

Televisión. Si corresponde a los nombres y características de los personajes que aparecen en la televisión en los programas de superhéroes.

Diferenciado. Si en el juego del niño cobra importancia el destacar los nombres de los diferentes personajes, sus diferentes cualidades y su exclusividad.

	Cotidiano	Televisivo	Diferenciado
<i>Ludemas</i>			
Superamigas C1	+	+ (-)	+
Mama C1	+	-	+
Mama C2	+	-	+
Superamigos C1	-	+	+
Superamigos C2	-	+ (-)	-
Luchadores C2	+	-	-
<i>Referente Televisivo</i>			
Superheroínas	-	+	+
Superhéroes	-	+	+

El objeto en la TV y los juegos.

1. Programas de televisión

El bien y el mal están bien definidos, los superhéroes pertenecen a la primera categoría y dedican su energía a lu-

char contra el mal. El objeto de los superhéroes es combatir el mal que en estos casos significa derrotar a los malechores que asaltan bancos o roban joyas y objetos de arte, así como vencer a los villanos que amenazan la paz en la tierra.

Sus superpoderes están puestos al servicio de la justicia legítima y la estabilidad del sistema.

2. Juegos infantiles

En el actante objeto consideramos el móvil de la acción, el objetivo que se propone el niño en su papel de superhéroes. Algunas veces utilizamos “asunto” y no objeto, ya que los niños en ese sentido juegan, no con una clara finalidad narrativa, sino con una excusa que desencadena una red de relaciones lúdicas. El asunto o actante objeto de su juego parece ser la repetición del conflicto o del placer y no el logro de un fin, persona o hecho concreto, características que se confirman en las teorías del juego.

Ejemplos:

En el prototipo 3 las niñas de ambos sectores coinciden en el objeto de su juego. “Jugamos a la casita”. Juego que aún la niña más renuente termina por consentir: (A4-7.)

Niña 1: —Lore, ¿quieres jugar?

Niña 2: —No.

Niña 1: —Pero no a los superamigos. Tú eres la bebé.

Niña 2: —No.

Niña 1: —¡Tú eres la mamá!

Niña 2: —No.

Niña 1: —Entonces yo te voy a inyectar.

Niña 2: —Yo no estaba enferma. Solamente medicina.

Niña 1: —Tú eres la enfermera e inyectabas.

Niña 1: —Entonces no juegas... bueno ¿a la mamá o al dentista?

Niña 2: —Yo sólo medicina. Bueno me ponía a ver la tele para que no me doliera.

Niña 1: —No te dolía.

Niña 2: —¡Mamá!!!

Otro juego: (A1-6)

Niña 1: —Ya salíamos en helicóptero.

Niña 2: —Mamá.

Niña 1: —Yo no era tu mamá.

Niña 2: —Eras la reina y yo la princesa.

Niña 1: —La gasolina se le sale. Trae gasolina; —para ser obedecida agrega:

Niña 1: —Yo soy la mamá de ustedes.

O de nuevo: (A2-5)

Niña 1: —Mami, encontré una silla para que te sientes.

Niña 2: —Ay, gracias, ¡y ya te dije que no me digas mami!

Niña 1: —Mamá-batichica.

Abundan juegos de hijas y mamás y de sus prolongaciones: tías, comadres, hermanas. Aun las mujeres maravilla se transforman en super-mamás con capas o las capas se transforman en delantales de hacendosas mujeres.

Ahora bien, en los escasos momentos en que las niñas del sector alto pueden ser captadas en su papel de super-heroínas se nota en el objeto una marca de asuntos femeninos:

Niña 1: —Ella era otra mujer maravilla, había dos mujeres maravillas. Ella es esposa de Rodrigo, y tú —al niño— mío. Somos dos mujeres maravilla y dos supermanes. (A4-5).

Niña 2: —Las mujeres maravilla son novias de los supermanes. La mujer araña de los hombres araña. Vamos por cuatro hombres. Corren las cuatro niñas involucradas. (A4-6).

En ambos sectores socio-económicos, las niñas también recurren a la debilidad para que los niños acudan a ellas:

—Soy la mujer maravilla. Auxilio. (A1-2, B2-2). Con tono de solicitar que el niño la pasee en el columpio.

O de nuevo en otro columpio:

—Llamando a Robin y a Supermán ¡más fuerte! ¡más fuerte! (B2-3)

En el caso de los niños, éstos se incorporan espontáneamente al juego de los superamigos.

Sus asuntos:

Dirigirse hacia alguna aventura, resolver problemas, atacar a los malos, salvar, organizarse y alejar a las niñas, en el caso de la clase 1. Corretear y luchar en el caso de los niños C2.

3. Objeto

Meta. Cuando la acción se caracteriza por la formulación de planes o proyectos de aventuras con un propósito preciso, puede o no llevarse a cabo la tarea formulada.

Mando. Cuando se considera como motivo esencial de la acción ejercer el poder en forma de mandato y orden.

