

ALBERTO LOMBO MONTAÑÉS

JU GUE TO LAN DIA

LA INFLUENCIA
DE LOS JUGUETES
EN LA HISTORIA,
LA CULTURA
Y LA TECNOLOGÍA



Juguetolandia

La influencia de los juguetes en la historia,
la cultura y la tecnología

Alberto Lombo Montañés

JUGUETOLANDIA

La influencia de los juguetes
en la historia, la cultura
y la tecnología

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

- © Alberto Lombo Montañés
- © De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza (Vicerrectorado de Cultura y Patrimonio)
1.ª edición, 2026

Prensas de la Universidad de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro Cerbuna, 12, 50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 330.
puz@unizar.es <http://puz.unizar.es>

 Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

ISBN 979-13-7014-101-1

Impreso en España

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza

D.L.: Z 871-2026

Introducción

El mundo está lleno de juguetes. Algunos son reconocibles y otros pasan por ser otra cosa; se diría que tienen un carácter juguetón. Todo objeto parece tener algo del juguete, como si fuera el antepasado común de toda clase de objetos e incluso personas. Su poderoso influjo ha sido percibido desde la remota Antigüedad hasta nuestros días. Los antiguos griegos se sentían juguetes del destino y los aztecas títeres de un dios burlón. Este tipo de ideas están presentes también en la actualidad. El biólogo Richard Dawkins cree que el comportamiento humano está manipulado genéticamente. Somos, afirma, máquinas de los genes que nos controlan. Ellos nos formaron. Nuestros cuerpos son el resultado de su tecnología de supervivencia. Nos utilizan para replicarse. Así es como consiguen ser inmortales, mientras nosotros morimos.¹ Solo hay un problema: estas carcasas tienen conciencia. Los *sapiens* pueden romper los hilos genéticos que los gobiernan. Como dijo Bruno Schulz, queremos crear al Hombre por segunda vez. Y lo hacemos a imagen y semejanza del títere.² Tal

1 R. Dawkins, *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*, Barcelona, Salvat, 2000.

2 J. Gray, *El alma de las marionetas. Un breve estudio sobre la libertad del ser humano*, Madrid, Sexto Piso, 2015, p. 27.

parece haber sido desde el comienzo la finalidad de los muñecos articulados, de Frankenstein a Pinocho, pasando por los autómatas y los juguetes mecánicos, a saber, tener vida propia. La IA, el nuevo juguete de las plutocracias, le debe su existencia a este peculiar fenómeno. Algo nos ha conducido a ello, una sinergia histórica entre la economía y la técnica cuyo origen se remonta a las primeras estructuras sociales. Las civilizaciones están impulsadas por leyes aún desconocidas. Parecen obedecer a fuerzas que no controlamos, pero han sido determinantes en la evolución de las sociedades.³ Las ciencias sociales se han replanteado recientemente el estudio de estas dinámicas «invisibles» que mueven las sociedades hacia no sabemos bien dónde. Algunos psicólogos advierten que el capitalismo digital ha creado una nueva clase de marioneta humana.⁴ Así pues, la metáfora del juguete está siempre de actualidad porque nos invita a reflexionar sobre los orígenes de la humanidad y la tecnología.

Los juguetes, aunque a algunos los sorprenda, forman parte de la tecnología. La tesis que defendemos es que los juguetes han desempeñado un papel importante en el origen de la tecnología. Creo que entendemos mal la tecnología, su historia y su evolución. Entendemos mal el progreso, a menudo asociado solo a lo técnico, cuando implica muchas más cosas. Y, por último, entendemos mal el juguete cuya trascendencia histórica subyace a menudo soterrada. Son objetos fascinantes y a menudo despreciados. Cuando se reprocha «esto no es un juguete», se pone de manifiesto su aparente irrelevancia. ¿Por qué hemos creí-

3 C. Darmangeat, «Le Dieu des sociétés joue-t-il aux dés? Hasard et nécessité dans l'évolution sociale», *Bulletin de la Société préhistorique française*, 122 (1), 2025, pp. 13-34, esp. p. 33.

