

Agentes de su propio juego: la niñez en Yauyos

Jeanine Anderson Roos

 <https://orcid.org/0009-0007-6119-5285>

Pontificia Universidad Católica del Perú

jeaninemanderson@gmail.com

RESUMEN

El juego ha sido minusvalorado en estudios de la comunidad andina, junto con los niños y las niñas que son sus protagonistas. Este artículo, parte de un estudio etnográfico más amplio, revisa y analiza las manifestaciones del juego en poblados rurales de la provincia de Yauyos. Apunta a una interpretación de su rol y una reevaluación de su importancia. Con el apoyo de numerosas descripciones de los lugares de juego, los juguetes, los actores, sus motivaciones y sus relaciones, se examina la presencia de una «retórica de progreso» y una «retórica de poder» en el juego infantil yauyino. El juego es un dominio donde la agencia de niños, niñas y adolescentes se ejerce con particular claridad. El resultado es la estructuración de una sociedad infantil que acarrea alianzas y cooperación como también conflictos y exclusiones.

Palabras clave: *Juego, Comunidad andina, Agencia infantil, Retóricas del juego, Organización social*

Agents of Their Own Game: Childhood in Yauyos

ABSTRACT

Play has been underrepresented in studies of Andean communities, together with the children who are its protagonists. This article, part of a larger ethnographic study, reviews and analyzes manifestations of play in rural localities of the province of Yauyos. It aims to interpret the role of play and reevaluate its importance. With the support of numerous descriptions of places of play, toys, the actors, their motivations and relations, it examines the presence of a “rhetoric of progress” and a “rhetoric of power” in Yauyos children’s play. Play constitutes a dominion where the agency of boys, girls, and adolescents emerges with special clarity. The result is the structuring of a child’s society that incorporates alliances and cooperation as well as conflicts and exclusions.

Keywords: *Play, Andean community, Children’s agency, Rhetorics of play, Social organization*



ANTHROPOLOGICA/AÑO XLII, N° 52, 2024, pp. 198-221

Recibido: 21/12/2023. Aceptado: 05/05/2024.

<https://doi.org/10.18800/antropologica.202401.007>

INTRODUCCIÓN

El juego, pese a su presencia universal en los grupos humanos, no recibe la atención que ameritaría en las ciencias sociales. Muchos lo ven como un asunto frívolo, sin propósito o función. No obstante, existen formas de jugar que tienen un enorme impacto económico (los juegos de apuestas, casinos, loterías o carreras de caballo) y político (los Juegos Olímpicos, concursos de belleza o competencias deportivas a toda escala). Algunos estudios sugieren que existe un beneficio evolutivo vinculado a la flexibilidad y adaptabilidad que el juego premia (Gould, 1996; Sutton-Smith, 2001). Hay especies no-humanas que juegan: delfines, ciertas ballenas, pájaros, algunos peces y reptiles, mamíferos en general y sobre todo primates (Fagen, 1981)¹. Todo eso hace difícil descartar la importancia del juego como objeto de investigación. Resulta más probable que se minusvalore porque es un dominio tan reacio al ordenamiento y la teorización². Las formas que toma el juego y el significado que asume en distintas tradiciones culturales son sumamente variables.

En las ocasiones en que se aborda el juego en humanos, la niñez suele ser el principal foco de interés. Pero aún en el mundo de los menores de 18 años, el juego tiende a perderse frente a los asuntos «serios»: la educación, el ciclo vital, los ritos y ceremonias que marcan transiciones, el nicho asignado a niñas, niños y adolescentes en la organización social. En el compendio *Historia de la Infancia en América Latina* (Rodríguez & Mannarelli, 2007), el juego apenas recibe menciones pasajeras. Lavrín (2007), por ejemplo, hace referencia a travesuras y fantasías que ocurren en las biografías de niñas destinadas a la vida religiosa;

¹ El juego en especies no humanas se identifica como acciones que no tienen un propósito identificable, que son repetitivas y parecen involucrar sensaciones de placer y autocomplacencia.

² La gran cantidad de estudios del juego en la psicología y el psicoanálisis refuerza este argumento. En esas disciplinas, con su foco en poblaciones occidentales, abundan las teorías al respecto, pre- y pos-Piaget.

referencias que sirven para resaltar, por contraste, la seriedad y santidad de sus vidas posteriores. Con frecuencia, en las historias del mundo infantil, el concepto que se opone a «educación» y «trabajo» es, antes que «juego», «vagancia». En algunas situaciones que retrata la literatura (Hecht, 2002), «vagancia» se reemplaza por desorden, rebelión y delincuencia.

Este artículo trae a consideración las muchas formas de jugar observadas en pueblos rurales de la provincia de Yauyos. Se propone enriquecer la visión que tenemos del rol y el significado del juego en las comunidades andinas. El estudio del juego da entrada a cuestiones como la formación de las identidades, la construcción del género, la moda en el mundo infantil, el manejo de alianzas y conflictos, la inclusión y la exclusión social. El juego emerge como el ámbito donde se manifiesta la agencia infantil con particular claridad.

La discusión procede de la siguiente manera. Luego de un esbozo de la metodología del estudio, expongo las propuestas teóricas que ayudarán a interpretar el juego en Yauyos. Eso da lugar a una revisión de la literatura previa sobre el juego en el área andina. Seguido a esto, presentamos una descripción de los lugares donde se juega, los implementos y la escenografía material, los actores, y el importante papel del lenguaje. De allí, pasamos a un plano más bien interpretativo, enfocado en las relaciones que se establecen entre jugadores y las jerarquías en el mundo infantil. Eso lleva a la imbricación con el mundo adulto: por un lado, las expectativas frente a la participación de niños, niñas y adolescentes en las estrategias económicas de sus familias y, por el otro, las manifestaciones del juego entre las personas adultas. En el acápite de conclusiones regreso sobre la teoría para sugerir las funciones que cumple el juego en este medio.

1. LA INVESTIGACIÓN DE BASE

Este artículo se basa en un estudio realizado en seis localidades de la provincia de Yauyos en el año 2008. Yauyos, al sur de la capital peruana, es la provincia más pobre de la región Lima. Algunos de sus distritos son costeros, pero los pueblos elegidos para el estudio se ubican en la zona andina, a alturas que variaban entre los 2600 y 3600 m s.n.m. Son comunidades dominadas por pequeños productores familiares y forman parte del proceso cultural andino. Varios pueblos yauyinos han sido estudiados como ejemplares de la organización, economía y mentalidades andinas (De la Cadena, 1980; Fonseca & Mayer, 1988a, 1988b, 1988c; Eresue & Brougère, 1988; Anderson, 2001).

Coordinada por Anderson y Leinaweaver (2024), la investigación acarreo el despliegue de seis equipos que residían en las localidades durante un mes y medio³. La consigna fue realizar observaciones etnográficas a niñas, niños, sus familiares y cuidadores, propiciar sesiones de dibujo y participar en juegos y deportes con los niños, niñas y adolescentes conforme se presentaba la oportunidad, y conversar con madres y padres, servidores públicos, autoridades y pobladores sobre los temas de interés mutuo. Un examen detallado de la metodología del estudio puede encontrarse en Anderson (2018). El análisis consistió en identificar los grandes temas que organizaban el mundo infantil, siendo el juego uno de ellos. El procedimiento demandaba repetidas lecturas del corpus de materiales, que incluía, además de las notas de campo, dibujos infantiles, fotos y videos.