Codificación. Cuando los integrantes se organizan, definen personajes, tema del juego, instrumentos, lugares, etc. de una acción que puede llevarse a cabo o no.

Enemistad hombres. Cuando el asunto de la acción es mostrar rechazo o aversión por el sexo masculino.

Enemistad mujeres. Cuando el asunto de la acción se caracteriza por la agresión al sexo femenino.

Solidaridad. Cuando se ejercita el compañerismo y la colaboración colectiva.

Búsqueda del sexo opuesto. Cuando el asunto es interpe-
lar a los compañeros del sexo opuesto.

Vuelo. Cuando el asunto de la acción es volar ficticia-
mente, sea formulado verbal o corporalmente.

Persecución. Cuando se recurre al correteo con interés de atrapar como motivo de la acción.

Autoprotección. Cuando la acción gira en torno a la protección de un espacio definido como propio o en defensa de su persona

	Meta	Codificación	Mando	Enemistad hombres	Enemistad mujeres	Búsqueda sexo op.	Solidaridad	Vuelo	Autoprotección	Persecución
<i>Ludemas</i>										
Objeto Mamá C1	-	+	+	+	-	-	-	-	+	-
Objeto Supermamá C1	-	+	+	+	-	+	-	-	+	-
Objeto Mamá C2	-	+	+	+	-	-	-	-	+	-
Objeto Supermán C1	-(+)	+	-	-	+	-	+	+	-	+
Objeto Luchas C2	-	-	-	-	-	-	+	-	-	+
<i>Referente Televisivo</i>										
Superamigas	+	+	+(-)	-	-	-	+	+	+	+
Superamigos	+	+	+(-)	-	-	-	+	+	+	+

El destinatario en la TV y los juegos

1. Programas de televisión

El programa da preferencia al objeto de la aventura, en otras palabras a la exaltación de las hazañas de los superpoderosos. Los destinatarios, cuando son gente común pasan a segundo término y son más bien indefinidos. Se destaca la aventura e importa menos el destinatario de la acción, salvo en el caso en que sea el mismo superhéroe

el que se encuentra en peligro y debe salvarse a sí mismo o a su supercompañero. En este caso adquiere una importancia mayor ya que se vuelve indisociable el sujeto, el objeto y el destinatario.

En los programas de superhéroes no existe el Destinador, ya que las capacidades de los héroes rebasan cualquier autoridad o categoría emanadora. El héroe posee en sí mismo los poderes con los cuales consigue su propósito, el mismo es, en este sentido, Destinador de sus hazañas.

En el caso de Batman y Robin y Supermán, son el comisionado o el jefe de Clark Kent quienes informan y envían a los héroes a resolver los problemas; sin embargo no son ellos quienes harían posible el éxito del superhéroe. En los casos del Hombre y la Mujer Araña, generalmente sus "intuiciones arácnidas" les hacen percibir el peligro sin necesidad de otro aviso.

2 Juegos Infantiles

La acción se realiza en función de un objeto y el destinatario es quien recibe los beneficios o perjuicios de dicha acción: en nuestros juegos el destinatario generalmente es el mismo sujeto. El niño juega para él mismo en esta etapa, como sujeto-héroe, a la vez protagonista y receptor de los beneficios del juego. Persiguen sus objetos con clara intención de disfrutar su juego y sin más destinatario que su placer personal.

Los juegos se realizan en equipo. En el destinatario se agrupan los personajes de la misma manera que en el sujeto que es colectivo y en el objeto que es común a todos: buscar interlocutores, interpelar amigos, perseguirse, etc. De esta forma el Destinatario es en la mayor parte de los casos "ellos mismos".

En los casos en que el Sujeto no es el mismo que el Destinatario, éste (el Destinatario) es depositario de las acciones negativas. No encontramos Sujetos que actuaran en "beneficio" de otro Destinatario ajeno a ellos mismos. En las situaciones en las que las niñas lograron un servicio de los

niños (variación del prototipo 2) fue con la misma fórmula: ellas Sujeto-Destinataria; ellos Ayudantes.

Otro caso en el que un niño Sujeto mencionó "En defensa de la Mujer Maravilla" (B2-1) no se refería a ninguna niña en particular y sin embargo, aprovechó la consigna para golpear a otros niños para salir él mismo triunfador en su aventura y destinatario de la acción.

Generalmente son grupos unisexuales, y cuando sucede que niños y niñas se relacionan negativamente en un mismo juego, el destinatario cambia y no es más el mismo Sujeto. Si son las niñas los sujetos (sólo en C.1) los niños son destinatarios de sus golpes y amenazas y viceversa (sobre todo en C2).

Los niños en esta edad, aseguran las teorías que revisamos sobre el desarrollo infantil, juegan sin una clara separación entre el juego simbólico y el juego motriz. De esta manera observamos que el Sujeto, también Destinatario, deposita en este último actante el placer que le da el ejercicio psico-motriz, así como la elaboración simbólica de su mundo. El actante Destinador se refiere a la categoría que permite ordenar el Objeto en el eje de la comunicación con el Destinatario. En nuestro caso hemos dejado vacío el espacio en las situaciones donde no se explicita el actante; sin embargo, queremos aclarar que implícitamente en todos estos casos el Sujeto se inviste también de Destinador, permitiéndose él sólo alcanzar su objeto y a la vez ser recipiente de sus bondades.

