

Juguetes sexuales: apuntes sobre el cuerpo en el capitalismo contemporáneo

Lucia Alvarez, UDELAR, lualvarezgd@gmail.com

Resumen

Los juguetes sexuales o eróticos han formado parte de diversas culturas a lo largo de la historia, lo que dificulta precisar un origen exacto. Bajo múltiples denominaciones —como juguetes, accesorios, herramientas u objetos— constituyen parte del patrimonio material de las sociedades. Si bien han sido abordados principalmente desde la psicología y la medicina, su estudio como objetos culturales sigue siendo escaso. Aún más limitada resulta su investigación en relación con los procesos de educación del cuerpo, especialmente en el contexto latinoamericano.

A través de esta aproximación, se busca aportar elementos que permitan profundizar la idea de que es posible interpretar aspectos de lo social a partir del análisis de dispositivos orientados a intervenir el cuerpo. Este trabajo se centra en ciertos objetos comúnmente denominados “juguetes sexuales”, tal como se comercializan y circulan en el mercado actual. Se observa un incremento sostenido en sus ventas y una creciente legitimación social entre personas de distintas edades e identidades de género. En este marco, el objetivo del estudio es analizar los usos contemporáneos de los juguetes sexuales en la sociedad uruguaya, indagar en las condiciones que posibilitan su expansión y explorar los efectos que producen en tanto objetos que expresan y participan de la modulación del cuerpo y el placer en el capitalismo contemporáneo.

Palabras clave: juguetes sexuales, cuerpo, capitalismo contemporáneo

Introducción

Los juguetes sexuales o eróticos han formado parte de la historia de la humanidad desde hace milenios, por lo que resulta difícil delimitar un origen concreto (Hanson & Brooks, 2025). A veces bajo el rótulo de juguetes, y otras como accesorios, herramientas u objetos, estas materialidades integran el repertorio cultural de cada sociedad. En la esfera social, distintos discursos —como los de la sexología y la psicología— abordan los juguetes sexuales como dispositivos vinculados al bienestar y la salud, presentándolos como claves para “gozar de una vida sana”. Al mismo tiempo, se los concibe como intermediarios para “mejorar” o “avivar” las relaciones sexoafectivas.

En la modernidad, la historia de los juguetes sexuales circula inevitablemente entrelazada con la historia de las mujeres y del feminismo. Pensar la historicidad de los juguetes sexuales implica necesariamente considerar momentos clave como el surgimiento del vibrador —originalmente denominado *consolador*— en el ámbito de la psiquiatría donde fue utilizado para el supuesto “tratamiento” de la “histeria” en mujeres.¹ En la misma línea, el auge de las tiendas “sex-shop” en grandes ciudades occidentales durante los años 1970 y 1980 no es casual, sino que tiene una relación dialéctica con el desarrollo de los movimientos feministas de la *tercera ola* que irrumpieron tanto en el espacio público como en el espacio académico. Actualmente, algunos proyectos emprendedores, marcas registradas y tiendas reconocidas nacional e internacionalmente, se han sumergido en la creación y sofisticación de juguetes orientados a la sexualidad de personas en situación de discapacidad y corporalidades subalternas.

En Uruguay, el fenómeno de los juguetes sexuales ha adquirido mayor visibilidad en las últimas dos o tres décadas. Puede ubicarse un auge particular de su comercialización en la ciudad de Montevideo a partir de la segunda década del siglo XXI, aunque existen con anterioridad. Actualmente, el mercado local ofrece una amplia variedad de marcas, tales como Adrien Lastic (CNEX), Blush Vibe, Boutique Erótica, Calexotics, Creature Cocks, Lelo, Lovense, Maliboo, Pipedream, Pretty Love, Satisfyer, Silexd, Svakom y We-Vibe, entre otras. Los productos que comercializan suelen agruparse bajo denominaciones como “succionador de clítoris”, “estimulador punto G”, “vibrador”, “dildo” o “bolas chinas”, por mencionar algunas. Estas categorías tienden a hacer referencia a la forma prevista de uso o a la función para la que el objeto fue originalmente diseñado, aunque su uso final siempre queda en manos de quien lo utiliza.

La investigación en torno a la educación del cuerpo constituye un campo relevante para comprender procesos culturales contemporáneos, al tratarse de una dimensión clave de expresión de lo social. El problema de investigación que aquí se plantea centra su preocupación en los “juguetes sexuales”, sus usos y los significados en relación al placer, el cuerpo y lo lúdico. Consideramos su definición como objetos que se venden en el mercado bajo la premisa de ofrecer experiencias sexuales, siendo sólo una parte de la industria “sex-tech” que articula un mundo más grande de productos mercantiles, prácticas, empresas,

¹ Para profundizar una arqueología sólida sobre algunos juguetes sexuales ver: Hanson, K. R., & Brooks, W. E. (2025). Whither A Sociology of Sex Toys? Contested Histories, Current Trends, and Potential Futures. *Sex & Sexualities*, 1(1), 86-93. <https://doi.org/10.1177/3033371251325266> (Original work published 2025)

etc. En este marco, los juguetes sexuales pueden pensarse como materialidades concretas donde se entrecruzan el universo del cuerpo, el juego y el placer, ofreciendo así un punto de entrada valioso para explorar formas actuales de experiencia corporal y subjetividad.