Los equipos de campo rompieron con una regla tácita en las comunidades, que ubicaba el mundo del juego infantil fuera de la esfera de interés de las personas adultas. La mayoría de adultos evitaba los escenarios donde solían jugar los niños y las niñas, y estos, a su vez, buscaban lugares donde los mayores no hagan pedidos o interfieran de otro modo con sus actividades. Mostrarse jugando traía riesgos:

Pamela (9) y su hermano Carlos (6) están sentados en una mesa en la vereda delante de la puerta de la bodega familiar. Están jugando damas chinas. Al lado está la madre de ambos. Se acerca un cliente y de pronto la mamá, a gritos, ordena a Pamela a atenderlo. De un manotazo, bota la tabla y todas las fichas al suelo. Al otro lado de la calle está pasando el equipo de antropólogos. Caminan despacio, aparentemente sin rumbo, y se detienen para conversar con cualquiera que demuestre tener la paciencia para intercambiar algunas palabras. La madre de Pamela aprovecha la circunstancia para insistir en sus recriminaciones. ¿Por qué su hija no se muestra hacendosa como los antropólogos? (Notas de campo, Sandra),

Pamela fue una de las niñas más trabajadoras que conocimos, activa en el pastoreo del pequeño rebaño familiar, como ayudante eventual en la chacra, en la tienda y a cargo de un carrito salchipapero que se estacionaba frente a la tienda

³ Los miembros del equipo de campo fueron estudiantes avanzados y graduados de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Cynthia Astudillo, Carlos «Chiri» Chirinos, Diego Geng, Gabriela «Gaby» Medina, Li Minaya, Roxana Ocaña, Nadya Padilla, Jhon Sifuentes, Sandra Torrejón e Ignacio Vargas), una estudiante de la Universidad de Huamanga (Violeta Navarrete) y dos estudiantes de antropología de Canadá (Gabriela Agüero y Chris Little). Todos los nombres de yauyinos en este artículo son seudónimos. Con su permiso, aparecen los nombres reales del equipo etnográfico.

los fines de semana⁴. Mientras tanto, la tarea que estaban realizando los antropólogos, después de semanas de convivencia y pese a repetidas explicaciones, seguía siendo un misterio para la mayoría de las personas en el pueblo.

2. EL MARCO DE REFERENCIA

2.1. Teorizar el juego

Curiosamente, el juego infantil tenía cierto reconocimiento en la antropología clásica europea. Interesaba como una manifestación de la tendencia en los grupos humanos de conservar prácticas y costumbres en forma lúdica, desplazada de su entorno original. De ese modo, el juego infantil podía consultarse como el acervo de la memoria grupal. Los hechos y figuras históricas volvían a aparecer en las rimas que acompañaban actividades como saltar sogas, perseguirse con máscaras o bailar en rondas. Muchos estudios en esa línea fueron hechos por folkloristas (entre los más notables, Iona y Peter Opie) y quedaron marginados del canon antropológico académico. Para los difusionistas, encontrar entretenimientos como las figuras hechas con cuerdas («cuna del gato») en lugares aparentemente desconectados constituía la prueba de migraciones y contactos entre pueblos que intercambiaban materia cultural en la lejana prehistoria.

Los intentos más recientes de teorizar el juego se centran en los jugadores en tanto actores sociales antes que vehículos de preservación cultural. Sutton-Smith (2001), uno de los más persistentes y prolíficos especialistas en el tema, habla de siete «retóricas» del juego que expresan sus varios sentidos, usos y motivaciones. Aunque abarcan sus manifestaciones en todas las etapas de la vida, dos de las retóricas son particularmente aplicables al juego infantil. Estas son la retórica del progreso y la retórica del poder.

La retórica del progreso. El juego aporta al desarrollo infantil y prepara a niños y niñas a incorporarse en el mundo de los adultos; en ese sentido contribuye a su crecimiento, maduración y «progreso» como seres humanos (Sutton-Smith, 2001, pp. 35-51). En el plano físico, canaliza el despliegue de energías, fortalece músculos y la coordinación corporal, motiva el esfuerzo y la persistencia a la vez que enmascara el dolor. En lo social, enseña roles, liderazgos y la cooperación en grupo.

⁴ Se trata de una parrilla portátil, sobre ruedas, donde se prepara una fritura de papa y salchicha, con sus complementos y condimentos. Es un tipo de «comida rápida» barata y muy popular en las calles peruanas.

La asociación entre el fomento de habilidades culturalmente valoradas y la convivencia con otros se constata tanto en las actividades que pueden calificarse como diversiones o entretenimientos como también los juegos organizados: deportes en equipo o combates verbales como el rap. La mirada al juego como contribución al desarrollo está detrás de la división tripartita entre juegos de destreza, juegos de azar y juegos de estrategia propuesta por Roberts *et al.* (1959) en uno de los primeros intentos de sistematizar el mundo del juego en un marco intercultural.

Al mismo tiempo, el juego promueve aprendizajes y facilita el desarrollo moral de niños y niñas. Enseña nociones de turnos y «fair play». Refleja, simboliza y ofrece resolución temporal a las contradicciones, incluso psicológicas y morales, asociadas al sistema cultural. Propicia situaciones ficticias donde el aprendiz puede realizar ciclos reiterativos de ensayo y error, sin los riesgos que eso implicaría en el mundo real. En esa línea, Briggs (1998) explica las técnicas usadas entre los inuit de Canadá para lograr la transición de «bebé», engreído y autocentrado, a niño capaz de entender sus relaciones con los demás y regular su conducta apropiadamente. Las técnicas, que involucran altas dosis de ridiculización, susto y fastidio (*teasing*), sin duda serían duramente cuestionadas en los manuales de crianza occidentales.

La retórica del poder. El juego introduce estructura en la sociedad infantil al establecer alianzas y jerarquías, una división de tareas y un reparto de roles (Sutton-Smith, 2001, pp. 74-90). Promueve encuentros repetidos entre grupos que elaboran sus reglas y rituales. Huizinga (1987) remarca la tendencia a formar clubes y sociedades secretas alrededor del juego, incluso en el mundo adulto⁵. El juego está íntimamente vinculado con la competencia, individual y grupal, y relaciones de dominación (ganadores y perdedores) que pueden cambiar rápidamente. Lancy (2008, p. 205) señala la tendencia a propiciar un «pensamiento maquiavélico»: cómo cambiar las reglas, buscar ventaja, encontrar estrategias para dominar a los otros jugadores.

Los usos del juego para ordenar las relaciones en un conjunto de niños y niñas reciben un tratamiento extendido en los estudios de Goodwin (1990, 2006). Formada en sociolingüística y provista de una cámara de video y equipo de grabación, esta investigadora entrega un rico registro y sesudo análisis de lo que está ocurriendo, primero, con grupos de hermanos y vecinos de Filadelfia que se juntan en escaleras y veredas en las tardes después de la escuela (1990),

⁵ Para una evaluación contemporánea del lugar fundamental de Huizinga en el estudio del juego, ver McDonald (2019).

y luego con niñas, muchas de ascendencia latina, en patios de recreo y otros ámbitos de escuelas en Los Angeles (2006). Los grupos mixtos crean jerarquías muchas veces encabezadas por una «mamá», una niña mayor con habilidades en la gestión de necesidades y conflictos. Surgen disputas que son canalizadas, resueltas momentáneamente, y terminan en nuevos alineamientos. Sobre todo, Goodwin establece la importancia del lenguaje en las interacciones en los grupos infantiles. El rumor que se suelta tiene la fuerza de un golpe. El mundo del juego no es solo de risas, sino también de lágrimas y resentimientos, acusaciones y movidas defensivas, intentos de posicionarse favorablemente y resistencias opuestas por quienes se ven desplazados.