4 L. López Mondéjar, *Sin relato. Atrofia de la capacidad narrativa y crisis de la subjetividad*, Barcelona, Anagrama, 2024, p. 30.

do que los juguetes no eran importantes? Está claro que en algo nos hemos equivocado: cualquier objeto, sea tecnológico o no, que está en la órbita del juguete, tiende a caer bajo su extraño influjo. Piensen en el móvil, por ejemplo; ¿no parece haberse convertido en un juguete? Incluso algo tan dramático como los misiles nucleares parecen juguetes en manos de los poderosos. Con razón afirma Yuval Harari que la Guerra Fría fue una partida de ajedrez.⁵ Durante mucho tiempo, demasiado quizá, los oligarcas han jugado a las guerras utilizándonos a nosotros de peones.

Para entender a los juguetes, es necesaria una nueva historia que nos permita analizar su supuesta intrascendencia. En este sentido, algunos autores defienden la necesidad de una historia de lo intrascendente,⁶ algo parecido a la adoxografía de la época humanística. Una historia del chicle, los cromos, las pelotas, las muñecas hinchables o los muñecos poseídos por el demonio. No nos dejemos engañar por la aparente insignificancia de las cosas pequeñas. La divinidad de los chukchis siberianos tiene el tamaño de un dedo meñique, pero la fuerza de un gigante.⁷ El poderoso caudal informativo que contiene un juguete ha pasado a menudo desapercibido. Hace falta ver el juguete con la lupa de un niño, a la luz del aprendizaje y la psicología infantil. Debemos ser como el profesor Faustroll, que se hace pequeño para descubrir nuevas y sorprendentes relaciones.⁸ ¿Qué tiene que ver el Monopoly con la espe-

5 Y. N. Harari, *Nexus. Una breve historia de las redes de información desde la Edad de Piedra a la IA*, Barcelona, Penguin Random House, 2024, p. 444.

6 M. Delgado, *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*, Barcelona, Anagrama, 2007, p. 83.

7 I. Paulson, «Les religions des asiates septentrionaux (tribus de Sibérie)», en I. Paulson, A. Hultkrantz y K. Jettmar (eds.), *Les religions arctiques et finnoises*, París, Payot, 1965, pp. 13-143, esp. p. 75.

8 A. Jarry, *Gestas y opiniones el doctor Faustroll patafísico. Novela neocientífica*, Zaragoza, Libros del Innombrable, 2020, p. 30.

culación inmobiliaria y el intercambio de cromos con la economía mundial? ¿Sabían que los cajeros automáticos tienen su origen en las máquinas de chocolatinas y el modelo de la Barbie era el de una caricatura erótica? Yo no, la verdad, lo he descubierto investigando los juguetes y me parece realmente increíble. Pero lo que me sorprende aún más es encontrarlos en sus diversas formas: eróticos, lúdicos, técnicos o didácticos, para mayores y sobre todo para los más pequeños, en las etapas más antiguas de la humanidad.

Los niños inventaron los juguetes. No existen niños sin juguetes ni juguetes sin niños. Enseguida descubriremos que no estamos ante un objeto corriente. Con razón Sally Crawford define los juguetes como un estado transitorio en la vida de los objetos.⁹ Cualquier cosa puede ser un juguete en manos de un niño y volver a ser otra distinta transcurrido cierto tiempo. Objetos sagrados pueden reconvertirse en juguetes para niños, pero también los juguetes pueden convertirse en talismanes sagrados. El viajero Peter Matthiessen nos cuenta cómo su guía africano utiliza un juguete como amuleto para el espejo retrovisor de su coche.¹⁰ La naturaleza del juguete es reversible, una proyección mental, un cruce de caminos, un alma transmigratoria que opera en las fronteras.

El estudio del juguete requiere múltiples enfoques. Algunos juguetes, como el *bilboquet* o el *hula hoop*, sembraron auténticos fenómenos sociológicos. Conocer cómo suceden esas cosas es importante. Se expanden como una epidemia, la fiebre del Tamagotchi, el yoyó, los encontra-

9 S. Crawford, «The Archaeology of Play Things: Theorizing a Toy Stage in the Biography of Objects», *Childhood in the Past*, 2, 2009, pp. 56-71, esp. p. 67.

10 P. Matthiessen, *Los silencios de África*, Barcelona, Península, 1999, p. 67.

mos en todas partes; incluso los animales tienen juguetes. Actualmente, los arqueólogos han revisado muchos materiales de los yacimientos. Algunos parecen juguetes; puede que los muñecos, las bolas, los zumbadores y otros juguetes tengan veinte mil o más años de antigüedad. Pensemos en la famosa estatuilla de Hohlenstein-Stadel (fig. 1), considerada por muchos la representación de un ser sobrenatural: ¿podría ser un juguete?