Está claro que los juguetes sexuales producen efectos normativos respecto de la sexualidad y del cuerpo, por ello tienen sus implicancias en la constitución de cierta pedagogía del cuerpo. Estas materialidades se inscriben en un conjunto de productos y estrategias del mercado que, en la actualidad, se engarza bajo el rótulo “Sex-tech”, un aparato diseñado y desplegado para facilitar el acceso a experiencias sexuales². En este contexto, recientes estudios demuestran que el aparato colonialista desplegado en occidente jugó un rol clave en el desarrollo de la industria de los juguetes sexuales en la era moderna (Hanson & Brooks, 2025).

La producción de los juguetes dialoga permanentemente con las transformaciones sociales. Siguiendo a Benjamin (1989), en sus estudios sobre la historia cultural del juguete, se considera el vínculo entre las condiciones materiales de la sociedad y la producción de los juguetes. El autor tiene la preocupación por hacer una historia materialista de la cultura y encuentra en los juguetes un caso interesante para estudiar. En ese marco, el objetivo de este estudio es indagar en torno a los discursos sobre los juguetes sexuales en la sociedad uruguaya de principios del siglo XXI, conocer las condiciones de posibilidad que permiten su predominancia y los efectos para la educación del cuerpo. Así, dos preguntas emergen para ser enunciadas: ¿Qué particularidades reúnen los juguetes sexuales en relación a lo lúdico? y ¿De qué manera se articula placer, cuerpo y juego en dichos objetos?, a las que necesariamente hay que enmarcar en un mapa crítico que también pueda preguntarse: ¿Cómo son las condiciones de posibilidad que dan lugar o posibilitan la emergencia de esos juguetes?

Es momento de adoptar una mirada crítica sobre el universo de los juguetes sexuales, capaz de esbozar indicios sobre sus implicancias culturales en la actualidad, así como sus vínculos con la forma de vida que implica el capitalismo contemporáneo (Hanson y Brooks, 2025). Más que un sistema económico, entendemos al capitalismo actual como una forma de organización y producción de nuestra sensibilidad y de la relación con el mundo. En este

² Para profundizar este fenómeno desde marcos teóricos insertos en perspectivas críticas ver: Albury, K., Stardust, Z., & Sundén, J. (2023). Queer and feminist reflections on sextech. *Sexual and Reproductive Health Matters*, 31(4), 2246751. <https://doi.org/10.1080/26410397.2023.2246751>; Ruberg, B. (2022). *Sex dolls at sea: Imagined histories of sexual technologies*. Cambridge, MA: MIT Press;

sentido, el modo de producción capitalista, profundizado bajo el manto del neoliberalismo, administra la vida a través de lógicas cuyos efectos se manifiestan en el cuerpo (Seré, 2025b).

A partir de este recorrido, se busca profundizar en una reflexión crítica sobre la educación del cuerpo en el marco del capitalismo contemporáneo, tomando como punto de partida el análisis de materialidades concretas como los juguetes sexuales. En este sentido, interesa no solo describir sus usos o representaciones, sino también explorar las percepciones subjetivas que los atraviesan, entendiendo que estos objetos portan sentidos político-pedagógicos. Asimismo, el estudio se orienta a analizar las condiciones históricas, sociales y culturales que posibilitan la emergencia de estos discursos, con el objetivo de contribuir a una historia materialista de la cultura que permita interrogar cómo las materialidades configuran sensibilidades, saberes y subjetividades.

Marco metodológico

¿Cómo podemos aproximarnos a los juguetes como objeto de análisis? ¿Qué aspectos de la cultura intervienen en la producción de lo lúdico? ¿De qué manera las prácticas provocan cambios en los modos de concebir al cuerpo y lo lúdico? La presente investigación propone realizar aportes a la historia materialista de la cultura a partir de los juguetes sexuales. Para ello, este trabajo se inscribe en la perspectiva metodológica de la arqueología del saber propuesta por Michel Foucault. Se busca explorar y analizar las condiciones de posibilidad que permiten la emergencia de determinados discursos sobre los juguetes sexuales. La arqueología del saber se refiere al momento discursivo de la obra de Foucault, donde la centralidad del estudio pretende analizar el escenario sociopolítico da lugar a la emergencia de las prácticas y los objetos.

Foucault (2008) realiza un tratamiento histórico de la emergencia de ciertos discursos sobre temas particulares. Desde esta perspectiva, investigar un objeto no implica valorar su contenido o validez, sino interrogar el entramado histórico, social y cultural que permite que dicho objeto emerja, sea nombrado, interpretado o representado. Así, más que buscar verdades sustanciales, el interés está en mapear las formación discursivas que producen y delimitan aquello que se puede decir y pensar sobre un objeto como el juguete sexual. En este sentido, una pregunta central guía este trabajo: ¿cuáles son las condiciones de posibilidad que habilitan los discursos actuales sobre los juguetes sexuales en Uruguay?

