

# El discurso de la televisión y los juegos infantiles

Margarita Zires  
Universidad Autónoma  
Metropolitana-Xochimilco  
México

*Las naves del sabor. Pastelitos Marinela. Vainilla llamando a sabores fresa y chocolate. Objetivo localizado. Lancen sus tres sabores. Bravo, dimos en el blanco. Misión satisfecha. Cada submarino es una nave de sabor.*

Anuncio comercial transmitido  
por la T.V. mexicana

Lo que los estudios de los efectos de la televisión sobre los niños con más o menos complicados instrumentos de análisis no han logrado rescatar en sus investigaciones, la publicidad de pastelitos "Submarinos Marinela" lo logra en un anuncio comercial.

Un ejemplo de una metodología nueva del análisis discursivo infantil en relación a la televisión que nos permite observar los elementos que los niños adoptan de los programas televisivos: el análisis de los juegos infantiles. Marinela le regresa al niño su propia interpretación lúdica de los mensajes televisivos, pero como un producto más a consumir, envasado y etiquetado, con el nombre de una marca: "Marinela".

Aquí proponemos el análisis de los juegos infantiles como una forma de acercarse al niño, rescatar sus discursos y analizar los elementos que integra de la televisión (personajes, estructuras de acción, objetos, espacios o expresiones verbales que aparecen en los programas televisivos).

El objetivo de este ensayo es subrayar la participación del sujeto receptor en el proceso de comunicación, abordar el análisis de las condiciones específicas de los procesos de recepción y conocer la manera como el niño articula los mensajes de la televisión con otros mensajes de otras instituciones a partir del estudio de los juegos infantiles.

Muchas investigaciones se han realizado sobre la televisión y los niños en

los últimos veinte años. Desde que H. Himmelweit y W. Schramm publicaran sus primeros libros<sup>1</sup> sobre el impacto de la televisión en la vida de los niños, hasta ahora, este tema se ha constituido en un objeto de estudio fundamental dentro del campo de la comunicación social. Un gran número de estos análisis, sin embargo, se han dedicado a denunciar a la televisión como un medio estimulador de la violencia y del escapismo en el niño, mientras que otros tantos tratan de comprobar lo opuesto, a saber, la función catártica de los programas violentos de la televisión y rechazar la visión que se tiene sobre la función de la fantasía en la televisión como un instrumento de evasión.

Ya Klapper, en 1960<sup>2</sup> se lamentaba del estado de los estudios de los medios de comunicación y criticaba sus supuestos sociopsicológicos.

Como resultado de dichas críticas surgieron algunas corrientes de investigación que trataban de contextualizar más ampliamente el proceso de la comunicación e intentaban analizar los efectos a largo plazo de los medios destacando su función socializadora.<sup>3</sup>

A pesar de este avance, la metodología no ha sufrido grandes modificaciones. El empleo del laboratorio y del cuestionario como herramientas básicas de toda la investigación, orientadas a la medición de los "efectos", ha impedido analizar los procesos de recepción, objeto principal de nuestro interés. Al respecto Grant Nobel afirma: "En gran parte el método tradicional de manipulación experimental dentro del contexto de laboratorio, junto con el análisis estadístico y el énfasis sobre la medición ha sido criticado fuertemente por aquellos psicólogos ansiosos de extraer conclusiones acerca de situaciones de la vida real". Y más adelante asevera: "Extraer conclusiones sobre los efectos de la agresión televisada, bajo la luz de las respuestas de los niños después de haber visto películas del Oeste, tal como lo hace Lime (1971) es un procedimiento sospechoso, que se acerca a lo ridículo."<sup>4</sup>

Por otra parte, los estudios realizados dentro de la perspectiva marxista en América Latina como los de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, que se iniciaran a finales de los sesenta y principio de los setenta, han dejado huellas en el continente y marcado los análisis crítico-sociales de los medios de comunicación, insertándolos en el campo de los estudios sobre las ideologías. En este

<sup>1</sup>W. Schramm, Jack Lyle y Edwin B. Parker *Televisión para los niños* (análisis sobre los efectos de la televisión), editorial Hispano-Europea, Barcelona, 1965 (primera edición en inglés, 1961); H. Himmelweit, A.N. Oppenheim, y P. Vince, *Television and the child: An empirical study of the effect of television on the young*, Oxford University Press, Londres, 1958.

<sup>2</sup>J. T. Klapper, *Efectos de las comunicaciones de masas*, Aguilar, Madrid, 1974. La primera edición se publicó en 1960.

<sup>3</sup>A partir de 1973 sobresalen los estudios de Katz, entre otros autores, sobre los "usos y gratificaciones de medios de comunicación" que han redefinido la concepción de los "efectos" y del receptor televidente. "Una alternativa al enfoque funcionalista que es igual en nuestro país con los intereses por lo usos, es una perspectiva orientada hacia el actor que ubica al sujeto de la investigación y al contexto social de su experiencia como centro de su atención" en Ray Brown, *Children and Television*, Sage Publications, Beverly Hills, California, 1976, p. 140. Desgraciadamente su método de investigación no ha llegado a desarrollarse de la misma manera que sus planteamientos.

<sup>4</sup>Grant Noble, *Children in front of the small screen*, Sage Publications, Beverly Hills, California, 1975, p. 26.

contexto se le otorgó mayor importancia a los análisis sobre la estructura de propiedad de los medios y sobre el contenido de éstos con el fin de detectar las diferentes facetas del imperialismo cultural.

Si bien estos estudios aportaron un marco de interpretación nuevo sobre las funciones políticas globales de los medios de comunicación, esta visión no ha brindado elementos para profundizar sobre los procesos de recepción. Dentro de esta perspectiva, la televisión se constituye en un simple instrumento para la colonización de las mentes infantiles. El investigador se conforma con plantear una interpretación del programa televisivo, radiofónico o de la historieta sin tomar en cuenta la especificidad del medio y presuponiendo además, una idéntica lectura de parte de un receptor pasivo.<sup>5</sup>

Recogemos la preocupación de los investigadores de la influencia de la televisión en los niños por encontrar una metodología y herramientas adecuadas para profundizar en los procesos de recepción, tratando de alejarnos de la perspectiva de los efectos y su metodología implícita que tiende a concebir el proceso de comunicación desde el modelo de una metodología suficientemente cuestionada, como el resultado de un estímulo-respuesta. Recogemos sobre todo la preocupación de ciertos estudiosos de los medios de comunicación en América Latina por encontrar su significación social, pero vemos la necesidad de cuestionar su concepción implícita sobre el sujeto receptor.

De ahí el interés por indagar en el terreno de las recepciones, de sus procesos, de la elaboración y reelaboración permanente de los discursos televisivos. De ahí también la necesidad de ensayar una metodología que nos permita acercarnos al niño, no sólo a través del laboratorio y del cuestionario. El niño no sólo se define como un ser televidente, producto de los así llamados efectos de los medios.

En este ensayo introducimos algunos discursos producidos por los niños con el objeto de empezar a ver la relación televisión-niño desde la perspectiva del sujeto. El juego se nos presenta como un lugar privilegiado para analizar este proceso, porque es en este espacio, en la interacción del niño con otros niños, o sea, en la relación entre sus "iguales", en donde se puede observar cómo el niño incorpora, articula y sintetiza los discursos que circulan en su medio. Es la zona —según Winnicott— donde el niño elabora los elementos internos y externos de su realidad.<sup>6</sup>

Privilegiamos el juego grupal con el fin de estudiar aquellos mensajes que son compartidos entre los niños. Más adelante aclararemos qué entendemos por juego grupal en niños de 4 años y medio de edad cuyos juegos aquí abordaremos.

La sexualidad como una categoría sociopsicológica, el desarrollo cognitivo y afectivo como un factor sociogenético y la práctica cotidiana de los ni-

<sup>5</sup>Tal es el caso del conocido estudio de la ideología de la historieta del Pato Donald, de Ariel Dorman y Armand Mattelart, *Para leer el Pato Donald*, Siglo XXI ed., 1972.

<sup>6</sup>D.W. Winnicott, *Realidad y juego*, Granica, Argentina, 1972.

ños de acuerdo al grupo social al que pertenecen como marco distintivo de relaciones entre los individuos, el espacio y los objetos, constituyeron la base para formular las primeras hipótesis de trabajo. La manera como estos diferentes factores interrelacionados condicionan los procesos de recepción de los discursos televisivos fue un punto de partida de la investigación que estamos realizando.