Sutton-Smith reconoce como motivos menores en el juego infantil las retóricas de la imaginación, de la construcción de identidades personales y grupales, y de la frivolidad. Acepta que existen juegos que no tienen fines o funciones más allá de la experiencia. En esta conexión resulta interesante la definición que le da Gadamer (1982): El juego es «movement which is not tied to any goal which would bring it to an end (movimiento que no está condicionado por objetivo alguno que causaría su cesación)»⁶ (p. 93).

2.2. El juego en el mundo andino: la literatura

Para llevar la discusión al mundo andino, primero hay que descartar la percepción difundida de que los niños y las niñas en comunidades rurales de los Andes no juegan. Su tiempo estaría copado por deberes, y los padres tendrían poca paciencia con actividades que parecen no tener un fin práctico. Una revisión panorámica de la literatura extiende este cuestionamiento al conjunto de las sociedades agrícolas y campesinas (Lancy, 2008). Efectivamente, la mayoría de madres y padres en el mundo no disponen de tiempo ni energías para jugar con sus hijos, ni lo consideran necesario o incluso apropiado. Sería un rasgo prácticamente limitado a las sociedades urbanizadas y acomodadas. Sánchez y Valdivia (1994) hacen una importante acotación que ayuda a entender la actitud andina con respecto al juego infantil. No se espera que los adultos jueguen con los niños y niñas pero sí que jueguen entre ellos. Más aun, los adultos valoran los comportamientos que emergen en el juego, al margen de su origen (Panez & Ochoa Rojas, 2000; Lizana, 2002).

⁶ Traducción propia.

Ochoa Rojas (2000), en un estudio realizado en la región Ayacucho, halló numerosos términos en quechua que aluden al juego. Van desde *kusichiy* (hacer alegrar), *chicuchiy* (hacer cosquillas o cosquilleo), *pukllay* (carnaval), *pukllana* (juguete), hasta *kusikusilla llamkay* (trabajar muy alegres) (p. 158). Sánchez y Valdivia agregan *turiaykukuy* lo que traducen como «fastidiarse o molestarse mutuamente» (1994, p. 29). Su texto aporta un frondoso catálogo de juegos de todo tipo encontrados en comunidades de Andahuaylas. Otras fuentes dejan en claro la importancia del juego verbal. Abarca chistes, bromas peliagudas, adivinanzas y competencias verbales (Hornberger, 1989; La Riva González, 2013). Pueden tomar la forma de rimas, canciones, historietas y dramatizaciones⁷.

De su casi ausencia en las etnografías andinas clásicas, el juego en la niñez andina se volvió un punto contencioso en la secuela de la violencia política de los años ochenta y noventa (Guerrero, 1994; Ames, 2013a). Para algunos observadores, un rigor excesivo en el trato conducía al resentimiento y conductas agresivas. Se organizaron Escuelas de Padres, con cursos de capacitación y actividades de consejería para estimular a que los adultos dedicaran tiempo para jugar con sus hijos e hijas. Parte del esfuerzo se dirigía a cambiar la percepción de la poca importancia de la educación inicial, donde «solo se iba para jugar». De acuerdo con Silva (2004), un indicador de la calidad educativa de los programas infantiles sería el empleo de una metodología basada en el juego. El juego sería el instrumento predilecto para fomentar actitudes prosociales.

3. JUGAR EN YAUYOS

Dado este panorama, ¿qué manifestaciones del juego hallamos en Yauyos?

3.1. *Dónde jugar*

El tiempo y el espacio son dimensiones fundamentales del mundo del juego infantil como lo son en cualquier otro ámbito de la vida humana. El juego se reconoce en función a sus «nichos y juguetes» (Swartzman, 1978, p. 303), su

⁷ El juego verbal ocupa un lugar muy grande en el mundo infantil intercultural. Swartzman (1978) recopila sus muchas variedades; entre otras, duelos verbales, cambios de vocabulario (por ejemplo, agregando prefijos o sufijos a palabras), hablando al revés o narrativas. Como comenta Goodwin (1990), los niños y las niñas son igual de racionales como las personas adultas y, si pueden, arreglan sus asuntos hablando, en lugar de gastar energías en peleas y persecuciones.

arreglo y equipamiento (Silva, 2004; Murnaghan, 2019). El entorno lúdico sujeto a investigación puede ser físico, visual, virtual, político, histórico o un espacio de la memoria, en la definición amplia que emplean Mitchell y Reid-Walsh (2002) al revisar estrategias para el estudio de culturas populares infantiles. El tiempo es un elemento intrínseco: importa el cuándo y durante qué periodos un mismo espacio está dedicado al juego o a otros propósitos.

Todos los pueblos de Yauyos tenían lugares reservados, formal o informalmente, para el juego de los niños en determinados horarios. Notable fue el parque central del pueblo al que le damos el seudónimo de Pastizales. Típica de las plazas en comunidades de la sierra, esta contaba con una pileta en el centro, bancos de cemento distribuidos en dos filas, árboles y plantas. Al ser una comunidad con unos 130 hogares, la población infantil era pequeña. Asistían juntos a la escuela hasta pasado mediodía (almuerzo incluido), y en la tarde se daban cita en la plaza. Niños y niñas entraban y salían, según las llamadas que llegaban desde sus casas y su interés en los juegos que se iban armando.

Los espacios de juego implicaban una inversión por parte del gobierno municipal o del Ministerio de Educación. Sin embargo, los recursos para muchos parques, lozas y el equipamiento como columpios venían de las asociaciones de migrantes en las ciudades de destino de yauyinos que se habían ido. Muchos entornos lúdicos eran habilitados por los propios niños y niñas. Jugaban en la vereda delante de sus casas. Dos de los pueblos llevaban adelante proyectos de construcción, y los niños jugaban entre montículos de arena, fierros y muros a medio levantar. Jugaban en los campos donde iban con los rebaños familiares. Ahí trepaban los árboles o practicaban el tiro con piedras o una sonda.

El terreno fijaba ciertos límites al juego. Algunas de las calles eran de tierra, estrechas y fuertemente inclinadas; otras, más planas, eran de cemento o asfalto. Algunos juegos demandaban espacios abiertos (por ejemplo, partidos de vóley) mientras que juegos como las escondidas se beneficiaban de los desniveles, lotes deshabitados, entradas y recovecos irregulares. Saltar sogas planteaba un reto mayor sobre pisos empedrados. Bicicletas, posesión apetecida por los niños más grandes, solo podían usarse en una plaza nivelada o calles con una cierta extensión.

Algunos juegos exigían espacios aún más especializados y equipados. Al momento del estudio, el internet recién hacía su ingreso en la provincia y solo algunos pueblos tenían cabinas con equipos que ofrecían en alquiler. Este fue el caso del pueblo que llamamos Terrazas. La dueña de la cabina averiguaba primero si los niños habían hecho la tarea escolar. Les permitía acceder a videojuegos si

habían recibido el permiso y el dinero requerido de sus padres (a diferencia de haberlo apropiado sin su conocimiento).

Entretanto, a excepción de los niños y niñas más pequeñas, observamos poco juego dentro de las casas. Las habitaciones eran estrechas, llenas de implementos de trabajo (como tinas, baldes, utensilios de cocina, herramientas para usar en el campo o en algún taller, sacos de productos esperando el envío al mercado, leña amontonada o corrales para animales menores). En un caso excepcional, una madre con sus tres hijos, de 3, 8 y 14 años, solían terminar el día encima de la cama de ella, conversando, mirando televisión y jugando Monopolio.

