

La inscripción de los poderes en el juego infantil

Carmen de la Peza
Universidad Autónoma
Metropolitana - Xochimilco
México

... Lo que hace que el poder agarre, que se lo acepte, es simplemente que no pesa como una fuerza que dice no, sino que de hecho la atraviesa, produce cosas, induce placer, forma saber, produce discursos; preciso considerarlo como una red productiva que atraviesa todo el cuerpo social más que como una instancia negativa que tiene como función reprimir

Michel Foucault

En los últimos años, se ha producido una serie de investigaciones sobre los problemas estratégicos de la lucha por la transformación social en América Latina. Estas tratan de analizar los discursos que se generan en los distintos aparatos e instituciones encargadas de producir y reproducir el consenso social.

Los medios de comunicación institucionalizados han sido el objeto principal de estos análisis, pero se han estudiado poco los discursos dispersos, desestructurados e informales, que circulan entre los individuos y grupos sociales, configurados de acuerdo a edad, sexo, clase social y reunidos en distintos espacios como escuela, familia, fábrica, oficina o el bar. Y ahí donde se forman las relaciones sociales, particularmente de poder, que constituyen parte importante de la vida cotidiana de los sujetos.

En este trabajo quiero abordar el juego infantil como un momento en el proceso social de producción de discursos y un espacio de lucha en el que circula el poder. Y decir cómo y a través de qué mecanismos los niños ejercen/invierten el poder en el juego. Poder entendido como relaciones de fuerza desniveladas, desiguales, o sea relaciones de dominación/sometimiento que se establecen en un momento histórico determinado. En este sentido, el poder no es algo que se posee, sólo existe en acto; se ejerce y expone en

los discursos que circulan entre los sujetos en instituciones y ámbitos como los ya mencionados.

La hipótesis general de este trabajo es que el poder circula y se ejerce en la producción social de las reglas, convenciones y prácticas de intercambio comunicativo que realizan los niños en el juego. Mediante el análisis del juego “el papá, la mamá y los hijos”^{*} perteneciente al sistema de juegos de “la casita”, se van a mostrar algunos mecanismos de ejercicio del poder. El primero sería el conjunto de reglas de producción de este tipo de juego que se cristaliza en “la retórica del juego de la casita”. El segundo, la determinación social del discurso de los personajes según el lugar que ocupan en la institución social a la que representan: “la familia”. Y, finalmente, como un tercer mecanismo de ejercicio del poder, analizaré el proceso de naturalización de las leyes sociales, las cuales, se convierten dentro del juego en criterio universal de verdad.

Por otra parte, si bien el poder ha invadido el juego de representación de los niños, voy a mostrar cómo también en el juego es donde el poder se expone a ser atacado e impugnado a través de las relaciones que los niños establecen entre sí.

La retórica del juego de la casita

Se ha estudiado el juego infantil desde distintas perspectivas. El psicoanálisis lo considera una manifestación de las estructuras intrapsíquicas de los sujetos; la antropología lo encara como una actividad, propia del hombre, que lo caracteriza y distingue de los animales; los educadores lo utilizan como un instrumento para estimular el aprendizaje y lo valoran como una actividad que favorece el desarrollo cognitivo, psicoafectivo y social del niño. Desde una perspectiva de comunicación, se puede analizar el juego como un proceso de producción, circulación y consumo de discursos, en el que se establecen relaciones sociales de producción de significaciones en condiciones históricas determinadas.

Hablar de relaciones sociales significa hablar de relaciones entre seres humanos, agentes sociales determinados según la clase social a que pertenecen, su sexo y su edad; por mencionar sólo algunas de los múltiples condicionamientos. En nuestra sociedad, las relaciones que se establecen entre los sujetos se caracterizan por ser de fuerza, desniveladas, con distintas formas de dominación/subordinación.

Los juegos de representación son un modo de comunicar distinto de otros en el que los niños elijen personajes a los que hacen actuar en situaciones determinadas y de acuerdo a un código común a los jugadores o una retórica del juego.