En *Las palabras y las cosas* (1968), Foucault sostiene que a toda idea o definición le corresponde un corpus discursivo que le es contemporáneo. No se trata de una relación fundada linealmente, donde una categoría determina y es determinada por la otra, sino en términos de las condiciones de posibilidad que permiten la configuración de un objeto y sus representaciones sociales en un momento histórico específico. Para la arqueología del saber, los discursos se hallan dispersos, a veces son evidentes y otras veces permanecen ocultos, se constituyen de fragilidades, están cargados de fisuras que forman parte de su constitución misma.

En este sentido, se considera la existencia de múltiples formas de enunciación sobre los juguetes sexuales. Los consumidores, diseñadores y vendedores de juguetes sexuales pueden ser asociados con la categoría “superficies de emergencia” (como se citó en Castro, 2011) planteada por Foucault, por ser las instancias donde surgen y se manifiestan las designaciones sobre dichos juguetes. En segundo lugar, en las “instancias de delimitación” podemos ubicar a los discursos de la sexología, la psicología, los medios de comunicación, las redes sociales, o sea, que los estamentos que establecen marcos interpretativos y funcionales para estos objetos. Por último, las rejillas de especificación, que se vinculan con las instituciones y discursos sociales que clasifican, organizan, distinguen o jerarquizan los objetos, y que permiten pensar cómo ciertos usos o significados se legitiman mientras otros son descartados o desvalorizados. Por lo expuesto anteriormente, algunas preguntas pueden ayudar a orientar el trabajo: ¿Qué elementos abarca cada enunciado y cuáles se omiten? ¿Qué aspectos se integran? ¿Qué representaciones se asignan? ¿Cómo se organizan?

Las fuentes que resultan interesantes para analizar se constituyen por los discursos de usuarios y usuarias que consumen y utilizan juguetes sexuales (a través de entrevistas, foros o reseñas disponibles en medios digitales); las premisas promovidas por el mercado a partir de la publicidad, sex shops y páginas web de venta de los mismos; contenidos de sitios oficiales de marcas y fabricantes, donde se describen las características, funciones y diseño de los juguetes y por último, notas periodísticas e imágenes de difusión cultural o mediática, que construyen sentidos sobre el tema.

Un mapa para iniciar la reflexión

Los juguetes sexuales son objetos socialmente reconocidos para un uso concreto: el acto sexual -en su vasta complejidad de significados-. Si bien no se trata de materialidades inéditas o propias de nuestro siglo, es posible afirmar que las últimas dos décadas han

atendido a un desarrollo acelerado en la industria de dichos productos. En este sentido, podemos entender que los juguetes sexuales forman parte de la escena actual de las prácticas eróticas, produciendo efectos e influyendo en la composición subjetiva del placer y del cuerpo.

La educación del cuerpo puede ser conceptualizada como el conjunto de prácticas discursivas en las que se producen efectos normativos sobre el cuerpo y que se inscriben dialécticamente con el tejido cultural, social, económico y político que le es contemporáneo. En cuanto a los juguetes sexuales, se vuelven entonces dispositivos en los que convergen sentidos y significados que producen un repertorio simbólico sobre el cuerpo. A su vez, se entiende que investigar los juguetes sexuales aporta información sustantiva para comprender al menos una de las aristas de la educación del cuerpo en la formación social capitalista actual. En este sentido, nociones como cuerpo, afectos, erotismo, placer, lo lúdico y el deseo, serán puestas en el foco de análisis para ser interpeladas desde la perspectiva que aquí se plantea. No se trata de establecer si los juguetes sexuales son lúdicos o no, mucho menos se busca dilucidar su valor ético-moral; sino que se visualiza en estas materialidades algunos focos que puedan iluminar aportes sobre la educación del cuerpo. Transitar esos circuitos y conocer los juguetes desde la perspectiva de los cuerpos que juegan aparece como un camino interesante para comprender la manera en la que el placer y el juego se configuran en el presente contemporáneo.

El campo de los estudios del juego, los juguetes y lo lúdico abarca una amplitud de miradas y perspectivas que complejiza reducirlo a la potestad de una única disciplina. Se trata de un terreno repleto de tensiones, abordado por enfoques como el de la Sociología (Callois), Historia (Huizinga), Psicología (Winnicott) y Filosofía (Scheines), que al mismo tiempo no deja de estar cubierto de ambigüedades. Si consideramos el abordaje desde la filosofía, el juego está presente desde las primeras escuelas como las de Aristóteles y Platón, pasando por la Época Clásica y la actualidad en pensadores como Nietzsche, Huizinga, Bataille, Hegel, Benjamin, por nombrar algunos.