Fin de este ensayo es utilizar parte del material obtenido hasta ahora, para problematizar tanto las investigaciones ya hechas sobre la televisión y los niños mencionadas anteriormente, y sobre todo los estudios de los medios que tratan de concebirlos solamente como instrumentos de la colonización infantil y del imperialismo cultural. Pasar de la denuncia del fenómeno a la explicación de éste a partir del sujeto receptor, nos parece fundamental para poder comprender mejor no sólo la dominación cultural, sino también para poderse plantear la posibilidad de otro tipo de mensajes televisivos.

Presentamos aquí una muestra muy reducida del material de observación de juegos de niños de cuatro años y medio, recogido en dos jardines de niños pertenecientes a dos grupos sociales diferentes. La observación se realizó en la hora de recreo en los patios de dichas instituciones y duró una semana en cada una de ellas. Se trató de respetar las condiciones habituales de sus juegos. Las guías de observación se constituyeron después de determinar los propios ejes de interacción de los niños y los líderes de éstos. Dado que las niñas jugaban por lo general sólo entre ellas, los niños varones sólo entre ellos y hubo muy pocos juegos mixtos, cada una de las tres observadoras<sup>7</sup> se avocó a registrar uno de estos tres tipos de juegos. Se siguió a los líderes y se registraron algunos de los movimientos corporales de los niños, pero sobre todo su lenguaje verbal, ya que era éste el que permitía ubicar el contexto de la acción de los niños.

No en todos los juegos registrados se pudo observar la inclusión de elementos televisivos, pero sí en una gran mayoría. El tipo de apropiación de dichos elementos presentó variantes importantes sobre todo en relación a la categoría del sexo. Algunas de las que nos parecieron más significativas, las presentamos aquí.

Para este artículo elegimos una muestra de cuatro juegos alrededor de un tema que resultó ser el más repetido del conjunto total de juegos observados, el de los superhéroes. Privilegiamos aquéllos en donde participaban los líderes de los grupos estudiados e incluían a un mayor número de niños, ya que éstos resultaban ser los más representativos.

<sup>7</sup>Esta observación se realizó en el último trimestre de la carrera de Comunicación Social de la Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco que cursaban Fátima Castro y Carolina Mendoza. Ellas junto con su asesora de investigación, la autora de este trabajo, recopilaron este material.

## Batman y Robin

Quisiéramos empezar con la presentación de un tipo de análisis seguramente conocido por el lector, como base para crear un camino de interrogantes sobre ciertas interpretaciones de la recepción de los mensajes de los medios de comunicación. Pongámonos en el lugar de un estudioso latinoamericano de estos fenómenos. Este hombre ha leído a Marx, a Althusser y está familiarizado evidentemente con los estudios de Ariel Dorfman y Armand Mattelart. Se ha convertido en un desenmascarador de la aparente ingenuidad de los mensajes televisivos. Está muy consciente de su falsa neutralidad. Ahora este hombre trata de descubrir cómo los niños van asimilando los valores de la "ideología dominante". Parte de los análisis de los contenidos ideológicos de los mensajes de la televisión infantil y sobre todo de los superhéroes y decide verificar su recepción. Se encuentra con Gilberto, José y Juan, niños de cuatro años y medio de edad jugando en el patio del Jardín de Niños Xochiquetzalli de Xochimilco.<sup>8</sup> Los ve subirse, colgarse y bajarse de un changuero<sup>9</sup> y corretearse. En su labor detectivesca recoge algunos textos de los juegos de los niños:

*Juan: Ya está rendido*

*Gilberto: Ya te habían atrapado*

*Juan: Ya me atrapaba ... Encárgate del Pingüino*

*Gilberto: Eres el Joven Maravilla*

*Juan: Ya me atrapó el Pingüino*

*Gilberto: Yo soy el Linterna Verde. Me tiene atrapado el Pingüino... Robin, ya me atrapó. Ya te escapabas*

*José: Ya lo tengo.*

Y nuestro detective señala que los niños reproducen el esquema de acción de los programas de los superhéroes: los malos contra los buenos; Batman y Robin contra el Pingüino. Vuelve a revisar su material de observación y se encuentra con los siguientes diálogos:

*Gilberto: Aquí está la baticueva*

*José: Tú estabas en tu baticueva*

*Juan: ¿Cuál es mi baticueva?*

Y nuestro detective señala que los niños reproducen también el contexto de acción del programa de los superhéroes que aparece más frecuente en la televisión, el de Batman y Robin: la baticueva, como símbolo de la tecnología y del modelo de la sociedad norteamericana. Una pista para entender la colonización de las mentes infantiles de los niños de los sectores populares.

Continúa su pesquisa:

*Gilberto (a José): Tú eres el Pingüino*

*José: Yo soy el Hombre Araña*

*Gilberto: No vamos a jugar con él porque no quiere ser el Pingüino*

<sup>8</sup>Los niños que asisten a esta escuela son hijos de proletarios, comerciantes, campesinos chinamperos, pertenecen a diferentes grupos sociales.

<sup>9</sup>El "changuero" es una estructura de tubos metálicos en la que los niños se pueden subir, colgar, saltar y balancear.

Más adelante afirman:

*José: Yo quiero ser el Hombre Araña*

*Gilberto: Ya no vas a jugar*

Y nuestro detective señala que esto es un indicio de que los niños están asimilando pautas de relación entre sus compañeros que sugieren los programas de televisión infantil, pautas que estimulan la competencia, las relaciones de dominación y el despotismo. Esto lo lleva a pensar que mientras Gilberto, Juan y José imitan a los superhéroes, pierden contacto con su realidad, el subdesarrollo.

Al llegar a esta verificación nuestro investigador se acuerda de dos colegas suyos, de Ariel Dorfman y Manuel Jofré, autores de *Supermán y sus amigos del alma*.<sup>10</sup> Para el primero la ficción del superhéroe liberaría al receptor "...de tener que transformarse él mismo en sujeto de la historia".<sup>11</sup> Con el segundo autor, nuestro detective concluye que el niño está incorporando la ideología, cuyo papel es: "eliminar las contradicciones que los hombres y el sistema social capitalista poseen. Niega o deforma el hecho histórico de que hay países desarrollados o subdesarrollados (poniendo el espacio de la historia en un lugar de nadie, por ejemplo, en los casos del oeste, la selva, o la ciudad gótica de Batman), niega que existan la burguesía y el proletariado (poniendo al rico como paternalista y al pobre como delincuente, viviendo en armonía), niega el cambio social (proponiendo un mundo circular donde siempre el superhéroe, Batman, Tarzán o el Llanero Solitario triunfan), niega la propiedad privada de los medios de producción (mostrando en las historietas sólo economías artesanales y primitivas), niega el trabajo explotado (hablándonos siempre de aventuras), niega el sistema capitalista (poniéndonos delante siempre el triunfo del bien), ... niega la dinámica de la dialéctica (proponiendo simples conflictos), niega las contradicciones irresolutas del capitalismo (con el superhéroe superando los problemas de justicia), niega la historia (mostrando un simple juego de acciones), niega... niega... niega... Más concretamente el superhéroe que caracteriza una de las tendencias más difundidas de la revista de historietas, está realizando lo que es la tarea del proletariado, del revolucionario: transformar la realidad, ordenarla, cambiarla cualitativamente en una etapa superior. Al eliminar el superhéroe el conflicto, está amputando la posibilidad de una *revolución*. Al traer *el bien* a este mundo, está negando el socialismo. En un mundo con Superman, Marx es innecesario, y el Che Guevara también, por así decirlo".<sup>12</sup>

Consideramos que a partir de este esquema de análisis se cierran todos los caminos para analizar la significación de los discursos televisivos infantiles. Se parte de que existe el sistema capitalista y su aparato reproductor. Se parte de que a todo sistema social corresponden ciertas ideas, representaciones,

<sup>10</sup> Ariel Dorfman y Manuel Jofré, *Supermán y sus amigos del alma*, Galerna, Buenos Aires, 1974.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 103.

las de las clases dominantes, en este caso, las de la burguesía, ideas que a su vez reproducen tal sistema y se corrobora en todo tipo de fenómeno (sea revista, historieta, relato, o en este caso, un juego). Se declara que la ideología burguesa nos penetra y reproduce el sistema capitalista. Los niños a través de sus juegos están asimilando la ideología de la burguesía, se están constituyendo en sujetos y, por lo tanto, adaptándose para ser útiles al sistema capitalista (lo sabíamos desde antes). El círculo, se cierra. El análisis ratificó el esquema de interpretación y estamos listos para trasladarlo a otra realidad.