La “retórica del juego” se determina, en un primer nivel, por los persona-

^{*}Ver al final del presente artículo la transcripción íntegra de este juego.

jes que la componen. Algunos operan como elementos invariables con sus rasgos pertinentes, es decir, son personajes necesarios para formar un tipo de juego como tal y poder distinguirlo de otros. Un ejemplo sería el de la mamá y el hijo en el juego de la casita.

Existen otros personajes secundarios dentro del juego, que pueden aparecer o no, sin que ello afecte su estructura fundamental y que operan como elementos variables, no pertinentes, como es el caso del “padre” o la “tía” en el juego de “la casita”.

Hasta aquí hemos hecho un análisis meramente distintivo de los personajes. Habría un segundo nivel de análisis, significativo de acuerdo a las funciones discursivas de los personajes según la posición que ocupen con relación a los demás elementos que participan en el juego. Por ejemplo, en el juego de la casita la madre realiza ciertas funciones discursivas al dirigirse a su hijo, como ordenar, evaluar, supervisar, castigar, regañar, amenazar, etc.

Estos distintos enunciados operan como significantes de un significado cultural. La relación entre el significante —enunciado— *ordenar y amenazar* y su significado cultural “la madre” está definida socialmente, es convencional, mantiene una independencia relativa respecto al referente social que representa; no es una copia exacta del componente madre en la familia real del niño que juega sino un modo de representarla.

Tanto los contenidos como la forma gramatical de los enunciados, reforzados por gestos e inflexiones de voz, configuran el significante del significado cultural y juntos originan formas retóricas fijas a través del uso convencional que los niños hacen de ellas. Así, mientras que órdenes y amenazas son características de la madre en el juego de la casita, las exclamaciones *¡Ah!* *¡Cuidado!* *¡Al ataque!* etc. son rasgos característicos del discurso de los superhéroes.

La retórica opera como el conjunto de reglas de verosimilitud de cada juego. Son reglas impuestas en primer término por todos los discursos sociales previos sobre la familia y, en segundo término, por los discursos del juego propiamente dicho que restringen/abren el ámbito de lo posible en él. Son reglas de verosimilitud, no de verdad, en la medida en que son internas al discurso; pero el juego encuentra su coherencia o incoherencia en los discursos anteriores más que en el referente social al que representa. Es decir, el juego de la casita no representa a la madre y al hijo reales sino a un arquetipo que condensa lo socialmente aceptado y discursivamente definido como madre e hijo en el grupo social al que pertenecen los jugadores. La retórica del juego impone a éstos un límite de lo posible, establece lo que puede ser dicho y lo que hay que ocultar, lo que puede ser pensado y en qué términos, y cada tipo de juego tiene reglas específicas que operan como restricciones, imposición. Así, limitan el proceso de creación en el niño. El juego proporciona entonces al niño una cantidad finita de elementos y una serie de reglas de combinación que le permiten producir un número infinito de juegos. Cuenta con un margen de libertad y una serie de determinaciones que restringen su posibilidad de elección. Por tanto, la retórica del juego de la casita, si bien permite al ni-

ño jugar colectivamente, le impone restricciones necesarias para su integración al grupo. Siempre hay un nivel de violencia simbólica, de obligatoriedad, impuesto por la necesidad de hacerse entender al destinatario del discurso, sea éste real o imaginario.

Lenguaje y acción en el juego de la casita

Cuando juegan, los niños utilizan la lengua no sólo como un instrumento de intercambio, de información sino que, al jugar, ejercen funciones, realizan acciones que no son efectos o consecuencias del uso del lenguaje; son constitutivas, inherentes al hecho lingüístico. “La lengua comporta irreductiblemente un catálogo de relaciones interhumanas, todo un conjunto de papeles que el hablante puede elegir para sí mismo e imponer al destinatario.”

Por lo tanto, cuando el niño aprende un uso determinado de la lengua y lo ejercita en el juego, inseparablemente aprende formas de comportamiento social según la posición relativa que ocupa frente a los distintos interlocutores, reales o imaginarios, con quienes intercambia sus discursos.