3.2. Con qué jugar

La mayoría de los juguetes en Yauyos eran fabricados o adaptados por los mismos niños y niñas. La fabricación de trompos a partir de grandes semillas era común, aunque por unos pocos soles se podía comprar un trompo en la bodega. Algunos niños poseían habilidades que mejoraban notablemente su funcionalidad. Sabían ajustar el largo de la soga y fijar un chapita en la punta. Las pelotas de trapo figuraban en muchos juegos y muchos niños conocían trucos para darles mayor fuerza y un recorrido más largo. Cualquiera bolsa de plástico encontrada en el suelo podía usarse para envolver la pelota con ese fin. Las bolsas de plástico también se convertían en cometas con el simple acto de amarrar una pita en una esquina. Las botellas grandes de bebidas gaseosas podían convertirse en raquetas para un juego de tenis, juego que solo se conocía por la televisión.

Pese a las limitaciones económicas, hubo cierto número de juguetes comprados que circulaban por los pueblos. Las ferias que se producían en la plaza ciertos días de la semana traían siempre vendedores de juguetes: Barbies, carritos y juegos de animales de plástico. Algunas niñas tenían colecciones en miniatura de implementos de cocina: tazas, ollas, platos y utensilios de plástico. Algunos varones coleccionaban carritos y trenes de plástico o de metal. Un niño, el único varón con dos hermanas mujeres, esperaba el nacimiento del bebé que él deseaba sería un hermanito «para hacerle compañía». Limpió todos sus juguetes para dárselos.

Lo que no se podía fabricar, comprar o recibir de regalo se podía ganar en competencias. Dionisia, de 12 años, era excepcionalmente hábil en todo tipo de deporte y juego. Tenía su colección de 85 canicas adquiridas de contrincantes, la mayoría varones. Entre los niños menores, estuvo de moda el juego de chipitaps: pequeños discos con figuras de anime o Disney impresas que se usaban competitivamente para golpear, desplazar y capturar los del oponente.

Los animales también servían como juguetes. Era común tener perros como guardianes y para el manejo de los rebaños; como tales, eran acompañantes perennes de muchas niñas y niños. En un momento eran mascotas queridas que cargaban y acariciaban; en otro momento fueron sujetos al maltrato a veces extremo: pateaduras o intentos de montarlos como caballos. En Terrazas, que contaba con un buen equipamiento en la plaza, se jugaba de distintas maneras con los perros. Con su mascota en las piernas, los niños y las niñas se columpiaban y se deslizaban en el resbaladero.

3.3. Con quién jugar

Muchos escenarios de juego en Yauyos eran compartidos entre niñas y niños y participantes de distintas edades. Eso no quiere decir que el género y la edad dejaran de ser relevantes en la selección de compañeros y actividades. Reflejaba las limitaciones sobre los espacios de juego y la disponibilidad de pares con quienes armar el juego. Reflejaba también la costumbre de asignar el cuidado de los hermanos menores a las hermanas y hermanos mayores. Varias niñas participaban con una bebé amarrada a la espalda. El juego podía interrumpirse repentinamente mientras una de ellas llevaba a su hermanito a casa para un cambio de pañal o improvisaba un cambio en la plaza, apelando al grupo de compañeros como ayudantes.

Compartir el escenario del juego no significaba, necesariamente, compartir las mismas actividades. En un espacio amplio como la plaza principal de la capital de provincia, era común observar un partido de fútbol entre adolescentes varones que se producía en paralelo con un juego de niñas preescolares. Los arbustos que demarcaban diferentes secciones de la plaza ponían cierta barrera entre ellos. En otros casos, el juego era compartido pero los roles asignados reflejaban el género y las edades de los participantes. Elisa (6), apasionada del juego de la tiendita, logró reclutar a su hermano Máximo (10) cuando no había una compañera disponible. Lo hacía asignándole un rol «de hombre»: cargador y chofer del camión que entregaba los productos.

El juego simbólico representativo fue una especialidad de las niñas menores. Una de las más dedicadas a este tipo de juegos era Yovana (5). Como una niña «de la vejez», en palabras de sus padres, ella era la engreída en un hogar que compartía con su madre, padre y hermano mayor, un joven, y donde otros de los hijos mayores de la pareja visitaban y prestaban apoyos económicos. El papá hacía reparaciones en un taller en casa, y la familia no tenía mayores conexiones con

la economía agropecuaria, liberando a Yovana de las tareas que involucraban el pastoreo de animales y procesamiento de productos de la chacra.

Yovana (5), Lena (4) y Consuelo (3) decidieron recrear el pago a la tierra del día de la actividad de la «herranza de cuyes» en el nido. Solo Yovana y Lena estuvieron presentes en la herranza de cuyes en el jardín pero de todas maneras Consuelo participó activamente recogiendo pétalos, flores, platos descartables, envolturas de caramelos y chicles, para «recrear» los objetos que intervienen en el pago a la tierra. Luego de pasar unos 15 minutos en el parque recolectando los implementos, vinieron al hotel municipal (donde se alojaba la antropóloga y donde trabajaba la madre de Consuelo) para jugar conmigo. Las niñas aspiraban un sorbete a manera de tabaco y luego hacían el ademán de botar el humo. Disponían las botellas de plástico en lugar del chamis⁸, pétalos de flores en lugar de hojas de coca. Yovana era la que lideraba el grupo, indicando cómo se deberían administrar los objetos y quiénes cumplían cada función: de mayordoma, de persona que aspira el tabaco, de persona que reparte el trago, etc. (Notas de campo, Nadya).

La plaza de Terrazas se prestaba para juegos de guerra, al ser grande y tener, en la época del estudio, maquinaria y materiales de construcción esparcidos. Los niños varones corrían y se perseguían entre los carretes de fierro que servían para guardar mangueras. Algún vecino podía pasar y gritarles: «¡Bájense de allí, se van a caer!». Se escondían momentáneamente y de nuevo salían al combate: «pum, pum», con pedazos de madera haciendo las veces de pistolas. En una ocasión, un grupo de niñas estuvo en un lado recolectando plantas, entre ellas Camila (8) con su hermanita. Rápidamente ella corrió hacia uno de los carretes más grandes. Introdujo a la hermanita, tapándola con su poncho, y luego ella también se escondió ahí. El vecino les gritó nuevamente para que se alejen de los carretes. Los niños desistieron del juego de la guerra y acogieron la sugerencia de uno del grupo de jugar San Miguel. Esta vez las niñas podían integrarse.

Los juegos compartidos entre los géneros daban la ocasión no solamente para asignar roles diferenciados, sino para transmitir ideas acerca de cómo dichos roles debían llevarse. El juego de San Miguel fue observado con variaciones en casi todos los pueblos. En la plaza de Pastizales, jugaron Julián, Carla, Candelaria, Elisa y Anita, todos de 6 años y compañeros de salón. Según el libreto, el ladrón debe inventar mentiras para que la puerta, que actúa de protector, salga corriendo, dejando libre el acceso a la «casa» donde están la madre y sus hijos, a fin de robarse a los niños. Se repartían los papeles: la puerta (Carla), el ladrón

⁸ Bebida a base de aguardiente, limón y té caliente, típica del lugar.

(Julián), la madre (Elisa) y las hijas (solo quedaban las dos niñas Candelaria y Anita). La madre y las hijas se sentaban en el suelo abrazadas entre ellas, mientras se colocaba Carla en pose de puerta. La dinámica se iniciaba cuando Julián tocó la espalda de Carla y anunciaba: «Tu abuelito se está casando con otro amor». Carla, al escuchar esto, salió corriendo fuera de la plaza. Julián comenzó un forcejeo con la madre. Al rato la puerta regresó a botar al ladrón pues se dio cuenta que él había mentido. Según la regla, esta secuencia se repitió tres veces. Julián, como el ladrón, cambió el discurso con el que pretendió ganar el acceso a la casa: (2) «Tu abuelito se está casando con una mujercita» y (3) «Tu abuelito se está casando con una flor».

