

## Del juguete sexual y otros materiales de la Educación Física

Juana Inama, CICES/IDIHCS/FAHCE/UNLP, [ij40344625@gmail.com](mailto:ij40344625@gmail.com)

### Resumen

En este trabajo se manifiesta una aproximación a la definición del juguete con el objetivo de mostrar el modo en que operan las construcciones de significados en las clases de Educación Física bajo una perspectiva de género. Para este desarrollo, en principio se presentan teorizaciones en torno a la conceptualización mencionada a partir de las aportaciones de Walter Benjamin, y Bernard Suits, pues sugieren descripciones interesantes para pensar el potencial prescriptivo del juguete y, por ello, las implicancias de este material en Educación Física. Luego, se presenta una perspectiva de la comprensión del género propuesta por Judith Butler que sugiere entenderlo como un acto performativo en la medida que en él se construye.

### Palabras clave:

Juguete; Educación Física; Género

### Delimitando el juguete

En el comienzo de esta presentación es importante destacar el enfoque del que se parte para entender el por qué de la relevancia de una investigación acerca del juguete en lo que le compete a la Educación Física. En este sentido, la investigación acerca del Juguete como saber de la Educación Física es necesaria siendo que por un lado los Contenidos Básicos Comunes para la Educación General Básica (1995) sugieren su conocimiento como elemento de juego y, además, como sugiere Walter Benjamin (1980) la psicología no presenta elementos suficientes para respondernos por su significado propio. En este sentido, la demanda de su explicación nos lleva a recurrir a las teorías de Bernard Suits (2021), pues así como sostienen Marcus y Odilon (2021) presenta elementos suficientes para definir el juego y también vincularlo con el deporte. A partir de la recuperación del sentido del juguete como culturalmente valioso de Benjamin el trabajo presenta una articulación entre el juego suiciario, el juguete y las implicancias de esta relación en la cultura bajo la perspectiva de género posestructuralista butleriana.

En este marco Walter Benjamin, se enfocó en el valor que le dio la sociedad al juego permitiendo una mirada estrictamente política de él. En este punto, identificó al juguete como un elemento útil en la reproducción técnica de los valores y saberes culturales entendiendo que representaban la cultura a través de la ficción. En este sentido, el autor entiende que el juguete se detiene en el momento histórico en el que es producido, es decir, su existencia como tal depende de su época,

luego, cuando deja de consumirse y si la sociedad modifica sus costumbres, su importancia deja de ser por juguete y pasa a ser objeto de la historia del arte en museos y del psicoanálisis en el caso de los elementos usados para la transición de las etapas del ciclo de la vida. La idea del juguete como un elemento histórico que compone la cultura, coloca para Benjamin al juguete en una suerte de diálogo entre el sujeto y el pueblo, es decir es un diálogo mudo durante el juego en el que el jugador se comunica con las presentaciones ajenas del mundo y crea a partir de este diálogo las presentaciones propias.

En esta propuesta, el sentido del juguete está sujeto a la cultura y puede ser modificado en el momento en que se pone en juego por un jugador, puesto que el mismo juguete de un sonajero puede ser tan ahuyentador de espíritus como instrumento musical y esto depende estrictamente del deseo del jugador por representar lo que le es presentado. En este punto, la imitación de otra cosa coloca al juguete en un lugar de repetición, en un lugar en que debe hacer posible la repetición en un afán por reiterar algo que está más allá del principio para el que fue creado, la esencia del jugar con el juguete no es hacer de cuenta que, sino hacer una y otra vez y así hacer un hábito la experiencia emocionante. En esta teoría del juguete en el juego se origina el hábito o, dicho de otro modo, el hábito se hace con el juego.

A partir de las ideas de Benjamin, Agamben (2007) profundiza en la explicación de la repetición implicada en el juego a través del concepto de rito. Este concepto es desarrollado por el autor como la función para preservar la continuidad de lo vivido, pues, según él, todo lo que es viejo es susceptible de convertirse en juguete representando aquello que fue, todo lo miniaturizado representa en menos espacio las figuras de tamaño normal, lo que eran en su tamaño estándar. En esta dimensión temporal, el juguete, a diferencia de otros objetos, es aquello que alguna vez tuvo un sentido sagrado, y ya no lo tiene por esto. De este modo, aquí también hay cierta perspectiva histórica en tanto que su existencia implica el paso del tiempo. El juguete para este autor es una materialización de la historia que presentifica la temporalidad humana, materializa la distancia entre lo que alguna vez fue y lo que ya no es.