Aparentemente sabemos qué es exactamente la ideología y conocemos muy bien su función específica: su mirada encubridora y falsificadora de una también bien conocida realidad (por lo menos, para el que goza de la conciencia crítica): la lucha de clases.

Dentro de esta perspectiva, los superhéroes constituirían los gérmenes de la falsa conciencia de las clases dominadas y Marx su iluminación. Mientras que Gilberto, José y Juan juegan a Batman y Robin estarían construyendo el edificio de su futuro conformismo político, estarían renunciando a ciertos derechos naturales revolucionarios.

Tal vez valga la pena preguntarse si Marx puede reemplazar a Supermán, y si el problema consiste en desplazar a un héroe por otro.

En este contexto nos interesa saber quiénes participan como receptores. Ya sean niños, jóvenes, ancianos, hombres, mujeres, marginados, burgueses o proletarios, las conclusiones son las mismas. Lo que interesa es mostrar que poseemos la verdad de un esquema, una bandera que podemos izar y que comprueba nuestra integridad revolucionaria.

Tampoco interesa conocer el contexto más global del proceso de la comunicación en que está inserto ese discurso, ni los discursos sobre los que se sustenta, su verdad y su poder. ¿Por qué “huye de la realidad” el niño? ¿Qué significa huir de la realidad? ¿Por qué habla de Batman y Robin, la baticueva y el baticoché? ¿Qué hace posible la identificación del niño con este mundo? ¿En dónde radica la verosimilitud de este mundo?

Ni una visión negativa del poder y de la ideología, ni una perspectiva del sujeto receptor como un recipiente pasivo puede permitirnos contemplar estas interrogantes y entender el papel que juegan los discursos televisivos en la vida cotidiana del niño. Si la ideología dominante sólo niega, los discursos de los medios como aparatos ideológicos se ven reducidos a función represiva, prohibitiva y negadora. Si el sujeto receptor es un ente pasivo, el poder de los medios es avasallador y homogéneo.

Todos los niños “responderían” de la misma manera a los mensajes de los medios de comunicación. Como si el receptor sólo estuviera expuesto a las historietas (en el caso del análisis de Ariel Dorfman y Manuel Jofré) o a los programas de televisión (en el caso del análisis de los juegos infantiles), se le otorga al medio un poder ilimitado. La televisión produciría a los sujetos colonizados, enajenados. Ella sería la única que induce a los niños a creer en la desigualdad de las relaciones. La experiencia de éstos fuera del ámbito tele-

visivo, les mostraría que la realidad es diferente, pero la televisión se empeña en mostrar todo lo contrario.

Reducir el análisis de los juegos de los niños a una verificación del imperialismo cultural vía programas televisivos nos parece en estas fechas sumamente limitado. Los años setenta nos brindaron suficiente material que ilustra distintas facetas de este fenómeno. Por ello consideramos fundamental indagar en los diversos usos que hacen los niños de estos discursos a través del análisis de sus juegos. Tal vez este tipo de estudio nos permita ir un poco más allá de la denuncia y nos introduzca en el mundo de la producción televisiva posible a partir de lo existente, a partir de lo que los receptores interpretan de estos productos televisivos. Muchos intentos por producir productos "alternativos" han fracasado al olvidar el mundo del receptor y las experiencias que lo han marcado como tal (y de esto no se olvidan los productores del sistema televisivo actual).

Es el análisis de las respuestas lúdicas de los niños frente a los programas televisivos, lo que parece permitirnos la superación del marco interpretativo antes señalado que sólo descubre estructuras generales dominantes, para así llegar a entender las posibilidades y limitaciones de elaboración de los mensajes televisivos, de parte de los niños.

Como señala el ejemplo siguiente, los programas televisivos dan lugar a la producción de un gran número de discursos entre los niños. Según las condiciones específicas de cada uno de ellos, serán los elementos que integre del mundo televisivo.

Así, Gilberto, según cuenta su madre, en los ratos en que no ve televisión y no come, juega a solas hablando con él mismo sobre Gasparín y el Santo,<sup>13</sup> sus programas favoritos. Cuando está su hermana, le pide a ella que juegue con él representando el papel de la Mujer Maravilla, su personaje preferido. Cuando está en la escuela, juega con José y Juan a Batman, Robin y el Pingüino.

Una concepción positiva, productiva u organizativa del poder y de las formas en que se materializa éste, puede empezar a explicar también la actividad productora del sujeto receptor, en este caso, del niño. El fenómeno de la recepción no se reduce al momento de la lectura de la historieta o de la observación del programa. Desde nuestra perspectiva, los discursos no son mensajes que se reciben, acumulan o generan una respuesta mediata o inmediata. Los mensajes televisivos son discursos que circulan permanentemente, que se convierten en un saber individual y colectivo, que constituyen un poder que si bien es ejercido sobre el sujeto receptor, éste vive a su vez dicho poder y sa-

<sup>13</sup>Se aplicó un cuestionario a Gilberto y sus compañeros de clase para conocer los programas, personajes televisivos y juegos favoritos de los niños y se realizó una entrevista a los padres de ellos con el fin de tener una idea sobre sus actividades cotidianas, exposición a la televisión y espacios en donde interactúan con sus parientes y con otros niños.



ber ejerciéndolo en sus relaciones con los demás y sobre los demás en un proceso continuo.

Volvamos al juego de Gilberto, José y Juan.

### *Para releer a Batman y Robin*

Ante la lectura del juego de Gilberto, José y Juan sugerida anteriormente, surgen varias interrogantes. ¿El juego es una mera reproducción del programa televisivo de Batman y Robin? ¿Por qué los niños retoman a los superhéroes en sus juegos grupales? ¿Qué recogen de los superhéroes? ¿Por qué no introducen a otros personajes de sus programas favoritos?.

Ahora tratemos de analizar el texto de la observación del juego de Gilberto, José y Juan tomando en cuenta algunas de las condiciones del juego, a saber: a) la dinámica grupal; b) los objetos y el espacio; y c) la modalidad del juego simbólico característico de esta etapa en el niño.

a) *La dinámica grupal*: El juego no es una reproducción del programa mencionado. Nos encontramos con los personajes principales: Batman, Robin y el Pingüino, pero no aparecen ni Batichica, ni Batiduende, ni tampoco el Comisionado Gordon. Surgen los personajes masculinos con los que se identifican los niños y los que la interacción grupal permite:

*Juan: Yo soy Superman, Superman cae*

*Gilberto: Yo soy Batman*

*Juan: Tú eres Superman*

*Juan (a José): Tú eres el Pingüino*

*José: No me dejes escapar*

*Gilberto corretea a José. Juan se queda en el changuero*

*Regresa Gilberto y se sube.*

*Gilberto: Se me perdió, Batman...*

*Llegan otros tres niños*

*Gilberto: Yo dije que era Superman*

*Gilberto (a José): Tú eres el Pingüino*

*José: Yo soy el Hombre Araña*

*Gilberto: No vamos a jugar con él, porque quiere ser el Pingüino*

*Se cuelgan y se balancean en el changuero...*

*Gilberto: Mira José, tú eres el Hombre Araña, pero el Pingüino*

*José: El Hombre Araña se agarra*

*Sale corriendo José*

*Gilberto: Allá va... (a Juan): Robin, ya se me escapó el Pingüino*

Todas las acciones del juego (escapar, perseguir, atrapar y salvar) que nos recuerdan la lógica de acción del programa de Batman y Robin, así como la lógica de la mayoría de los programas de superhéroes, no son el producto solamente de una imitación, sino de una dinámica grupal. Sin la presión de Gilberto y Juan hacia José, no hubiera surgido el personaje del Pingüino. Sin el interés de José por participar, no se hubieran estructurado las acciones de la misma manera. El juego es el resultado de la interacción de los miembros que la integran. La dinámica de éste se inicia con tres hilos conductores: Juan quiere ser Supermán, José el Hombre Araña y Gilberto Batman. Cada uno brinda elementos que pueden o no ser incorporados por los demás integrantes del grupo. Juan le sugiere a Gilberto ser el personaje que él mismo

antes escogió: Supermán, y Gilberto hace lo mismo: *Tú eres Batman*. José ayuda a definir el juego, los otros lo proponen como el Pingüino, a pesar de que él insiste en ser el Hombre Araña. Surge un segundo momento en la dinámica grupal. Gilberto se enfrenta a José y decide que sólo éste juega si es el Pingüino; entibiando su posición, afirma poco después: *Tú eres el Hombre Araña, pero el Pingüino*. Se define la dinámica grupal: Gilberto se convierte en líder y en el elemento estructurador del juego: Batman. Juan será el aliado de Gilberto y el Robin del juego, mientras que José asume el papel del Pingüino aunque afirma ser el Hombre Araña. Así José se convierte en un objeto del juego de sus compañeros. Su importancia y poder de decisión se ven reducidos al desempeño del papel que le atribuyen los demás para poder integrarse al juego. Dentro de este rol posee el poder de estimular a la acción: ser atrapado y atrapar.

