

Lo que el NP nos permite conocer en el juego son las temáticas e intereses de los niños así como el uso que hacen de los contenidos televisivos. Los niños varones reciben con gusto el NP de Supermán ya que les sugiere la persecución acompañada del vuelo o la fuerza física, significados que evoca el NP y que incluye la modalidad intrusiva de esta edad. El ataque, la conquista, la insistencia repetida del varón de cinco años están contenidos en el NP televisivo.

Ahora bien, si Supermán interpreta a los niños de ambas clases sociales, los niños de clase baja agregan un modalidad al NP de Supermán. Existen otros NP que se utilizan frecuentemente en el juego en forma de apodo; se es "*El Bucanero, El Can Negro, El Huracán*", etc., y no sencillamente Bucanero, Can Negro o Huracán. El apodo nos remite de nuevo a la lucha libre, que es en realidad el juego de los niños de clase baja. El apodo es de tradición popular, se llama a las personas por lo que saben hacer o por una característica sobresaliente. El NP puede no llegarse a conocer como sugiere el detective en la novela de Manuel Rojas "no me importa cómo te llamas, sino cómo te dicen". El hampa, los bandidos, los héroes populares tienen apodos que resaltan particularidades de una forma aun más precisa que el NP. Para los niños de clase baja es más importante tener cualidades de un Huracán y apodarse por lo tanto "El Huracán", que llamarse Huracán y aludir a ellas. Es más inlegible ser "como" un Huracán por comparación, que ser, por sustitución, Huracán. La lucha libre, dice Barthes, es un espectáculo de claridad total, exige una lectura inmediata, no hay espacio para implícitos ambiguos.

Los niños se apropian de la televisión cuando ésta les habla al oído de sus intereses más profundos. Batichica, la Mujer Maravilla y la Mujer Araña no ofrecen escenarios para los sentimientos femeninos. El volar, trepar, derrotar, de las superamigas televisivas son características táticas que no encuentran respuesta en las niñas que se regocijan en la maternidad. El nombre (¿propio?) de

mamá produce un estímulo más atrayente para el juego de las pequeñas. El sema "televisivo" aparece con poca fuerza en las niñas de ambas clases. Es el sema "cotidiano" el que las caracteriza.

No es sólo la clase social, sino el sexo también que interviene en la lectura del NP. El relato televisivo de la superheroína y las connotaciones tecnológicas y bélicas no cuajan en las mujeres. Ser en el juego la Batichica o la Mujer Maravilla es para ellas ser mamá. A la exclamación "yo soy Batichica" corresponde "y ustedes mis hijas". La historia que desencadena el nombre común "mamá", adquiere en el juego las características de NP. "Yo soy Mamá" tiene poder de esencialización, de citación y de exploración. Ser la mamá remite de una forma más poderosa a la omnipotencia y a la autoridad que el NP televisivo. Ser Mamá autoriza a dirigir el juego, dar órdenes, coordinar las actividades, proteger a las hijas y ser obedecida por ellas. Estas características son válidas también frente a los niños: niño (bajo changuero): "No me hacen daño porque yo soy Supermán. Esta Batichica está en las arenas movedizas". Niña (bajo mismo changuero): "ésta es mi casa, fíjate". Niño (se retira derrotado) "Si no nos molestan no las vamos a lastimar".

En esta etapa de su desarrollo para ambos niños y niñas, Mamá se vive con mayúsculas, como nombre propio, como personaje principal. Ni Batichica, ni la Mujer Maravilla, ni siquiera Supermán son superiores en el juego a Mamá. Mamá desencadena la historia familiar y contrario a la explicación tradicional freudiana parece no prevalecer la autoridad masculina (ni los deseos, ni envidias que conlleva) sino más bien una autoridad maternal. La niña desaprovecha la oportunidad de ser Mujer Maravilla por la omnipotencia de ser Mamá y el niño se somete con naturalidad al poder femenino.

Una observación final sobre el uso del NP. Los niños y niñas que juegan tienen también su NP y lo usan de forma distinta según la clase social a la que pertenecen. En la clase alta los participantes se llaman: Rodrigo, Mano-

lo, Ma. Fernanda, Ceci, Paola, etc. todos tienen su NP; en un juego se llegó a mencionar hasta el de un médico: "mi doctor se llama Doctor Lozano". En la clase baja se interpelan poco por su NP y más frecuentemente aluden a la relación con su interlocutor: "hijo", "hermano", "amigo".

Llamarse por un nombre propio o por una relación comporta diferencias. En el primer caso el nombre identifica, distingue, separa. El no tener NP, indefinido, convierte en masa. En su juego tienen necesidades distintas, las que se preparan para un mundo de oficios diferenciados, de puestos únicos, de servicios personalizados, necesitan de NP y aquellos que se dirigen a la fábrica y que usarán los servicios públicos, encuentran en la colectividad su fuerza. Ser grupo, bola, pandilla o sindicato, es resistir; en la individualidad gana el patrón.

Ser amigos o hermanos es compartir, cumplir con una tarea común: "somos los amigos, manos a la obra"; "vamos hermanos, vamos a bajar", "dejen subir a mi amigo"; "Muchachas, vamos a la casita. Acá manita, súbete acá"; "ella sí puede porque es mi amiga".

