

INFANCIAS DESEADAS: JUGUETES IMPORTADOS, CONSUMO ASPIRACIONAL Y MODERNIZACIÓN SOCIAL EN LA LIMA REPUBLICANA (1885-1920)

DESIRED CHILDHOODS: IMPORTED TOYS, ASPIRATIONAL CONSUMPTION, AND SOCIAL MODERNIZATION IN REPUBLICAN LIMA (1885-1920)

Cinthya Soledad Olivera Angeles
Universidad Científica del Sur, Lima, Perú
coliveraa@cientifica.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0002-9456-2260>

Resumen

Este artículo explora cómo los juguetes importados en Lima entre 1885 y 1920 se convirtieron en símbolos de distinción social en un contexto de modernización y consolidación de clases sociales. A partir de fuentes documentales, visuales y museográficas, se analiza cómo el consumo infantil reflejó y reforzó las jerarquías sociales. Este artículo argumenta que el acceso diferenciado a los juguetes —desde lujosas muñecas europeas hasta juguetes caseros— articuló modelos aspiracionales de infancia. Se concluye que el juego no fue una actividad neutral, sino un espacio atravesado por discursos de clase, modernidad y capital cultural.

Palabras clave

juguetes / consumo infantil / modernidad / clases sociales / cultura material

Abstract

This article explores how imported toys in Lima between 1885 and 1920 became symbols of social distinction within a broader context of modernization and class consolidation. Drawing on documentary, visual, and museographic sources, it analyzes how children's consumption practices reflected and reinforced social hierarchies. It argues that the unequal access to toys—from luxurious European dolls to handmade or improvised objects—articulated aspirational models of childhood. The study concludes that play was not a neutral activity, but rather a space shaped by discourses of class, modernity, and cultural capital.

Keywords

toys / children's consumption / modernity / social classes / material culture

Introducción

En 1909, la colecciónista estadounidense Laura Starr afirmó que “la historia podría enseñarse a través de las muñecas”, sugiriendo que los juguetes no solo reflejan las prácticas lúdicas de una época, sino que también condensan las aspiraciones, valores y jerarquías sociales de quienes los producen y consumen¹. Esta afirmación cobra especial sentido al observar el auge de los juguetes importados en Lima entre 1885 y 1920, cuando la ciudad atravesó un proceso de transformación urbana, apertura comercial y reconfiguración de las clases sociales bajo la influencia de modelos europeos y norteamericanos.

En ese contexto, los juguetes no fueron meros objetos de entretenimiento, sino que se convirtieron en poderosos símbolos de distinción social. Su posesión y exhibición, especialmente entre las clases medias y altas limeñas, revelaban no solo un acceso diferenciado al mercado global, sino también una aspiración compartida hacia una modernidad cosmopolita. Las muñecas francesas, los trenes alemanes o los juegos de construcción estadounidenses, disponibles en tiendas como la Casa Oechsle, no solo fascinaban a niños y niñas, sino que también enseñaban a consumir, a imitar y a imaginar desde patrones culturales foráneos.

En conjunto con lo mencionado, este fenómeno invita a reflexionar sobre la identidad como un proceso de diferenciación social. Tal como sugiere Baudrillard, en contextos marcados por la visibilidad del consumo, la identidad se construye a

¹ Miriam Formanek-Brunell, *Made to play house: dolls and the commercialization of American Girlhood, 1830-1930* (Johns Hopkins University Press, 1993), 6.

partir de la relación con los otros, en un juego constante de distinción social². En la Lima de fines del siglo XIX y comienzos del XX, dicha identidad adoptó una forma aspiracional: las clases medias y altas buscaron alinearse con modelos europeos, en tanto que lo “moderno” era sinónimo de lo extranjero³. Así, la apropiación de productos, estilos y objetos importados no fue un gesto superficial, sino una forma activa de diferenciarse de las clases populares y proyectar una pertenencia simbólica a un imaginario europeo.

Esta tendencia también se observa en la evolución del consumo per cápita: al analizar los datos de importaciones y población de Lima entre 1885 y 1920, se aprecia un incremento sostenido en las importaciones por habitante. Este incremento respondió a una sociedad cada vez más volcada hacia el consumo de bienes extranjeros como expresión de estatus y modernidad.