Especialmente en el juego de la representación, el niño recrea situaciones sociales, actualiza lugares institucionales; y en particular en el juego de “la casita” toma como referente social/amplio la institución social de la familia. Pero un tipo particular de familia, la familia burguesa ideal: nuclear, monogámica, heterosexual, que no representa necesariamente la realidad, ya que en ésta existen además familias extendidas, otras en las que no vive el padre o la madre, etc. Esta familia en abstracto sirve de criterio de verdad, y a partir de éste se considera a cada familia real según sus diferencias respecto al modelo, y a éstas como una “desviación”.

La institución familiar que el niño recrea y actúa cristaliza relaciones de fuerza, de poder, sirve como sistema de distribución de los sujetos en la sociedad y respecto a ella se les encuadra, selecciona y excluye. Se establecen lugares socialmente definidos que conforman estructuras jerárquicas en las que se abre una gama de interrelaciones posibles y se excluyen otras a partir de una autoridad. Se conforma un sistema de derechos y obligaciones de los sujetos según el lugar que ocupan dentro de la institución. Se constituyen redes de relaciones a través de las que transita el poder y en donde los sujetos son puntos de conexión. Este sistema de normas — derechos y obligaciones — que define las funciones de los sujetos en el seno de la estructura familiar se expresa y se realiza implícita o explícitamente en los discursos producidos por los sujetos.

Para llevar a cabo el análisis concreto del juego “el papá, la mamá y los hijos”, hice una doble clasificación de los intercambios de comunicación entre los jugadores.* En la primera, agrupé los intercambios en dos clases: relaciones padres/hijos y madre/padre. En la segunda, clasifiqué los intercam-

*Ver Cuadros al final del artículo.

bios según su función comunicativa, de acuerdo a la instancia en la que recae la acción del destinador del discurso, para desembocar en el análisis de las reglas sociales implícitas en los actos de enunciación donde se manifiestan las relaciones de fuerza y poder que se establecen entre los interlocutores del discurso según el lugar que éstos representan.

La relación padres/hijos

La relación madre/hijo (cuadro N° 1) es el eje del juego de la casita. Representa el 54 % del total de intercambios de comunicación que se produjeron en el juego "el papá, la mamá y los hijos", objeto de nuestro análisis. La función de comunicación característica de esta relación es la función conativa. La madre pretende persuadir, afectar, en suma, obtener una respuesta por parte del hijo, destinatario de su discurso.

Las principales formas gramaticales que utiliza son: 1) la orden (40 % del total de intercambios madre/hijo). La madre busca un comportamiento por parte del hijo, la obediencia: *bájese o lo tiro y Váyase a trabajar.**

2) La interrogación (20 % del total de los intercambios comunicativos) con la que exige explicaciones, espera respuestas: *¿Qué estás haciendo Nancy? ¡Qué estás haciendo!*

La relación padre/hijo (cuadro N° 2) es secundaria en el juego de la casita, subordinada a la relación madre/hijo. En particular, en el juego que analiza —representa un 22 % del total de intercambios de comunicación.

La mayoría de estos intercambios —el 50 %— son también órdenes y preguntas. El padre ejerce un papel análogo al de la madre en cuanto al acto mismo de la enunciación. En este juego, el padre ejerce su autoridad en una modalidad más cercana y afectuosa, manifiesta en el uso del diminutivo: *¿Tú, hijita?*

En estos actos lingüísticos, la acción recae sobre el destinatario. Los destinadores —la madre y el padre— pretenden obtener una respuesta del hijo, le imponen la obligación de responder a su interpelación.

Para producir su juego, el niño utiliza distintas formas de intercambio que adquiere del conjunto de normas que comporta la lengua, según la imagen del lugar institucional que representa y su posición con relación a los distintos interlocutores del discurso. No es casual que Diana y Chava, los padres, elijan como formas de intercambio con los hijos la orden, la interrogación y la amenaza; tampoco lo es, que los demás niños las acepten como verosímiles. Hay un convenio implícito entre los niños que hace comprensibles estos comportamientos.