La historia de la tecnología debe rehacerse conforme a esta nueva evidencia. Sin la circunstancia del juguete, la tecnología hubiera sido inconcebible. La experimentación lúdica de los objetos es la base de las innovaciones, es decir, de los inventos.

Este libro no es un manual de juguetes, aunque recoge en sus epígrafes buena parte de ellos. Algunos, como la peonza o el sonajero, apenas han variado desde hace milenios. Destacan por su perseverancia en el tiempo y en el espacio, de forma que un antiguo egipcio podría jugar a la peonza con un inuit del ártico. El juguete no entiende de barreras culturales. Es una reliquia del pasado, un superviviente nato. Los imperios desaparecen; los juegos, no.¹¹ Pedro Picapiedra no inventó la bolera; lo hicieron los antiguos egipcios. Los romanos no inventaron los dados; lo hicieron las civilizaciones del valle del Indo, mucho antes de que se escribieran *Las mil y una noches*.

El juguete es más que un simple instrumento de juego. El dado, por ejemplo, ha inspirado a matemáticos y físicos importantes teorías científicas. Y esto es así porque una percepción muy aguda de los elementos de la naturaleza está inserta en el juguete. La fuerza, la energía, el movimiento del agua, el fuego o el viento fueron anali-

11 R. Caillois, *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral, 1958, p. 87.



Figura 1. Estatuilla paleolítica de Hohlenstein-Stadel

zados y estudiados con materiales como las cometas, las peonzas, los barquitos o las lamparitas. No solo la ciencia está en deuda con el juguete; la música, el arte visual y la cultura, en general, le deben parte de su existencia.

La cultura del juguete está vinculada al medio ambiente. Los primeros juguetes fueron piedras, palos, plumas..., elementos con cualidades específicas. Eran escogidos por sus capacidades sonoras o locomotrices para rodar, volar o sonar. Muchos animales arrojan piedras; las tiran para oír cómo suenan o juegan con palitos o plumas, sobre todo durante su infancia. La naturaleza es una juguetería en potencia. Además, los juguetes marcan las estaciones del año; hay juguetes de verano y de invierno, hechos de cáscaras y de frutos, piedra, madera o barro. La ruptura con el juguete industrial es obvia y se

hace patente, como veremos, con el ejemplo de los patitos de goma contaminando los océanos.

El origen de muchos juguetes está envuelto en la leyenda porque, en realidad, nadie sabe de dónde proceden. Los griegos atribuían el invento del dado a Parménides, pero su antecesor, el astrágalo, se encuentra en todas partes. La naturaleza convergente del juguete nos invita a analizarlo desde el punto de vista cognitivo. La evolución de la mente y el aprendizaje son cruciales para entender aspectos relativos a la convergencia del juguete.

Los juguetes nos han cambiado la vida, los niños se aferran a ellos, los adultos los veneran. La humanidad merece salvarse por sus juguetes.

Índice

Introducción	9
1. ¿Qué es un juguete?	17

PARTE 1

I. La tecnología	21
1. Yabadabadú	21
2. André Leroi-Gourhan: la evolución de los objetos	24
3. Los errores	27
4. Los destructores	30
5. Haga añicos su vieja tostadora.....	33
6. Un ejemplo: la rueda	35
7. El <i>homo stultus</i> que llevamos dentro	37
II. Inteligencia lúdica	39
1. La moda del <i>bilboquet</i>	39
2. El chicle del Yucatán	42
3. El <i>hula hoop</i>	44
4. El caballo de Troya	47
5. La estupidez como transmisor cultural.....	52
III. Mecánica	53
1. Fabricantes de muñecos	53
2. Los pájaros picoteadores.....	55
3. El patito de goma	56
4. Meditaciones sobre un oso de peluche	58

5. El extraordinario caso del cubo de Rubik	61
6. Dentro del laberinto	63
7. El hijo bastardo de la técnica	65
IV. Juguetes de carne y hueso	67
1. El cascanueces	67
2. Los conguitos	69
3. Marcelino	74
4. Juguetes humanos	76