Este proceso puede observarse también en la evolución de las importaciones per cápita en Lima, como puede observarse en la siguiente tabla (**Tabla 1**):

Tabla 1. Total de Importaciones/Población (soles) en Lima

Año	Total de Importaciones (S.)	Total de Importaciones (S.)	Población en Lima	Total de Importaciones/Población en Lima
1876		42,817,150	100,156	427.50
1884	8,181,213		101,488	80.61
1903	37,833,805	37,833,810	130,289	290.38
1908	53,119,735	52,730,790	140,884	377.05
1920	183,582,240	183,582,240	173,007	1,061.13

Fuentes: *Memoria de Hacienda y Comercio presentada al Congreso Constitucional de 1890 por el ministro del ramo* (Lima: Ministerio de Hacienda y Comercio, 1890). *Extracto estadístico del Perú*, Dirección de Estadística (Lima: La Opinión Nacional, 1925). *Censo de la provincia de Lima 1908* (Lima: La Opinión Nacional, 1915). José G. Clavero, *Demografía de Lima en 1884* (Lima: J. Francisco Solís, 1885). Ministerio de Fomento, *Resúmenes del censo de las provincias de Lima y Callao levantado el 17 de diciembre de 1920* (Lima: Torres Aguirre, 1921).

² Jean Baudrillard, *La société de consommation* (Paris: Editions Gallimard, 1970), 85.

³ Colin Campbell, *The consumer ethic and the spirit of modern hedonism* (London: Basil Blackwell, 1987), 28-39.

En las siguientes páginas se propone analizar el fenómeno de los juguetes importados como parte de la cultura material limeña durante la República Aristocrática y los primeros años del siglo XX. Para tal efecto, se recurre a fuentes documentales primarias y secundarias cuya interpretación presenta ciertos desafíos metodológicos: documentos como las Memorias de los Ministros de Hacienda y Comercio, la Estadística General de Aduanas, los Anales de Hacienda Pública del Perú, los Extractos Estadísticos y diversos censos, ofrecen datos valiosos, pero sus criterios de construcción varían según el contexto político y el enfoque técnico de cada publicación.

A ello se suman registros visuales —fotogramas de prensa ilustrada, retratos de época y fotografías domésticas— que, junto a las piezas conservadas en el Museo del Juguete de Trujillo, permiten reconstruir con mayor profundidad la memoria lúdica de la infancia limeña. Este enfoque cruzado contribuye a visibilizar no solo lo que se jugaba, sino cómo el juego articulaba discursos sobre clase y modernidad. Muestra además que la infancia no fue un espacio neutro, sino uno profundamente atravesado por el consumo y las jerarquías sociales.

Juguetes y modernización: la infancia en la República Aristocrática

Entre 1885 y 1920, Lima experimentó una serie de transformaciones urbanas, comerciales y simbólicas que buscaron consolidar un proyecto de modernidad en sintonía con modelos europeos. Este proceso, identificado por la historiografía como parte de la llamada “República Aristocrática”, se caracterizó por una élite que promovía el progreso económico y cultural desde una perspectiva marcadamente extranjerizante⁴. La ciudad se embellecía con avenidas al estilo parisino, se electrificaba, inauguraba tranvías y grandes almacenes, y recibía una creciente variedad de productos importados que modificaban la experiencia cotidiana del consumo.

En nuestra época en estudio (1885-1920), los juguetes provenían de países reconocidos por su tradición en la fabricación de juguetes de alta calidad, principalmente de Alemania, Francia, Inglaterra y Estados Unidos.⁵ Estos países eran reconocidos por su capacidad para satisfacer la demanda del mercado, como puede observarse en la siguiente tabla (**Tabla 2**):

⁴ Carmen Mc Evoy, *La utopía republicana: ideales y realidades en la formación de la cultura política peruana, 1871-1919* (Pontificia Universidad Católica del Perú, 1997), 81-83.

⁵ Ver: Molly Rosner, *Playing with history: American identities and children's consumer culture* (Rutgers University Press, 2021), 16; Megan Brandow-Faller, ed., *Childhood by design: toys and the material culture of childhood, 1700-present, Childhood by Design* (New York: Bloomsbury Visual Arts, 2018), 67-68.

Tabla 2. Importación de juguetes por país de procedencia (Perú, 1891).

País de procedencia	Monto en Soles
Alemania	31,541.00
Inglaterra	11,200.00
España	680.00
Francia	16,400.00
Norte América	521.00
Bélgica	8,321.00
Chile	150.00
Ecuador	120.00
Monto total en Soles	68,933.00

Fuente: *Memoria que presenta el ministro de Hacienda y Comercio P. Ismael de la Quintana al Congreso ordinario de 1891*, Ministerio de Hacienda y Comercio (Lima: Torres Aguirre, 1891).