Los padres, al ordenar, establecen una relación jerárquica frente a los hijos e implícitamente afirman su derecho a hacerlo; lo mismo sucede cuando interrogan: imponen al hijo la obligación de responder y afirman su derecho

*Las frases citadas a lo largo de las siguientes líneas han sido tomadas del texto del juego. Cfr. la transcripción al final del artículo.

a fiscalizar, supervisar y evaluar, implicado en las preguntas *¿Qué estás haciendo?* *¿Tú, hijita?*

Las alternativas de los hijos frente a las interpelaciones de los padres son, en primer término, contestar o callar. En este juego, en el 90 % de los casos los niños responden con el silencio. Sin embargo, no todas las respuestas son iguales. En algunos casos, el silencio va acompañado de la acción esperada por el padre o la madre: cuando Chava ordena a los hijos *Váyanse a la escuela* y ellos obedecen y se van al otro changuero. * En otros casos, el silencio es muestra de resistencia: el hijo ignora la interpelación del padre, o va acompañado de una acción contraria a la esperada por la madre, por ejemplo, cuando Claudia sigue jugando arriba del changuero a pesar de la orden de Diana *Bájese o la tiro*. Durante el juego que nos ocupa, los niños jamás enfrentan a la autoridad, o niegan a los niños que desempeñan el papel de padre o madre el derecho a ordenar, interrogar, amenazar sino que optan por obedecer o desobedecer, respuestas que, en última instancia, corroboran la relación de autoridad/subordinación entre padres e hijos. Pero el silencio significa a su vez sumisión y resistencia; si bien el niño no impugna la imposición de los padres, experimenta en el juego la violencia y el conflicto que representa para él la dominación, producto de la relación de fuerzas desiguales. La experiencia del niño en el juego contradice y exhibe el ejercicio del poder gracias a que éste revive el conflicto y tiene posibilidad de resolverlo.

Cuando juega a la casita, el niño aprende e incorpora en un nivel consciente o pre-consciente que la madre y el padre ordenan e interrogan y que el hijo recibe las órdenes y tiene que obedecerlas, escucha las preguntas y se siente obligado a responderlas y si no lo hace está en falta. En el momento mismo de la enunciación, el niño actualiza las condiciones objetivas y materiales de producción de su discurso, es decir, el lugar que ocupa en la estructura social en general y en la institución que representa en particular —en este caso la familia— y definiendo su posición frente al interlocutor. Este proceso lo realiza mecánicamente. Así, el acto mismo de ordenar e interrogar lleva consigo una significación implícita: el derecho de la madre y el padre a ordenar e interrogar al hijo y, por consiguiente, la autoridad y el poder que tienen sobre él. El sujeto capta inconscientemente esta significación sin que jamás haya atravesado el umbral de su conciencia. Es decir, la acción concreta, el acto de hablar, es consciente pero la norma que lo respalda permanece implícita en el inconsciente del sujeto. La implicación opera como una manifestación involuntaria del hablante de manera que, aunque no haya intención de significar ni conciencia de la significación por parte del oyente ésta existe.

El desconocimiento de las condiciones de producción del discurso permite que la norma social se capte como ley natural, es decir, la autoridad corresponde a la naturaleza del ser padre y a la del ser hijo, la subordinación: no se

* *Changuero* es el nombre de un armazón tubular, una especie de cuadrícula espacial, donde los niños pueden trepar y descollarse durante sus juegos.

trata de un sistema de derechos y obligaciones socialmente definidos que permite el ejercicio del poder. El derecho de los padres a ordenar e interrogar y la obligación de los hijos a obedecer y responder a las interpelaciones paternas se naturalizan. Así el niño, a través de comportamientos lingüísticos, aprende y ejercita formas de comportamiento social. El poder sólo se da en acto, en las relaciones que el niño representa y realiza en el juego.

La relación padre/madre (cuadro 3)

La relación de los padres entre sí es un eje secundario en los juegos de la casita. En el caso del juego de “el papá, la mamá y los hijos”, representa el 24 % del total de los intercambios de comunicación. La presencia del padre añade a la diada madre/hijo, estructura fundamental del juego, la relación de pareja hombre-mujer y se rompe el equilibrio. En consecuencia, se establecen relaciones en triangulación madre-hijo-padre y se generan conflicto, rivalidad y competencia.

