporáneo.

Pero también, en la profunda mutación del capitalismo, han comenzado a operar regímenes de signos (cuya explicación surge de las semióticas informacionales) que entrarán en consonancia con los de la cibernética (otra vía de racionalización que no podremos abordar aquí) y serán complementados por nuevas formas de contenido en las que la fantasía infantil será recobrada por la pujanza de la industria juguetera (estadounidense y japonesa). En este último punto, la *reterritorialización* artificial de los agenciamientos *massmediáticos* se despega de las técnicas disciplinarias. No se trata de ninguna casualidad sino de la correspondencia entre los maquinismos, pues las semióticas intensivas o de la corporeidad de las prácticas lúdicas encontrarán una clara estación de confluencia con las máquinas audiovisuales e informacionales de juego (cfr. Rossi, 2018a, 2018b).

Claro, los procesos de racionalización descriptos, de la pedagogía a la industria cultural, solo se completan cuando se observan otros movimientos en la misma dirección que aquí, por razones de espacio, no podemos abordar. Nos referimos a la apertura de espacios de socialización y comercialización de los juegos, así como a las dinámicas de configuración de las prácticas lúdicas a partir de la racionalidad algorítmica que los termina postulando como banco de prueba de la inteligencia artificial, y a la multiplicación de los maquinismos (Rossi, 2018b). Futuras investigaciones podrán complementar estas aristas de un caleidoscopio cuyos giros aún estamos intentando delimitar. Además, la misma limitación espacial nos impide seguir aquí, detrás de cada estación de la estratificación de las prácticas lúdicas, formas *de devenir* y *líneas de fuga* que, aún si conforman el primer dato de toda formación social, solo a la luz de una genealogía pueden ser apreciadas en su justa medida. A estos movimientos *desterritorializantes* (que van en sentido contrario a las estratificaciones recorridas) podrán dedicarse nuevas investigaciones que se apoyen en los argumentos aquí anticipados.

## REFERENCIAS

- Abbagnano, N. y Visalberghi, A. (1993). *Historia de la pedagogía*. FCE.
- Allison, A. (2006). *Millennial Monsters*. University of California Press.