Como se observa en la tabla 2, en 1891 Alemania lideraba ampliamente las exportaciones de juguetes hacia el Perú, con un monto que superaba los 31 mil soles. Le seguían Francia e Inglaterra, países también consolidados como centros industriales y culturales europeos. Este predominio revela que el consumo de juguetes en Lima no se basaba exclusivamente en la producción regional ni en vínculos comerciales con países vecinos, sino en un sistema importador jerarquizado que respondía a lógicas de prestigio, modernización y consumo aspiracional.

Esta sofisticación no era solo una cuestión estética venida de Europa, sino que respondía también a la capacidad industrial de los países de Europa occidental. Las muñecas importadas que llegaban a Lima eran parte de una producción masiva que ya operaba bajo lógicas mecanizadas. En un artículo de 1907, la revista *Actualidades* describe con admiración la fabricación industrial de muñecas en fábricas europeas, destacando que “se moldean hasta doscientas mil piezas por día” (véase **Figura 1**). Esta cifra ilustra cómo, bajo una apariencia tierna y artesanal, las muñecas eran el resultado de un sistema moderno de reproducción en serie altamente tecnificado. Esta paradoja —entre la sensibilidad que evocaban y el carácter fabril de su origen— refuerza lo que Zelizer llama la “mercantilización afectiva” de la infancia, un proceso por el cual el consumo infantil encarna emociones, pero se sustenta en estructuras industriales y capitalistas⁶.

⁶ Viviana A. Zelizer, *Pricing the priceless child: the changing social value of children* (Princeton University Press, 1994).



Los juguetes baratos. -El taller de los regladores. -Son estos talleres verdaderas relojerías, donde se reglan y se arman esas pequeñas figurillas que son el encanto de los niños

Figura 1. Fábrica europea de muñecas. Revista *Actualidades*, diciembre de 1907.

La imagen muestra la industrialización del juguete, producidos en masa, moldeados y pintados en cadena, destinados a un mercado global. En el contexto limeño, estas piezas llegaban como objetos de lujo, sin que sus usuarios conocieran su origen mecanizado. Este contraste refuerza la lectura del juguete como objeto cultural complejo: emocional en su uso, pero industrial en su producción.

Resulta llamativo el contraste entre los altos valores provenientes de Europa y los bajos montos de países como Chile o Ecuador, lo que refuerza la idea de que los juguetes —en tanto objetos culturales— no eran simplemente bienes de uso, sino productos cargados de capital simbólico. Importar desde Europa implicaba acceder a lo “moderno” y lo “civilizado”. Reproducir con estos objetos los estilos de vida europeos significaba, en el imaginario limeño, un modo de diferenciarse y aspirar a un estatus social superior⁷.

Si bien es probable que la importación de juguetes hacia el Perú se realizaba desde décadas anteriores, esta investigación se enfoca en el período comprendido entre 1885 y 1920. No obstante, los registros oficiales específicos sobre “juguetes” como categoría diferenciada dentro del comercio exterior solo están disponibles para algunos años (véase **Tabla 3**). Esto podría explicarse porque, en otros casos, los juguetes fueron incluidos dentro de rubros generales como “otros efectos”, lo cual

⁷ Norbert Elias, *El proceso de la civilización: Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas* (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2010).

refleja que aún no habían adquirido el reconocimiento suficiente para ser considerados una categoría autónoma en las estadísticas de importación.

Tabla 3. Total de importaciones de juguetes de toda clase.

Años	Importación de Juguetes (en Soles)	Importación total de bienes al Perú (en Soles)
1891	68,933.00	21,485,770
1903	66,699.00	37,833,805
1904	94,285.00	42,980,036
1905	80,993.00	43,576,967
1906	114,688.00	49,990,463
1907	114,981.00	55,147,860

Fuente: *Memoria que presenta el Ministro de Hacienda y Comercio P. Ismael de la Quintana al Congreso ordinario de 1891*, Ministerio de Hacienda y Comercio (Lima: Imprenta de Torres Aguirre, 1891). Años de 1903 a 1904, Datos obtenidos de: *Memoria que el ministro de Hacienda y Comercio A. B. Leguía presenta al Congreso Ordinario de 1906*, Ministerio de Hacienda y Comercio (Imprenta del Estado, 1906). Años de 1905 a 1907: *Memoria que el ministro de Hacienda y comercio G. Schreiber presenta al Congreso ordinario de 1908*, por Perú. Ministerio de Hacienda y Comercio (Lima: La opinión nacional, 1908), cxi-cxv.