Es importante analizar esta relación ya que configura el eje de las relaciones de los personajes según el sexo, uno de los principales espacios de ejercicio y circulación del poder. En las relaciones entre los sexos se dan claramente relaciones de fuerza, relaciones de dominación/subordinación características de nuestra sociedad.

Las relaciones hombre/mujer que subyacen en las relaciones entre papá y mamá y que se manifiestan en el juego, son relaciones verticales y explícitamente conflictivas. En este juego, el padre y la madre entran en conflicto y se disputan la autoridad frente a los hijos; luchan por una posición dentro del juego; enfrentamiento que representa y simboliza la lucha de posiciones que se da en la institución familiar.

En el juego que nos ocupa, los principales actos de enunciación de la madre en su relación con el padre son: 54 % consultar, 18 % acusar y 9 % amenazar.

Diana, la madre, estructura un discurso eminentemente persuasivo, pretende controlar a Chava, el padre, pero en forma indirecta, implícita. Por su parte, el discurso de Chava es eminentemente expresivo, seguro de su posición de autoridad, no necesita convencer a nadie de ella.

La función predominante en sus actos de discurso es “decidir” (45 %). El eje fundamental de la relación entre padre y madre en el juego es la inclusión/exclusión de elementos — —hijos— en él.

Diana “consulta” y, al hacerlo, adopta una posición subordinada frente a Chava, según el lugar institucional que representa y el arquetipo de mujer sumisa que utiliza para producir su actuación. La madre toma un lugar subordinado y ubica al padre en una posición de autoridad que lo obliga a decidir, Diana consulta: *que no juegue José Alberto*, Chava decide: *que juegue*. Se opone el punto de vista de ella y su opinión es la que prevalece: J. A. se incorpora al juego.

Cuando Diana acusa al hijo con el padre, pretende desencadenar una acción en su contra: “el castigo”. Al acusar, se sitúa en una posición subordina-

da frente al hombre, al que erige en juez y verdugo. Diana espera y anticipa una respuesta represiva del hombre cuando amenaza al niño: *vas a ver... se va a enojar*.

Diana interpela y exige de Chava una respuesta autoritaria que se revierte contra ella; padece la subordinación, le otorga el derecho a decidir, juzgar, castigar, etc., derecho que se convierte para ella en obligación de someterse. Diana entra en conflicto y rivalidad con Chava. Este, por su parte, adopta la posición de intermediario, se ubica por encima de la madre y los hijos, primero interviene y busca la conciliación *A ver... a ver...*, se atribuye el derecho a juzgar y determinar quién tiene la razón.

El juego termina cuando Diana lo abandona, después de intentar resolver el conflicto interno que le producen, por una parte, la norma social que atribuye al hombre un lugar privilegiado y de la que ella misma es portavoz; y por otra, su deseo: decidir y ejercer ella misma el poder.

En la medida en que la norma social implícita en la práctica discursiva permanece oculta y en el inconsciente de Diana, no se puede explicar la ansiedad y el conflicto que vive. Pero el conflicto existe y con él la posibilidad de subvertir las relaciones de poder. Diana experimenta la violencia que representa la imposición de la autoridad de Chava y se revela. Abandona el juego y "la familia" se desintegra al perder un elemento fundamental para su desarrollo, la madre. Diana resuelve su conflicto y revierte la relación de fuerza, de poder, por la vía de la ruptura, claro ejemplo de cómo el juego es a la vez una instancia de ejercicio del poder y un espacio en el que el poder se expone y, por lo tanto, puede ser revertido.

Hasta ahora hemos hablado de la significación de los actos de la enunciación, de las formas gramaticales que usan los sujetos según la posición que ocupan respecto a sus interlocutores en el juego. Hay un nivel de la significación que comprende el contenido del enunciado y que abordaremos en seguida.