En el caso latinoamericano, los estudios sobre el juego son menos frecuentes y si nos referimos a la articulación con la educación del cuerpo la presencia es aún más escasa. Aún así, existen trabajos de las últimas dos décadas en los que se toma al juego y al juguete como objeto de estudio. Si consideramos el desarrollo académico reciente, los diversos estudios que se inscriben en perspectivas de investigación sobre la educación del cuerpo no quedan al

margen. Son representativos de ello los trabajos de Kühlsen, Scarlato & Rodríguez (2023), Seré (2025a), Scarlato (2025), por nombrar algunos. En “Historia cultural del juguete”, Benjamin (1989) analiza la manera en la que la industria del juguete se desarrolla concomitantemente a un conjunto de transformaciones en los modos de producción de la sociedad. El autor alemán, da cuenta de la historicidad del juguete identificando que, previo al desarrollo de la industria, los juguetes eran fabricados artesanalmente en las casas o pequeños comercios. Posteriormente, junto a la imposición de la industrialización, los juguetes ven acontecer su emancipación de las familias para volverse propiedad de las grandes fábricas³. En este sentido, las condiciones materiales y sociales dan lugar a la emergencia de determinados juguetes y no otros.

Si localizamos al juego en el marco de la literatura científica, existen miradas desde puntos de vista muy diferentes, muchas veces opuestos e incompatibles. La perspectiva en la que se inscribe esta investigación parte de la comprensión de que, como sugiere Seré (2025a), “sólo hay juego dentro del orden simbólico, en un universo cultural que funciona, no solo como escenario de sentido, sino antes, como condición de posibilidad.” (Seré, 2025a, p. 6) En este marco, la escena de juego y su arsenal -los juguetes- son siempre artefacto cultural, producto de un encuentro específico entre ciertas condiciones materiales y su correspondiente ordenamiento cultural establecido por la formación social.

Históricamente los discursos sobre el juego y lo lúdico han sido operativos para la consolidación de ciertos discursos de la educación (entre ellos el discurso eugenésico). En este sentido, los juguetes sexuales no son ajenos a tal fenómeno, se inscriben en discursos sobre la salud sexual estableciendo y exaltando parámetros de placer, corporalidades, deseo, entre otras. Dichos juguetes se vuelven “herramientas lúdicas” que garantizan una vida sexual plena. A ello se le suma la promesa de la liberación femenina mediante el acceso al placer a través de dichas mercancías. En los últimos años, es posible identificar un pasaje, en lo relativo a los estudios e investigaciones sobre el tema, que ha pendulado desde una perspectiva de la patologización de dichos objetos hacia enfoques que buscan comprenderlos social y culturalmente (Hanson & Brooks, 2025). En ello es posible preguntarse, ¿qué juguete no es sexual?, y en todo caso, ¿qué particularidades tienen los juguetes sexuales a diferencia de otros juguetes del mercado? o más bien, ¿qué ideas sobre la sexualidad y qué parámetros de placer se producen en los discursos que se presentan los conocidos “juguetes sexuales”?

³ “Sólo en el siglo XIX la fabricación de juguetes llega a convertirse en una industria especializada.” (Benjamin, 1989, p. 86)

Anatomía de los juguetes sexuales

A esta altura, para avanzar en la discusión respecto de los juguetes sexuales, algunas preguntas orientan el análisis: ¿qué características agrupan y distinguen a los juguetes sexuales? ¿En qué medida están inscriptos en un registro simbólico respecto del cuerpo? ¿Qué experiencias habilitan? ¿Qué nociones sobre el cuerpo pueden leerse a partir de su materialidad, su forma, su diseño estético o su inscripción en el mercado? Estas interrogantes permiten problematizar los supuestos que subyacen a su diseño y circulación, abriendo el campo para una reflexión crítica sobre la relación entre el placer y lo lúdico.

Los juguetes sexuales se presentan y ofrecen tanto en plataformas digitales como en tiendas físicas, que en la mayoría de los casos adoptan denominaciones como “sex shop” o tienda erótica. Se identifica un criterio de ordenamiento y clasificación que varía desde la identidad de género, la orientación sexual, y el uso individual o colectivo, hasta la parte del cuerpo con la que se pretende que entren en contacto. Los nombres más habituales incluyen “vibradores”, “anillos”, “bolas chinas”, “dildos”, “masturbadores”, “muñecas”, “arneses”, “fundas”, “extensiones”, “rotadores”, “estimuladores”, “anales”, “BDSM”, “succionadores”, entre otros. En la comercialización de los juguetes sexuales, se observa que suelen presentarse bajo categorías como “para ellos/para ellas” o “masculinos/femeninos”. Esta clasificación genera, en la práctica, una confusión frecuente entre conceptos que, desde el punto de vista teórico, son distintos: la identidad de género, la orientación del deseo erótico-afectivo y las características anatómicas primarias y secundarias. El cuerpo aparece representado mediante una anatomía fragmentada por partes a las que los juguetes sexuales están orientados para estimular mediante contacto, vibraciones y presión. Como se muestra en la figura 1, la fragmentación se organiza en zonas denominadas “erógenas” clasificadas en órganos de la anatomía humana: ano, pene, clítoris, senos, vagina, por mencionar algunas.

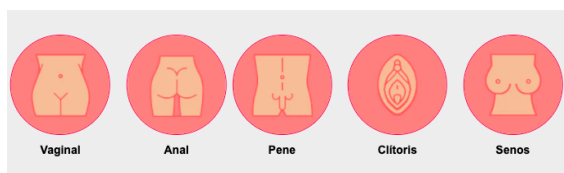


Figura 1. Página inicial de <https://www.boutiqueerotica.com.uy/>. Adaptado de *Boutique Erótica*, (s.f.).