b) *Los objetos y el espacio*: De la misma manera como la dinámica grupal condiciona el discurso del juego y por lo tanto la incorporación de determinados elementos televisivos en éste, el espacio y los objetos parecen ser dos factores que juegan un papel importante en la elaboración de los elementos que se recogen de los discursos televisivos. En este caso el changuero permitió que el baticoché y la baticueva aparecieran. La baticomputadora, el bati helicóptero, etc., no surgieron. El "Salón de la Justicia", nombrado por Gilberto y que aparece en el programa de Los Superamigos, se acomodó perfectamente a la estructuración de acciones, mientras que la Ciudad Gótica y la oficina del Comisionado Gordon no fueron integrados.

*Los niños se bajan y se van a un costado del changuero, se sientan en su "baticueva"*

*Gilberto: Aquí está la baticueva*

*José: Tú estabas en tu baticueva*

*Juan: ¿Cuál es mi baticueva?...*

*Se sientan en un costado de la parte baja del changuero como si fueran sentados en el "baticoché"*

*Gilberto: Al "Salón de la Justicia". Ya nos tienen atrapados*

Al final del juego cuando los niños se corretean y topan con el arenero, la estructuración del juego y su tema sufren ciertas modificaciones:

*Juan y Gilberto se columpian del changuero juntos. José toca por la espalda a Gilberto para que lo persiga. Gilberto lo corretea y después Juan se une a la persecución. Tropezan con el arenero y se quedan a jugar ahí. Juan lleva su muñeco elástico de Batman y José otro muñequito, de forma de un luchador. Se ponen a escarbar en la arena.*

*Juan: Vamos a hacer la baticueva... Los tapamos*

*José: Ya no están*

*Gilberto: Ya los tenemos atrapados*

*José se va corriendo con un muñequito en la mano que encontró en la arena y se quedan*

*Gilberto y Juan. Entierran y desentierran al muñeco*

*Gilberto (a José): Ya no vas a jugar*

*Juan (al muñeco): Adiós*

*Gilberto: Adiós Batman... Todavía no moría*

*Juan: Se estiraba*

Los personajes ya no son Batman, Robin y el Pingüino, como antes, sino el muñeco elástico de Batman que traía Juan, la arena, Juan y Gilberto. En el arenero con el muñeco de Juan, sale sobrando José. No se necesita más al Pingüino. Hay un desplazamiento de la acción hacia el muñeco. Ahora el muñeco

co es Batman y ellos, los directores y observadores de su actuación. Esta situación parece permitir que los niños obtengan un nuevo juego de identificación sobre el muñeco y el director del juego que ellos mismos representan.

Como directores y observadores, gobiernan las acciones de Batman y, como Batman, sufren y viven las aventuras de éste. Batman el muñeco es atrapado, matado y revivido de la forma en que la arena y el cuerpo del muñeco lo sugieren: enterrándolo y desenterrándolo. Por otra parte, el arenero sugiere la construcción de hoyos, fórmula que con la mezcla de Batman da como resultado lúdico, la baticueva. Batman será atrapado y tapado en su baticueva.

c) *La modalidad del juego simbólico*: Frente a una visión que distinguiría en el juego de los niños sólo los elementos reproductores de la realidad que imitan los niños, agregamos la siguiente cita de Piaget: “En resumen, el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión a lo real, sino, por el contrario, una asimilación deformadora de lo real al Yo”. Y antes afirmaba: “Su función consiste, efectivamente, en satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos: el niño que juega muñecas rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera, revive todos sus placeres y todos sus conflictos, pero resolviéndolos y, sobre todo, compensa y complementa la realidad mediante la ficción”.<sup>14</sup>

### ¿Por qué los superhéroes?

Porque el niño se evade, concluyó nuestro detective de la ideología. ¿Qué es la evasión? ¿De qué se evade? ¿De la realidad social? ¿Cuál es la suya?. El niño, y no sólo él, experimenta la necesidad de escaparse de sí mismo, de transformarse en otro, de tomar distancia de su mundo interno y externo. Su inferioridad ante el adulto lo lleva a desear ser mayor y a identificarse con los héroes de los cuentos, historias y programas de televisión. Pero los héroes de televisión —dijo nuestro investigador— lo alejan de su realidad. ¿Qué es lo real? ¿Es más real la lucha de clases y el subdesarrollo económico de su país que los superhéroes para los niños?

¿No es precisamente su inferioridad frente al adulto, su deseo de ser mayor, una parte de su realidad social y psíquica más importante?. Rudolf Cechura escribe en uno de sus cuentos infantiles: “Eva estaba siempre radiante pero casi nunca era una niñita. Se parecía muy a menudo... a una motocicleta, a una margarita y a veces a un teléfono...”<sup>15</sup> Podríamos añadir: Gilberto jugaba pero casi nunca jugaba a ser niño de las clases dominadas. Se parecía muy a menudo a Batman, Superman, Linterna Verde y al Santo.

Con esto no queremos ignorar los modelos sociales que subyacen en estas

<sup>14</sup>Jean Piaget, *Seis estudios de psicología*, Seix Barral, Barcelona, 1975, p. 40. Ya Freud concebía al juego como el espacio donde el niño elabora sus conflictos haciendo activo aquello que ha vivido pasivamente, poniéndose en el lugar del padre, de la madre o del que vive como agresor, compensando sus fracasos y fortaleciendo sus esperanzas a través de la repetición. En Sigmund Freud, *Más allá del principio del placer*, en Obras Completas, Vol. XV, Amorrortu, Buenos Aires, 1976.

<sup>15</sup>Rudolf Cechura, “La petite Fille que se transformait rapidement”, en Jacqueline Held, *Los niños y la literatura fantástica*, Paidós, Buenos Aires, 1981.

fantasías fabricadas para los niños, sino señalar la necesidad de analizar las posibilidades que les ofrecen a éstos los discursos televisivos, de dar cuenta de los resortes que llevan al niño televidente a regocijarse frente al programa de Batman y Robin o de Gasparín, o de Tiro Loco Mac Graw. Significa detectar los elementos del discurso que permiten que el niño se reconozca, identifique, desee vivir lo que allí se propone como realidad y fantasía.

Las fantasías compensatorias que siempre han generado los héroes de todos los tiempos han sido suficientemente estudiadas por diferentes autores.<sup>16</sup> Cada época ha contado con un determinado tipo de ellos, plasmados en las leyendas y cuentos populares. Los héroes de la actualidad son los héroes de la sociedad tecnológica. La fascinación del poder de la técnica, de la extensión de la fuerza física del hombre y los deseos de transgredir los límites del cuerpo se ven cristalizados en esas figuras. Son el resultado de lo que Jacqueline Held llama los “nuevos paisajes afectivos”: “Quizás se asista en la actualidad a un desplazamiento de temas; el aire y el espacio reemplazan la aventura y el peligro del agua, el cohete y el planeta vienen a sustituir al barco y a la isla”.<sup>17</sup>

El mismo esquema de los cuentos y de los antiguos programas se repite: aventura-protección-peligro-seguridad, los buenos contra los malos, pero en el mundo espacial. Parecería que la aventura se amplía, el miedo aumenta y la hazaña en que el niño acompañó al héroe se engrandece. El lenguaje lo refleja. Todo es grande: desde el héroe hasta el peligro y sus representantes. Las pistolas de los vaqueros y los policías han pasado a ser parte de la prehistoria. Los rayos nucleares, cósmicos y laser han desplazado totalmente la varita mágica y sus diferentes versiones.

