



En cada generación han existido esos juguetes que todos quieren y que marcaron una etapa
De muñecas a celulares inteligentes: los regalos preferidos de Navidad a lo largo de los años

Bicicletas, pelotas y muñecas se han repetido año tras año. También han tenido su momento los dinosaurios, los autos de carrera, los camiones, las figuras de acción de películas y series, las consolas de videojuegos, las cartas de anime y hasta las giftcards digitales, entre muchos otros. Un repaso desde los clásicos de siempre hasta aquellos obsequios que causaron furor una temporada.

JUDITH HERRERA, MACARENA CERDA Y MAX CHÁVEZ

El eterno boom de bicicletas, pelotas, muñecas, autos de carrera y dinosaurios

Y llegó la Navidad... Cuando pequeño, se trata de ese momento inolvidable donde se puede pedir —aunque no siempre recibir— lo que sea, en especial, ese fabuloso juguete que es tendencia entre los amigos.
Para los padres, eso sí, muchas veces comienza una búsqueda incansable por aquel regalo que, por estar tan de moda, es casi imposible de adquirir.
Sin embargo, entre esos juguetes que lideran las ventas navideñas, hay categorías que traspasan las fronteras del tiempo y que si bien se regalaban hace 30 años, también se adquieren por estos días. Una imagen ahorra cualquier explicación: ver a los niños pedaleando sobre sus bicicletas nuevas el 25 de diciembre es

una postal que se repite año a año.
Y hay otros que han sido clásicos: muñecas (como la Barbie, creada en 1959), pelotas, autos (Matchbox, Majorette, Hot Wheels de Mattel), camiones (como el tradicional Goliath), soldados, las pistolas de agua (variante menos bellica para los niños) y figuras de dinosaurios.
Andrea Lanas, fundadora de la cadena de jugueterías Carambas, señala que "a los niños les encantan los camiones de bombero, de construcción, cualquiera, les fascinan. También los dinosaurios y quieren todo de esa temática: el libro de dinosaurios, la alfombra, la cama".
A su juicio, "hay una tentación de los papás de regalarles las cosas de moda. Pero un niño

va a estar muy feliz con un juguete que le va a durar todo el año y hay muchos que sabemos que son atemporales y universales".
En ese sentido, dice que "hay ciertos juguetes que son, por decirlo, más 'reales' y que son de imitación de cosas que ellos ven en su día a día, como los autos o las muñecas, que les permiten realizar tareas como las de sus papás o familiares. Son más cotidianos".
Marcelo Waldbaum, gerente general de Mirax Hobbies, plantea otro punto: "Los niños ahora tienen tantos juguetes que difícilmente cada uno sea muy importante. Los clásicos más regalos, físicos y digitales, que hace 20 o 30 años".
En este contexto, los videojuegos se han sumado a la lista de los más buscados

para estas fechas. Francisco Durán, psicólogo de la U. de Concepción especializado en E-Sports, describe que "fue con la Nintendo NES que las consolas se instalaron en los hogares para no irse nunca más. Y es que muchos juegos tienen historias inmersivas que permiten familiarizarse y ser el personaje heroico; entonces, te vuelves fan y muchos juegos ya tienen décadas de historia, como Zelda".
Más allá de los clásicos, las distintas generaciones también se han dejado cautivar por obsequios que causaron furor por un tiempo más breve, como los fidget toys, esos trompos de creación japonesa que entretenían a grandes y chicos, o los sea monkeys, esas artemias marinas



Las bicicletas son de esos regalos infaltables para la Navidad.

que colocaban en su contacto con el agua y otros elementos. Y hasta despertó curiosidad la "princesa a caballo", que se transformó en un mito tras un comercial de una empresa telefónica.