En los juegos en los que el referente es el Universo semiótico televisivo, el Sujeto-Destinador y destinatario son el mismo personaje, el niño que juega.

Cuando no coinciden se hace tomando un modelo de relación familiar social: S-D Mamá, d—hijas. En este esquema el D es sólo practicado por las niñas y sólo en la C1 los varones pueden ser afectados como "d" de las órdenes y amenazas femeninas.

El ayudante en la TV y los juegos

1. Programas de televisión

Características del héroe

Supermán: su super fuerza, visión calorífica, vista de rayos X, poder volar, valiente. Es líder del grupo de los Superamigos y completa las misiones de sus amigos del Salón de la Justicia.

Aquamán: Nadador a super velocidad bajo el agua y sin necesidad de oxígeno.

Batman y Robin: Duo dinámico. Batman posee una inteligencia superior y un gran surtido de tecnología a los que domina con el prefijo Bati. Robin lo acompaña y ayuda en todas las aventuras.

Gemelos Fantásticos: Los dos hermanos hacen chocar sus anillos para transformarse en diferentes objetos como por ejemplo hielo, turbinas, puentes, etc. Pueden volar.

Mujer Maravilla: Posee el "Látigo de la Verdad" para atrapar a los malhechores y obligarlos a confesar. Gran rapidez para correr y saltar, así como para evadir las balas de sus enemigos.

Mujer Araña: Inteligente, intrépida; posee poderes arácnidos que consisten en producir telas de araña para utilizarlas como lianas para escapar o llegar a lugares de acceso difícil para pegarse en la pared, así como para envolver a los malhechores.

Hombre Araña: Inteligente y, como en el caso anterior, posee el poder arácnido.

Los Cuatro Fantásticos:

Mujer Invisible: Activa, valiente, se vuelve invisible.

Hombre Elástico: Activo, toma decisiones. Líder del grupo, todo su cuerpo adquiere las características del elástico.

Hombre de Piedra: se convierte en un fuerte y voluminoso cuerpo de roca.

Hombre Antorcha: puede producir fuego y convertir su cuerpo en una gran antorcha.

Objetos

Telarañas, asta, palos, tubos, sirena de ambulancia, patrulla, pantalla gigante, controles, lazo de la verdad, rayos, radio control, batihelicóptero, batinave, batielevador, etc. roca, computadora, energía solar, antenas, radar, superaliento congelante.

Espacios

Salón de la Justicia, aire, montañas, tunel, universo, ciudad, calles, paredes, azoteas, bancos, torre de vigilancia, fondo del mar, centro del volcán.

2. Juegos infantiles

En el actante ayudante mencionamos las acciones y los objetos cuyas características ayudan al personaje en su aventura. Nos interesa saber de qué objetos y acciones reales o ficticios se apropia el niño para llevar a cabo su juego. Para esto hemos distinguido cuatro categorías en el actante: uso del espacio, objetos tecnológicos, uso de la capa, lenguaje, acción.

a) Uso del espacio: Cuando hablamos del manejo del espacio nos referimos al uso afectivo que hace el niño del patio del recreo. Observamos que el niño y la niña juegan de diferente forma el mismo espacio y los objetos que lo demarcan, transformándolos de diversas formas en elementos ayudantes. Comparamos estos usos con aquéllos que proponen los superhéroes de la televisión.

b) objetos tecnológicos: Después de ver los programas televisivos de superhéroes no queda duda de la importancia de la tecnología como elemento ayudante de los personajes en sus aventuras; buscamos aquí conocer la apropiación que hacen los niños de estos instrumentos en su juego.

c) Uso de la capa: La capa fue el único elemento que nosotros dimos a los niños. Por su referencia directa a los programas televisivos de Superhéroes, buscamos el uso que los niños le dan en el juego.

Analizamos cada una de estas categorías de acuerdo con las pertinencias observadas.

a) Uso del espacio

Los niños varones de ambas clases se desplazan por el espacio correteando y subiendo. Podemos definir su uso como fuera y arriba.

—Vamos ¡al ataque! (B5-1, A2-1).

—Yo vivo en el techo. (A2-1).

—Yo igual. (A2-1).

—Me puedo trepar porque soy araña. (A1-4).

O bien se desplazan de arriba hacia abajo.

—Voy a bajar volando y los voy a perseguir. (A3-1).

—Tengo que bajar rápido volando. (A3-2).

—Me voy a echar de cabeza. (A1-4).

O bien de fuera hacia dentro: (A2-4).

—Ahí están los gusanos, golpea a las niñas.