El eje fundamental de los enunciados producidos por los niños se refiere al papel que desempeñan los personajes en el juego según el sexo. Prescriben y fiscalizan las actividades de sus compañeros según arquetipos de varón y mujer socialmente definidos, pero que ellos redefinen y actualizan en el juego a consecuencia de las relaciones de fuerza y poder que se dan en él. Prueba de ello es el diálogo que entablan Diana y Ma. de Lourdes, cuando Diana comenta sobre un niño que juega con trastecitos: *Se va a convertir en niña*; y ML comenta respecto a Claudia que juega a trepar en el changuero con un grupo de niños: *Ella se va a convertir en niño*. Implícitamente, en el discurso de Diana y Ma. de Lourdes se expresa que existen actividades propias de hombres y que son distintas de las de las mujeres. Arrullar a las muñecas y preparar comiditas en los trastecitos son juegos femeninos, mientras que corretear, usar armas y máscaras, trepar, etc, son acciones propiamente masculinas. Algunos niños y niñas, como Claudia, trasgreden la norma y en esa medida quedan descalificados porque demuestran en los hechos que no existe una forma universal de comportamiento de los hombres contraria a la

de las mujeres.

Desde antes de nacer, el sujeto —niña o niño— tiene un lugar en el seno de la estructura familiar. En el proceso de incorporación a la sociedad, el sujeto debe encontrar el suyo, es decir, “convertirse en el sujeto sexuado, según la expectativa social y familiar”. Este proceso no es un desarrollo lineal, natural, sino una producción social y, por consiguiente, conflictiva. Se establece una lucha entre la expectativa familiar y social, hecha acto por los niños que quieren hacerla cumplir, y el deseo de los que no la cumplen. En este caso, Claudia y el otro niño no aceptan la imposición de la norma, siguen el impulso de sus deseos y juegan como quieren.

Asimismo, cuando Diana dice: *¿No se tienen que ir a trabajar? Ustedes son bien payasos... que ellas se queden, que los demás se vayan...* habla de un estereotipo del hombre al que le corresponde trabajar fuera de casa y de una mujer que tiene que permanecer en ella y realizar las labores del hogar. Diana interpela a los hijos y les asigna un lugar en la diferencia de sexos. Se apoya en una autoridad superior: la norma social y la regla del juego. Utiliza la expresión “tener que”, que implica obligatoriedad, está en la naturaleza del ser varón trabajar fuera de casa. Las niñas, por el contrario, deben permanecer dentro de ella como su lugar natural. En este caso, los niños aceptan las reglas sin discusión, como algo obvio, natural y verosímil.

En estos dos casos vemos que, si bien el poder encuentra en el juego un espacio para su ejercicio, es también en él donde se encuentra expuesto e impugnado por los niños.

Proceso de “naturalización” del juego

Una condición que favorece el ejercicio del poder es que las reglas de producción discursiva del juego —históricas y socialmente definidas—, se naturalicen, permanezcan ocultas para el sujeto a nivel preconsciente o inconsciente y las utilice mecánicamente.

A continuación me referiré al mecanismo de naturalización en el juego. Este aparenta ser, sin serlo, una copia de la realidad que representa. En el juego, los signos que el niño utiliza —expresión, mímica, etc.— están motivados por la realidad que representa y son análogos a los modelos que reproduce. La convencionalidad de la elección de esos rasgos y no otros para representar la realidad permanece oculta al sujeto. En consecuencia, el niño vive el juego como una representación “verdadera” de la realidad.

En el arquetipo de los padres compuesto por un significante, *la orden*; y su significado, “la autoridad”, y el arquetipo de la mujer y su significante, *cuidar niños, permanecer dentro de casa, consultar al marido*, y su significado, “feminidad”, y el arquetipo del hombre cuyo significante es *trabajar fuera de casa, resolver, decidir* y su significado, “masculinidad”, el niño vive las relaciones entre los significantes y los significados como naturales y no como formas convencionales de significar, de representar a los padres, a las mujeres y a los hombres. El niño vive las representaciones como hechos en sí,

efecto de la naturaleza de las cosas, que responden a características intrínsecas y por eso mismo universales, ser madre, padre, hombre o mujer, no como reglas del discurso. Este proceso de “naturalización” de los comportamientos sociales favorece la producción de un saber como saber verdadero, universal frente a otros.