Los niños descansaban un par de minutos y luego volvían a jugar, esta vez variando los papeles. Candelaria era la puerta, Carla el ladrón, Anita la madre, y Julián (el único varón del grupo) y Elisa los hijos (Notas de campo, Li). El juego impartía una lección acerca del orden de género además del orden generacional: los protectores de la niñez no deben dejarse engañar ni flaquear en su vigilancia; las madres deben estar al lado y ser enérgicas en la defensa de sus hijos e hijas.

3.4. Transgresiones

Thorne (1994) presenta un análisis pionero de niños y niñas que transgreden las normas de conducta esperada para su género en las aulas y zonas de recreo de escuelas de primaria de Estados Unidos de América. Hemos argumentado que la segregación por género del juego infantil en Yauyos se vio amenguada debido a la escasez de opciones: espacios, compañeros, implementos y formatos. A pesar de esas limitaciones, algunos juegos eran efectivamente un terreno de niñas y otros eran el dominio de los niños. Ese hecho creaba el escenario para la emergencia de actos de transgresión del tipo registrado por Thorne (1994).

La protagonista de muchas transgresiones era la niña Dionisia (12). Físicamente hábil y fuerte, Dionisia había pasado sus primeros años de vida con sus abuelos maternos en las alturas de un anexo de Terrazas. Ahora vivía con tres hermanos varones, de 14, 9 y 5 años, y una hermana de 8 años. Todos paraban bastante en la calle y también participaban en actividades extracurriculares que organizaba la profesora de educación física del colegio. Dionisia era buena deportista en las disciplinas de fútbol y básquet. Era campeona de canicas, como hemos visto. Al mismo tiempo, con habilidad y maña, jugaba yases, especialidad de las niñas. Una anécdota ilustra su versatilidad y seguridad:

Los que jugaban eran todos hombres, de edades diversas al parecer entre 3 y 8 años. Todos vestían pantalón de buzo y chompas; algunos tenían chullos sobre la cabeza. La niña del arco tenía zapatillas blancas y un buzo rojo completo. Le habían hecho una trenza francesa. Ella tapaba en medio de gritos: «¡Tapa Dionisia!». Mientras los niños jugaban lejos del arco, ella sacó un aro y un palito para jugar a empujarlo. Empujaba el aro hasta el final de la cancha de arco a arco. En ese momento los niños metieron gol en el arco de Dionisia y le gritaron: «¡Oye, tapa!». Ella, con su aro, desde el otro arco, se reía (Notas de campo, «Chiri»).

En otro momento Dionisia se acercó a «Chiri» —tal vez el doble de su altura— y le retó a un juego de «21». Tenía una pelota de básquet y había estado practicando en una cancha escolar cerca de su casa.

Por el lado de los varones no hubo una figura que hiciera la imagen en espejo de Dionisia, que cruzaba la línea y participaba con gusto y destreza en los juegos de niñas. En los pueblos rurales de Yauyos, los insultos por supuestas deficiencias de hombría eran comunes entre los niños. El juego de los niños mayores y adolescentes varones se acompañaba con insultos, gritos y palabras soeces de una manera que no se observaba en el caso de las niñas. También hubo cierta norma que les exigía no mostrarse débiles delante de sus pares:

Mientras comen, Fabricio (13) y Braulio (15) se juegan a los pellizcos en el brazo. En uno de esos juegos Braulio dejó adolorido a Fabricio. El niño, para disimular su dolor, se toma el brazo derecho con la mano izquierda y dice «Hace frío». Braulio sonríe por la forma como Fabricio trató de ocultar su dolor (Notas de campo, Diego).

3.5. Pelear, dominar, discriminar y excluir con el juego

El juego junta y agrupa, permite compartir risas y experiencias agradables, y da lugar a la creatividad cuando hay que inventar diversiones y asignar identidades de fantasía. Pero también separa y divide, permite actos de dominación, fomenta insultos y exclusiones. Crea un escenario relativamente protegido para la experimentación con agresiones cuyas consecuencias pueden eludirse bajo pretextos de no haber tenido la intención de hacer daño o de excesos de entusiasmo en el momento. Ocurren accidentes y conflictos que pueden resolverse con una risa como pueden terminar en golpes y empujones. Es así que, en los pueblos de Yauyos, se observó numerosas escenas de *bullying*, de marginación y de exclusión en los grupos de juego. Acorde con un patrón observado en otras partes, determinados

niños o niñas solían ser víctimas repetitivas, lo cual levanta cuestiones acerca de las características y circunstancias que crean su vulnerabilidad⁹.

Varias situaciones de *bullying* y marginación se presentaron en Pastizales. No es casual que esa fue la comunidad donde el grupo infantil casi en pleno se reunía cada tarde en la plaza principal. Las interacciones eran constantes y la identidad de grupo era fuerte. Una de las víctimas era un niño de 3 años, Edson, que estuvo casi perenne en la plaza puesto que su casa, frente al parque, paraba con la puerta cerraba durante buena parte del día mientras ambos padres cumplían sus faenas en el campo. Eran, en realidad, padres adoptivos puesto que Edson nació en un anexo en las alturas del pueblo. Los padres adoptivos eran familiares que lo trajeron a vivir con ellos cuando parecía que no tendrían otro hijo más que un hijo de 11 años. Poco después de la llegada de Edson, su madre adoptiva salió embarazada y la hija recién nacida no dejaba mucho espacio para Edson en los esquemas de sus padres sustitutos. Todo el grupo infantil conocía la historia de origen de Edson. Algunas de sus tácticas agresivas consistían en fastidiarlo, como la vez cuando un niño mayor le dijo a la oreja: «Edson, Edson, tu mamá y tu papá están en la puna». Los varones mayores lo sometían al juego de «Los españoles y Tupac Amaru». Consistía en agarrarle de brazos y piernas y jalar en diferentes direcciones. Una variante era «Conquistando América». Cogían a Edson de cada extremidad y le bajaban el pantalón hasta exponer el pene. Edson lloraba pero no daba señales de dejar el grupo de los niños mayores; por ejemplo, para intentar ingresar al grupo de niñas de su misma edad.

Los niños con discapacidad no se salvaron del maltrato, y con ellos tomaba algunas de sus peores formas. Hubo una inexplicable concentración de varios niños y niñas con retraso mental y trastornos emocionales en el pueblo de Los Caminos. Uno era Hilario (14), diagnosticado en la infancia con autismo y retraso. Sucio y harapiento, vagaba por el pueblo a lo largo del día. La mayoría de los niños lo ignoraban pero algunos le tiraban piedras, lo golpeaban y lo insultaban a gritos. Aunque él no daba señales de querer participar en sus juegos, queda claro que no lo habrían admitido.

⁹ Los trabajos reunidos en Hecht (2002) exploran el tema en varios contextos y épocas en América Latina.