Al mismo tiempo, los lemas que acompañan a los sitios de venta de juguetes sexuales aportan información significativa sobre las representaciones simbólicas que sostienen estos objetos. Algunos ejemplos incluyen: “Buenas vibras para estimularte y rendirte al placer” (Japi Jane); “Motivamos a las personas a vivir su sexualidad” (Vibra); o “Sex Shop Tentaciones es un lugar a la medida de tus fantasías”, entre otros. En todos ellos se advierte la convergencia de ciertas premisas asociadas a la vivencia del placer, enunciadas desde un tono positivo y estimulante que aparenta divertido.

En este mismo sentido, la descripción del producto “Vibrador Realístico Pellizcable Americano S” afirma que “(...) posee una forma anatómica que logrará que alcances un increíble placer (...)” (Boutique Erótica, s.f.). En este tipo de presentaciones se detalla la forma, el material, las medidas y dimensiones del producto, al tiempo que se explicita una promesa de uso que funciona como argumento central de compra.

En cuanto a los materiales y diseños estéticos, es posible identificar cierta persistencia de un rango cromático que varía entre rojo, rosado, violeta y blanco para la mayoría de los productos. Mientras que en algunas tiendas, aparece una sección “masculina” o “línea masculina” caracterizada por el color negro, azul y marrón. A su vez, si nos detenemos a pensar las particularidades del material, este varía entre silicona, goma, vidrio y plástico. Estas mismas características también forman parte de las descripciones que apuntan a la venta y sirven de argumento para convencer al cliente: “(...) el material blando es una ventaja ya que se puede doblar un poco para presionar con más fuerza en su clítoris mientras está dentro de ti” (Eden Sex Shop, s.f.)⁴

Cuerpo, juego y juguete: comentarios sobre una relación erótica

Los aportes de Scheines sugieren algunos indicios para pensar la relación entre el cuerpo y el juguete en ocasión del juego. “El juguete (como la máscara y el disfraz) abre el juego”, establece la autora (2017, p. 73) Quien manipula al juguete experimenta una fascinación y se entrega a él, se ve determinado por ese objeto que porta. El juguete le transmite gestos y comportamientos, le imprime una identidad.

⁴ Eden Sex Shop. (s.f.). *Vibrador de gel suave y textura Top Cat*. <https://www.edensexshop.com.uy/products/vibrador-de-gel-suave-y-textura-top-cat>

El juguete funciona como palanca que activa el proceso por el cual las personas escapan de sus comportamientos habituales, se salen de sus casillas y se convierten en otros. Como la máscara y el disfraz, los juguetes operan el pase mágico. (p. 70)

Para la autora, la característica fundamental del juguete está dada por su indeterminación. En contraposición con las lógicas del mercado que procuran la confección de juguetes cada vez más sofisticados, un objeto ordinario que se transforma en espada o garrocha, es más juguete que una muñeca que imita perfectamente la forma humana. El segundo ejemplo está cerrado, no se abre a las posibilidades inagotables que habilita un objeto indeterminado.

En términos de Scheines (2023) “Un juguete es cualquier cosa. Una silla, la escoba, un piolín, pueden convertirse en juguetes si se los vacía de utilidad, usos, valores, (...)” (p. 69). La condición de juguete entonces, no estaría definida por su materialidad ni mucho menos por su significado en el sentido común y la vida ordinaria, más bien todo lo contrario. Para la autora es el jugador, mediante su uso, quien hace del objeto un juguete mediante la relación que establece con él.

Es preciso preguntarse, si la relación entre la producción del juguete y las condiciones sociales tienen su contrapartida en la relación juguete-jugador. Al decir de Benjamin (1989), es necesario “Superar el error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como determinante del juego del niño (...)” (p. 88). De esta forma, el juego no queda condicionado exclusivamente por la materialidad con la que se juega sino que eso ocurre, más bien, en sentido inverso.

En la mayoría de los discursos identificados, predomina una narrativa que vincula de forma directa y lineal el diseño del juguete con la posibilidad de una experiencia lúdica por parte del usuario. Esta asociación, sin embargo, tiende a asumir una correspondencia mecánica entre forma y función, sin problematizar la complejidad de las relaciones que se tejen en el uso concreto del objeto. Poco se apuesta en la potencial emergencia de usos creativos o inesperados que pueden surgir en el encuentro singular entre el cuerpo y el objeto. ¿Dónde queda, entonces, la dimensión relacional que define al juguete como tal, entendida como una experiencia sincrónica y situada entre un sujeto y una materialidad que se inscribe en un tiempo y espacio determinados? ¿Puede pensarse al juguete como un dispositivo cerrado y unívoco, o es precisamente su dimensión relacional —la forma en que es apropiado, manipulado y resignificado— lo que lo constituye como objeto lúdico? Desde esta perspectiva, se abre una pregunta crucial: ¿es necesario repensar la nomenclatura y las

categorías con las que abordamos estos objetos, o estamos asistiendo a una transformación paradigmática en la manera misma de comprender qué es, y qué puede ser, un juguete? Frente a esta interrogante, cobra sentido la propuesta de Carpenter et al. (2018), para establecer un desplazamiento del enfoque de los objetos sexuales a los objetos del placer.