PARTE 2

V. Juguetes redondos y cuadrados	81
1. Los bolos	81
2. Canicas	83
3. La pelota	86
4. Así jugó Zaratrustra	88
5. Mohenjo-Daro	90
6. Astrágalos	93
7. Lo que el cuadrado dijo al círculo	95
VI. El aire	97
1. Peonzas	97
2. La cometa	101
3. El yoyó	104
VII. Juguetes musicales	109
1. Bramaderas	109
2. Sonajeros	111
3. La broma de Mozart	114
4. Sinfonía de los juguetes	118
VIII. El agua	121
1. El mural de Tlalocan	121
2. El barquito	123
3. El trineo	125
4. Muñecos de barro	127
IX. El fuego	133
1. Lámparas de juguete	133
2. Vasijas	135
3. <i>Intermezzo</i> : el medio ambiente del juguete	138

PARTE 3

X. Juguetes bélicos	143
1. Hacha	143
2. El arco	146
3. Dinojuguetes	149
4. He-Man	151
5. A propósito de los juguetes nazis	153
XI. Juguetes hogareños	155
1. Casitas de muñecas	155
2. Casitas de muñecas II	157
3. La familia Sylvanian	159
4. Pequeñas cuestiones de género	161
XII. Juguetes eróticos	165
1. Barbie	165
2. La muñeca hinchable	167
3. Consoladores	169
4. El columpio	172
5. El columpio II	175
6. La aspiradora masturbadora de los Temerlin ...	176
XIII. Los juguetes como artilugios narrativos	179
1. Marionetas	179
2. Espejos	182
3. Aguja e hilos	186
4. Super Cinexin	190
5. El espejo de Dioniso	194

PARTE 4

XIV. Juguetes intraespecíficos	199
1. Los juguetes de los animales	199
2. Juguetes homínidos	202
3. <i>Sapiens</i>	205
4. El Tamagotchi	207
5. Simbiosis lúdicas con la máquina: el <i>curlybot</i> ...	209
XV. El juguete y la economía	211
1. Las tragaperras	211
2. El coleccionismo: los cromos	212

3. El Monopoly	215
4. Reflexiones.....	217
XVI. Confinamientos	219
1. El Cluedo	219
2. Ajedrez.....	220
3. Sobre el juguete sedentario	223
XVII. La mecanización del movimiento humano	227
1. La caja del payaso sorpresa	227
2. El bailarín aéreo	229
3. El juguete ético: la vida de las marionetas	232
4. La danza de Pinocho.....	235
5. Apuntes sobre el tablero urbano.....	237
XVIII. Juguetes demoníacos.....	239
1. Disfraces.....	239
2. Muñecos diabólicos.....	243
3. Labubu	248
4. Breve apunte sobre el placer del miedo.....	250
XIX. Juguetes escatológicos	251
1. Juguetes pedorros	254
2. Notas sobre el juguete civilizado	256
XX. Los juguetes de Jim Henson.....	259
1. El monstruo de las galletas	259
2. La montaña de basura.....	261
3. Tío Matt el Viajero	262
XXI. Juguetolandia	265
Epílogo.....	271
Figuras.....	273

*Este libro se terminó de imprimir
en los talleres del Servicio de Publicaciones
de la Universidad de Zaragoza
en mayo de 2026*



Se crearon hace miles de años y nunca han dejado de reproducirse. Son juguetes. Todos hemos crecido con ellos, canicas, peonzas o cromos que nos abren la mente a recuerdos que creíamos olvidados. El *Homo sapiens* ha convertido el planeta en una fábrica de juguetes. ¿Por qué los inventores del cubo de Rubik, el *hula hoop* o el muñeco Labubu tienen millones de seguidores? ¿Cuál es el origen de este fabuloso instrumento?, ¿fue Troya vencida por un caballo de juguete?, ¿cómo es posible que un oso de peluche gane las elecciones presidenciales de los EE. UU.? Juguetolandia revela el papel oculto del juguete, porque su influencia se expande más allá de lo que siempre habíamos soñado.



ALBERTO LOMBO MONTAÑÉS

es arqueólogo y doctor en Ciencias de la Antigüedad por la Universidad de Zaragoza. Su investigación ha estado centrada en el tema de la risa y el humor en la prehistoria. Ha publicado numerosos artículos sobre las caricaturas, la infancia y las bromas en la cultura humana. En la presente editorial publicó *El juego y la risa. Origen, evolución e historia*.