Pero tener relaciones parentales puede connotar desprecio y agresión: "vamos a lavar" "aquí, mensa". "Este es mi lavadero, niña"; "pinche puto hijo de tu madre, porque me quitaste la capa"; "te maté, hijo", ser padre es tener poder y fuerza. "Yo soy tu padre", dice Octavio Paz "no tiene ningún sabor paternal, no se dice para proteger, resguardar o conducir, sino para imponer una superioridad, esto es para humillar".³

Como consecuencia nadie quiere ser hijo, degradado, minimizado y abandonado. Dime cómo te dicen y te diré quién eres, podría rezar el refrán. Nombres propios, apodosados a la ausencia de éstos, nos hablan de los niños, nos hablan de su clase y del poder.

Por otro lado encontramos que el Sujeto (S), el Destinatario (D) y el Destinatario (d) son uno solo. El niño es el ejecutante, el receptor de la acción y quien designa el eje de la comunicación. Este hecho no sorprende a los psi-

cólogos que observan en todos los actos infantiles de esta etapa un alto contenido egocéntrico. El niño de cinco años puede deformar el mundo externo según su punto de vista para su propio beneficio. El pequeño Supermán, Sujeto de la acción, corre y "vuela" para recibir "él mismo" el placer de su juego y será de nuevo "él mismo" quien hará posible su objeto.

El desarrollo que ha logrado a sus cinco años le permite (y tiene el deseo de ejercitarlo) la transición de la sumisión a la autoridad hacia la autonomía. El referente de "Supermán" o "Mamá" proveen el marco para que el niño invista la omnipotencia.

Pero también existen casos de contenidos más socializados donde el monólogo colectivo y la aventura individual y egocéntrica se debilitan. El niño de cinco años posee también la capacidad de relacionarse. En las situaciones donde el Sujeto no es también destinatario de la acción, las reglas cambian, no será más el disfrute personal del ejercicio motor o del símbolo, el (d) será blanco de las agresiones del (S) y (D). Las "hijas" (y los varones en C1) son destinatarios de órdenes, castigos y empujones de "Mamá" y en la C2 son luchadores (D) bruscos y poco cuidadosos quienes lastiman o amenazan a las niñas (d).

Parece que no se juega como (S) o (D) para favorecer o complacer al (d) si es otro que "él mismo". Los Supermanes, a diferencia de los de la televisión y como en el caso de Komorowska ⁴ no salvan ni protegen a las niñas o a los compañeros más débiles, ni es común ver a las mamás en su rol más afectuoso.

Los niños se identifican sólo con un rasgo del referente, dice Freud, y generalmente es como la parte más severa tratándose de la culpabilidad inconsciente que viven a causa de la agresividad que sienten hacia su progenitor rival. También quizá, repiten, para elaborar las cuestiones más conflictivas en las relaciones cotidianas, es decir activamente transforman su lugar de niño amenazado por personaje amenazador. También probablemente se une

al hecho de que el niño de esta etapa se fija en una sola parte a la vez y es incapaz de captar el todo.

Comprendemos que el niño a esta edad no tiene una vida social duradera y que paradójicamente es a través de la crítica, la amenaza y el pleito que empieza a relacionarse con los demás. La agresión es la primera forma de comunicación activa con sus pares, es la forma en que aprende a considerar a los otros y formar posteriormente grupos.

Sin embargo este fenómeno se da en forma diferente por clase social y sexo. Son las niñas quienes desarrollan más claramente su agresividad y por lo tanto su capacidad de relación. Las niñas rompen con más frecuencia el círculo S-D-d. Los niños en este sentido están más instalados en el monólogo colectivo.

La diferencia por clase social radica en que en la C2 las niñas también pueden ser (d) de las agresiones de los varones y en C1 son los varones quienes pueden ser (d) de las agresiones femeninas. En la C1 es el sexo femenino quien posee con más autoridad al (D) y en la C2 son los varones los (D) más aceptados. Una variable que está ausente en la C1 es la autoridad adulta. En la C2, en el juego de ambos sexos pueden utilizarse la maestra o las observadoras como (D) ya sea para provocar (u ordenar) el juego, ya sea como presencia amenazante. "Te vas a callar o te van a romper la boca".

Las reglas de acción vienen implícitas en el *habitus* de cada grupo. Los matices en la apropiación de los referentes los consideramos efecto de la experiencia de lo que es una relación hombre-mujer y adulto-niño en las dos clases sociales.

Su objeto

El objeto, motivo de la acción infantil durante el juego tiene propiedades que lo diferencian del referente televisivo. Si bien emplean características de los programas televisivos no lo hacen en el sentido propuesto. Primeramente el sema "meta", presente en los superhéroes no se

encuentra (o de forma incipiente) en los ludemas infantiles. Pareciera ser que cuando hablamos de metas, hablamos en términos adultos.

Para los adultos, las metas justifican nuestros actos, son ellas las que le dan sentido a nuestras vidas. El hombre parece tener la necesidad de explicarse su historia a través de un principio y un fin y esto lo refleja en la literatura, la religión y en las historias televisivas.

El hombre, que nace y muere, se relaciona con el mundo explicándolo de la misma forma: con su principio y su fin. Los fines que se imagina son múltiples, pero siempre en concordancia con su principio. Estos modelos nos hacen más tolerables el paso, el medio, entre el comienzo y el fin. Kermode⁵ encuentra que la ficción y los mitos corresponden a esta necesidad, y con mayor o menor libertad se apegan a la estructura del fin en concordancia con el principio y un medio en armonía con ambos. La Biblia dice él, es el ejemplo radical de tales ficciones.