Sin embargo, la experiencia del niño, muchas veces antagónica al modelo, irrumpe en el juego. El niño entonces vive en el juego el conflicto, adquiere conciencia de él y lucha.

Cuadros

(1) Relación madre-hijos (25/46 intercambios de comunicación)

MADRE			HIJO		
<i>Acciones</i>	<i>Funciones</i>	%	<i>Acciones</i>	<i>Funciones</i>	%
ordenar	conativa	40	silencio		40
interrogar	conativa	20	silencio		20
amenazar	conativa	16	silencio		16
acusar (c/p)*	conativa	8	silencio		8
describir	referencial	8	describir	referencial	4
decidir	expresiva	4	silencio		4
autorizar	expresiva	4	consultar	expresiva	4

(2) Relación padre-hijos (10/46) (22%)

PADRE			HIJO		
<i>Acciones</i>	<i>Funciones</i>	%	<i>Acciones</i>	<i>Funciones</i>	%
ordenar	conativa	40	silencio		40
autorizar	expresiva	20	silencio		20
explicar	metalingüística	20	explicar	metaling.	10
			burlarse	expresiva	10
condicionar	expresiva	10	silencio		10
interrogar	conativa	10	silencio		10

(3) Relación madre-padre (11/46) (24%)

MADRE			PADRE		
<i>Acciones</i>	<i>Funciones</i>	%	<i>Acciones</i>	<i>Funciones</i>	%
consultar	conativa	54	decidir	expresiva	45
			silencio		9
ordenar	conativa	9	ordenar	conativa	9
describir	poética	9	describir	poética	9
amenazar	conativa	9	conciliar	conativa	9
acusar (a/h)	conativa	18	silencio		18

* Se establece una relación triangular M-H-P.

Descripción del juego

Género: "la casita"

Juego: "El papá, la mamá y los hijos"

Sec. I

(El juego se inicia cuando Diana invita a Chava a jugar)

Diana: ¿Quieres jugar al papá y a la mamá? (1)

Chava: Tú eres la mamá y yo soy el papá (2)

Diana: (refiriéndose a tres niños que estaban a su alrededor) Ellos son nuestros hijos (3)

Sec. II

(Chava y Claudia se suben al changuero, Diana y Ma. de Lourdes se quedan abajo comentando acerca de un niño que juega con trastecitos)

Diana: Se va a convertir en niña (4)

Ma. de L: (refiriéndose a Claudia) Y ella se va a convertir en niño (5)

Sec. III

(Diana camina de un lado a otro supervisando que hacen los niños alrededor)

Diana: ¿Qué estás haciendo Nancy? ¡Qué estás haciendo! (6)

(Nancy permanece en silencio)

Sec. IV

(Diana se acerca a Chava que está arriba del changuero columpiándose y le dice)

Diana: Todos juegan, todos somos hijos de Dios (7)

Chava: Sí, todos somos hijos de Dios (8)

Sec. V

(Llega José Alberto y Chava lo invita)

Chava: Agarra lo que quieras (9)

(Se acerca Diana y opina)

Diana: Que no juegue (refiriéndose a JA) (10)

Chava: Que juegue (11)

Sec. VI

(Diana desde abajo del changuero se dirige a Claudia que se mece en él)

Diana: Bájese o la tiro (12)

(Claudia no le hace caso)

Diana: Bájese o la tiro (13)

(Claudia no le hace caso: Diana entonces se dirige a Jorge)

Diana: ¿Usted qué está haciendo? (14)

Jorge: Mami... (Diana lo interrumpe) (15)

Diana: Bájese o lo tiro (16)

Sec. VII

(Chava interviene en un pleito entre dos niños en el changuero.)

Chava: Ya hijo, ¡no le pegues! (17)

(Se voltea y le explica a otro niño)

Chava: Estamos jugando a la mamá y a los hijos (18)

(Se dirige a un niño que le estorba el paso en el changuero)

Chava: Hijito, déjame salir... (19)

Sec. VIII

(Diana se acerca a Chava para consultarle)

Diana: ¿Verdad que no juega José Guadalupe? (20)

(Chava no le contesta: Diana empieza a apuntar con el dedo en señal de ordenar a Ma. de Lourdes).