La evolución del gasto en juguetes importados entre 1891 y 1907 muestra un crecimiento sostenido, con un aumento significativo a partir de 1904. En 1906 y 1907, las cifras superan los 114 mil soles, casi el doble del monto registrado en 1891. Este incremento revela que el juguete importado se consolidó como parte de una economía doméstica orientada al consumo simbólico y al refinamiento cultural.

Aunque es probable que los juguetes circularan en décadas anteriores, la categoría específica aparece de forma intermitente en las Memorias del Ministerio de Hacienda. Esto sugiere que, en ciertos años, estos productos fueron incluidos en rubros genéricos como “otros efectos”, reflejo de que aún no adquirían visibilidad propia dentro de la lógica fiscal. Su aparición progresiva a partir de 1891 indica no solo una mayor circulación, sino un cambio en el lugar simbólico que ocupaban en la cultura material limeña.

Este crecimiento puede entenderse en el marco de la recuperación económica del país, el auge de las importaciones urbanas y la consolidación de una clase media con aspiraciones de distinción. Pero también, y de forma más profunda, expresa un cambio en la concepción de la infancia: jugar dejó de ser una actividad marginal para convertirse en un espacio de socialización estructurada. La inversión familiar en juguetes se transformó en una inversión en jerarquía, gusto y pertenencia cultural.

Objetos de deseo: consumo infantil y diferenciación social

La circulación de juguetes importados en Lima entre 1885 y 1920 no solo trajo consigo nuevas formas de juego, sino que introdujo objetos altamente cargados de significado social. En una ciudad atravesada por marcadas desigualdades, el acceso a juguetes europeos funcionó como un marcador de clase que permitía distinguir a los sectores privilegiados del resto de la población. La infancia, lejos de ser un espacio homogéneo, se configuró de forma diferenciada según el poder adquisitivo de las familias, y los juguetes se convirtieron en una extensión simbólica de estas jerarquías.

Las muñecas de porcelana importadas eran muy apreciadas por las niñas de la clase alta. Marcas reconocidas, como Jumeau, cuyas muñecas eran consideradas como el pináculo del comercio francés de muñecas, eran buscadas en todo el mundo por sus bellos rostros y su exquisita vestimenta, como se puede apreciar en la versión de Bebe Jumeau (véase **Figura 2**) y Tete Jumeau (**Figura 3**).

Estas muñecas no solo eran objetos lúdicos, sino también vehículos de socialización simbólica. Siguiendo a Pierre Bourdieu, podríamos entenderlas como portadoras de *habitus* burgués que entrenaban a las niñas en códigos de feminidad y refinamiento propios de las élites. Tal como sugiere Geertz, los objetos son “textos sociales” que se leen en contexto; en este caso, la muñeca enseñaba a comportarse como dama, a vestir, a cuidar, a obedecer⁸.

En este sentido, las muñecas funcionaban como auténticos “manuales encarnados” de feminidad burguesa. Al peinar y vestir, las niñas reproducían gestos de cuidado, orden y presentación personal que internalizaban un ideal europeo de modestia y refinamiento. Como señala Florence Hartley, la corrección en el vestir no dependía de la ostentación, sino de la armonía entre los detalles, la pulcritud y la discreción en los adornos⁹. Estos ideales eran escenificados simbólicamente en las muñecas, cuyas ropas, gestos y accesorios modelaban comportamientos deseables. Así, el juego con muñecas no solo transmitía normas abstractas, sino que enseñaba de manera práctica cómo comportarse, vestirse y relacionarse en una sociedad jerárquica y marcada por la distinción de clase.

Por otro lado, los triciclos (**Figura 4**), carros (**Figura 5**) y trenes de juguete a escala, con detalles elaborados y sofisticados mecanismos, eran frecuentes entre los niños de esa clase social. Estos juguetes les permitían simular el mundo de los adultos y disfrutar de experiencias de juego más realistas.

⁸ Clifford Geertz, *The interpretation of cultures: selected essays* (New York: Basic Books, 1973).

⁹ Florence Hartley, *The Ladies' Book of Etiquette, and Manual of Politeness*. (Boston: Lee and Shepard, 1873), 21-22.



Figura 2. *Bebe Jumeau*, muñeca de porcelana francesa, 1890. Estas muñecas eran codiciadas por su calidad y realismo. Más allá de su función lúdica, operaban como instrumentos de socialización femenina y distinción cultural. Su elegancia estética enseñaba a las niñas de élite a aspirar a un modelo europeo de feminidad refinada. Fuente: Colección de The Strong National Museum of Play.