Nuevas fantasías, producto de nuevos desarrollos, el viejo y el nuevo mito: la máquina. “¿Por qué el exotismo del cohete tiende a reemplazar, en algunos casos, el exotismo del barco? ¿Por razones ‘objetivas’?. La evolución de las técnicas desempeña por cierto un papel capital: cuando la ciencia alcanza, concreta y supera algunos sueños del hombre, esto tiene necesariamente repercusiones sobre lo imaginario y los mitos... pero es evidente, por ejemplo que algunos sueños de las novelas de Julio Verne, dejaron de ser futuristas hasta tal punto que a los niños de hoy en día pueden parecerles ‘pasadas de moda’.”<sup>18</sup>

#### I. ¿POR QUE INTEGRAN LOS NIÑOS A LOS SUPERHEROES EN SUS JUEGOS GRUPALES Y NO A OTROS PERSONAJES DE SUS PROGRAMAS FAVORITOS?

Tanto Gilberto, como José y Juan afirmaron que sus programas favoritos eran Gasparín, Tiro Loco Mac Graw y el Pájaro Loco.<sup>19</sup> Ninguno mencionó a

<sup>16</sup> Otto Rank, *El nacimiento del mito del héroe*, Paidós, Buenos Aires, 1961.

<sup>17</sup> Jacqueline Held, op. cit, p. 65.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 66 y 67.

<sup>19</sup> Según los cuestionarios aplicados a los niños. Más adelante se aclara el tipo de personajes que surgen en estos programas.

Batman y Robin. Sin embargo, fueron los personajes de los superhéroes, los que los tres escogieron para jugar entre ellos. El juego de los superhéroes fue el que más se repitió en la semana que observamos a los niños en el Jardín de Niños Xochiquetzalli. ¿Por qué los superhéroes y por qué no Gasparín?

La posibilidad de imitación y adaptación a una dinámica grupal, así como la estructura estereotipada que poseen estos programas son elementos importantes para responder esta pregunta.

Si bien todos los personajes de la televisión pueden ser modelos de identificación individual, ya que el receptor puede reconocerse en algún aspecto de la personalidad del personaje y jugar con él imaginariamente, no todos éstos se adaptan a la imitación y al juego simbólico grupal. Es difícil imaginarse una dinámica de juegos con Gasparín, personaje que siempre está en la búsqueda del cariño y aceptación de los demás o como el Tiro Loco Mac Graw, que comete todo tipo de errores en su afán por combatir el mal. La lucha por el poder, esencia de la dinámica grupal, difícilmente puede contribuir a que el niño recoja los personajes antihéroes que también aparecen en la televisión. Para que esto ocurriera sería necesario seguramente un espacio en donde la competencia no fuera la pauta de relación.

En este contexto nos parece importante subrayar que dicha competencia no sólo emana de la imitación de un programa, como nuestro detective sugirió en la primera parte de este artículo, sino también de las relaciones sociales (familiares, escolares) en las que el niño está inscrito.

Por otra parte, los programas de los superhéroes poseen una estructura claramente definida e invariable: un mismo tipo de conflictos, acciones de personajes y por lo tanto soluciones. Nos encontramos con personajes estereotipados, acciones concretas en las que se ven envueltos, objetos y espacios materiales que se repiten capítulo tras capítulo, de los cuales el niño puede apropiarse utilizándolos como modelos para construir sus juegos. El niño en esta edad (de cuatro años y medio) requiere de elementos materiales o representaciones concretas para poder jugar,<sup>20</sup> y la televisión le ofrece entonces un conjunto de guiones y elementos fantásticos para estructurar sus juegos. Algunos de ellos más que otros permitirán la interacción entre sus compañeros. Jugar grupalmente a Gasparín o a Tiro Loco Mac Graw debe ser seguramente una empresa imposible. Estos personajes no son el producto de un estereotipo. Sus acciones son sumamente variables. De la estructura de sus personajes no se extrae un conjunto de roles definidos y fáciles de adaptar a un juego grupal.

Habría que añadir que las nuevas series televisivas de superhéroes sugieren un patrón colectivo de acción y juego. Los superhéroes trabajan grupalmente. Tal es el caso de Batman y Robin, los Cuatro Fantásticos, los Superamigos y los Superglobetrotters.

Ahora bien, el hecho de que los superhéroes actúen en el programa televisi-

<sup>20</sup>J. Piaget y B. Inhelder, *Psicología del niño*, Morata, Madrid, 1980.

vo aisladamente, no significa necesariamente un impedimento para los niños. No hay que olvidar que en esta etapa la comunicación entre los niños está caracterizada por el “monólogo colectivo”, que permite un conjunto de juegos paralelos individuales simultáneamente, alrededor de un tema más amplio unificador.<sup>21</sup>

A través del análisis de todos los juegos de los niños del Jardín Niños Xochi-quetzalli, observamos que éstos mezclaban a superhéroes de un programa con los de otro como si fueran intercambiables. El Hombre Araña podía acompañar a Superman y al Capitán América en sus hazañas. Parecería que las características específicas de cada personaje no son recuperadas. En nombre de un estereotipo, los niños agrupan a estos personajes en una categoría y construyen un consenso grupal, le ponen un título a su juego que pueda aglutinar las diferentes fantasías individuales que despiertan los diferentes personajes y que los niños proyectan sobre estos mismos.

Pero esta mezcla tiene ciertos límites. Aquellos personajes que no simbolizan el estereotipo del superhéroe, construido por la televisión —entre otros medios— no son incorporados. Tal es el caso de Gasparín y Tiro Loco Mac Graw.

## II. LOS SUPERHEROES, LA LUCHA POR EL PODER Y LA COMPETENCIA

Habría que añadir que el consenso grupal y la definición de los roles dentro del juego no son el resultado de una mera imitación del programa, sino el producto también de una lucha por el poder (el control y la dominación), entre Gilberto, José y Juan. En nombre de Batman, Gilberto llega a ser reconocido como el líder del juego. En nombre de Robin, Juan se alía a Gilberto y ambos le imponen a José el papel del Pingüino, personaje a través del cual José acepta las condiciones de su participación: ser el malvado del juego. En nombre del Hombre Araña, José intenta imponer su juego sin lograr consenso. En nombre de la estructura narrativa del programa de Batman y Robin, se configura un sistema de alianzas y oposiciones entre los niños. El discurso de los superhéroes sólo le ofrece a Gilberto, José y Juan modelos de identificación, aventuras o fórmulas de interacción lúdicas, sino también la posibilidad del ejercicio del poder. Gilberto se vive como Batman para ganarle a José, demostrarle a él, a Juan y a sí mismo quién es él frente a ellos.

Siguiendo el esquema de interpretación de Erikson los niños se caracterizan en esta etapa (de 3 a 5 años) por su afán de competir y conquistar: “La etapa ambulatoria y la de la genitalidad infantil suman al inventario de modali-

<sup>21</sup>“Esta forma es la más social de las variedades egocéntricas del lenguaje infantil, ya que al placer de hablar agrega el de monologar ante otros y atraer su interés sobre su propia acción y su propio pensamiento... el niño que habla de este modo no logra hacerse oír por sus interlocutores, porque de hecho no se dirige a ellos. No se dirige a nadie. Habla para sí mismo en alta voz, delante de los demás”. Jean Piaget, *El lenguaje y el pensamiento en el niño*, Guadalupe, Buenos Aires, 1976, p. 28.

dades sociales básicas la de 'conquistar', primero en el sentido de 'buscar el propio beneficio'; no hay para expresarlo ninguna palabra más simple y más intensa; sugiere placer en el ataque y la conquista. En el varón, el acento permanece puesto en los modos fálico-intrusivos; en la niña, se vuelca a modos de 'atrapar' con una actitud más agresiva de arrebatar o en la forma más sutil de hacerse atractiva y despertar afecto".<sup>22</sup>

Habría que analizar si los discursos de los héroes y sobre todo de los superhéroes, cuyos personajes se definen por su deseo de competencia y triunfo, sugiere una manera de expresar esas tendencias señaladas por Erikson que antes les ofrecían los juegos de policías y ladrones o vaqueros contra indios.