—Mira vamos a espantarlas (carrera en dirección del changuero, “casa” de las niñas). (A2-4)

Los niños de ambas clases sociales dominan el “arriba” al subir y trepar por los changueros y resbaladillas.

Los niños de la clase 1 agregan un arriba imaginario: “volar”, mientras los niños de la clase 2 que no “vuelan” usan el arriba para “echarse como Superman”. El afuera hacia dentro es usado en ambos casos para atacar las niñas que se encuentran “adentro”. No obstante, que el abajo y el adentro son espacios no favorecidos por lo va-

rones, usan el abajo cuando caen en las luchas. Los niños de la clase 1 usan un dentro como punto de partida y para organizarse siempre para salir a actuar, escapar y atrapar.

Los espacios subjetivos tienen la cualidad de transformarse en escenarios de aventuras diferentes y así vemos que: las niñas de ambas clases establecen con especial disposición su espacio en un "dentro":

Niño: (A2-3) (bajo un changuero) —¡esta batichica está en la arena movediza!

Niña: —Esta es mi casa ¡fíjate!
Sígueme a la casa. Para allá adentro.

Casita puede ser entre unos arbustos, bajo changueros, escaleras o resbaladillas o contra un muro si no existe más.

En el caso de que jueguen a los superamigos los lugares son naves o coches cerrados. Existe además un interés singular por defender este espacio cerrado:

(Bajo un changuero). (A2-3).

Niño: —Voy al batimóvil.

Niña: —Esta es mi casa (Paola les pega a los niños).

—Déjalos, Paola.

—Cuídamela (mientras sale).

—Nos apartan la llanta. (A4-5).

—No se puede pasar por aquí. Están apartados. (A4-3).

—Yo estaba en la casita. ¡No! era mi casita. (A5-2).

(No la deja entrar).

Niña: —Usted no entra.

—¡Es casita! (gritando pegada a la pared para que no la jaloneen los niños). (B1-2).

—Ven a cuidar tú, Alejandra; para echarme un brinco (B4-1) (toma turnos para brincar del lavadero y para cuidar la casita).

b) Objetos tecnológicos

Los niños utilizan mayor número de instrumentos tecnológicos que las niñas y existe una considerable diferencia entre niños de una y otra clase.

Mientras que los niños de la clase 2 apenas mencionan los medios tecnológicos de mayor sencillez (nave, rayos, coche rápido) los niños de la clase 1 hacen un despliegue de sofisticación: micrófonos, magnavoces, botones, antenas, rayos, cables, submarinos, cohetes, batilazos, supercohetes, batilanchas, torpedos, maquinaria, volantes, computadoras, aliento que congela, controles, bombas, *rêlôj* que transforma...

Su uso es constante y es un ingrediente esencial para el juego.

—¡Vamos! ¡Al batisubmarino! (A2-4).

—Rápido a la nave, a escapar. (A2-1).

—¡Yo ya me voy a subirme al automóvil, adiós! (A2-1).

—La bomba va a estallar, si la tocas, estalla ¡No! (A2-1).

—Voy a desactivarla. (A2-1).

Las niñas de la misma clase prestan menor atención a los instrumentos tecnológicos y si se sirven de ellos lo hacen de forma doméstica: (A1-6)

—Hay que ponerle mucha gasolina (al helicóptero).

—Arráncalo, ven, ven.

—Yo soy la mamá de ustedes. La gasolina, trae mangueritas para ponerle.

—Vete al avión. Era un sueño lo que vivíamos. (A4-3)

—Esto era nuestra cama-coche, casa-coche.

—Yo sólo medicina. Bueno me ponía a ver la tele (A4-7) para que no me doliera la inyección.

Niña: —Me voy a la nave. Voy a manejar. Tic, tic, tum. (A4-3).

Niño: —Mamá, estabas manejando. (A5-1).

O también utilizan la tecnología para llamar a los niños:

—Vamos a subir la antena para hablarle a los superamigos. (A4-7)

—Aquí era el botón. Este era para bajar y subir la antena

—Una nave espacial en el cielo (indicando con el dedo). (A5-1).

Las niñas de la clase 2 no juegan con elementos que no sean estrictamente caseros: comiditas, lavaderos, pastelitos. En cuanto a tecnología, un solo juego:

—Se suben al camión. (B1-1).

Y en otro de carácter hogareño mencionaron el lazo de la Mujer Maravilla:

—Buscaremos un lazo mágico. ¡Búscales allá! (B4-3).

—Ustedes eran mis hijas, ¿sí?

Que finalmente al encontrar “velitas” y “víboras” desenlaza en:

—Hay que hacer pastel (B4-3 también B4-1, A2-5).

c). Uso de la capa

En relación al objeto capa y al vuelo, es actividad principalmente de los niños de clase 1. Para los niños de clase 2 las capas no son instrumento para volar sino de lucha y su importancia radica por su calidad de posesión:

—No romper mi capa porque se me “rota” mucho mi fuerza. (A1-3).

—Ya está rotada mi capa. (B4-3).

—Otra rompida, ji, ji, ji. (B4-3).