Figura 3. *Tete Jumeau*, muñeca de porcelana francesa (1885-1899). Fabricada con detalles hiperrealistas y vestimentas sofisticadas, esta muñeca reflejaba el capital cultural burgués. Como “texto social”, representaba una infancia disciplinada, cuidadosa y domesticada. Fuente: Colección de The Strong National Museum of Play.



Figura 4. Niños de clase alta posando con triciclo (1900). Este retrato evidecia la performatividad del juego en el espacio público, mostrando cómo los juguetes eran símbolos de estatus y prácticas modernas de movilidad infantil. Fuente: Archivo Fotográfico Courret.



Figura 5. Vehículo de hojalata a cuerda, tipo cupé (Italia, 1918-1923). Este automóvil en miniatura ilustra la penetración de la tecnología moderna en el juego infantil. Representaba el acceso exclusivo a un futuro mecanizado y cosmopolita, solo disponible para las élites. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.

Además, los niños de la clase alta tenían acceso a juguetes de lujo, como pianos de juguete y casas de muñecas decoradas con muebles finos y accesorios elegantes (véanse **Figuras 6 y 7**).



Figura 6. *Muñeca de lujo de biscuit y madera* (Europa, 1900). Su producción artesanal y materiales nobles la convertían en un objeto aspiracional. Su tenencia proyectaba el refinamiento de la infancia femenina en la clase alta limeña. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.



Figura 7. *Set de muñecas Bapteme de porcelana* (Europa, fines del siglo XIX). El nombre Bapteme (bautismo) sugiere que su uso pudo estar vinculado con rituales católicos, lo que añade una dimensión religiosa y normativa al juego. Estas muñecas, elaboradas en porcelana y vestidas con telas finas, eran obsequios altamente simbólicos, asociados a rituales religiosos y al aprendizaje temprano del rol materno y doméstico. Su función era menos lúdica que educativa: introducían a las niñas de la élite limeña en una feminidad ordenada, blanca y civilizada. Como plantea Bourdieu (1979), estos objetos forman parte de un habitus burgués que se perpetúa desde la infancia mediante prácticas aparentemente inocentes. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.

Por otro lado, los niños de clase media limeña tenían acceso a juguetes que reflejaban su estatus socioeconómico y sus potenciales estilos de vida¹⁰. Podían adquirir juguetes importados de gama media y juguetes fabricados localmente. Las muñecas de tela y celuloide (véanse **Figuras 8 y 9**) también eran comunes entre las niñas de esta clase social. Estas muñecas solían ser más asequibles que las de porcelana importadas. Los juguetes de construcción, como los bloques de madera, y los juguetes de hojalata y fierro (véanse **Figuras 10 y 10.bis**) no solo marcaban diferencias por los materiales utilizados, sino por lo que el juguete representaba. Por ejemplo, *La máquina de coser infantil* (véase **Figura 11**) no solo imitaba herramientas domésticas reales, sino que transmitía roles de género e ideales de feminidad vinculados al hogar, la destreza y la domesticidad.



Figura 8. Niña con muñeco de tela (1910). Representación de una infancia limeña más accesible y menos ostentosa. Aunque más simple, este juguete conserva un valor afectivo y de agenciamiento creativo. Fuente: Colección “Lima Antigua” (<https://limantigua.pe/>).

¹⁰ Rosner, *Playing with history*, 38.



Figura 9. Muñeca de tela y madera (Europa, 1900). Una alternativa accesible frente a la porcelana. Permitía el juego simbólico y el aprendizaje de cuidados manteniendo los roles de género tradicionales. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.



Figura 10. Afilador de cuchillos (1889-1890). Juguete de hojalata de origen europeo que simula el trabajo masculino en el espacio urbano. Su inclusión en el juego infantil replicaba roles laborales y reforzaba una pedagogía de género implícita. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.



Figura 10 bis. Camión grúa “JM 293” y auto “JM 316” de hierro fundido (Europa, ca. 1910). Estos juguetes reproducían el universo laboral masculino, destacando la fuerza, el transporte y el trabajo mecánico. Fabricados en metal, su peso y textura los diferenciaban de otros juguetes, reforzando estereotipos de género en el juego: rudeza, movilidad y control del espacio. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.



Figura 11. Máquina de coser de juguete, metálica, decorada (1900). Este objeto imitaba con gran realismo un instrumento doméstico femenino, iniciando a las niñas en prácticas asociadas al orden, la paciencia y el cuidado. En el contexto limeño de clase media-alta, funcionaba como herramienta de aprendizaje simbólico del rol materno y del trabajo doméstico refinado. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.