3.6. *Juego y lenguaje*

En Yauyos, había un vocabulario especial que acompañaba muchos juegos. Algunos tenían nombres basados en su respectiva parafernalia: bolitas, yaz, chipitaps. Otros nombres eran descriptivos; así, Carlos, mirando una foto que le habían tomado donde aparecía agachado en el suelo, explicaba que estaba «jugando carrito» en esa ocasión. Los juegos de escondidas, que se organizaban alrededor de un jugador designado para encontrar y perseguir al resto de participantes, recibían diversos nombres: la chapada, la chapada inglesa, el lobo, agua y cemento, gato y ratón. Las reglas variaban ligeramente. Para algunos juegos, el vocabulario era más frondoso. Los juegos competitivos con trompos son el mejor ejemplo. Los jugadores hablaban de «matar» al trompo del adversario. Podían «emborrachar» al trompo y el trompo podía «bailar» y «morir». Los trompos podían ser «bautizados» y fue así que el trompo de Mariano era «padrino» del de su hermano mellizo Moisés.

Algunos juegos se acompañaban de cantos o la recitación de versos, elementos clásicos del folklore infantil en otras partes del mundo (Opie & Opie, 1969; Goodwin, 2006). Un juego que se observó entre pares de chicas consistió en golpear las palmas de sus manos mientras cantaban alegremente. Saltar sogas es otro ejemplo, por ser un juego que exige marcar un ritmo regular. Practicado preferentemente por las niñas, se observaba con especial frecuencia en el pueblo de Terrazas. Solo algunas niñas tenían sogas.

En una ocasión registrada por Gaby, la dueña de la sogas elegía a los compañeros que la movían, en este caso dos niños hombres: «Ustedes van a mover (la sogas)». Varias otras niñas y niños se juntaban alrededor. A gritos, establecieron el orden de los turnos. Esperaban que les toque, unos sentados en un pequeño muro de barro y otros jugando con las piedritas que encontraban en el piso. La primera tanda fue acompañada del canto de «Manzanita del Perú, ¿cuántos años tienes tú? 1,2,3...», conteo que duró hasta que la niña se equivocaba al saltar y la sogas tenía que detenerse. Todas y todos los participantes hicieron su turno, incluso los niños que cogían la sogas, quienes fueron reemplazados por otras dos niñas. Las voluntarias gritaban «yo, yo», y nuevamente la dueña de la sogas hizo la elección. Una niña propuso un nuevo acompañamiento y los otros le siguieron en el canto: «Rosita chaposa, lávate, péinate, date una vuelta y lárgate». Esta vez la palabra «lárgate» señalaba al que saltaba que se retire del juego para que ente otro. La siguiente tanda se realizaba al ritmo de un tercer canto: «Panchito, Panchito, mató a su mujer de cinco balazos y un puntapié».

3.7. Trabajo, juego y escuela, juntos y revueltos

Un nudo duro de desatar describe la relación entre el juego, el trabajo y la escuela en el mundo de la niñez de Yauyos (Ames, 2013b). La competencia entre uno y otro quedó ilustrada en un incidente con Dina (9), una niña que llevaba fuertes responsabilidades frente al cuidado de tres hermanitos menores:

Dina llega a casa llorando porque un niño más grande, de 12 años, le echó un balde de agua en la escuela. Su papá le llama la atención. «¡Eso te pasa por andar jugando! Pobre que la profesora le diga a tu mamá que has andado jugando». El papá le aclara a (miembro del equipo): «Traviesita es, le gusta el juego» (Notas de campo, Ignacio).

La cita sugiere que, para los adultos de Yauyos y tal vez muchos de los niños, el juego no existía en oposición al trabajo sino en oposición al estudio. Estar en la escuela, sometidos a la disciplina de sus agendas y profesores, suponía grandes restricciones. Para muchos, el estudio era una mezcla de aburrimiento, exigencia, concentración y fracaso. En contraste, las obligaciones que tenían niñas y niños como parte de la estrategia económica de sus grupos familiares, frente a rebaños, chacras y negocios, solían dejar un margen de libertad. Especialmente cuando se hacían en compañía, tales labores incorporaban la posibilidad del disfrute.

En efecto, en innumerables escenas observadas en Yauyos, las niñas y los niños protagonistas combinaban sus deberes familiares con actividades que les causaban placer:

Llegamos a la bodega de Wilson (14). Él no juega afuera en la calle. Aparte de atender a ocasionales clientes, cuida a sus sobrinos. Había por lo menos seis chiquitos presentes. Wilson jugaba a las cartas con su amigo mientras que los pequeños simplemente conversaban. La bodega de Wilson está llena de cosas. Esta es la única bodega donde hay zapatillas, chompas, sombreros. Adentro está muy oscuro y generalmente hay cajones con frutas en mal estado y cosas puestas en todo lugar posible. El centro de atención es un televisor donde se juntan los niños a ver los dibujitos en las tardes (Notas de campo, Gabriela).

Los menores de edad de la familia eran los elegidos para tareas que tomaban tiempo, exigían criterio y un sentido de orientación, pero no demandaban (en principio) gran fuerza física. Un elemento común eran las largas caminatas que implicaban. El tener que desplazarse por el campo aumentaba la probabilidad de realizar los mandatos en compañía de otros niños, ya que ningún adulto podía desconocer el peligro que corría un niño o una niña que se encontraba a solas por

los cerros. Una de esas tareas era juntar leña, recogiendo palos y ramas caídas de los árboles¹⁰. Otra era traer pasto y alfalfa para dar de comer a los cuyes que casi todas las familias criaban. Puesto que los mejores forrajes se encontraban al borde de los riachuelos, esta tarea se podía combinar con la pesca o simplemente el juego en el agua. Había niños mayores que pescaban como diversión y como medio para ganar algunos soles trayendo el pescado a consignación o vendiéndolo en las bodegas. Niños de ambos géneros, aunque más mujeres que varones, fueron despachados a las acequias con baldes de ropa para enjuagar, y esas ocasiones también servían para darse un chapuzón y jugar a mojar al compañero.

3.8. *El juego, ¿tiene edad?*

¿Hasta cuándo se puede jugar? Una integrante del equipo de campo le prestó su cámara fotográfica a Mirabel (11) con la invitación a tomar fotos a cosas y lugares que le eran significativos. Ella se fue a su casa de adobe que quedaba al frente, al otro lado de una calle inclinada, pedrosa y desordenada con matorral y algo de basura. Cuando volvió, le mostró las fotos que había tomado a sus Barbies y al juego de cocinita que «una gringa» le había regalado hace poco. La donante presumiblemente había sido parte de una delegación de jóvenes evangélicos venidos en misión de reconocimiento de una iglesia en Estados Unidos de América. La madre de Mirabel le llamó la atención: «¡Ya estás grande para jugar con Barbies!».

Oficialmente, el juego termina a los 12, 13 o 14 años de edad. Muchas mujeres adolescentes son restringidas al espacio de la casa, recargadas de labores. Muchos varones asumen fuertes responsabilidades en la chacra. Un hombre mayor vio a Pepe (14) y un par de adolescentes más que jugaban con un grupo de niños menores en la plaza. «Tan grande y jugando ahí chapadas», exclamó con desaprobación.

Pese a sus negaciones, los adultos en Yauyos también juegan. Las bromas y juegos de palabra no faltan en las asambleas comunales y discursos de las autoridades en ocasiones como el izamiento de la bandera en la plaza principal. Se juega en el día a día, por ejemplo, los partidos de vóley que se organizaban en la calle, que solían acompañarse de apuestas o en situaciones como las faenas de limpieza de acequias. Roxana, en Bellavista, fue invitada a unirse a un partido que fue instigado por los profesores del colegio y que se programó para la

¹⁰ Ver la descripción de una de esas expediciones en Anderson, 2013, pp. 460-462.

hora de la salida. Sería profesores versus pobladores. «Es un sol por cabeza», le informó la señora que le pasó la voz. El juego adulto sale a relucir en los festivales patronales y las herranzas¹¹. Se ve facilitado por el alcohol y también por el hecho que existen vínculos de décadas entre las personas. Han crecido y jugado juntos desde la infancia.