—Pinche, puto hijo de tu madre, ¿por qué me quitas la capa?

—Ya me la rompieron. (Llora). (B2-3).

En cambio en los niños de clase 1 la capa cobra importancia para el vuelo, se convierte en el medio de locomoción y transposte durante todo el juego; sin embargo, su descompostura no significa una pérdida considerable.

—Se me rompió la capa. (A4-4).

—No importa, eso es lo de menos. (A4-4).

—Estoy volando. (A1-3).

—Yo también. (A1-3).

- No se vale tirar, volaré. (A1-3).
- Estoy jugando a que estoy jugando volando yo. (A1-4).
- Yo puedo volar. (A2-1).
- Yo estaba volando revisando que no hubiera problemas. (A2-1).
- No pueden volar. Fallaron, vámonos. (A3-1).
- ¡Qué padres capas! (A3-2).
- ¡Qué padre vuelan! (A3-2).
- ¿Verdad que Batman también tiene capa? (A3-2)
- También Supermán. (A3-2).

Las capas son objetos apenas apreciados por las niñas. Aunque algunas muestran entusiasmo, existen otras que se niegan a ponérselas.

Durante el desarrollo del juego la capa pasa inadvertida o se convierte en excusa y condición de otro juego:

Niña: —¿Puedo jugar? (A2-5).

Niña: —Sí pero ponte una capa porque las que no tienen capa no juegan. Tú vas a conseguir velitas. Aquí es nuestra cocina.

Niña: —Juguemos a los Superamigos. (A4-7)

Todas: —No

Niña: —Quítate la capa

Niña: —Quítate la capa (se quitan capas y se las ponen de faldas).

Niña: —¡¡¡Toro, toro!!! (hace movimientos de torero).
¿Dónde dejó la capita? (A3-).

Niña: —Sí nos la podemos llevar (se refiere a las capas). (A4-5).

Niña: —La quiere para su perrito.

3. Ayudante

a). *Uso del espacio*

El espacio que consideramos es definido por las declaraciones de los niños o por su uso y posesión delimita un lugar propio para desarrollar sus actividades.

Arriba. Cuando en el juego se alude a un espacio más alto localizado real o ficticiamente sobre el patio escolar.

Abajo. Cuando los niños juegan bajo un objeto del patio escolar así como en rincones o pegados al muro que delimita el espacio del juego.

Abierto. Cuando se ocupa un espacio de dimensiones más amplias y en la circunferencia del patio escolar.

Cerrado. Cuando el espacio definido como propio es cubierto, ya sea por objetos o con el propio cuerpo de los niños.

	Arriba	Abajo	Abierto	Cerrado
<i>Ludemas</i>				
Espacio Mujeres C1	-(+)	+	-(+)	+
Espacio Mujeres C2	-	+	-	+
Espacio Hombres C1	+	-	+	-(+)
Espacio Hombres C2	+	+(-)	+	-
<i>Referente Televisivo</i>				
Espacio Superheroínas	+	+	+	+
Espacio Superhéroes	+	+	+	+

b). Uso de los objetos

Objetos tecnológicos. Los instrumentos que utilizan los niños ficticiamente en su juego. Hemos considerado las herramientas que mencionan o que gestualizan ya sean de elaboración tecnológica o de origen mágico, ya que la edad de los niños y su escaso conocimiento del funciona-

miento tecnológico hacen que se confundan ambos mecanismos.

Televisivo. Cuando su origen es el programa de la televisión.

Transporte. Cuando utilizan instrumentos mágicos-tecnológicos para desplazarse de un lugar a otro. Pueden sólo señalarlo aunque no se “transporten” en su juego.

Uso doméstico. Cuando la tecnología que emplean tiene su referente en la tecnología que se usa en el hogar.

Bélico. Cuando los instrumentos se utilizan en su juego para destruir ficticiamente personas u objetos.

	Televisivo	Uso doméstico	Transporte	Bélico
<i>Ludemas</i>				
Objetos Tecnológicos	+	+	+	-
Mujeres C1				
Objetos Tecnológicos	-(+)	-	+	-
Mujeres C2				
Objetos Tecnológicos	+	-	+	+
Hombres C1				
Objetos Tecnológicos	-	-	+	-
Hombres C2				
<i>Referente Televisivo</i>				
Objetos Tecnológicos Mujeres	+	-	+(-)	+
Objetos Tecnológicos	+	-	+(-)	+
Hombres				

Personas. Son los personajes que ayudan al sujeto como parte de la acción.

Mismo sexo. Cuando el personaje que ayuda es del mismo sexo del sujeto.

Sexo opuesto. Cuando el personaje que ayuda al sujeto es del sexo opuesto.

Televisiva. Cuando la persona que ayuda pertenece al código televisivo.

Lazo parental. Cuando la persona que cumple con la función de ayudar al sujeto tiene un lazo parental (ficticio) con éste.