Por último, en los sectores populares limeños, los juguetes solían ser caseros o de producción más accesible. Sin embargo, también existieron muñecas manufacturadas, como las muñecas negras de celuloide o baquelita, que circularon ampliamente en el mundo popular y en los sectores medios. Estas muñecas (véase **Figura 12**), muchas veces vestidas con trajes coloridos o “típicos”, fueron producidas en serie por industrias extranjeras que reproducían estereotipos raciales para el entretenimiento infantil. Estas piezas no reflejaban diversidad, sino reforzaban una jerarquía simbólica donde lo blanco era aspiracional y lo negro era lo exótico, servil o decorativo.



Figura 12. *Muñecas negras de celuloide* (1920). Estas muñecas, populares en sectores populares y medios, eran producidas con rasgos estereotipados que reforzaban jerarquías raciales a partir del juego infantil. Representaban una alteridad no deseada, subordinada y folclorizada, que coexistía con el ideal blanco dominante. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.

Así, el juego también fue un espacio donde se internalizaron jerarquías raciales desde la infancia. Como plantea Stuart Hall, los objetos culturales no solo comunican, sino que naturalizan relaciones de poder. Estas muñecas, ubicadas fuera del ideal burgués de feminidad blanca representado por las Jumeau, encarnaban una forma de diferencia racializada tolerada, pero nunca aspiracional.

Esta diferenciación no solo se expresaba en los tipos de juguetes accesibles a distintas clases sociales, sino también en la forma en que estos objetos eran distribuidos. Un ejemplo revelador es la *Fiesta del Juguete* celebrada en 1920 en Lima, organizada por damas de la alta sociedad con el fin de obsequiar juguetes a niños pobres (véase **Figura 13**). La prolífica disposición de muñecas, la escenificación del acto benéfico y el tono celebratorio del evento revelan que el juguete, incluso cuando llegaba a sectores populares, lo hacía en condiciones desiguales, como objeto donado más que adquirido.

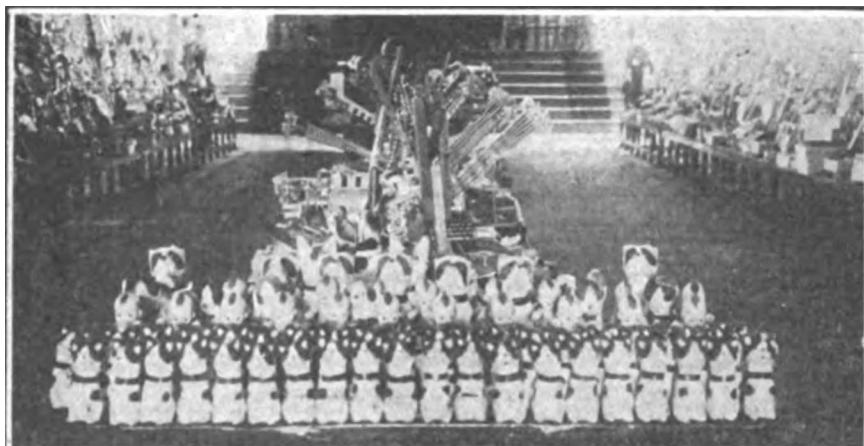


Figura 13. *Fiesta inaugural del juguete*, organizada en Lima por damas de la alta sociedad. En este evento se obsequiaron más de 25 mil juguetes a niños pobres. La puesta en escena refuerza una lógica de jerarquía simbólica: el juguete aparece como don caritativo, no como derecho ni consumo familiar. Las muñecas alineadas y la solemnidad del acto evidencian un control social encubierto bajo una estética de afecto y filantropía. Fuente: *Variedades*, diciembre de 1920.

Capital cultural y distinción a través del juego

Más allá del juego convencional, algunos juguetes operaban también como herramientas educativas y símbolos de sofisticación cultural. Tal fue el caso de los instrumentos musicales, como el piano de juguete (véase **Figura 14**), que más allá de su valor como entretenimiento, simbolizaban el acceso a una formación cultural que solo ciertas clases podían costear. Siguiendo a Baudrillard¹¹, estos objetos exceden su valor de uso: se transforman en signos que comunican distinción. En términos de Campbell¹², el consumo de estos bienes no responde a necesidades

¹¹ Baudrillard, *La société de consommation*.

¹² Campbell, *The consumer ethic*.

funcionales, sino a una lógica de deseo romántico, donde el objeto representa un ideal aspiracional de civilización, gusto y progreso.