CONCLUSIONES

Sutton-Smith, cuya propuesta sobre las retóricas del juego ha guiado este análisis, afirma que los adultos, las más de las veces, aplican la retórica de progreso al juego infantil; para los niños, probablemente la retórica de poder sea la predominante, seguida por la retórica de identidad (2001, p. 129). En Yauyos, la asociación entre el juego y el desarrollo infantil es explícita en el ideario de educadores, autoridades y —en el caso que lo mencionan— los padres de familia. La función del juego de ordenar la sociedad infantil política y jerárquicamente —manifestación de la retórica de poder— permanece esencialmente fuera de la vista de las personas adultas. Su invisibilidad es un reflejo de la tendencia de los adultos, en Yauyos como otras partes, de desconocer la agencia de niños y niñas como algo real¹².

Ortner (2006), teórica que ha tenido grandes aportes en los debates alrededor del concepto de agencia, distingue entre dos vertientes: la agencia que alude a proyectos propios y estrategias para realizarlos, y la agencia que se ejerce en oposición a la voluntad ajena. En ese segundo sentido, la agencia infantil se opone a la obediencia que padres y guardianes suelen priorizar en sus relaciones con los niños y las niñas bajo su cuidado. Ortner trae a colación el concepto de «juego serio». Lo que para los adultos es insulso y efímero es, para los niños, juego serio. De allí penden sus relaciones con sus pares y también la posibilidad de solución de problemas vitales. El despliegue de la imaginación y el ensayar respuestas frente a retos son facetas del juego serio en la niñez que a todas luces merecerían premiarse en las comunidades andinas. En el discurso, los padres halagan la obediencia; en la práctica, confían en la iniciativa de los hijos e hijas

¹¹ Se presenta una discusión más amplia del juego adulto en los pueblos de Yauyos en Anderson y Leinaweaver (2024).

¹² Incluso en Irlanda del Norte, con conflictos y sectarismos aun activos, supuestamente hereditarios entre las generaciones, los niños y las niñas construyen en el juego su propio mundo de relaciones e interpretaciones (Lanclous, 2003).

para poder resolver problemas en ausencia de pautas claras y la posibilidad de recurrir a la ayuda de los mayores (Katz, 2004)¹³.

El juego constituye un entorno en el cual las niñas y los niños pueden llevar adelante sus propios proyectos, especialmente los que traen placer y goce. Los grupos que armaban en Yauyos apuntaban a eso. Las coaliciones más duraderas involucraban a grupos de hermanas y hermanos y, secundariamente, primos y primas. Al buscar sus compañeros de juego, elegían a pares divertidos, justos, leales, hábiles, no orgullosos y definitivamente no peleones. Imponían reglas y relaciones de protección que comprometían, sobre todo, a hermanos mayores con los menores. Premiaban la capacidad de mando y decisión. Las niñas salían a lucir en actividades grupales (por ejemplo, el juego de San Miguel) donde la líder se asemejaba a la figura de la madre en el hogar. Demostraban las cualidades de apoyo, cuidado y consuelo para los pequeños, y a la vez promovían proyectos grupales divertidos. El juego ofrecía a las niñas la oportunidad para destacar y ocupar sitios de prestigio.

Al estructurar la sociedad infantil, los niños y niñas toman señales del mundo adulto. Los adultos en Yauyos excluyen a personas inservibles: abigeos, violadores, ladrones, agresores habituales; ponen entre ojo a borrachos, mujeres con una conducta sexual desaprobada o personas «diferentes»¹⁴. Los niños y las niñas marginaban a compañeros que traían trabas atribuibles a una situación familiar precaria donde había conflicto, violencia, alcoholismo, dejadez o negligencia con respecto al niño o la niña en cuestión. Las exclusiones no eran permanentes salvo casos como Hilario, cuya enfermedad limitaba severamente su capacidad para interactuar socialmente.

En pequeños pueblos rurales cada individuo cuenta, las relaciones de parentesco son entrecruzadas y todos asisten a las mismas escuelas. Los niños y niñas de Yauyos reproducían comportamientos y actitudes que influían positivamente en la vida adulta: la cooperación, el compartir, la identificación con el grupo y la tolerancia de las idiosincrasias individuales. También reproducían comportamientos y actitudes asociadas a rencillas y conflictos cuyo origen difícilmente

¹³ La literatura ofrece muchos ejemplos de niños y niñas en sociedades agropecuarias que son encargados de tareas que realizan fuera de la vista de adultos y que requieren una cuota muy grande de juicio propio.

¹⁴ Como parte del estudio de valores en Yauyos (Anderson, 2001), se aplicó una encuesta a una muestra representativa de la población. Se constató la poca tolerancia que hubo frente a personas homosexuales, adictas a drogas y personas con trastornos mentales. Es de esperar que la difusión de mayor conocimiento sobre semejantes situaciones haya suavizado las actitudes en las dos y media décadas desde entonces.

comprendían. En el mundo adulto, estos reflejaban historias de rivalidades entre grupos familiares, viejas disputas por tierras y otros recursos, y lealtades políticas y partidarias. Para niños y adultos, un factor insoslayable era la brecha entre las familias consolidadas y prósperas y los pobres del lugar. Entre niñas y niños, los conflictos podían conciliarse o esconderse en aras de terminar un partido o proyecto compartido, pero también podían brotar cuando menos esperado, incluso con violencia. Lo vimos en el caso de Edson a sus apenas 3 años de edad.

Al final del día, se trata de aprender a vivir en comunidad con personas con quienes hay coincidencias como discrepancias, y donde hay que encontrar goce en una vida dura e insegura. Parte de eso es la inseparabilidad entre el juego y el deber. Los adultos muestran apego a las actividades que combinan el juego (batallas rituales, bailes, carnavales y discursos graciosos) con aniversarios y espectáculos que afirman las identidades locales (Canessa, 2012; Orlove, 1994). Encontrar lo lúdico en las tareas más pesadas es un don que tiene mucho que enseñar a toda la humanidad. En Yauyos, para las personas adultas al igual que la niñez, compartir la vida en estrecho contacto, coordinación e interdependencia con otros lleva a conflictos que pueden manejarse, la mayoría de las veces, solo conservando el buen humor.

Como nota final, llama la atención la casi ausencia, en los pueblos rurales de Yauyos, de juegos de azar, representantes de la retórica de destino (*fate*) en la clasificación de Sutton-Smith¹⁵. Es previsible que otras de sus retóricas hayan aumentado en importancia desde que se hizo el estudio del 2008; sobre todo, la retórica de *self* que alude a la *microperformance*, la competencia con uno mismo y la experiencia solitaria de placer (*peak experiences*). En esa canasta, Sutton-Smith ubica el videojuego, que ha desplazado múltiples entretenimientos infantiles donde los dispositivos, el Internet y los presupuestos lo permiten, incluso en las zonas andinas rurales.