“Por el poder de Grayskull”: la década de los ochenta y el auge de las figuritas de acción

Los Amos del Universo, Barbie, Mazinger, la Guerra de las Galaxias, Transformers, GI Joe o Thundercats son solo algunos de los juguetes que revolucionaron la recordada década de los ochenta, muchas veces de la mano de series animadas de televisión y películas. En Chile, la TV en color había llegado en 1978.
"Esas figuritas lo eran todo. Veíamos los dibujos en Pipipiapo o en Canal 13 y en el 7, y ahí uno anotaba cuál quería, había de todo y para todos los gustos. Tener a He-Man y también a GI Joe te elevaba de nivel con tus amigos, porque al final imitabas las historias de las series. Y si querías más cultura, tenías la Carrera del Saber, que era de trivias", cuenta Victoria Hernández (50 años), ingeniera en Alimentos.
Javier Martínez (50), periodista, también apunta a un clásico que a veces fallaba: la bicicleta, pero recuerda que en los 80 había un modelo en particular que llamaba la atención: "Estaba todo el fanatismo por el bicross, la mayoría tenía las BMX que servían para eso".
Con todo, añade que "después ya se pusieron de moda los juguetes de Transformers, junto con todo lo que es construcción, como los Meccano y los Lego", o los Playmobil.



Los juguetes modificables de Transformers fueron furor hace 40 años.

Se los encontraba en tiendas como Rochet, Otto Krauss o la vigente Ansaldo.
Para Franco Piraino, dueño de la tienda Sargentoy, especializada en juguetes de colección, "los ochenta fueron la época dorada de los juguetes, que en ese entonces estaban hechos exclusivamente para los niños, no para los coleccionistas. Eran figuras con buen diseño y tecnología para que ellos pudieran moverlas y jugar".
"Ahí tenías He-Man y el Castillo Grayskull, Transformers con Optimus Prime. Y aunque había Barbies que se vendían durante todo el año, para la promoción de navideña tenías a la Barbie Rockera, la Esquiadora, etcétera", detalla.
Piraino añade que la nostalgia por esos juguetes marcó a una generación, "que hoy busca comprarlos y tenerlos porque, quizás, no pudo cuando chico. Veían la serie y aún la ven; entonces, hay mucha figura que hoy se vende, pero ya pensada para los adultos".

Los 90: Pokémon, las mascotas interactivas y el furor por Goliath y Rosalba

"En el recreo sí o sí se hacían dos cosas: se intercambiaban láminas de álbum, me acuerdo unas de Dragon Ball o de la selección de fútbol; junto con los tazos de Pokémon. Por eso, para la Navidad se pedía algo relacionado con eso: ideal la Pokedex, si era Pokémon, para tener el catálogo", rememora Sebastián Castillo (35 años), ingeniero civil industrial.
En la década de 1990, se comenzaron a popularizar nuevas series de animación japonesa como las dos mencionadas.
En esa línea, los productos basados en esas franquicias se sumaron a los regalos navideños más codiciados.
María Ignacia Álvarez (36), quien trabaja en marketing, comenta: "En mi infancia fueron furor las cartas Pokémon y los Tamagotchi, esas mascotas interactivas que uno siempre olvidaba alimentar. También los juguetes que venían cuando se compraba en la Copec".
Eso sí, para Juan Carlos Herrera (39), ingeniero en audio, uno de los regalos más buscados era el camión tova llamado Goliath, que se encontraba en Otto Krauss desde los años 80.
"Me lo regalaban y era bacán porque era gigante y podías transportar a tus amigos, a tu perro. Y su similitud, diría, era la muñeca Rosalba, que también era enorme", dice.
De acuerdo con Franco Piraino, "en los catálogos de las grandes tiendas, se podían ver esos juguetes, en especial a Pikachu, que siempre ha sido buscado por los papás, y también muchas figuritas todavía de Batman, por la película de 1989, y de las Tortugas Ninja".



El Tamagotchi fue uno de los ejemplos de mascotas interactivas.

Nuevos tiempos: Videojuegos, teléfonos móviles y tablets (y furor por Monster High)



Monster High, un fenómeno comercial impulsado por juguetes, series y libros.