En el libro *Juguetes y jugadores*, Scheines realiza un pasaje por la obra de Platón en relación al juego. Una de las ideas sobre las que ahonda es que todo vínculo del jugador con el juguete es erótico. Aquí se propone investigar una relación particular que, a priori, se presenta como erótica para indagar dicha cuestión y colocarla bajo los parámetros de análisis del presente trabajo. De esta manera, en este trabajo se intercala una problemática anterior o más grande si se quiere, que es la de la relación entre el jugador y el juguete. Si bien aquí se busca colocar el foco en cierto tipo de juguetes, resulta pertinente preguntarse por esa relación que trasciende la temática de los juguetes sexuales. Es decir, la cuestión radica en la manera en la que el juego se manifiesta en los casos en los que el juguete “viene dado” por el mercado y no se trata de una transformación de un objeto ordinario en juguete (Scheines, 2023).

Por otro lado, en el libro *Juegos inocentes, juegos terribles* (2017), Graciela Scheines plantea la relación entre la identidad y lo que se encarna al jugar. En el capítulo "*Milan Kundera: los juegos del amor*", aparecen una serie de ideas que permiten concebir el fenómeno lúdico como un espacio donde transformarse y ser otro. La autora problematiza la frontera entre el juego y la realidad, utilizando como referencia un cuento de Kundera. Este relato narra la historia de una pareja de jóvenes que viajan por una autopista, y durante su travesía, como parte de un juego, comienzan a encarnar dos personajes, lo que los lleva a experimentar comportamientos, personalidades y estados de ánimo que parecen ajenos a su ser. Lo central en este capítulo, y lo que Scheines destaca principalmente, es la frontera entre el juego como ficción y la realidad, y en ello, la potencialidad del juego como espacio y estructura que habilita experiencias capaces de romper los lazos de la cotidianidad: “[El juego] Los saca del lugar de las certezas (el refugio, la seguridad, lo fijo, lo unívoco, el casillero, la etiqueta, el rótulo) y los arroja al jardín de las dudas.” (Scheines, 2023, p. 181).

Desde una perspectiva diferente, el sociólogo Caillois (1986) desarrolla su teoría actualizando la obra de Huizinga (2017), menciona que el juego no crea riquezas ni una obra, por lo que se diferencia del trabajo y del arte. Lo define como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. Esta última característica resulta crucial para el presente trabajo. La ficción en Caillois (1986) hace referencia a una “conciencia específica de

realidad o de franca irrealdad en comparación con la vida corriente” (p. 38) En el autor, esta afirmación pone de manifiesto la relación entre juego y mimesis, también presente en Walter Benjamin. Este autor se refiere a la “facultad mimética”, como la capacidad de producir semejanzas con otros seres, con objetos y el mundo del entorno inmediato. Según Abadi (2017), ambos autores abordan un concepto de juego que permite atender a la dimensión corporal de la mimesis:

si el juego en general implica un ‘hacer como si el mundo fuera otro’, en los juegos de la mimicry el que ‘se hace otro’ es el propio sujeto que juega, que finge ser alguien distinto de sí mismo, mediante la actuación o los disfraces. Esta indicación, que aparece también en Benjamin, sugiere ya la relevancia del cuerpo del jugador en los juegos miméticos. (Abadi, 2017, p. 39)

Por esta vía, entonces, ser otro se vuelve la regla, constituye la matriz del juego que necesita del jugador el ingreso a una estructura ilusoria -en palabras de Caillois-. La separación entre mimesis (representación) y cuerpo se vuelve compleja y casi difusa, el jugador devenido en “un otro” produce gestos, movimientos y sonidos que nacen en la búsqueda por imitar, no obstante, es el cuerpo jugante quien los genera. Una distinción precisa entre cuerpo y representación, parafraseando a Abadi (2017), no es posible.

El juego sexual como preludio del acto sexual o de cómo el falocentrismo colabora en la instrumentalización del juego

Por otra parte, muchos trabajos sobre los juguetes sexuales insisten en la crítica al falocentrismo y las lógicas heteronormativas (Albury, K., Stardust, Z., & Sundén, J., 2023). En su vasta y compleja obra, Preciado sugiere diferentes postulados que permiten cuestionar el lugar privilegiado del falo, dismantlar el sentido común patriarcal e ilustrar una “cartografía anatómica” no binaria. En su libro *Manifiesto contrasexual*, profundiza esa crítica y alcanza una idea que le permite dar vuelta la ecuación: “La contrasexualidad afirma que en el principio era el dildo. El dildo antecede al pene. Es el origen del pene.” (Preciado, 2020, p. 48) Así, los deseos y excitaciones sexuales son productos de las tecnologías que históricamente han formado e intervenido la corporalidad humana. El estudio sobre el dildo, le permite a Preciado debatir contra el discurso naturalista del deseo y las prácticas sexuales, colocando la determinación histórica y cultural del aparato sexo-genérico.