Figura 14. *Piano o cajón musical infantil* (Europa, 1900). Símbolo de distinción y refinamiento cultural, este objeto representaba el ideal burgués de formación artística. Encarnaba el “deseo romántico de progreso” (Campbell, 1987). Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.

La visibilidad de este instrumento transmitía un mensaje de estatus y buen gusto. Su adquisición implicaba no solo capacidad económica, sino también la disponibilidad de espacio, mobiliario adecuado y acceso a formación especializada. En este sentido, la enseñanza del piano a niños y niñas no era solo una práctica educativa, sino una forma de inculcar normas de comportamiento refinado y consolidar la pertenencia a un grupo social elevado¹³.

De forma complementaria, juguetes como el caballo de montar (véase **Figura 15**) también operaban como dispositivos de distinción, aunque desde una lógica más performativa y corporal. Este tipo de objeto —de gran tamaño, elaboradamente pintado y con ruedas— implicaba no solo un gasto considerable, sino también el

¹³ John Smail, *The Origins of Middle-Class Culture: Halifax, Yorkshire, 1660-1780* (Ithaca: Cornell University Press, 1994), 16. Leonore Davidoff y Catherine Hall, *Family fortunes: Men and Women of the English Middle Class, 1780-1850* (University of Chicago Press, 1987), 291-92.

acceso a viviendas espaciosas y seguras para su uso. Representaba, en miniatura, una experiencia vinculada a la nobleza, la elegancia y la movilidad social. Montar el caballo, incluso en el juego, era ensayar una postura corporal disciplinada, un dominio del cuerpo y del entorno, propio del *habitus* burgués¹⁴.



Figura 15. *Caballo de montar de madera policromada con ruedas* (1900). Este juguete, asociado al juego activo de los niños de élite, implicaba una práctica lúdica espacialmente exigente y simbólicamente cargada. Su uso reproducía la imagen del niño montado —fuerte, guiador, dominante— y al mismo tiempo reafirmaba una infancia aristocratizada, orientada al control del cuerpo y del entorno. Fuente: Museo del Juguete de Trujillo.

En conjunto, estos juguetes no solo expresaban prácticas lúdicas, sino que también operaban como dispositivos de domesticación simbólica: entrenaban al cuerpo, modelaban la sensibilidad estética y naturalizaban el acceso diferenciado al espacio, al gusto y a los saberes. A través de ellos, se reforzaban vínculos familiares, sí, pero dentro de una lógica jerárquica que consolidaba la pertenencia de los niños a una clase social específica. El juego, en este sentido, no fue solo una actividad de ocio, sino un ritual cotidiano de reproducción del orden social.

¹⁴ Pierre Bourdieu, *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto* (París: Les Éditions de Minuit, 1979), 12-16.

Conclusiones para discusión

El análisis de los juguetes importados en la Lima republicana entre 1885 y 1920 permite comprender cómo el juego infantil estuvo lejos de ser una actividad inocente o neutral. Lejos de simplemente entretener, estos objetos operaron como dispositivos de diferenciación social, proyectando aspiraciones de modernidad y refinamiento que la élite limeña buscaba emular a través del consumo. En miniatura, reproducían las jerarquías de una ciudad profundamente estratificada.

Desde las muñecas de porcelana hasta los instrumentos musicales de juguete, los niños y niñas no solo jugaban: también aprendían a ocupar un lugar dentro de un orden social. Los juguetes enseñaban roles, reforzaban normas y activaban imaginarios que diferenciaban el ocio de la clase alta en comparación con otros sectores. A través de ellos, se entrenaba la mirada, el gusto y las formas deseables de ser y comportarse.

Estudiar los juguetes desde la historia social permite acceder a una dimensión poco explorada del pasado: la infancia como espacio de construcción simbólica, ideológica y afectiva. En una Lima que soñaba con parecerse a Europa, el juego fue un espejo en el que la ciudad proyectó —y aprendió— sus contradicciones.

En conclusión, los juguetes importados en la Lima republicana no solo entretuvieron: también instruyeron, diferenciaron y disciplinaron. Su circulación articuló una cultura del consumo infantil atravesada por el deseo de modernidad y la lógica de clases. Lejos de ser neutrales, los objetos lúdicos fueron piezas clave en la reproducción simbólica del orden social limeño.

