

¡Vivan las muñecas de trapo!

— Fernando Pariente —

Con la campaña de ventas de Navidad, que cada año se anticipa un poco más, comienza el bombardeo sistemático de las cabezas infantiles sobre las excelencias de tal o cual juguete. La presión de la publicidad se hace obsesiva; los niños comienzan a planificar su carta a los Reyes que irán modificando al ritmo que les va imponiendo el poder de persuasión de los spots publicitarios... y a los padres nos invade la obsesión por ir comprando juguetes, antes de que desaparezcan del mercado.

Todo el mundo está empeñado en hacer felices a los niños a cualquier precio. Por eso el tema merece una reflexión serena.

Los niños necesitan el juego y los juguetes para irse haciendo adultos. Es obvio que los juguetes deberían tener unas determinadas cualidades para cumplir su función, pero es obvio también que los fabricantes obran de acuerdo con sus intereses particulares. El resultado es que la oferta, excesivamente abundante, resulta confusa, de modo que los padres, que no sabemos muy bien qué elegir y por qué motivo elegirlo, acabamos dejándonos llevar por las peticiones de los niños, que, a su vez, se han dejado convencer por los anuncios de la tele.

En la campaña de Navidad de hace un par de años se vendieron más juguetes tradicionales que en las de los años anteriores. Además, el juguete más vendido en España, según noticia comentada por una emisora de televisión, fue una muñeca que apareció en la pantalla con unas largas piernas flácidas, sin duda rellenas de recortes de espuma sintética, que no hacía nada: no lloraba, no andaba, ni hablaba, ni se hacía pipí, ni se reía aunque le hicieran cosquillas en las plantas de los pies.

Posiblemente esta vuelta a los orígenes sea reconfortante.

Los juguetes configuran el mundo infantil

Los juguetes y el juego sirven para algo más que para divertirse. El juego es el caldo de cultivo en el que se desarrollan las primeras experiencias de los niños porque en ellos ponen a prueba sus facultades y sus recursos personales. Un niño que juega habitualmente es un niño que desarrolla armónicamente sus facultades y que da sus primeros pasos para realizar con éxito el futuro.

Por eso el mundo del juego es extraordinariamente importante en los primeros años de la vida. Probablemente después también, pero cuando ya somos adultos el sentido lúdico cambia de significación. La sociedad y el mundo lo construimos los adultos con nuestra actividad y nuestras reglas. Cuando jugamos ponemos un paréntesis a nuestra vida cotidiana y nos evadimos de la realidad que hemos creado. Jugamos para descansar.

Los niños, sin embargo, juegan para integrarse en una realidad que apenas están empezando a descubrir. Ellos todavía están fuera del mundo construido por los adultos y se las arreglan en el juego para irse adentrando en él. Ensayan y se entrenan para vivir.

Los juguetes son los instrumentos que les sirven para recrear la realidad a medida de su fantasía y para instalarse en ella mientras juegan. Cuando un niño aprende a jugar realiza un proceso importante: combina sus conocimientos de la realidad que le rodea, por balbuciente que sea, para crearse una realidad semejante e instalarse en ella como en corral propio. Los primeros juegos son simulaciones e imitaciones; los juguetes se convierten en las herramientas que pueden servir para recrear situaciones que se han observado fuera. Un niño no puede jugar si carece de conocimientos sobre el mundo, si no tiene estímulos a los que imitar, una vida de adulto a la que apuntarse sin permiso. Jugar es anticipar la vida futura

Las niñas y los niños en sus juegos imitan el mundo en el que viven porque es el que conocen: hacen comiditas en sus cocinas, construyen casas y artilugios móviles, cuidan a los bebés o conducen camiones de bomberos, del mismo modo que los adultos que les rodean hacen todas esas cosas.

La calidad del juguete no es siempre imprescindible. La imaginación suplente todas las deficiencias, porque el juguete no importa por sí mismo, sino por su capacidad de estímulo para imaginarse un mundo. El camión puede consistir en un burdo taco de madera o en una sofisticada maqueta del último modelo de trailer... lo único que importa es que sirva para inventarse una estupenda aventura de persecución, de carga y descarga de materiales preciosos o de una horrible caída por un precipicio infernal. El primer impacto visual sobre el niño es importante, pero no determinante. Con frecuencia niños poseedores de valiosos juguetes no son capaces de sacarles partido alguno porque carecen de la riqueza que da el contacto habitual con la realidad. El tópic del niño rico, aislado en su lujosa mansión, rodeado de carísimos regalos, y aburridismo, frente al niño pobre, jugando en la calle feliz con un pedazo de madera, obedece a una verdad incontestable.

Generalmente los juegos y los juguetes son cosa de varios. Los niños necesitan socializar el juego para que haya más protagonistas y la ficción se parezca más a la realidad. ¡Cuánto más divertido es compartir la aventura, aunque muchas veces el episodio termine en riñas y berrinches! Después de las tempestades vienen las calmas y como hay un tiempo para pelear, hay otro para restañar las heridas y arreglar los desperfectos. También todo eso es crecer y madurar.

Otros juguetes, otros mundos

Tradicionalmente los juguetes funcionaban así, pero en la actualidad algunos elementos están modificando la situación. Los niños tienen ahora acceso a conocimientos nuevos e impensados a través de la televisión. No solamente conocen lo que ocurre en su entorno, sino también todo lo que la Tele les cuenta de gentes y países reales o imaginarios. Las acciones a imitar no son sólo las de las amas de casa, los médicos, los conductores, los policías o los bomberos. Ahora se pueden emular muchos otros protagonismos facilitados con profusión por las películas. Además los juegos electrónicos afianzan la dependencia fascinada por la pantalla electrónica y configuran un mundo distinto del real en el que el único valor es la supervivencia entre un enjambre de minimonstruos que se comen unos a otros.

Mi pregunta es muy sencilla. ¿Estos juguetes sirven realmente para que los niños jueguen? ¿Les sirven para reinventar un mundo e instalarse en él?

Los niños cada vez imitan menos y actúan creando situaciones: cada vez juegan menos en común con otros niños, cada vez "alucinan" más ante una pantalla.

Si el juego es un mecanismo vital de crecimiento, cuya función es ir introduciendo al niño en el mundo real de los adultos ¿en qué clase de mundo están introduciendo estos juegos a nuestros hijos?

¿Será verdad que la marea de electrónica ha comenzado ya su reflujo y se recuperan los juguetes tradicionales? Si las cosas van ya en esa línea yo aprovecho gritar: **¡"Vivan los muñecos de trapo!"**