Por otra parte, volviendo a la perspectiva del juego y lo lúdico; comprendemos que, quien juega *se corre* de los esquemas que le sostienen, “abre la puerta prohibida” y desarma el molde habitual en el que funciona la sociedad. Para jugar es necesario “(...) desgarrar los mapas que se interponen entre uno y el universo, entre uno y el entorno (...)” (Scheines, 2023, p. 70) Sin embargo, la autora identifica una eminente instrumentalización del juego, la cual es posible identificar desde propuestas de educación popular hasta terapias para personas con patologías psiquiátricas. Se trata de un discurso funcionalista e instrumental que se sustrae de la dimensión inútil e improductiva del juego. Esta corriente discursiva se materializa principalmente a partir de la idea de que “la letra con sangre entra” y deviene en su versión civilizada, que se encuentra en la mayoría de enunciados de la pedagogía y las ciencias de la educación, en “la letra con juego entra” (Scheines, 2023).

Con respecto a lo lúdico en la sexualidad, la esfera social está atendiendo a la consolidación de ciertos discursos que tratan al “juego sexual” o “juego previo” como todas aquellas prácticas que no involucran a la penetración del pene y la vagina. Como señala Hanson y Brooks (2025), las representaciones de los juguetes sexuales aparecen como herramientas para acceder a prácticas centradas en el coito y el orgasmo. El juego, en este contexto, se vuelve un interludio para llegar a la instancia final, resolutive y ponderante de la penetración. En ese sentido cabe preguntar ¿Cómo pensar al juego y lo lúdico más allá de un fin utilitario? Vemos que la instrumentalización del juego deviene en el plano de los juguetes sexuales como parte de los discursos centrados en el falo y la penetración.

En la noción de “el juego sexual como preludio del acto sexual” se pretende ilustrar una perspectiva reduccionista que subsume la experiencia lúdica al propósito final de la penetración o el coito, posicionando al juego como un simple paso preparatorio. Esta concepción, profundamente enraizada en el falocentrismo, privilegia el falo como centro simbólico y físico de la sexualidad. Así, esto se inscribe en una lógica contemporánea particular en la que se instrumentaliza el juego y se lo ubica en el plano de una ontología de la razón (Holzapfel, 2003).

Reflexiones finales

El presente trabajo propone una aproximación a los juguetes sexuales desde un marco conceptual de la educación del cuerpo en el contexto latinoamericano. Lejos de concebir estos objetos como meros artefactos técnicos o instrumentos de uso privado, se los aborda

como dispositivos que condensan sentidos sobre la educación del cuerpo en la formación social contemporánea considerando elementos como el placer, el cuerpo y lo lúdico.

A partir de un marco metodológico que toma la perspectiva arqueológica planteada por Michel Foucault, se reconoce la heterogeneidad de instancias en las que se configuran los discursos sobre los juguetes sexuales en la actualidad: desde el mercado, que promueve ciertos usos y promesas de bienestar, hasta los saberes médicos, psicológicos y sexológicos que los legitiman como herramientas terapéuticas o de mejora en la vida íntima; pasando por los discursos de los propios consumidores. Esta amplitud de componentes discursivos implica la conformación de un corpus teórico y conceptual que pueda abordar tal complejidad e interrogar de manera crítica sus efectos en el presente.

Los resultados presentados en este trabajo corresponden a una etapa preliminar, basada principalmente en el análisis de sitios web comerciales dedicados a la venta de juguetes sexuales en Uruguay. Este primer acercamiento ha permitido identificar algunas tendencias y discursos que circulan en el mercado digital, pero es necesario reconocer que no agota la complejidad de las prácticas y significados asociados a estos objetos. En consecuencia, estas consideraciones abren el camino para futuras investigaciones que amplíen y profundicen el análisis, incorporando diversas fuentes empíricas, como entrevistas, observaciones y otros dispositivos metodológicos, con el fin de comprender las múltiples dimensiones que intervienen en la educación del cuerpo y la cultura del placer contemporánea. En ese sentido, los juguetes sexuales se constituyen como materialidades que funcionan a modo de dispositivo pedagógico sobre la experiencia de lo corporal y lo lúdico.

La indeterminación es una característica central del juguete, que posibilita diversas formas de uso y apropiación (Scheines, 2017). No obstante, el mercado actual de juguetes sexuales tiende a ofrecer productos cada vez más especializados y funcionales, restringiendo esas potencialidades abiertas que definen al juego. Esta contradicción evidencia cómo las dinámicas comerciales condicionan la experiencia del usuario y limitan las formas de interacción con estos objetos, lo que plantea la necesidad de analizar críticamente las implicancias culturales de esta industria.

Resulta fundamental considerar la emergencia de un ethos “sex-positive” que articula dimensiones del cuerpo, el juego y el placer en el contexto del capitalismo contemporáneo. Este enfoque permite comprender cómo estos objetos no solo circulan como mercancías, sino

que también participan en la mercantilización del placer y del cuerpo, configurando nuevas formas de relacionarnos con el mundo.