- Ariès, P. (1992). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Taurus.
- Ariès, P. y Duby G. (dir.) (1991). *Historia de la vida privada*. Taurus. Tomos v, vi, vii, viii, ix y x.
- Ariès, P. y Margolin, J. (1982). *Les jeux à la Renaissance*. Vrin.
- Ashby, L. (2006). *With Amusement for all*. University Press of Kentucky.
- AA. VV. (2009). *Jeux de princes, jeux de vilains*. BnF. <http://expositions.bnf.fr/jeux/>
- Benjamin, W. (1974). *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Nueva Visión.
- Berardi, F. (2007). *Generación post-alfa*. Tinta Limón.
- Brauch, M. y Bangert, A. (1981). *Jouets mécaniques anciens*. Duculot.
- Brewer, J. (1980). Childhood Revisited. *History Today*, 30(12).
- Brown, K. (1990). The Children's Toy Industry in Nineteenth-Century Britain. *Business History*, 32(2), 180-197.
- Butsch, R. (1990). *For Fun and Profit*. Temple University Press.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. FCE.
- Cambi, F. y Staccioli, G. (2008). *Il gioco in Occidente*. Storia, teorie, pratiche. Armando.
- Carlisle, R. P. (2009). *Encyclopedia of Play in Today's Society*. SAGE.
- Chausovsky, A. y Rossi, L. (2015). De los juguetes ópticos a los videojuegos: discusiones sobre la materialidad de las imágenes. *Lúdicamente*, 4(8), 1-14.
- Chudacoff, H. P. (2007). *Children at Play: an American History*. NYUP.
- Cohen, D. (2006). *The Development of Play*. Routledge.
- Crego, R. (2003). *Sports and games of the 18th and 19th centuries*. Greenwood Press.
- Cross, G. (1999). *Kids'stuff*. Harvard University Press.
- Cuervo, M. (2001). Los videojuegos a la luz de la historia del juego y del juguete. *Signo y pensamiento*, 20(39), 54-64.
- Culff, R. (1969). *The world of toys*. Hamlyn.
- Currell, S. (2009). *American Culture in the 1920s*. Edinburgh University Press.
- Deleuze, G. (1987). *Foucault*. Paidós.
- Deleuze, G. (1996). *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1997). *Mil Mesetas*. Valencia: Pre-textos.
- Denieul, P. (1981). ¿A qué se juega? En R. Jaulin (Ed.), *Juegos y juguetes* (pp. 43-78). Siglo XXI.
- Duflo, C. (1997a). *Jouer et philosopher*. PUF.
- Duflo, C. (1997b). *Le Jeu*. De Pascal a Schiller. PUF.
- Duvignaud, J. (1980). *El juego del juego*. Mesa redonda nuevos horizontes-El juego, vol. 2 [http://libertario.artebo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DUVIGNAUD\\_%20.pdf](http://libertario.artebo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DUVIGNAUD_%20.pdf)
- Dyson, A. H. (2015). The search for inclusion: Deficit discourse and the erasure of childhoods. *Language Arts*, 92(3), 199-207.
- Elías, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. FCE.
- Elschenbroich, D. (1979). *El juego de los niños*. Zero.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play. Radical Game Design*. MIT Press.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar*. Siglo XXI.
- González Alcantud, J. A. (1993). *Tractatus ludorum*. Anthropos.
- Goodfellow, C. (1998). The Development of the English Board Game, 1770-1850. *Board Games Studies*, 1, 70-82.
- Guattari, F. (2017). *La Revolución Molecular*. Errata naturae.
- Hamlin, D. (2007). *Work and Play: the production and consumption of toys in Germany, 1870-1914*. University of Michigan Press.
- Henricks, T. (2015). *Play and the human condition*. University of Illinois Press.
- Jaulin, R. (comp.) (1979). *Jeux et Jouets: essai d'ethnotechnologie*. Aubier.
- Johnson, J., Eberle, S., Henricks, T. y Kushner, D. (2015). *El manual del estudio del juego*. Rowman y Littlefield.
- Lhôte, J. M. (1976). *Le symbolisme des jeux*. Berg.
- Locke, J. (1693). *Algunos pensamientos sobre la educación*.
- Markula, P. y Pringle, R. (2006). *Foucault, Sport and exercise*. Routledge.
- Nagel, M. (2002). *Masking the Abject. A genealogy of play*. Lexington.

- Neri, R. (1963). *Juego y juguetes*. Eudeba.
- Ogata, A. (2004). Creative Playthings: Educational Toys and Postwar American Culture. *Winterthur Portfolio*, 39, 129-156.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford Press.
- Parmentier, A. (1912). *Les Jeux et les jouets (leur histoire)*. Armand Colin.
- Pelegrinelli, D. (2010). *Diccionario de juguetes argentinos*. Juguete Ilustrado.
- Provenzo, E. (2009). Friedrich Froebel's Gifts. *American Journal of Play*, 2, 85-99.
- Pursell, C. (2015). *From Playgrounds to PlayStation*. Baltimore: JHUP.
- Reith, G. (1999). *The Age of Chance. Gambling in western culture*. Routledge.
- Rossi, L. (2018a). Agenciamientos en las sociedades de control. *CUHSO*, 28, 177-206.
- Rossi, L. S. (2018b). Apuntes sobre algunas relaciones históricas entre juego y máquinas. *Lúdicamente*, 7(13), 1-13.
- Rossi, L. (2018c). Un mapa de los estudios latinoamericanos y españoles sobre videojuegos. *Observatorio (OBS\*)*, 12(1), 147-168.
- Ryall, E. (2013). *The Philosophy of Play*. Routledge.
- Schädler, U. y Strouhal, E. (2010). *Spiel und Bürgerlichkeit: Passagen des Spiels I*. Viena: Springer-Verlag.
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Eudeba.
- Spariosu, M. (1989). *Dionysus reborn*. Cornell University Press.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Walz, S. (2010). *Toward a Ludic Architecture*. ETC Press.
- Woods, S. (2012). *Eurogames*. Jefferson: McFarland.