Estas consideraciones cuestionan el marco interpretativo de las investigaciones que conciben a la televisión como vehículo incitador de la violencia, o como el instrumento ideológico, inculcador único de normas competitivas, haciendo abstracción del medio social en el que el niño está inscrito y de las características psicosociales de la etapa en que se encuentra.<sup>23</sup>

Tal vez un contexto más general en el que se inscribe este juego nos lo proporcione un análisis más detenido de dos frases de Juan. Al inicio de éste unas niñas se acercaron a observar a Gilberto, José y Juan. La reacción inmediata de Juan fue redefinir el dominio del espacio: *Acá, son los niños*. En la segunda ocasión, Juan aprovechó la oportunidad de titular el juego: *¿Verdad, Gilberto que estamos jugando de hombres y no de mujeres?* Dicha caracterización del juego nos lleva a pensar no sólo sobre la manera como se ven los niños frente las niñas en esta etapa y sobre la forma de concebir sus juegos frente a los de ellas, sino que nos sitúa seguramente en el contexto más general de la apropiación por los niños varones de los discursos de los superhéroes: la búsqueda de identidad grupal y sexual.

### *Los vaqueros contra los monstruos*

Reproducimos aquí algunas partes de otro juego de niños varones de cuatro años y medio del Jardín de Niños Princess<sup>24</sup> de otro grupo social. Aparentemente la televisión no parece dejar huellas visibles, como es el caso del primer juego. El tema de los vaqueros y sus personajes nos remiten a programas de televisión que no pasan actualmente. Sin embargo, algunos elementos de la televisión que aparecen aislados nos parecen muy significativos y nos arroja ciertas interrogantes sobre:

<sup>22</sup>Erik Erickson, *Infancia y sociedad*, Hormé, Buenos Aires, 1978, p. 229.

<sup>23</sup>Revisar los autores que estudia Klapper, op. cit., como ejemplo de una concepción descontextualizadora de la televisión y el libro de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, *Para leer al Pato Donald*, op. cit., como ejemplo de una visión que no toma en cuenta las características psicosociales del niño.

<sup>24</sup>Los niños de este jardín de niños privado pertenecen a otro u otros grupos sociales que el de Xochiquetzalli. Sus padres eran hijos de comerciantes, profesionales, arquitectos e ingenieros.

- a) La manera como los niños mezclan y unen espacios y personajes ficticios que pertenecen a diferentes géneros televisivos;
- b) La función que ocupa el lenguaje verbal y no verbal de la televisión en la creación de los espacios lúdicos infantiles; y
- c) El tipo de prestigio que poseen los discursos televisivos frente a otros discursos entre los niños.

*Mario Tanus, líder del grupo, sale de su clase al recreo y llama con la mano a los niños que van saliendo de ella.*

*Mario: ¡Voy a llamar a los Superamigos! Llamando a todos los Superamigos! Yo soy el Llanero Solitario*

*Betito a Mario: Oye, ¿puedes jugar?*

*Mario: ¡Vamos al espacio! "Llamando a los Superamigos; Yo soy el Llanero Solitario"*

*Llamando, llamando*, son frases que pertenecen a un código de la comunicación radial de los servicios públicos, de emergencia, de la policía, de la Cruz Roja, de los bomberos: connotan peligro, una llamada de urgencia. Este código forma parte de los programas policíacos y de los superhéroes. Los superamigos se comunican a través de sus aparatos radiales que en su máxima sofisticación permiten no sólo transmitir la voz sino también la imagen. "La Legión del Mal", las pandillas de los héroes "malos" poseen de la misma manera estos adelantos científicos. Resulta interesante encontrarnos con este código al comenzar el juego de los vaqueros, un medio que usa Mario Tanus para reunir a sus amigos, que posiblemente delimita el espacio imaginario de su juego: la hazaña, el peligro, la lucha por la vida. Uno de tantos recursos dramáticos para crear un momento lúdico grupal. Un encuentro de la retórica del programa televisivo con aquella de los juegos de los niños. Tal vez un lenguaje que les permita comunicarse entre ellos y reconocerse no sólo como televidentes, sino también como compañeros de juego. Es este lenguaje precisamente el que recoge el anuncio de "Submarinos Marinela" (que presentamos al principio de este artículo) para lograr la identificación infantil, para hablarle con sus "propias palabras" al niño: *Vainilla llamando a sabores fresa y chocolate. Objetivo localizado. Lancen sus tres sabores. Bravo, dimos en el blanco*. Sobre el papel que juega el lenguaje en la creación de un ambiente imaginario en los juegos de los niños de esta edad, Jean Piaget afirma: "Si el niño habla más estando sólo, para acompañar su acción, puede invertir esa relación y servirse de las palabras para producir lo que la acción no podría realizar por sí misma. De ahí la fabulación que consiste en crear una realidad por la palabra, y el lenguaje mágico, que consiste en actuar por la palabra y nada más sin contacto ni con las personas ni con las cosas".<sup>25</sup>

*Yo soy el Llanero Solitario... Vamos al espacio*. Aparentemente y siguiendo la lógica de los espacios ficticios de los programas de vaqueros y de los superhéroes, nos encontramos ante estos enunciados con dos mundos diferentes: el mundo de los superhéroes y el mundo de los vaqueros. Sin embargo, esto no representa necesariamente un límite para los niños. La "raciona-

<sup>25</sup>Jean Piaget, *El lenguaje y el pensamiento en el niño*, Guadalupe, Buenos Aires, 1976, p. 28.



lidad” del juego infantil seguramente obedece a otras reglas que van más allá del juego representativo de los elementos de la realidad que los rodea, entre éstos, la televisión. La puesta entre paréntesis de la “realidad” que produce el espacio lúdico, junto con la capacidad cognitiva y afectiva del niño, así como la lógica de la dinámica grupal y las posibilidades del espacio real —entre otros factores— deben constituir las reglas de lo permitido, de un otro verosímil que no es precisamente el que dicta el mundo de la televisión.<sup>26</sup>

*Mario y Betito se suben a la resbaladilla y se dejan caer de allí*

*Mario (a Betito): Tú eres el monstruo y te queríamos matar*

*Mario sale corriendo fingiendo que tuviera una pistola en la mano y fuera a caballo (...)*

*Llega a la resbaladilla de forma de cohete. Allí están Rodrigo y Betito comiendo su lunch.*

*Mario saca el suyo.*

*Mario: ¿Qué tal si comemos? ¡Tan ta ta tan! (Mario imita a un caballo relinchando)...*

*Un niño de otra clase llamado Raúl pasa cargando a una niña de la sección maternal.*

*Mario: Mira. Raúl sabe cargar. Es Superman y carga a la niña más chiquita.*

*Siguen tomándose su lunch, Julio se sube a la parte superior de la resbaladilla.*

*Julio: Yo voy a vigilar acá arriba*

*Rodrigo: Allí viene el monstruo, Mario*

*Mario: Yo voy a salir a pelear. Déjame salir a pelear*

*Mario se sale de la resbaladilla y corre como si fuera a montar en un caballo. Le siguen Adrián y Francisco. Anuar se acerca, lo mismo que Betito.*

*Francisco: Yo soy el monstruo*

*Mario: ¡El monstruo! ¡El monstruo! Esta es la hora de pelear*

*Todos se van corriendo en dirección a Walter, que está sentado en una de las esquinas del jardín, en una bardita. Se sientan todos menos Mario.*

*Se le quedan viendo todos.*

*Mario: Yo tengo más problemas*

*Walter (a Mario). ¡Hay lumbrel! ¡Hay lumbrel! ¡Ayúdanos!*

*Mario: Vamos a cumplir nuestro deber*

*Mario sale corriendo hasta la puerta de la escuela. Se quedan Walter y su hermano. Lo siguen Francisco y Mario Gabriel. Regresan corriendo hasta la resbaladilla de forma de cohete. Allí están Mario, Julio y Rodrigo, cogen las llantas y las quieren meter entre los barrotes. Mario se da la vuelta y sale corriendo. Francisco le sigue. Se encuentran a Betito.*

*Mario: ¡Hay que salir a pelear!*

*Francisco: ¡Ya lo tengo!*

*Julio y Rodrigo se salen de la resbaladilla y se unen a la pesquisa de Betito. Julio y Francisco lo cogen de los brazos. Suena la campana y Mario se va a formar junto a su clase*