Para el hombre lo que no propone un final es difícil de soportar, requerimos de acuerdos (aunque sean ficticios) con los orígenes y los fines que puedan dar sentido a nuestras vidas. Las sectas milenaristas cambian, reinterpretan y recalculan con el afán de que se cumpla la profecía: el principio con el medio y con el fin. Los fines nos tranquilizan, nos mantienen, como dice Kermode, "aburridos pero despiertos".⁶

Los niños de cinco años no tienen esa necesidad; son egocéntricos, el mundo fue creado con ellos y el fin no les preocupa, tampoco la meta para explicarse el aquí y ahora. Empiezan a concebir la naturaleza de los procesos y su lógica pero les preocupan más las partes y son incapaces de pensar en términos del todo. Están más cerca del pensamiento cíclico, repetitivo, que del rectilíneo adulto. Las cosas no suceden una después de otra como en el acontecer temporal, sino que vienen como peripecias, experimentadas sin propósito definido. Jugar es repetir, ensayar, comprender, gozar. El juego se ha comparado con la fiesta, con el exceso y el estallido. Los niños juegan por

el goce que esto les proporciona. Al jugar el niño no acumula acontecimientos ordenados en el tiempo que lo puedan llevar a un desenlace con una meta determinada, el niño repite el gesto que le gusta o le molesta hasta comprenderlo y dominarlo. En el reiterar este acto está su pasión. Se aplica al juego lo que Savater dijo del cuento: "en el cuento pasan muchas cosas, pero al cuento no le pasa nada".⁷

Las historias de superhéroes televisivos son narraciones donde la justicia, el triunfo del bien sobre el mal, el poder, explican y justifican la existencia. Seres invulnerables, luchadores imparciales vigilan y protegen las vidas de los hombres buenos que habitan las ciudades. Los no-hombres, los extraterrestres y los malos, que han dejado de ser hombres, por sus faltas deben ser castigados y/o exterminados. El universo semiótico de los Superhéroes también posee un propósito en acuerdo a la acción. Las metas son nobles; luchar y defender el orden establecido con el fin de que reine la paz en el planeta Tierra.

Pero los Superhéroes tienen otra cualidad quizá mejor percibida por los niños de nuestro estudio y es la que Eco llama "tiempo onírico".⁸ Los superhéroes cumplen con un propósito al final de cada programa, pero no hay una secuencia temporal lógica entre todos los programas. Cada día se presenta otra hazaña sin relación con la anterior o la posterior, más aún, se repiten e intercalan programas sin respetar ningún orden. Las aventuras televisivas, en este sentido nos recuerdan a las peripecias infantiles.

Sólo los niños de C1 parecen percibir un propósito y aunque débilmente, son los únicos que se acercan a lo que podría reconocerse como meta. Estos pequeños discernen objetivos: "mataré a todos los malos"; "¡Se acercan! Tú, ve a cuidar. Ustedes cuiden la calle mía"; "Vamos a patrullar la ciudad. Yo estaba revisando que no hubiera problemas".

Los niños de C2 no se proponen metas y su juego aparece aún más cíclico que el de los primeros.

Quizá los niños de C1 intuyen que para conservar su

lugar en la escala social deben actuar con propósitos definidos. Son ellos los que se preocupan por el control del fin para mantenerlo de acuerdo al medio... su medio.

Sin embargo, en la mayor parte de los juegos con referente televisivo no se apropian los objetos que tienen un fin, una meta o una conclusión. Los objetos del juego infantil que son luchar, ordenar, regañar, obedecer, protegerse, perseguir, volar, aventurar, son actos de los niños que están fuertemente orientados hacia el vértigo.

Los niños corretean y se persiguen en una reacción circular donde precisamente se confunden el principio y el fin. Pareciera que al repetirse a sí mismos se modifica de algún modo la conciencia. Se trueca el esfuerzo por comprender, el respeto por las reglas y el orden, por el placer de actuar. El exceso mismo del que hacen derroche los niños cuando juegan logra arrancar el control a su conciencia en una tarea vital para el equilibrio emocional humano.

Los varones de ambas clases sociales se dejan ir en una persecución circular aunque sea con características distintas: los de C1 vuelan y suben cohetes interplanetarios y los de C2 manejan coches rápidos o simplemente se corretean.

De aquí que los superhéroes de la televisión ofrezcan soporte para sus juegos: ellos persiguen, como en un vértigo, a los malhechores semana tras semana, el Hombre Araña salta desde grandes alturas, Superman vuela por el universo. Los peligros acechan a cada momento, la Mujer Maravilla gira sobre sí misma hasta convertirse en otra.

Curiosamente las palabras convertir, vértigo, divertir, subvertir y travieso tienen un origen en el mismo vocablo latín *vertere*, que significa girar, dar vuelta, derribar, cambiar. Puede ser que en este sentido la TV compensa las tensiones cotidianas al ofrecer en un paquete diversión, vértigo, subversión y travesura.

En el horario infantil la televisión tiene programados un sin fin de ejemplos de vértigo y persecuciones: los policías y los detectives, los paramédicos y los bomberos, los jóvenes subversivos del orden adulto, las carreras de co-

ches, de cohetes, de naves, los vuelos y batallas interplanetarios. Mas en el vértigo televisivo no hay azar, siempre pasa lo mismo, el vértigo puro, previsible y sin novedad. El niño que lo ve, capítulo tras capítulo, en una especie de juego, de dejarse ir en la máquina de una forma "como si", sabiendo de antemano lo que va a pasar.

En su juego el niño se apropia de la televisión los elementos que le ayudan o lo acompañan en su vértigo. Al jugar el niño transforma su relación entre el mundo y él. En la turbulencia del patio escolar lograr arrancarse a sus propios controles y al salirse de él mismo tiene una sensación de libertad, subvierte, momentáneamente y en un marco delimitado, las reglas que mantiene a diario con su mundo.