Los discursos sobre el juego han servido históricamente para consolidar narrativas educativas, y los juguetes sexuales no escapan a ello, al inscribirse en discursos que promueven ciertas ideas de placer, cuerpo y deseo. En los últimos años, la mirada sobre estos objetos ha pasado de la patologización a su comprensión social y cultural (Hanson & Brooks, 2025). Esto conlleva a cuestionar qué distingue a los juguetes sexuales de otros juguetes y qué implicancias respecto de la educación del cuerpo es posible identificar.

En definitiva, los juguetes sexuales habilitan una vía fértil para interrogar el fenómeno del juego en el mundo adulto. Su análisis permite comprender cómo ciertas prácticas lúdicas, se configuran en clave erótica, corporal y tecnológica, revelando dimensiones culturales, afectivas y simbólicas que atraviesan las formas contemporáneas de experimentar el placer y el cuerpo.

A modo de cierre, este trabajo busca abrir interrogantes en torno a los límites de lo decible, lo visible y lo experimentable en relación al cuerpo, el placer y lo lúdico, colocando a los juguetes sexuales como un punto de convergencia de las tecnologías del cuerpo, los discursos normativos y también las posibles prácticas de resistencia. Desde esta mirada, el estudio de los juguetes sexuales contribuye al campo de la educación del cuerpo pero también, puede generar aportes novedosos para trazar un mapa crítico desde el cual interpretar la cultura contemporánea en clave materialista.

Referencias

Abadi, F. (2017) *Mimesis y corporalidad en Walter Benjamin y Roger Caillois*. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras. Instituto de Filosofía; Cuadernos de Filosofía; 65; 12-2017; 33-45.

Adrien Lastic <https://adrienlastic.com/es/>

Albury, K., Stardust, Z., & Sundén, J. (2023). Queer and feminist reflections on sextech. *Sexual and Reproductive Health Matters*, 31(4), 2246751. <https://doi.org/10.1080/26410397.2023.2246751>

Benjamin, W (1989) *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina.

Blush Vibe <https://blushvibe.com/>

Boutique Erótica <https://www.boutiqueerotica.com.uy/>

Caillois, R (1986) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica

Calexotics <https://calexotics.com/>

Castro, E. (2011) *Diccionario Foucault. Temas, conceptos y autores*. Siglo Veintiuno Editores.

Creature Cocks <https://creaturecock.com/>

Eden Shop <https://www.edensexshop.com.uy/>

Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Siglo Veintiuno Editores.

Foucault, M. (2008) *La arqueología del saber*. Siglo Veintiuno Editores.

Huizinga, J. (2017) *Homo ludens*. Alianza Editorial. S. A.

Hanson, K. R., & Brooks, W. E. (2025). Whither A Sociology of Sex Toys? Contested Histories, Current Trends, and Potential Futures. *Sex & Sexualities*, 1(1), 86-93. <https://doi.org/10.1177/3033371251325266> (Original work published 2025)

Holzappel, C. (2003) *Crítica de la razón lúdica*. Editorial Trotta.

Japi Jane <https://japijane.uy/>

Kühlsen, K. ., Scarlato, I. ., & Rodríguez, C. . (2023). Memoria lúdica y patrimonio cultural en Paso de las Duranas (Montevideo, Uruguay). *Extensión En Red*, (14), e039. <https://doi.org/10.24215/18529569e039>

Lelo <https://www.lelo.com/>

Lovense <https://es.lovense.com/>

Maliboo <https://pipedreamproducts.com/>

Pipedream <https://pipedreamproducts.com/>

Preciado, P. B. (2020). *Manifiesto contrasexual*. Barcelona: Anagrama

Pretty love <https://www.prettylove.com/default.html>

Satisfyer <https://www.satisfyer.com/>

Scarlato, I. (2025) ¿Qué hace del juguete un juguete? acerca del soporte material del juego en escenas del Uruguay contemporáneo. *Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura*, Campinas, SP, v. 33, n. 00, p. e025014, 2025. DOI: [10.20396/resgate.v33i00.8676460](https://doi.org/10.20396/resgate.v33i00.8676460) Disponible em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/resgate/article/view/8676460>. Acesso em: 12 set. 2025.

Scheines, G. (2023). *Juguetes y jugadores*. Espíritu Guerrero Editor.

Scheines, G. (2017). *Juegos inocentes y juegos terribles*. Espíritu Guerrero.

Seré, C. (2025a). Imágenes de la cultura: Jugar en y contra el mundo. *Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura*, 33(00), e025021. <https://doi.org/10.20396/resgate.v33i00.8676512>

Seré, C. (2025b). La conformación de una sensibilidad neoliberal sobre el cuerpo: Fragmentos de una mercantilización individual. *Andamios. Revista de investigación social*, 21(56), 217–248. <https://doi.org/10.29092/uacm.v21i56.1127>

Silexd <https://www.almacenerotico.com/es/productos/marca/5656/silexd/>



Svakom <https://www.svakom.com/>

Tentaciones <https://www.sexshoptentaciones.uy/>

We vibe <https://www.we-vibe.com/us/>

Vibra <https://www.vibra.com.uy/>