Los vaqueros contra el monstruo. Personajes que pertenecen a diferentes géneros se ven enfrentados por los niños en un espacio imaginario común, en el cual lo que importa es luchar y vencer a un enemigo fuerte y poderoso. Es el resultado de la interacción consensual entre Mario Tanus, el líder del grupo, y Betito que también quiere destacar con un papel central. Los vaqueros guiados por el Llanero Solitario, se enfrentan al monstruo, ¿Los indios, caracterizados por lo general en los programas televisivos de historietas, como

<sup>26</sup> Además, ¿Cuál es el mundo de la televisión? ¿Dónde termina y empieza su propio discurso? ¿Cuál es su especificidad? Si revisamos sus formatos, géneros y temas, asistimos a una mezcla informe de discursos que antes veíamos aislados y cercados en un espacio y un tiempo definido. La televisión recoge el mundo de los cuentos de hadas, de las leyendas, de la escuela, de la familia. Sólo la suposición de una separación entre las instituciones o aparatos centralizados del poder, como si fueran edificios o construcciones amuralladas impenetrables, permite entender el mundo de la televisión como un mundo aislado y a una metodología directiva como es el cuestionario, para estudiar los así llamados efectos de los medios.

débiles e ignorantes, se ven por eso relegados? ¿Representa el monstruo una figura más poderosa a la cual vale la pena vencer, una figura más apta para cumplir el papel que le otorgan Betito y los demás niños en el juego?

El monstruo es un personaje que aparece muy frecuentemente en la televisión y sobre todo en los programas de superhéroes. Tiene diferentes facetas. Puede aparecer como un ser maligno de un planeta desconocido o como una creación mecánica, tipo robot, de un misterioso malvado científico que lo envía para destruir a la humanidad, o a veces como un animal de eras prehistóricas que por algún fenómeno especial surge en nuestros tiempos. En todas estas versiones es un personaje aterrador que corporiza el peligro y el conflicto, tanto como la bruja de los cuentos de hadas.<sup>27</sup>

*Tan ta ta tan...* Mientras que el niño en la tarde está viendo la televisión, está asimilando también un conjunto de lenguajes sobre los que se construyen los programas infantiles que él incorpora en la elaboración de juegos. Los gestos y movimientos corporales que caracterizan a los personajes, las canciones y expresiones típicas de cada programa se convierten en los titulares de los juegos infantiles, en la expresión del clima que quieren crear. Cuando Mario Tanus para irse a tomar el lunch canta el leitmotiv del Llanero Solitario, parecería que está recordándose y recordando a sus compañeros que él no olvida su papel *Tan ta ta tan...*

Evidentemente el niño no sólo asimila elementos de la televisión, sino de todos los ámbitos que lo rodean, de su familia, de su escuela, de la calle, pero tal vez no todos estos sean comprensibles para sus compañeros, ya que representan experiencias personales. Mientras tanto la televisión constituye un mundo generalizable. De ahí que los programas televisivos proporcionen a los niños un conjunto de saberes reconocidos y de prestigio, o de fantasías privilegiadas al ser compartidos entre ellos, a través de los cuales no sólo las acciones lúdicas se convierten en eventos especiales: Raúl, un niño más grande de otra clase, carga a una niña de la sección maternal porque estaba llorando y Mario Tanus afirma: *Mira, Raúl sabe cargar. Es Superman y carga a la niña más chiquita.*

### ¿Las niñas sólo juegan a las mamás?

Hasta aquí sólo hemos analizado brevemente algunos ejemplos sobre la apropiación infantil masculina de los discursos televisivos en sus juegos grupales. Los juegos que presentamos resultaron ser los más representativos de cada escuela con relación al tema, personajes y número de integrantes que participaron en ellos; en todos surgieron personajes de la televisión, sobre todo de los programas de los superhéroes. Falta analizar los juegos de las niñas.

<sup>27</sup>Tal vez la figura del monstruo reemplaza actualmente a la figura de la bruja de los cuentos de hadas y a los animales salvajes de las leyendas que antes se narraban a los niños y se siguen narrando, pero a las que éstos seguramente se ven menos expuestos. De la importancia de estos personajes escribe Bruno Bettelheim, *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Grijalbo, Barcelona, 1979.

¿A qué jugaron ellas en las dos semanas de observación?

Si bien las niñas están expuestas con la misma intensidad a la televisión,<sup>28</sup> en ninguno de los juegos observados en ambas escuelas imitaron algún personaje televisivo cuando estaban jugando entre ellas. Jugaron a la casita, al papá y a la mamá, a la comidita y a las enfermeras. ¿Qué significa esto?

Aunque la mayoría de los personajes centrales de los programas televisivos infantiles son masculinos, nos encontramos con las superheroínas: (la Mujer Araña, la Mujer Maravilla, Janna de la Selva o Batichica), o con Vilma y Betty del programa de Los Picapietra, o con las chicas listas de los programas detectivescos, como Scooby Doo y Schmoos.

¿Qué le ofrece al niño y a la niña la televisión? ¿Por qué las niñas imitan en sus juegos grupales personajes de su mundo familiar y los niños a los personajes del mundo televisivo?

Esbozamos algunas interrogantes, ya que no tenemos explicaciones al respecto:

¿Es la falta de contacto con la vida cotidiana del padre lo que estimula al niño varón a identificarse con los modelos masculinos televisivos? ¿Es la imposibilidad de imitar al padre, cuyas actividades fuera del hogar desconoce<sup>29</sup> y dentro de éste son nulas o parecidas a las del niño, reducido a receptor pasivo de los servicios que le administra la esposa-madre? ¿Es la necesidad de tener un modelo representable concretamente, dado el nivel cognitivo del niño en esta etapa, por lo cual el niño no imita a su padre sino a héroes?

Según Otto Rank, la identificación con el héroe "... no es reemplazar al padre sino exaltarlo. El esfuerzo para sustituir al padre real por otro más distinguido no es sino la expresión de la nostalgia del niño por aquella época feliz desaparecida, en que el padre parecía todavía el más fuerte y más grande de los hombres y la madre la más buena y hermosa de todas las mujeres".<sup>30</sup>

¿Estas consideraciones agregan otro elemento de explicación sobre el por qué los niños imitan a los personajes televisivos y más concretamente a los superhéroes en sus juegos grupales?

Ahora bien, ¿qué pasa con la niña?

Según Juliet Mitchell la madre permanece como modelo de identificación central para la niña y el padre como el objeto elegido.<sup>31</sup> Por lo general la figura materna está más presente o en su ausencia se encuentran otras figuras femeninas y las funciones que desempeñan en el mundo doméstico se pueden representar e imitar fácilmente. Desde los inicios de la imitación tanto los niños como las niñas juegan con las muñecas o elementos similares a través de

<sup>28</sup>Según los cuestionarios aplicados a las niñas.

<sup>29</sup>Según Erikson en las tribus de cazadores de los Sioux y en las tribus de pescadores de los Yurok, en Estados Unidos, los niños varones jugaban a cazar y a pescar. Los niños conocían lo que sus padres hacían y jugando se iniciaban en estas actividades, las cuales gozaban de prestigio en estos grupos étnicos. Erikson, op. cit. p. 127 y 128.

<sup>30</sup>Otto Rank, op. cit. p. 86.

<sup>31</sup>Juliet Mitchell, *Psicoanálisis y feminismo*, Anagrama, Barcelona, 1976.

los cuales reviven y elaboran los conflictos de su interrelación madre-hijo. A la edad de los cuatro años las niñas continúan jugando a las muñecas. El juego del papá y la mamá, de la comidita y otras versiones que observamos en las escuelas constituyen seguramente ampliaciones de este juego donde la madre es la heroína.<sup>32</sup>

¿Podemos extraer de estas consideraciones que la televisión no deja huellas en las niñas, que ellas no se identifican con los personajes televisivos? Evidentemente, no. Por lo pronto sólo podemos decir que las niñas cuando están jugando entre ellas no imitan a los personajes televisivos femeninos y que esto es sumamente significativo de una diferente apropiación por sexo de los discursos televisivos. Esto, a su vez, nos invita a considerar con más detalle el único juego que observamos de las dos escuelas, en donde las niñas integraron algunos elementos de la televisión y otro juego mixto en donde una de las niñas imita a la Mujer Araña, lo cual nos permite estudiar otra posible elaboración o lectura de los superhéroes.