¿Podría ser la TV una forma de distensión social ante un mundo moderno que empuja hacia actos con respecto a fines? ¿Será la TV la máquina moderna que ofrece la posibilidad de salir momentánea y ficticiamente de nuestra condición social? ¿Radicará aquí el poder seductor de la TV?

En el caso femenino tenemos menos ejemplos para ilustrar la apropiación televisiva, ya que las niñas de nuestras observaciones jugaron a la mamá, situación más cotidiana y con objetos menos televisivos. Como hemos visto las superamigas les ofrecen también elementos vertiginosos similares a los de sus compañeros superhéroes; sin embargo, las niñas no se los apropian.

En sus objetos del juego de la mamá, la autoprotección y la enemistad hacia los varones son también formas de persecución: las niñas salen de casita y atacan a los niños o se invisten de débiles para ser perseguidas. En estos casos la televisión les ayuda a incorporar a su servicio a los varones, mas pareciera ser que son otras las formas de vértigo que apelan a las niñas y por lo tanto deben ser otros los programas televisivos femeninos.

Su espacio

El espacio al cual nos referimos no es aquél que pueda ser medido en una escala métrica. Nosotros nos interesamos por el espacio que se vuelve significativo con el uso, por el espacio que dice cosas de quién lo ejerce, por el espacio vivido.

Entre el espacio y su uso existe una dialéctica permanente: uno define al otro. El espacio desde esta perspectiva existe únicamente por su uso y a su vez el uso manifiesta sus límites en el espacio permitido. El espacio es una matriz de existencia que condiciona las relaciones sociales, es el escenario de la producción y del intercambio simbólico. Por lo tanto el espacio no sólo se muestra como registro utilitario sino como marco de valores. Los espacios dicen cosas y marcan situaciones. Vivir "hasta arriba", mientras no sea en la azotea, "sube" de precio y de prestigio. Hablar "desde lo más profundo" no es lo mismo que "de dientes para afuera". Arriba/abajo, dentro/afuera significan cosas distintas y son espacios donde el hombre experimenta diferentes sentimientos.

Los espacios son definidos por su uso social y en *habitus* de quien lo ejercita. Por un lado la especialización del espacio corresponde a la especialización de la sociedad. Al diferenciar las actividades resulta necesaria la especialización de los lugares y su función: no se trabaja y vive en un mismo lugar y en la fábrica no trabajan en el mismo espacio obrero y patrón. Arriba y abajo habla de rangos y jerarquías, abierto y cerrado guarda lo privado de lo extraño. El espacio diferencia, dictamina reglas y controla.

De esta forma el espacio no es sólo un mediador, un lugar entre dos, un intermediario; el uso del espacio es un sistema que organiza, al facilitar o dificultar las interacciones sociales. Se aprenden los usos del espacio como se aprenden los intercambios simbólicos y se socializa. Ahora bien, en el marco de nuestro trabajo ¿Cuáles son los rasgos televisivos del espacio que se apropian los niños?

¿De la propuesta televisiva qué lugares reproducen en su juego los niños y las niñas de las dos clases sociales?

Para los superhéroes televisivos los espacios no comportan límite, se combaten malhechores de igual manera en el cielo, la profundidad del mar o en viejas bodegas y cuevas subterráneas. Cuando son vulnerables lo son de la misma forma en el espacio abierto y en cautiverio cerrado. Los espacios óptimos son arriba y abierto, pero el cerrado y abajo no los domina. La cueva y el salón de la justicia los protegen pero también lo hace el universo infinito. Si bien el espacio cerrado privado funciona como refugio y punto de partida hacia el espacio de trabajo y social en general, sus propiedades no intervienen en forma determinante en el éxito o fracaso del superhéroe.

Sin embargo con los niños suceden cosas distintas en espacios diferentes. El uso y las propiedades del espacio responden al sexo, la clase social y la edad del pequeño protagonista.

La diferencia más notable en el uso del espacio corresponde al sexo; niñas y varones no juegan el mismo espacio. Con combinaciones mínimas, que más que ser contradicciones, vienen a dinamizar los arquetipos, el abierto y arriba corresponde a los niños y el abajo y cerrado pertenece a las niñas.

Las niñas eligen su espacio en la casita que se vuelve sinónimo de acá, concreto, íntimo, privado, seguro... mas no significa para todas opresión.

Existe la necesidad de salir, de recorrer el abierto, de aventurar para enriquecer la casa y esta opción sólo se le concede a la niña de la clase 1 que sale, va y viene. En ellas la excepción abierto y arriba aparece con ciertas particularidades: las pequeñas supermamas salen al "allá", abierto, sólo para regresar de nuevo a casita cerrada y abajo. Su uso del espacio abierto es casual, para conseguir víveres, hacer mandados, ir de visita; pero tarde o temprano regresan a su dominio privado y protegido. También puede aparecer el arriba en las niñas de la C1, pero de nuevo como una variedad de lo cerrado: las niñas

se suben a su coche, mamá arranca el automóvil (o la nave si de integrar varones se trata). Si bien pueden estar arriba del changuero están agazapados en un espacio cerrado imaginariamente, como en casita. Estas niñas suben y trepan por el changuero como ejercicio motor tan ágilmente como los niños; no obstante, en su juego simbólico no lo practican.