Finalmente, jugar a un juego es, para Suits, un intento por superar obstáculos innecesarios voluntariamente. Considerando las reflexiones de los pensadores anteriores es posible pensar que la idea del juego excede en su fundamento a la historia, porque el denotar el paso del tiempo es su consecuencia no su causa o sentido de ser. Bernard Suits lo aborda como un saber y propone que el juego es una actividad que a diferencia de las actividades de la vida diaria sugiere la elección de resolver un problema a partir de medios menos eficientes.

Estas teorizaciones del juguete y la propuesta de juego de modo articuladas colocan al juguete en un lugar distinto, pues sugieren que aun bajo una propuesta de buscar llegar a un fin el juego busca

caminos más largos y menos útiles y esto hace posible usar el juguete mas allá del sentido con que fue creado. De este modo, mientras que un juguete es creado para ser jugado como princesa, el juego suitciano permite que represente a una proletaria.

### **Elemento material de juego en Educación Física**

El juego como contenido de la Educación Física no implica únicamente a la necesidad de enseñar a jugar para brindar acceso a una actividad física, sino que además invita a reconocer como sostienen Marcus Vinícius Simões de Campos y Odilon José Roble (2021) que el juego excede a la idea de jugar presentando elementos lúdicos en otras actividades curriculares de la Educación Física como el deporte y por lo tanto presentándose en distintos sentidos en la cultura. Además, destacan que para Suits el jugar a juegos no tiene que tener necesariamente un fin autotélico y esto es útil para dar con una definición coherente, ya que se puede jugar y considerar juego a muchas actividades de la vida cotidiana pero no es en ellas en las que se encuentra su definición.

Ahora bien, queda por decir que el aspecto que relaciona al juego con el deporte precisamente habilita a la modificación de sus reglas de acuerdo a los intereses de la sociedad, porque precisamente lo que resulta interesante para este trabajo es el carácter interactivo que el juego implica en la enseñanza, pues permite la participación en los acuerdos de sus reglas y el modo de alcanzar los fines considerando que no para todos es el mismo el medio más eficiente.

Para cerrar este apartado, las ideas de Suits aun sin abordar de modo directo la teoría del juguete, colocan el material con el que se juega en un elemento que, precisamente, no tiene que ser usado para la función que fue creado al momento de estar en el juego. En este sentido, un aro de hula hula puede ser y debe ser a la vez el portal por el cual antiguos juegos proponen recuperar el sol o también. El punto aquí es que las definiciones de Suits para pensar el juguete en Educación Física colocan a los materiales deportivos o de juego en un lugar políticamente comprometido en tanto significan otras cosas aunque fueron creados bajo fines deportivos de ordenamiento social y como sostienen Norbert y Elías (1996) de encauzar las violencias accionadas por el reemplazo de hombre por la máquina en la revolución industrial y su consecuente desempleo masivo.

El juguete, desde esta perspectiva permite evidenciar en Educación Física el modo en que cierta actividad física fue puesta en juego y ritualizada en la sociedad recuperando su sentido histórico, pues en él encuentra su sentido primero pero a diferencia de los otros objetos, puede adquirir un nuevo uso que hasta entonces no haya sido considerado como el más eficaz según su representación de origen. A modo ejemplificador podemos pensar que el juguete en Educación Física es aquello que representa estando en el mundo aquello que significa el mundo, en el caso de los materiales deportivos una pelota de fútbol contiene toda la historia del fútbol, entonces así como dice Borges

(2002) el nombre es el arquetipo de la cosa, en las letras de la rosa está la rosa y todo el nilo en la palabra nilo, porque como el juguete el sentido de las palabras es una representación del mundo pero, a diferencia de ellas, él es mundo a la vez que su representación.

### **La perspectiva del Género performativo**

Para una aproximación a la conceptualización de género se propone como punto de partida la desarrollada por Judith Butler (1999), quien lo presenta como un proceso de construcción cultural en el que se significa al sujeto a través del discurso. Esto implica una idea de lenguaje que no tiene una función únicamente descriptiva, sino también prescriptiva. En este sentido, el lenguaje nos precede a partir de sus acciones y constituye nuestra realidad, siendo necesario para la producción simbólica.