	Mismo sexo	Sexo opuesto	Televisiva	Lazo prental
<i>Ludemas</i>				
Personas Mujeres C1	+	+	+	+
Personas Mujeres C2	+	-	-	+
Personas Hombres C1	+	-	+	-
Personas Hombres C2	+	-	-	-(+)
<i>Referente Televisivo</i>				
Superheroínas	0	0	+	-(+)
Superhéroes	0	0	+	-(+)

c). Uso de la capa

Nos referimos al objeto capa que les ofrecimos a todos los niños como elemento detonador del juego de los superamigos.

Condicionante. Como elemento determinante del juego que producen los niños.

Funcional. Como elemento útil que ayuda en el desarrollo del juego.

Valor objetual. Cuando la capa adquiere valor por su mera calidad de objeto.

	Condicionante	Funcional	Valor objetual
<i>Ludemas</i>			
Uso de Capa Mujeres C1	-(+)	-	-
Uso de Capa Mujeres C2	-	-	-
Uso de Capa Hombres C1	+	+	-
Uso de Capa Hombres C2	+	+	+
<i>Referente Televisivo</i>			
Superheroínas	-(+)	-	-(+)
Superhéroes	+	+(-)	+

El oponente en la TV y los juegos

1. Juegos infantiles

Finalmente en el *actante oponente* observamos que existe el ingrediente oponente de formas distintas en aquellos juegos que se basan en la narración televisiva y en los materiales de contenido cotidiano. En este actante clasificamos aquello que se interpone para el desarrollo del juego, sea como parte de la narración o de la dinámica interna, ya que ambos son inseparables en el juego infantil.

Los oponentes en el juego de los niños de ambas clases son explícitos y pertenecientes a su juego.

Los oponentes de los Superamigos, como en la televisión, son Luthor, los malos, los malhechores, la kryptonita azul y roja, las arenas movedizas, las bombas que estallan, las explosiones, incendios, robos, asaltos y engaños. Todos ellos, objetos y personas, son imaginarios. Cuando se juega se habla de ellos pero no se personifica en algún niño.

En los casos en que alguno se presenta como el malo es con la esperanza de poder participar o llamar la atención en un juego donde no ha logrado tener un lugar.

Niña: —¿Están jugando? yo soy mala.

—¿Están jugando a los superhéroes?

(Es ignorada por los niños). (A1-2).

Otro ejemplo en un momento de cofradía entre los superamigos llega Juan Carlos a romper el rito de un golpe:

—Yo soy malo. (A3-1).

O bien:

—Pido ser Supermán malo. Que diga, Supermán bueno. (A1-5)

—No quiero capa porque los malos no usan capa. (A3-1).
(se echa a correr para que lo atrapen).

Como oponente a la dinámica del juego encontramos los golpes:

—No se valen golpes, David. (A3-1).

O las niñas:

—Vamonos somos las brujas. (A2-4).

—Ahí están las gusanas. (A2-4).

—¡Golpea a las niñas!

—Mira vamos a espantarlas.

—Se está volviendo loca (se refiere a una niña). (A2-1).

Como oponente a la dinámica de interacción encontramos también el no lograr diferenciar su personaje o repetir un mismo nombre propio: (A3-2)

Niño 1: —Yo soy Supermán.

Niño 2: —No, yo soy Batman y el es Supermán, tú eres Robin.

Niño 1: —Bueno, Robin.

Niño 2: —Se le está saliendo la gasolina.

Niño 1: —Yo soy Supermán.

Niño 2: —No.

Niño 1: —Yo también puedo brincar...

—Yo soy Supermán.

Niño 2: —No, acuérdate que eras Robin.

Niño 1: —No porque tengo capa de Supermán.

Niño 2: —Yo también, ¿qué había?

—Tú eres Robin.

—Son muchos supermanes, tú eres Supermán enemigo.

Los Oponenete de los luchadores de C2, fieles a su código, son la momia, la rata, pulpo marino, vampiro, superamigo y Supermán falso.

Estos personajes aunque son el elemento antagonista son personificados por los mismos niños que pasan de un rol (de Sujeto) a otro (de Oponente). Más que personajes negativos, los niños buscan contrincantes para su lucha, pueden ser uno contra uno o varios contra uno.

—Armando atrapa ¡Corre rata! (B2-1).

—Estamos hambrientos. (B4-2).

—Al ataque... (B4-2).

Oponente a la dinámica del juego es cuando se exageran los golpes y luchas, y los niños “ya no juegan”:

—No me alcanzas, momia. (B1-2).

—Momia, momia. (B1-3).

—Niño momia: ya no juego (después de recibir golpes fuertes).

El “estar cansado” es otra característica de los niños de esta clase que interrumpe el desarrollo del juego.

—Estoy cansado, vamos a sentarnos un ratito, ¿sí? (B1-3).

—Estoy cansada. Yo también. (B4-3).

—Yo ya no juego, ya me cansé. (B5-1).

—Ya, ya, ya no juego, bueno sí, pero voy a descansar.