Las niñas de clase 1 tienen la posibilidad de usar el espacio abierto y lo usan aunque sean mal aceptadas por su contraparte masculina. Los pequeños varones, como si provinieran de la oscura edad media llaman a las niñas que salen de su albergue "son las brujas" profesión que se otorgaba a las mujeres rebeldes a los dictados masculinos, mujeres insumisas, con iniciativa, que se movían "fuera", poniendo en peligro el orden social. La organización social patriarcal está centrada en la familia y la propiedad privada y las brujas eran (¿y son?) "vistas consciente o inconscientemente como seres peligrosos por cuanto no estaban integrados a una familia y por consiguiente no estaban controladas y vigiladas por los varones".⁹

Octavio Paz advierte también que "la imagen de la mala mujer" casi siempre se presenta acompañada de la idea de actividad... la "mala" va y viene, busca a los hombres, los abandona... La mala es dura, impía, independiente, como el "macho".¹⁰ La imagen de la madre estable ubicada dentro de la casa se opone a la de la mujer rebelde (y mala) que incursiona en el espacio abierto masculino.

Las niñas de clase 2 han comprendido bien el mensaje, sobre todo si se apoya en golpes "accidentales" y tropezones "casuales" que sufren cuando se atreven a "salir" al dominio masculino. Los niños son dueños del "allá", abierto, vasto, peligroso mundo sin fronteras. Los niños de clase 1, además del abierto, también recurren a la modalidad "cerrado". Ellos buscan en el "Salón de la Justicia" o en la nave espacial los planes y las ideas.

Los niños de clase 2, como sus compañeras de clase social, tienen menos opciones. De ellos es sólo el área abier-

ta, no poseen el espacio íntimo, lugar de reflexión e individualidad. Sin embargo del abajo participan: en su constante golpeteo los niños caen al suelo exagerando la derrota. Este niño advierte que en su vida, como en la lucha libre lo importante no es triunfar sino realizar lo que se espera de él. Dice Barthes: "En el judo, un hombre que cae, trata de no permanecer en la tierra, rueda sobre sí mismo, se sustrae, evita la derrota o, si es evidente, sale inmediatamente del juego; en el *catch*, si un hombre cae se queda exageradamente ahí, llena hasta el extremo la vista de los espectadores con el espectáculo intolerable de su impotencia".¹¹

Para Erikson el uso del espacio tiene una explicación biológica situada con más precisión en los órganos genitales. Para Belotti¹² las explicaciones biológicas de Erikson sólo esconden el triunfo de la sociedad machista. Los niños y las niñas aprenden el uso del espacio de muchas formas. Belotti muestra cómo en el juego, los juguetes, la ropa propia de cada sexo, etc. la niña y el niño son encaminados a desenvolverse en espacios distintos.

Pero también habría que considerar que el que la mujer se quede en casa tiene una relación con las compensaciones que ésta recibe. Alojarse en casita tiene sus beneficios; dentro se siente protegida; dentro se encuentra la estabilidad y se organizan los pensamientos. Cuando se está en casa se vive lo concreto y lo seguro. Por otro lado la casa no es tan cerrada como pudiera creerse, la casa también contiene su propio universo. El abajo y dentro del juego no es sólo claustro, es un espacio donde se habitan las relaciones privadas y se tiene un dominio dentro de límites definidos.¹³

El dentro contiene una grandeza, así como el fuera puede oprimir. Las niñas experimentan el dentro con placer, así como los niños se entregan con exuberancia al corretear en el afuera. No es sino en la vida adulta, en las relaciones sociales que se valora el fuera y abierto por encima del dentro y cerrado. Es el oficio que se ejecuta en espacios públicos, en la calle, el que se reconoce y se re-

munera y es la tarea privada, que se lleva a cabo en la casa la que se devalúa y se desconoce.

Las niñas que sólo conocen parcialmente la historia social y que aún ven en la casa y la madre el reposo, el nido, la protección y la omnipotencia, escogen el abajo y cerrado para alojarse, e ignoran los viajes espaciales que les ofrecen sus amigas de la televisión. Los niños que tienen poca fuente de identificación en casa eligen el camino desapacible del afuera y se acercan más a la propuesta televisiva.

Sus herramientas

Para llevar a cabo sus juegos los niños requieren de ciertos objetos. Estos elementos que hemos llamado herramientas los encontramos en los actantes Ayudante y Oponente. Queremos aclarar que no todas las herramientas son inanimadas; a la edad que atraviesan los niños de nuestras observaciones, aún utilizan a los compañeros como objeto soporte de su juego. Como en los casos anteriores, sus referentes no son siempre televisivos y varían según la clase social y el sexo.

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. ¿Qué haría Supermán sin su vista de rayos X? ¿Batman sin su baticomputadora? ¿La Mujer Maravilla sin su vestuario mágico-tecnológico? ¿Pero qué sucede en el juego de los niños televidentes? ¿Cuál es el servicio que les presta el avance tecnológico de los superhéroes?

En la relación de los juegos analizados nos encontramos que existe un diferente manejo de la tecnología de acuerdo a la clase social y al sexo. Encontramos que las niñas, en lo esencial, no difieren mucho: juegan a la mamá y su uso de la tecnología se subordina al asunto de su juego. En cambio, notamos que en el caso de los niños hombres, existe una marcada diferencia por clase social. Los niños de origen burgués reproducen más fielmente la

tecnología televisiva. Los niños de extracción obrera que en realidad juegan a la lucha libre y no a la aventura televisiva, no requieren de más tecnología que un "coche-rápido".

¿Qué significa en cuanto al lugar que ocupa la televisión en la vida de los niños? ¿Por qué juegan por lo menos tres diferentes asuntos, siendo el programa televisivo referente igual para los cuatro grupos de niños?

Revisemos con más detalle; nos parece que las niñas de las dos clases sociales coinciden en lo fundamental, en jugar a la mamá; manejan la tecnología conveniente y más cercana a sus posibilidades: coche-casa en el sector alto, camión en el sector obrero. En ambos casos no se cuestiona la supremacía de la mamá sobre la Mujer Maravilla o Araña. Las niñas de ambas clases sociales tiene definida su actividad femenina en la casita.