Para ampliar esta idea, Butler se basa en la teoría de John L. Austin, en la que da cuenta de enunciados que no indican veracidad o falsedad sino facticidad. Estos enunciados son propositivos y están sujetos a su realización para saber si resultaron exitosos o no (un ejemplo posible es la acción de prometer, dado que el enunciado implica la puesta en escena de una promesa), o enunciados que hacen lo que dicen al decirlo. Pero según la autora, para Austin no basta con la convención para que funcionen los enunciados propositivos, sino que es necesario que se presenten bajo la forma de ritual, es decir, repetidos en el tiempo y traspasando el momento de enunciación mismo.

En esta línea, los discursos se presentan como prácticas ritualizadas en determinado contexto en el que se repite su uso y traspasa el momento de enunciación permitiendo dar sentido. De este modo, se hace evidente que la forma en que Austin comprende al lenguaje es performativo, pues implica la realización simultánea por el hablante de la acción evocada y trasciende así la mera descripción. En esta línea, Butler propone que el género es performativo, es decir, se constituye en el acto ritualizado que se repite y traspasa el momento en el que transcurre constituyendo sentido y permaneciendo así en el tiempo. Asimismo, el género se constituye entonces, en el acto repetido como una copia de un acto anterior que se presenta como original.

Así, la naturalización y esencialización del género se deben en parte a ésta repetición sostenida en el tiempo, puesto que en esta repetición se distingue y expresa una diferenciación entre sexo y género que presenta al primero como natural o base material del cuerpo y al segundo como un acto cultural de inscripción sobre el cuerpo, posibilitando el imaginar una esencia corporal.

### **Conclusiones**

En el marco del género definido por Butler, el juguete tiene un rol estructurante, puesto que en su origen suponen un uso que no contempla representaciones que modifiquen el orden social sino todo lo contrario, lo refuerza. Esta representación permite además del potencial de reproducir y ritualizar los sentidos del momento en el que el juego tuvo origen, puede materializar el uso del cuerpo y los juguetes de modo menos eficiente según los valores morales preestablecidos o indicados en los instructivos de los juguetes si seguimos las ideas de Suits. Un ejemplo de esto podrá verse en la participación de las mujeres en el fútbol, ya que si bien no representan el jugador para el que estaba pensado el juego en su origen, permiten, del mismo modo que el juguete, hacer un uso no conveniente en el orden social utilitarista patriarcal de los sentidos que su práctica implicó hasta entonces.

También, hay un punto de encuentro en el modo de construcción del sentido en el juguete y el género como modos de estar en el mundo que a la vez lo significan y ordenan, pues mientras que el juguete materializa momentos y capturas sociales de la historia, el género es una performance que no tiene un origen en la historia pero está presente como el juego en toda ella y así la hace. El juguete siempre tuvo una relación con la representación sexual en tanto fue lazo de representación entre un momento y otro de la historia. En este sentido, si el juguete ofrece la posibilidad de materializar nuevos mundos a partir de la modificación de su uso preestablecido, cabe preguntarnos ¿no es entonces una forma de la cultura históricamente utilizada en la construcción jerarquizada de la división sexogenerica? ¿Cuanto del género hay en el juguete y en qué medida el juguete interviene materialmente con los distintos géneros? y, lo último, pero no menos importante ¿tenemos en cuenta estas cuestiones al momento de enseñar la Educación Física en la escuela?

## Bibliografía

- Agamben, G. (2007). *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Benjamin, W. (1980). *Diario de Moscú*. Taurus: Madrid.
- Borges, J. L. (2002). *Obras completas 13ª edición*. Buenos Aires: Emecé.
- Butler, J. (2001) [1990]. *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. México: Paidós.
- Campos, Marcus V. S.; Roble, Odilon, J. (2021). *Prelúdio para uma filosofia do jogo: a definição de Bernard Suits*. *Movimento* (Porto Alegre), v.27, p.e27075, jan./dez. 2021. Disponible em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/113927> .

Contenidos Básicos Comunes para la Educación General Básica. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación Consejo Federal de Cultura y Educación (1995). Disponible en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001215> .pdf. Acceso el: 23 oct. 2020.

Elías, N. (1996). Introducción. En: N. Elías y E. Dunning, Deporte y ocio en el proceso de la civilización. México: Fondo de Cultura Económica.

Beauvoir, S. (1949). El segundo sexo. Valencia. Madrid

Suits, B. (2021). El saltamontes: juegos, vida y utopía. Orchard Park, Nueva York: Broadview.