En el caso femenino los oponentes son los niños que invaden el terreno de “la casita”. Las niñas de la C1 a diferencia de las de la C2 se enfrentan y atacan a su vez a los niños.

—Mami nos das hechizos para los hombres, para que se mueran tantito. (A2-3).

—¡Ya! los vamos a acusar. (A2-5).

(Paola golpea a los niños). (A2-3).

Ceci: —Déjalos Paola (en tono de señora chocante).

Niño: —Si no nos molestan no las vamos a lastimar

Paola: —Mami, me están molestando.

Niño 1: —Se acerca.

Bárbara —Tú vete con los hombres (A2-5).

Niño 1: —¡Oye no!

Bárbara —Les voy a pegar muy fuerte.

Niño 1: —Es mía (una silla).

Niño 2: —¿Qué desean, qué hacen?

Bárbara —Váyanse con los hombres.

Niño: —¿Qué son esas bolitas?

Niña: —Son cacahuates.

Niño: —Una amiga me las dio y si te las comes te mueres.

Niña: —Ay los hombres que se vayan fuchi, fuchi, fuchi.
(Los avienta).

2. Oponente

a. *Objetos*. Materiales reales o ficticios que utilizan los niños en su juego como elementos oponentes

Televisivos. Aquellos objetos que encuentran su referencia en los programas de superhéroes.

Ausencia de capa. Cuando el no tener capas se convierte en elemento oponente.

	Televisivo	Ausencia de capa
<i>Ludemas</i>		
Objetos Mujeres C1	-	-(+)
Objetos Mujeres C2	-	-
Objetos Hombres C1	+	-
Objetos Hombres C2	-(+)	+
<i>Referente Televisivo</i>		
Superheroínas	+	-
Superhéroes	+	+

b. *Personas*. Son los personajes que como parte del juego interfieren en la realización del deseo del sujeto.

Mismo sexo. Cuando la persona que se interpone entre el objeto y el sujeto es del mismo sexo de éste último.

Sexo opuesto. Cuando la persona que se opone al sujeto es de su sexo opuesto.

Ser malo. Cuando la maldad del personaje se convierte en el elemento oponente.

Televisivos. Cuando las personas oponentes tienen su referente en los programas de superhéroes.

	Mismo sexo	Sexo opuesto	Ser malo	Televisivo
<i>Ludemas</i>				
Personas Mujeres C1	-	+	-	-
Personas Mujeres C2	+	+	-	-
Personas Hombres C1	-	+	+	+
Personas Hombres C2	+	-	-	-
<i>Referente Televisivo</i>				
Superheroínas	-(+)	+	+	+
Superhéroes	+	-	+	+

Notas

Capítulo III

- 1). Greimas, A.J., *Semántica estructural*, Editorial Gredos, Madrid, 1976.
- 2). Mier, R. *Introducción al análisis de textos*, Editorial Terra Nova, UAM-X, México D.F., 1984, p. 59.
- 3). Greimas, A.J. *Semántica estructural*, *op. cit.*

Capítulo IV

Conclusiones: Reproducción televisiva versus cotidianidad

¿Cuál es la apropiación que hacen los niños de un programa televisivo? ¿Cómo intervienen las condiciones de existencia de los pequeños receptores en el uso que le dan a la TV?

En los resultados de nuestro análisis, hemos encontrado por lo menos cuatro modelos de apropiación televisiva (niños y niñas de dos clases sociales) y que se hacen patentes en el análisis actancial, así como en el semántico por semas. Para aproximar una explicación a estos resultados consideramos las características psicológicas, así como genético-estructurales del niño con la intención de relacionarlas con el enfoque sociológico bourdeano de manera de comprender la formación del individuo en un proceso resultante de la interacción del niño (en la etapa que nos interesa) con su clase social y las instituciones (entre ellas la televisión).

En este capítulo presentamos una interpretación posible del por qué los niños de cuatro grupos distintos se apropian algunos rasgos del referente e ignoran o deforman otros. Dado que la narrativa es la base de los programas de superhéroes y la acción de los personajes es fundamental, nuestros modelos de análisis nos han permitido señalar la presencia y ausencia de estos rasgos particulares en el juego de los distintos niños.

El sujeto

El sujeto en el referente televisivo es un personaje al que se le atribuyen ciertas características y acciones. El análisis de nuestro catálogo de superhéroes nos permite asir su sistema y compararlo con el sujeto del juego infantil. Empezamos por revisar los nombres propios (NP) que son "apropiados" por los niños para explicarnos la presencia o ausencia de los semas "televisivos", "cotidiano" y "diferenciado".

Barthes observa que el nombre propio es la unidad verbal que tiene el poder más alto de constituir la esencia del discurso literario. Los nombres propios son capaces de desencadenar novelas. En forma similar vemos que el nombre propio desata y construye juegos infantiles. Supermán, Halcón Negro, Acuamán, Batichica, Batman y Robin, son nombres que al encontrar interlocutor constituyen el juego mismo. Por esto, comprender los nombres propios que manejan los niños es conocer una parte significativa del juego.