Con los niños hombres aparecen dos formas distintas de jugar al superhéroe. Los supermanes de la clase alta, que juegan a resolver problemas, eliminar enemigos, volar y los supermanes de la clase baja que al grito de "¡juguemos a los superamigos!" se embeben en un juego de lucha libre: "a las luchas, velas conmigo, te quitaré la máscara".

Los primeros utilizan la tecnología televisiva, mientras los segundos su cuerpo, la propiedad bélica de la tecnología sólo aparece en los niños de clase alta. Los niños hombres de clase baja aunque recurren con el mismo interés a la violencia lúdica, lo hacen cuerpo a cuerpo, a la manera de la lucha libre. En el único caso, en esta clase, en el que se utilizó una tecnología de origen bélico (rayos) se hizo de una forma antibélica durante una lucha: "Te maté, como eres mi amigo te echaré rayos de sobrevivir".

¿Por qué los superhéroes de origen obrero rechazan la tecnología que les ofrecen sus superamigos de la televisión?

Una explicación: El cuerpo, capital de trabajo fundamental del obrero es central en la vida cotidiana de los niños luchadores. El cuerpo se ejercita, la fuerza física se

exalta. La tecnología, en cambio, separa los cuerpos, los minimiza, los convierte en secundarios. La tecnología aleja a los seres humanos, no sólo a unos de otros, sino a un ser y su producto. Para estos niños la autoridad de la fuerza física debe predominar y Momia y Halcón Negro hacen de esto una mejor defensa que Batman y su baticomputadora. Pero aparecen otro tipo de niños, los que competirán en el mundo de la modernización. Estos Supermanes tienen necesidad de dominar al instrumental tecnológico. Para ellos Superman y sus amigos le proporcionan el mejor ejemplo.

Los niños que juegan a las luchas parecen ejercer sus impulsos con más exceso que los niños de clase alta. La lucha les permite enfrentamientos violentos, pero de una gravedad distinta. El pequeño Huracán que pisa a su contrincante a la vez que grita "te maté", participa cuerpo a cuerpo con su víctima, es una "muerte" cálida que aligera la regla cotidiana y opresora del "no golpearás". Los niños de clase alta reprimen su deseo, matan a extra-terrestres que no conocen ni han visto jamás; cometen crímenes distantes y fríos. En su lucha por controlarse hacen abstracción, simbolizan y se instalan así en futuras relaciones de poder.

¿Acaso significará esto que en la maternidad se unifican las niñas? ¿Qué el juego de la mujer, sin importar la clase, es la casita? ¿Significará que los hombres, desde su juego infantil, se diversifican en futuros agentes sociales?

En este lugar nos parece necesario hacer mención a la violencia como herramienta presente en el juego de los superamigos dada la importancia que ha tenido el tema a lo largo de los estudios de efectos.

Al revisar el *status* de la violencia se puede ver que está fuertemente ligado al poder; la práctica de la fuerza está permitida si viene de los defensores del poder público, está prohibida si es privada u orientada hacia los primeros. La violencia puesta al servicio del orden social es legítima.

Pero los estudios psicológicos del niño han puesto al

descubierto la violencia en el ser humano. En nuestra investigación encontramos semas que traslucen este componente en los niños (mando, enemistades entre los sexos, autoprotección, personas oponentes) y que no sorprende a los estudiosos en la materia. Los niños, nos dicen, poseen una modalidad intrusiva al desplazarse en un mundo cada vez más amplio para ellos; llevan auestas sentimientos hostiles hacia sus progenitores; no logran superar por completo su pensamiento egocéntrico, a la vez que desean hacer grupo con sus compañeros, ingredientes todos estos que propician un comportamiento muchas veces violento hacia los demás.

Para Piaget el lenguaje socializado empieza precisamente ejerciendo su propio punto de vista sobre los otros con la crítica, las órdenes y las amenazas. Para Riviere la experiencia grupal empieza orientando su hostilidad hacia un tercero.

Encontramos que los superhéroes de la televisión poseen una dosis de violencia que se acerca a la violencia infantil y le ofrece un referente para su juego. Las frases estereotipadas de contenido bélico ofrecen un punto de referencia común para los grupos incipientes de niños de cinco años. Los superhéroes persiguen únicamente a los malos, categoría fácil de aceptar cuando se tienen cinco años y un pensamiento de realismo moral.

También recordamos a Otto Rank¹⁴ cuando encuentra que el repudio al malo no es otra temática que el deseo de justificarse ante sus sentimientos hostiles hacia el padre. En los mitos no siempre aparece el papel de padre claramente, algunas veces la hostilidad es atenuada al dirigirse a otro personaje malvado. Así Supermán tiene un enemigo y una debilidad. La kriptonita, mineral que lo debilita y le sustrae de sus poderes, casualmente viene de Kriptón, planeta original del protagonista, El enemigo es Luthor o la maldad que poseen seres extraterrestres de poder equiparable con el de Supermán.