Agradecimientos

Agradezco profundamente al Museo del Juguete de Trujillo y a su fundador, el maestro Gerardo Chávez, por su invaluable labor en la preservación de la memoria lúdica del Perú. Su colección, que abarca desde piezas prehispánicas hasta juguetes de mediados del siglo XX, ofrece una ventana única para comprender la infancia como construcción histórica y cultural. Gracias a su generosidad y compromiso, fue posible reproducir las fotografías que enriquecen este estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes publicadas

Clavero, José G. *Demografía de Lima en 1884*. Lima: Imprenta de J. Francisco Solís, 1885.

Fuentes Históricas del Perú. “Actualidades (Lima, 1903-1908).” 2024. <https://fuenteshistoricasdelperu.com/2020/06/14/actualidades/>.

Hartley, Florence. *The Ladies' Book of Etiquette, and Manual of Politeness. A Complete Hand Book for the Use of the Lady in Polite Society*. Boston: Lee and Shepard Publishers, 1873.

Lima Antigua. “Fotos - Niños de Lima Antigua.” 2011. <https://limantigua.pe/historia/>.

Lionel. “History of Lionel Trains.” Lionel, 2015. <https://www.lionel.com/articles/timeline/>.

Miranda Tamayo, Jair. “Variedades (Lima, 1908-1932).” Fuentes Históricas del Perú, 2020. <https://fuenteshistoricasdelperu.com/2020/10/13/variedades-lima-1908-1932/>.

Dirección de Estadística del Ministerio de Fomento. *Extracto estadístico del Perú*. Lima: La opinión nacional, 1925.

Ministerio de Fomento. *Censo de la Provincia de Lima, 1908*, volumen 1. Lima: La opinión nacional, 1915.

Ministerio de Fomento. *Resúmenes del censo de las provincias de Lima y Callao levantado el 17 de diciembre de 1920*. Lima: Imprenta Torres Aguirre, 1921.

Ministerio de Hacienda y Comercio. *Memoria de Hacienda y Comercio presentada al Congreso Constitucional de 1890 por el ministro del Ramo*. Lima: Ministerio de Hacienda y Comercio, 1890.

Ministerio de Hacienda y Comercio. *Memoria que el ministro de Hacienda y Comercio A. B. Leguía presenta al Congreso Ordinario de 1906*. Imprenta del Estado, 1906.

Ministerio de Hacienda y Comercio. *Memoria que el ministro de Hacienda y Comercio G. Schreiber presenta al Congreso Ordinario de 1908*. Lima: La opinión nacional, 1908.

Ministerio de Hacienda y Comercio. *Memoria que presenta el ministro de Hacienda y Comercio P. Ismael de la Quintana al Congreso Ordinario de 1891*. Lima: Imprenta de Torres Aguirre, 1891.

Schuco. “Schuco: About us.” Consultado el 30 de octubre de 2024. <https://www.schuco.de/en/about>.

Fuentes secundarias

Adriani, Götz, y Roland Gaugele. *Dem Spiel auf der Spur. Mythos Modelleisenbahn: Die Geschichte des Hauses Märklin von 1859 bis heute*. Stuttgart: Hatje Cantz Verlag, 2003.

Baudrillard, Jean. *La société de consommation*. Paris: Éditions Gallimard, 1970.

Bourdieu, Pierre. *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto*. París: Les Éditions de Minuit, 1979.

Brandow-Faller, Megan, ed. *Childhood by Design: Toys and the Material Culture of Childhood, 1700-present*. Londres: Bloomsbury Visual Arts, 2018. <https://doi.org/10.5040/9781501332968>.

Campbell, Colin. *The Consumer Ethic and the Spirit of Modern Hedonism*. Oxford: Basil Blackwell, 1987.

Davidoff, Leonore y Catherine Hall. *Family Fortunes: Men and Women of the English Middle Class, 1780-1850*. University of Chicago Press, 1987.

Elias, Norbert. *El proceso de la civilización: Investigaciones sociogenéticas y psico-genéticas*. México: Fondo de Cultura Económica, 2010.

Formanek-Brunell, Miriam. *Made to Play House: Dolls and the Commercialization of American Girlhood, 1830–1930*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1993.

Geertz, Clifford. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books, 1973.

Hall, Stuart. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage, 1997.

Mc Evoy, Carmen. *La utopía republicana: ideales y realidades en la formación de la cultura política peruana (1871–1919)*. Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú, 1997.

Peers, Juliette. *The Fashion Doll: From Bébé Jumeau to Barbie*. Oxford: Berg Publishers, 2004.

Rosner, Molly. *Playing with History: American Identities and Children's Consumer Culture*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2021.

Recibido: 29/05/2025
Aceptado: 22/09/2025