Diana: Guarda tu cuaderno, guárdalo como te digo (21)

(Diana le pregunta a Chava)

Diana: ¿Juega Alvaro? (22)

Chava: Que juegue pero que no agarre mi hipopótamo (23)

Sec. IX

(Diana se dirige a los niños que están trepados en el changuero)

- Diana: Váyanse a trabajar
Usted váyase con el papi (24)
(Chava, Alvaro y Jorge se van al otro changuero, Diana lo sigue)
- Diana: ¿Qué están haciendo? (25)
(Diana va y viene del changuero casa al changuero trabajo)
- Diana: Jueguen su juego, todo lo que quieran (26)
Sec. X
(Diana en el changuero casa trata de armar un juguete de Chava: éste se acerca)
Chava: Que juegue José Guadalupe (27)
Diana: (Mientras compone el juguete le dice a la niña que lo descompuso) Vas a ver, se va a enojar
(Voltea y le dice a Chava) Ella lo rompió... él lo compuso (28)
Chava: Tú, hijita? (29)
Sec. XI
(Todos los niños estaban reunidos a partir del problema del juguete; Diana se dirige a los varones y les dice:)
Diana: ¿No se tienen que ir a trabajar? Ustedes son bien (31)
payasos... que ellas se queden, que los demás se
vayan. (32)
Chava: Váyanse a la escuela (33)
(Se levantan todos los niños y Claudia y se van al otro changuero). (34)
Sec. XII
(Chava con los varones y Claudia suben al changuero y hacen ruidos como de coche)
Chava: Apúrenle hijitos (ruidos de coche). Ya llegamos. (35)
(Al bajar del changuero Chava se cae)
Claudia: ¡Papá se cae! Ya se va a acabar la escolita (36)
Sec. XIII
(Diana se acerca al changuero y le dice a Chava)
Diana: Que ya no juegue Jacobo (37)
Chava: A ver... A ver... (38)
Diana: Ya no voy a jugar, él agarra todas tus cosas (39)
Chava: Que ya no juegue (40)
(Diana regresa al changuero casa y Ma. de Lourdes le dice)
MA de L: Mami, ve la tarea (41)
(Diana revisa la tarea, impaciente voltea para todos lados)
Diana: Va a venir Jacobo, tú ya no juegas. (A todos los niños) (42)
Ustedes ya no juegan (Se acerca Chava y le dice:) (43)
Chava: Ven para acá (44)
(Diana le dice a Chava) (45)
Diana: Tuya no juegas (le dice a Ma. de Lourdes) (46)
Diana: Me cuidas mis cosas
(Diana se va y se termina el juego de la casa; los demás niños empiezan a jugar a la escuela y después de un rato se reintegra Diana como maestra).

Bibliografía

- O. Ducrot, *Decir y no decir*, ed. Anagrama, Barcelona, 1982.
- O. Ducrot y T. Todorov, *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, ed. Siglo XXI, Buenos Aires, 1972, p. 421.
- Ch. Metz, "El decir y lo dicho en el cine", en *Comunicaciones: lo verosímil*, ed. Tiempo contemporáneo, Buenos Aires, 1972, p. 17-30.
- R. Barthes, "Elementos de semiología" en *Comunicaciones: la semiología*, ed. Tiempo contemporáneo, Buenos Aires, 1976, p. 15-69.
- R. Barthes, *Mitologías*, ed. Siglo XXI, México, 1980, p. 257.
- N. Braunstein, *Psiquiatría, teoría del sujeto, psicoanálisis*, ed. Siglo XXI, México, 1980, p. 241.
- M. Foucault, *Microfísica del poder*, ed. La Piqueta, Madrid, 1978, p. 189.
- M. Pêcheux, "Formación social, lengua y discurso", en *Arte, sociedad e ideología*, no. 5, México, 1978, pp. 25-33.