Lo deshumanizado del villano lo explica Savater como permiso para ejercer la violencia: "No matarás, se dice,

y se entiende: No matarás a ningún hombre, a ningún semejante, a ninguno de tus convecinos, en lo que se agota la expresión de lo humano. Pero el que venga de fuera, de fuera del ámbito humanizador de la comunidad, puede y debe ser muerto, lo mismo que si algún hombre, por falta grave, se 'cae' de la humanidad y se extraña de ella".¹⁵

Los superamigos de la C1 se enfrentan a enemigos físicamente inexistentes. Los niños apuntan al horizonte, al cielo y fingen disparar armas. Entre ellos no se matan porque "yo no soy malo", y además "no se valen golpes". Estos niños como los personajes de la televisión saben que "no matarás" sólo atañe a los iguales. A los distintos se permite atacar y destruir. Estos niños utilizan la tecnología y los poderes y no grandes fuerzas físicas en su actuar bélico. Los niños de C2 se alejan más de la propuesta televisiva y exteriorizan su agresividad corporalmente. Pareciera que su referente se acerca al espectáculo de la lucha libre donde la violencia se ejerce "rompiendo máscaras y apostando cabelleras". Los rivales de las estrellas del cuadrilátero no son enemigos despreciables, "merecen respeto porque no es un deporte de cobardes".¹⁶

El componente violento de la lucha se ejerce en un simulacro y la agresividad del público participa al nivel de la farsa.

Las niñas que no juegan estrictamente el tema televisivo también poseen un alto grado de agresividad en su juego. Se disputan los objetos, las amigas, los turnos. Se dan órdenes y amenazas con más frecuencia que los niños. Su juego, como el de los varones, puede concluir por un conflicto extra e intra juego causado por la dinámica grupal y no por los referentes temáticos.

La violencia que demuestran los niños en el patio escolar y que no es privativa de una clase social o sexo parecería tener su origen en la etapa de desarrollo por la que atraviesan.

El analizar las distintas apropiaciones infantiles de los

mensajes televisivos nos ha conducido a una nueva pregunta ¿qué lugar ocupa la TV en el imaginario infantil? El que los distintos niños diferencien su consumo televisivo en algunos aspectos y los homogenicen en otros, nos lleva a reflexionar sobre la función de la TV en la vida infantil. Enseguida mencionamos algunas ideas acerca del tema que pensamos ameritarían un estudio particular que ampliara, quizá, las observaciones a otros contenidos televisivos.

1) En el caso que hemos analizado, las historias de superhéroes, encontramos que son narraciones de prodigios incuestionables que transcurren dentro de una trama de extrema sencillez. No requiere de explicación ni demostración. Casi diríamos, son el antónimo del sistema escolar impregnado de explicaciones coherentes, lógicas y comprobables. Supermán es verosímil aunque no verdadero. Existen todos los detalles para explicarnos cómo logra sus proezas pero ninguna trata de convencernos de su veracidad. De esta forma en Supermán podemos disponer de lo que vemos y oímos tal y como lo entendemos a diferencia, por ejemplo, de los libros de texto, la información periodística y los mismos programas educativos que también transmite la televisión. El modo de empleo de estos últimos pareciera más definitivo y en ese sentido más autoritario.

Estos programas esperan de forma más clara una respuesta fija. Las múltiples apropiaciones que hemos podido ver a través del juego confirman nuestras declaraciones: mientras los pequeños de C1 entienden a Supermán como héroe invencible, poseedor de alta tecnología bélica, incansable perseguidor, los varones de C2 lo entienden como hombre fuerte y luchador invicto. Las niñas de ambas clases han entendido que Supermán cae ante la "debilidad femenina" y que un grito de auxilio desde los columpios conseguirá un fiel "mecedor" masculino.

Pareciera que lo que Schram llama programas de contenido fantasioso y que no casualmente son los de más popularidad entre los niños, tienen como rasgo precisa-

mente por sus contenidos no realistas, permitir múltiples lecturas y apropiaciones. De esta manera las preferencias infantiles por estos programas no parecen responder, como pretende el teórico norteamericano, a un pensamiento preponderantemente fantasioso del niño sino, entre otros, a los usos que de éstos se pueden hacer.

2) La apropiación no se suspende en el hecho de observar la pequeña pantalla sino que se repite; se disfruta de nuevo en compañía, se re-produce en el parque o en el patio escolar. En este sentido extendemos el concepto apropiación más allá del consumo inmediato, terminado y lo tomamos como una capacidad productora, continuadora. Los superhéroes llegan al patio escolar, transformados, facilitando el juego grupal. A los cinco años, con su pensamiento preferentemente egocéntrico sólo llegan a coincidir en un punto de vista y la experiencia televisiva puede generar un común denominador para llevar a cabo una actividad en grupo.

3) La televisión no cuenta hechos peculiares sino aquellos en los que todos los niños se parecen y se encuentran. Así les ofrece ese punto en común para su juego a la vez que les proporciona un placer individual. En los superhéroes está el eje unificador de aquello que es precisamente individualizador; interpela a todos los niños sin borrar a cada uno de ellos.

Esta característica de la televisión ya ha hecho sumamente sospechosa, ya Dorfman y Mattelart temen por el futuro individualista del niño que hoy disfruta con contenidos como éstos. Si el héroe no puede ser comunitario, se preguntarán ¿Qué sucederá con ese futuro idílico en donde todos seremos iguales?

Nosotros más bien nos preguntamos ¿Qué no habrá una parte de héroe solitario y triunfador en los sueños de todos los hombres? ¿No habrá un sueño femenino común a todas las mujeres en donde se ven explosivamente fértiles, conciliadoras, activas en lo doméstico?