En contraste, los juegos de azar, dice Sutton-Smith, encarnan el juego como optimismo existencial (*play as existential optimism*) (2001, p. 219). Es difícil que alguien halle en la comunidad andina un optimismo existencial. Canessa, en una posdata a su libro sobre las «intimidades» de la vida indígena en los Andes de Bolivia, asocia el optimismo con la pérdida de identidades aymara y quechua, tal como el autor recoge en su título, *We Will Be People No More (Dejaremos de*

¹⁵ Conocimos a una niña que tenía un juego de naipes. Ella explicaba que lo usaba para aprender a contar.

ser jaqi¹⁶), citando a un campesino (2012, pp. 281-292). El optimismo en cuestión, según lo evidenciado por los comuneros, estaba lejos de ser «existencial»; por el contrario, se relacionaba estrechamente con los beneficios logrados por la población rural bajo el gobierno de Evo Morales y el discurso insistente, desde el poder, de reivindicación de lo indígena. ¿Jugar a que unas elecciones puedan traer todas las comodidades de la vida moderna y el fin de la pobreza y la discriminación? La historia reciente de todos los países andinos sugiere lo difícil que resulta creerlo en los pueblos rurales. En cambio, es fácil señalar la persistencia de los niveles de inseguridad, la precariedad y la falta de control que son capaces de anular cualquier posibilidad de experimentar placer tentando el destino. Podemos esperar Mario Bros en el Yauyos actual y en el futuro cercano; casinos, no.

REFERENCIAS

- Ames, P. (2013a). *Entre el rigor y el cariño. Infancia y violencia en comunidades andinas*. Instituto de Estudios Peruanos.
- Ames, P. (2013b). Niños y niñas andinos en el Perú: crecer en un mundo de relaciones y responsabilidades. *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines*, 42(3), 389-410.
- Anderson, J. (2013). Movimiento, movilidad y migración: una visión dinámica de la niñez andina. *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines*, 42(3), 453-471.
- Anderson, J. (2018). La etnografía en equipo. Experiencias peruanas. En R. Guber (Coord.), *Trabajo de campo en América Latina* (pp. 262-284). Tomo 1. SB.
- Anderson, J., & Leinaweaver, J. (2024). *Care and Agency. The Andean Community Through the Eyes of Children*. Rutgers University Press.
- Anderson, J. (Coord.). (2001) *Yauyos: valores y metas de vida*. Ministerio de Educación.
- Briggs, J. (1998). *Inuit Morality Play. The emotional education of a three-year-old*. Yale University Press.
- Canessa, A. (2012). *Intimate Indigeneities. Race, Sex, and History in the Small Spaces of Andean Life*. Duke University Press.
- De la Cadena, M. (1980). *Economía campesina: familia y comunidad en Yauyos* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].

¹⁶ *Jaqi* es el vocablo aymara que los campesinos usan para referirse a su grupo identitario, menospreciado y explotado desde tiempos ancestrales.

- Eresue, M., & Brougère, A. M. (Eds). (1988). *Políticas agrarias y estrategias campesinas en la Cuenca del Cañete*. Universidad Nacional Agraria / Instituto Francés de Estudios Andinos.
- Fagen, R. (1981). *Animal Play Behavior*. Oxford University Press.
- Fonseca, C., & Mayer, E. (1988a). Sistemas agrarios en la cuenca del río Cañete. En E. Mayer (Ed.), *Comunidad y producción en la agricultura andina* (pp. 1-38). FOMCIENCIAS.
- Fonseca, C., & Mayer, E. (1988b). Zonas de producción de la cuenca. En E. Mayer (Ed.), *Comunidad y producción en la agricultura andina* (pp. 65-96). FOMCIENCIAS.
- Fonseca, C., & Mayer, E. (1988c). Comunidad y producción. En E. Mayer (Ed.), *Comunidad y producción en la agricultura andina* (pp. 97-106). FOMCIENCIAS.
- Gadamer, H. G. (1982). *Truth and Method*. Crossroad.
- Goodwin, M. H. (1990). *He-Said-She-Said. Talk as Social Organization among Black Children*. Indiana University Press.
- Goodwin, M. H. (2006). *The Hidden Life of Girls. Games of Stance, Status, and Exclusion*. Blackwell Publishing.
- Gould, S. J. (1996). *Full House*. Harmony Books.
- Guerrero, L. (1994). *Aprendiendo a convivir. Estrategias para resolver conflictos con los niños en la escuela y en la familia*. IEP / UNICEF.
- Hecht, T. (Ed.). (2002). *Minor Omissions. Children in Latin American History and Society*. The University of Wisconsin Press.
- Hornberger, N. (1989). *Haku yachaywasiman: La educación bilingüe y el futuro quechua en Puno*. Programa de Educación Bilingüe de Puno.
- Huizinga, J. (1987). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Katz, C. (2004). *Growing Up Global. Economic Restructuring and Children's Everyday Lives*. University of Minnesota Press.
- La Riva González, P. (2013). *Watuchi*. Enigmas y saberes infantiles en los Andes del sur del Perú. *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines*, 42(3), 369-388.
- Lanclos, D. M. (2003). *At Play in Belfast. Children's folklore and identities in Northern Ireland*. Rutgers University Press.
- Lancy, D. F. (2008). *The Anthropology of Childhood. Cherubs, Chattel, Changelings*. Cambridge University Press.
- Lavrín, A. (2007). La construcción de la niñez en la vida religiosa. El caso Novohispano. En: P. Rodríguez & M. E. Mannarelli (Coords.), *Historia de la infancia en América Latina* (pp. 121-144). Universidad Externada de Colombia.

- Lizana, T. (2002). Estrategias lúdicas, vivenciales y realidad andina. En CODINFA / MULTISECTORIAL, *Por los caminos de la resiliencia* (pp. 103-145). Panéz & Silva Ediciones.
- McDonald, P. (2019). *Homo ludens: a renewed reading*. *American Journal of Play*, 11(2), 247-267.
- Mitchell, C., & Reid-Walsh, J. (2002). *Researching Children's Popular Culture. The Cultural Spaces of Childhood*. Routledge.
- Murnaghan, A. M. (2019). Play and playgrounds in children's geographies. En: T. Skelton & S. Aitken (Eds.), *Establishing Geographies of Children and Young People* (pp. 1-19). Springer Link. https://doi.org/10.1007/978-981-4585-88-0_12-1
- Ochoa Rojas, S. (2000). Juegos y juguetes andinos. En R. Panéz, G. Silva & M. Silva Panéz (Eds.), *Resiliencia en el Ande* (pp. 155-188). Panéz & Silva Ediciones.
- Opie, I., & Opie, P. (1969). *Children's Games in Street and Playground: Chasing, Catching, Seeking, Hunting, Racing, Dueling, Exerting, Daring, Guessing, Acting, and Pretending*. Oxford University Press.
- Orlove, B. (1994). Sticks and Stones: Ritual Battles and Play in the Southern Peruvian Andes. En D. Poole (Ed.), *Unruly Order* (pp. 133-164). Westview Press.
- Ortner, S. (2006). Power and Projects: Reflections on Agency. En S. Ortner, *Anthropology and Social Theory: Culture, power, and the acting subject* (pp. 129-153). Duke University Press.
- Panéz, R., & Ochoa Rojas, S. (2000). *Cultura Recreacional Andina*. Panéz & Silva Ediciones.
- Roberts, J., Arth, M. J., & Bush, R. R. (1959). Games in culture. *American Anthropologist*, 61(4), 597-605.
- Rodríguez, P. y Mannarelli, M. E. (Coords.). (2007). *Historia de la infancia en América Latina*. Universidad Externada de Colombia.
- Sánchez, R., & Valdivia, G. (1994). *Socialización infantil mediante el juego en el sur andino. Estudio de casos en diez comunidades campesinas de Andahuaylas*. Fundación Bernard Van Leer / Ministerio de Educación.
- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. En M. Benavides (Ed.), *Educación, procesos pedagógicos y equidad: Cuatro informes de investigación* (pp. 193-244). GRADE.
- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Swartzman, H. (1978). *Transformations. The Anthropology of Children's Play*. Plenum Press.
- Thorne, B. (1994). *Gender Play. Girls and Boys in School*. Rutgers University Press.