Supermán en el código del hablante remite al código del NP de una forma circular. Supermán encierra la fuerza, el valor, la omnipotencia. Cuando el niño escucha (o pronuncia) "yo soy Supermán" se traslada al juego de superhéroe, sus superpoderes y superhazañas así como a sus propias fantasías heroicas. En cambio las palabras comunes, por ejemplo "yo soy fuerte y valiente" no conforman un juego ya que podrían en este caso referirse al juego del vaquero, del policía o a un simple reto o provocación. Ser fuerte no habla del mecanismo interno del juego, Supermán es la esencia del juego mismo.

Barthes encuentra tres características del NP¹: el poder de *esencialización*, es decir, sólo remite a un referente. Supermán es sólo uno y no se confunde con ningún otro personaje del mundo infantil. El poder de *citación* ya que encierra en sí mismo la esencia del personaje. Supermán es fuerte, valiente, invencible. Cuando exclama "yo soy Supermán" los involucrados comprenden y pueden inter-

venir en la producción de un discurso colectivo. El poder de *exploración* que se refiere a la capacidad que tiene el NP para despertar experiencias y sentimientos. El juego es un pasaje hacia el dominio y comprensión de conflictos y emociones, y el NP es aquí el vehículo para el viaje. El sentimiento de inferioridad (entre otros) del niño de cinco años tiene su contraparte en "ser Superman". El niño explora en el NP sus sentimientos más profundos.

El NP no es un índice, no se encuentra en contigüidad con el objeto denotado. El NP significa y no de la forma que significa un nombre común. Perro, animal doméstico que ladra, puede tener sentidos distintos, hasta contradictorios: perra vida o fidelidad de un perro. El nombre común libera sólo uno de sus sentidos a la vez. Al NP, rebotante de sentido, le es indiferente el sintagma en donde se encuentra.

El NP de Superman encierra un relato completo del que el niño, según su contexto va a quitar o agregar elementos. La hipersemanticidad del NP permite que el usuario se remita a su experiencia íntima. Para Barthes el nombre propio se asemeja muy de cerca a la palabra poética. El NP encierra una gama de posibles lecturas por su riqueza semántica. Contiene en sí una historia que se expande a las necesidades del usuario. *Supermán* es la historia televisiva más la experiencia vivida del pequeño superhéroe, encontramos que por clase social y por sexo, los niños se apropián y hacen un uso distinto del NP televisivo.

Los niños de clase alta descubren en el NP la posibilidad de perseguir y dominar con alta tecnología bélica al enemigo. Los niños de clase baja también encuentran que Superman les permite perseguir y dominar, más no al enemigo interplanetario (como los primeros), sino a su pequeño compañero que gustosamente accede ser interlocutor en una lucha cuerpo a cuerpo. En los primeros está presente el sema televisivo, en los segundos el sema cotidiano. Ser Superman en la clase alta incluye distinguir entre buenos y malos; los niños son buenos por definición,

los malos son puestos fuera del patio escolar en el amplio universo. Ser Superman implica diferenciarse, no puede haber más de uno como no puede haber más de un Batman o Robin. Los recursos son múltiples: "yo soy Superman I, yo Superman II, yo Superman III.... Yo soy Superman 80,000", o bien "yo soy Superman de Can Cun. Yo soy Superman de Chihuahua, yo de Disneylandia..."

Ser Superman en la clase baja no denota el mismo juego, las reglas son distintas: "*somos supermanes, somos los superamigos*". En sus luchas no es importante quién es bueno o malo, se toman turnos y no se define el valor categóricamente, como en la lucha libre "lo inteligible es cada momento y no la continuidad. El espectador no se interesa por el ascenso hacia el triunfo; espera la imagen momentánea de determinadas pasiones... es una suma de espectáculos, ninguno de los cuales está en función del otro: cada momento impone el conocimiento total de una pasión que surge directa y sola, sin extenderse nunca hacia el coronamiento de un resultado".²

El sema "diferenciado" aparece en los varones de C1 y está ausente en los varones de C2. El NP descubre dos preocupaciones distintas. Los pequeños de clase alta traslucen su mundo, lo importante es ser distinto, *number one* si fuera posible. Los niños de extracción obrera se complacen con participar en el espectáculo excesivo: luchar, vencer de forma abrumadora al contrincante, recomenzar.

Unos pelean entre iguales y ser malo o bueno es relativo, Bucanero, Apache y Supermarica en el golpeteo se confunden. Confusión que no sucede entre Superman y Luthor, ni siquiera entre Batman y Robin. Cada uno tiene su especificidad. En la clase alta no se acepta fácilmente ser malo, ni siquiera segundón. Puestos fuera y lejos los malos, requisito de un buen funcionamiento interno del juego, los niños de la clase alta se arman de tecnología bélica de alto alcance, rayos que matan, alimentos que congelan, bombas, y no así de cuchillos o pistolas que implicarían un encuentro cercano entre iguales.