Contrario a lo que algunos consideran opresión de la mujer en los contenidos de los medios de comunicación

por no tener las mismas oportunidades que los hombres en el espacio social, encontramos la versión de Savater que nos satisface más frente al fenómeno que estudiamos: "la sexualidad femenina es mucho más autónoma que la masculina, precisamente porque se trata de un *ser* y no de un *hacer*, como sucede con esta última; padece carencia en mucho menor medida que la masculina; se reconcilia y se centra en sí misma de modo más espontáneo, mientras el hacer sexual masculino pena constantemente a la búsqueda del objeto perdido, es decir, vive intensamente esa castración que a la mujer no le afecta más que de modo proyectivo y vicario. La obra de la Madre no se distingue de su propio cuerpo, es carne de su carne: no hay proyecto sino gestación, no hay enfrentamiento sujeto-objeto, ni por tanto angustia ante la distancia siempre bostezante entre lo ideal perseguido y lo real obtenido".¹⁷

Las niñas de nuestras observaciones que aún no conocen el valor del dinero ni el reconocimiento social parecen aceptar gustosamente la maternidad, las superheroínas de la TV parecen ofrecerles poco comparado con Mamá. Más aún, las superheroínas de estos programas en su extremo son misóginas: destruyen lo femenino, cálido, unificador y se vuelven frías, pensantes, fuertes e individualistas, van en busca, como los hombres, de las obras en las que alcanzarán su éxito en lugar de encontrarlo en sí mismas, como Mamá. Los atributos, situaciones y acciones propias de las mujeres y a las niñas son minimizados en relación a los de los hombres. En estos programas el modelo es el hombre y la superheroína es una copia en pequeño.

4) Sin embargo los superhéroes encuentran sus almas gemelas en los varones de cinco años. Como respuesta al crecimiento del niño y a los conflictos que acarrea su proceso de individuación aparece lo que Freud llamó la novela familiar del neurótico y que Otto Rank¹⁸ ha retomado para analizar las historias de héroes en distintas épocas y civilizaciones. Los niños tienen una preferencia especial

por los programas de este tipo lo cual nos lleva a pensar en los héroes míticos y su lugar en el inconsciente infantil.

En la interpretación de mitos como el del nacimiento de Moisés, Edipo, Jesús y otros, Rank encuentra una leyenda patrón en la cual vemos que las relaciones madre-hijo-padre resultan generalmente alteradas y la explicación que nos da el autor está basada en los sentimientos originados en la niñez, quizá en la misma etapa a la que abocamos nuestro estudio.

De nuevo, contra las versiones que ven en los contenidos televisivos actitudes burguesas, está el reconocer en el hombre un goce especial por las historias que cuentan como salir con astucia y arrogancia a enfrentarse a la autoridad, a vencerla o a soportarla. Con más énfasis vemos este gusto a los cinco años, que después de todo, como bromea Bourdieu "todos los niños empiezan la vida como burgueses, es decir, en una relación de poder mágico sobre los demás y sobre el mundo"¹⁹

El héroe de la TV, como ellos mismos, busca su independencia, valerse por sí mismos, autodefinirse. A los cinco años, los niños de ambas clases sociales están instalados, aunque cada uno a su manera y de acuerdo a sus condiciones de existencia, en el viaje que los llevará del egocentrismo temprano a una realidad más objetiva.

5) La cotización de lo afectivo está devaluada, quedan actualmente pocos espacios y tiempos dedicados a ellos. ¿Podría ser que la televisión ocupara este lugar? El mirar la TV se refiere generalmente como al tiempo del aburrimiento: "no hago nada, sólo veo la tele". Mirar el televisor es dejar pasar el tiempo, no dirigir más los propios actos hacia fines productivos. Los superhéroes hablan de los sentimientos irracionales, de la omnipotencia, de los deseos y de las pulsiones. Hablan de los sueños como citados por Savater.

"Veo la diferencia en mi propia vida de vigilia y sueño. Consagro mis vigiliass a la literatura imaginativa, una literatura cuyo interés principal son los valores. Pero mis sueños, como el melodrama, están muy poco interesados

por los valores. El supremo interés allí está al nivel del diente y la garra. Ataque y fuga, cacería, emboscada, tretas. Y durante todo el tiempo, la conciencia de la acción física; de masas materiales dispuestas como para un duelo. Y, por supuesto, el constante sentido de oscuridad y misterio que envuelve los sueños''.²⁰

6) El vértigo atrapa frente al televisor y en el juego infantil. No es el mismo concepto de evasión que manejan algunos teóricos que nos remiten al escapismo, al artificio y a la pérdida de identidad. En el vértigo nos perdemos dentro del papel del héroe, del frenesí de las huidas, finalmente de las victorias. En el vértigo los niños transforman sus relaciones reales con el tiempo, la gravedad y el poder. Savater encuentra como rasgo de la aventura un rompimiento con el entorno familiar en el cual nos movemos cotidianamente, alcanzando de esta forma liberarnos de las conductas previstas y confiar únicamente en nuestros propios recursos.

Para Dorfman y Jofré²¹ el recurrir a países exóticos, situaciones extranjeras y aventuras excepcionales no es más que una treta del sistema. Al niño, según ellos, se le ocultan las relaciones cotidianas y por ende las contradicciones reales. En otras palabras, me pregunto ¿se pretendería dedicar su tiempo de diversión a conocer la realidad (no diversa) que de antemano saben y padecen?

Continuando con la hipótesis del vértigo, el exotismo de los programas de la televisión como los de superhéroes favorecen, al no encontrar referencia a nuestro ambiente común, esa vuelta súbita de la conciencia. Todo puede suceder, la intensidad y la sorpresa son más factibles de aparecer así, que en el marco de nuestras vidas cotidianas.

Y si aún después de estas consideraciones el vértigo se pareciera demasiado al concepto de evasión, comparto con Savater "¿A dónde evadirse? Porque si fuera realmente posible abandonar este mundo por otro más conveniente, no alcanzo a ver razón alguna para no hacerlo''.²²