vez más innovadoras (sucesoras de la mítica Atari 2600, lanzada en 1977) hasta los celulares y tablets.
Thomas Müller (23 años), periodista, dice que "el regalo prometido era la PlayStation 3 o la Wii de Nintendo. Yo quería mucho esta y la tuve el último año antes de que dejara el mercado".
Para Valentina Vergara (23), animadora digital, "las Monster High eran las muñecas que todas queríamos con mis amigas del colegio, cuando teníamos como 12 años".
"Tenían también una serie televisiva; entonces, tenían personalidades y había una muñeca para cada una, según tu tipo. Mi favorita era la hija de Frankenstein. Me acuerdo de que eran difíciles de encontrar porque se vendían muy rápido y solo quedaban las que nadie quería. Yo no pude tenerla para la Navidad, pero sí después, para mi cumpleaños", cuenta.
"Un celular que me regalaban para la Navidad de 2014 era un Samsung Android que ocupé muchísimo. Recién tenía Instagram, pero jugaba también muchos juegos de esos estilo puzzles", recuerda Esteban Cifuentes (24), estudiante de Arquitectura.
Según Marcelo Waldbaum, gerente general de Mirax Hobbies, "las Monster High fueron furor y una de las locuras máximas. Los padres llegaban a gritar en las tiendas que por favor sacáramos de la bodega a la Draculaura, que era una de las más populares".
El empresario afirma que "eso ha cambiado y ya no hay un solo juguete que sea el que esté de moda, ya no hay un consumo tan dirigido porque los gustos de los jóvenes están más divididos, con miradas en tecnología, celulares y tablets".

En las décadas más recientes, si bien aún hay juguetes que se vuelven tendencia para la Navidad, como las muñecas Bratz o Monster High, o en su momento los Furby, la masificación de la tecnología en la vida diaria también repercute en que se consolide como buena alternativa de regalo: desde consolas cada vez más innovadoras (sucesoras de la mítica Atari 2600, lanzada en 1977) hasta los celulares y tablets.

Juan Antonio Santis, coleccionista de juguetes chilenos: "Ha disminuido el interés de los niños"

Por más de 20 años, Juan Antonio Santis ha coleccionado juguetes de fabricación nacional, que permiten dar un vistazo a la historia de la infancia en Chile. Su colección supera las 3 mil unidades y funciona hoy como la base del Museo del Juguete Chileno, espacio itinerante que se desplaza mediante distintas exposiciones durante el año, tras su entrega en comodato a la U. Católica. Hay soldados de plomo, vehículos de hojatala y muñecas y animales de plástico, madera, trapo y yeso, con piezas que van desde 1892 a la actualidad.

Santis reconoce: "Se ha perdido la identidad que podía encontrarse en el juguete chileno. Siempre se va a mantener, pero ha disminuido el interés de los niños por el juguete artesanal".
Comenta que si bien hoy también se regalan estos productos, se trata de un escenario donde "quizás los padres, por su propia nostalgia, se los compran a los niños y los pequeños tienen la capacidad de absorberlos de mejor manera pero todavía no están contentados por la presión social de tener lo que está de moda, lo que está ava-

lado por una película, por una serie, por algo establecido internacionalmente".
El licenciado en Arte plantea que la industria global produce una cantidad enorme de productos: "Son cientos de juguetes para las navidades, y entonces eso va a generar también la pérdida de la posibilidad de que los niños puedan generar afecto por alguno".
Detalla que en el contexto de hoy, "algunas fábricas chilenas de plástico se mantienen, muy pocas, con series muy limitadas que prácticamente producen pocos

meses antes de la Navidad, porque tampoco aspiran a vender lo que solían".
Agrega que "los juguetes más tecnológicos o que son un producto del marketing que dura un rato, después de pasar de moda, se van a la basura porque el niño ya no los quieren".
"Hay un tema de consumismo ahí de por medio, pero también la posibilidad de generar esa capacidad de tener afecto, aunque sea un producto muy sencillo. Si tú tienes poco y te regalaban un gatito de goma, sin duda, siendo un niño pequeño, lo

vas a querer, incluso amar. Pero eso no sucede ahora", afirma.
En el caso de los clásicos, Santis señala que estos son ahorrados por los más grandes. En las exposiciones de su colección, por ejemplo, "es a los adultos a quienes primero les cambia la cara al verlos, se transforman".
"Yo siempre digo en las visitas guiadas que esto es una exposición exclusivamente para niños". Y entonces como que se desconfiguran al escucharlo, pero ahí añado que se trata de una exposición para niños de "cero a cien años", bromea.

La evolución de las consolas de videojuegos