### *La Baticueva*

*Mónica, líder del grupo infantil femenino del jardín de niños Xochitquetzalli, se encuentra al lado de una fuente y desde allí dirige la acción de Elizabeth y otras cuatro niñas. Elizabeth corretea a estas últimas y se meten en la fuente.*

*Mónica (a Elizabeth): ¡Quédate! No te muevas... Nos metemos a su hoyo. Tú eres una hormiga o un ratón o lo que quieras de animal*

*Elizabeth: Mejor un monstruo*

*Mónica: Hay que meternos a la cueva... A que no nos come el monstruo... (a Elizabeth) Mira, mira, la que toques son tus hijos monstruos... Que tú eras un ratón y te metías a tu hoyo... a la baticueva*

*Elizabeth corretea a las niñas y toca a todas. También a Mónica.*

*Mónica: Ahora yo soy tu hija, porque ya me tocaste; Mónica empieza a corretear a las niñas junto a Elizabeth.*

*Mónica: Vamos a la baticueva. Todas escapan porque si no las mato ¡Vamos, córranle! Salen las niñas de la fuente, Mónica atrapa a Lulú.*

*Mónica (a Lulú): Ya te atrapamos. Vamos a buscar a más niños que no obedezcan y los encerramos en la baticueva.*

*Elizabeth y Mónica van atrapando a todas las niñas y las sientan en la orilla de la fuente.*

*Mónica: ahí todas juntitas... (a Elizabeth) ¡Quédate cuidándolas...!*

*Que yo estaba viendo la televisión*

*Miriam: Que nos escapábamos por abajito*

*Las niñas se echan a correr por el patio.*

*Mónica (a Elizabeth): ¡Amigo! Vamos, se nos escaparon*

*En eso llega otra niña, Diana.*

*Mónica: ¡Vamos, métete! Estamos jugando a la cueva. Elizabeth y yo somos los monstruos y si te atrapamos eres nuestra hija... (a las demás niñas) Ella va a jugar... (a Diana). Pero corres, no te vayas a espantar. ¡Oranle amigo, córranle!*

*Elizabeth y Mónica corretean a todas las niñas y las sientan otra vez en la orilla de la fuente.*

*Mónica: Era de noche, estábamos durmiendo*

<sup>32</sup>Es necesario aclarar que este juego no es exclusivo de las niñas ni mucho menos, ya que los niños juegan con las niñas a él; sin embargo, cuando ellos juegan entre sí, no juegan ni al papá y la mamá, ni al papá y al hijo. Es parte de los juegos mixtos en donde las niñas parecen imponer el tema.

*Mamás monstruo contra hijas-monstruo.*

Surge nuevamente el monstruo como un personaje poderoso y de prestigio. Frente a los animales sugeridos por Mónica a Elizabeth, ésta elige ser el personaje del monstruo para poder ocupar el papel más importante. Pero Mónica, la líder, rectifica la versión de ese personaje de los cuentos de hadas y de la televisión integrando los personajes habituales de sus juegos y los roles que cada una cumple. El monstruo será una madre monstruo y Mónica asumirá ese papel compartiéndolo con Elizabeth. Nos encontramos entonces con dos madres monstruo, cuyos poderes son convertir a las niñas que tocan en hijas monstruo.

Parece que surge el mismo esquema de acciones de los juegos de los niños y los programas de televisión de aventura (escapar, perseguir y atrapar), pero se añaden ciertas variaciones, no poco importantes. El monstruo no sólo persigue y atrapa como los buenos, sino también come, espanta y encierra a las hijas monstruo y a los niños desobedientes. El monstruo es el eje de la acción y no el punto donde descansa ésta. La estructura del juego de las muñecas con la versión de la madre controladora aparece y configura de diferente manera el guión. No se trata de derribar al enemigo como en el caso de los juegos de los niños, sino de encerrar a los niños desobedientes, las hijas monstruo, de mandar y controlar. Todo ello en la baticueva, centro de operaciones de las mamás monstruo.

Mientras que en el primer juego analizado, vimos que los niños recogieron varios elementos del programa de Batman y Robin, para estructurar su juego, a través de los juegos de las niñas nos damos cuenta de una apropiación muy selectiva de dicho programa. Mientras que a los niños, la televisión les ofrece el libreto de su juego, a las niñas, les aporta la decoración. De todo un programa, las niñas recogen un elemento, un espacio, la casa de Batman y Robin, la baticueva. A través de un prefijo, "bati", Mónica le confiere al juego una atmósfera distinta. Las mamás monstruo no se encuentran en cualquier casa, sino en la baticueva. De la misma manera como Elizabeth prefiere convertirse en monstruo que ser un simple animal devorador, Mónica denomina la casa, o cueva del monstruo con un "bati" que nos transporta a la atmósfera de los superhéroes, de las hazañas y aventuras sin necesidad de adoptar a sus personajes.

De repente se toca el juego de las niñas con el de los niños, se une la estructura de los personajes del juego de la mamá con la retórica de los superhéroes: *¡Amigo, vamos, se nos escaparon...! ¡Oranle amigo! ¡Córranle!*, dice Mónica. El empleo de la expresión "amigo" sin la menor adaptación a amiga, nos introduce al mundo de los niños. Como si estuviéramos jugando como los niños parecen decir ellas. A través del "bati" y el "amigo", Mónica introduce en el juego familiar el clima de grandeza de los superhéroes, sin apartarse demasiado de sus roles habituales.

El mundo de la televisión está presente, pero su presencia es cualitativamente diferente en los juegos de los niños que en los de las niñas. Aquí aparece no como un elemento estructurador del juego, sino del espacio y relaciones

familiares. El mismo aparato reproductor de la imagen y el sonido no faltó en la descripción que ellas hacen de la casa. Con ello definen al hogar de la era actual y se ubican en él. *Estaba viendo la televisión*. Si la mamá monstruo se distrae y deja que se escapen las hijas monstruo es porque está bien entretenida. Con ello definen también la capacidad de atracción del aparato televisior. La mamá ve la televisión y todas entienden que se pueden escapar. ¿La mamá está atrapada como las niñas se dejan atrapar por la imagen del televisior?

### *La Mujer Araña o la muñeca en peligro*

Como antes mencionamos, las niñas nunca jugaron entre ellas a los superhéroes, pero en aquellas ocasiones en que algunas de las niñas del Xochiquetzalli estuvieron jugando con los niños, el tema favorito de los juegos de estos últimos se impuso y las superheroínas, por lo tanto, surgieron también. Sin embargo, una manera muy particular de interpretar al personaje se dejó traslucir:

*Diana y Gilberto (el mismo niño del primer juego), se encuentran jugando al lado de un changuero. Se suben, se bajan y cuelgan de éste.*

*Diana: ¿Tú quién quieres ser?... Yo soy la Mujer Araña*

*Gilberto: Yo soy el Hombre Araña... Me colgaba de las telarañas*

*Diana: Tienes también telarañas y te pones también telarañas Mira...*

*Tú manejabas una muñeca... Estaba en peligro*

*Llega otro niño de otra clase.*

*Diana: ¿Tú qué quieres ser?*

*Niño: Yo soy el Hombre Araña*

*Gilberto: Yo ya soy*

*Niño: Yo soy entonces Batman*

*Gilberto: Yo soy Superman*

*Diana: Yo estaba en peligro... Ahora yo estaba en peligro... Cuelgate.*

*Gilberto: Yo me colgaba de mi telaraña... Pásate por aquí*

Surge la Mujer Araña, fiel copia del Hombre Araña. La melodía que identifica al programa y la vestimenta de estos personajes son idénticos. La historia de ella es contada al principio de cada programa: de chica la picó una araña venenosa y su padre, un doctor, le inyectó un suero antiarácido no probado, que le proporcionó los poderes de la superheroína. A partir de ese momento posee la capacidad de volar, saltar a grandes distancias, lanzar rayos venenosos y telarañas que no se rompen, los cuales le sirven para atrapar a sus enemigos y salvarse de las trampas que le tienden éstos. En su doble personalidad es Jessica, actúa como periodista junto con dos compañeros: Jeff, su sobrino y Billy, fiel admirador de ella en su personalidad de Mujer Araña. Jessica es tímida, lleva el pelo recogido, se presenta como una mujer muy débil a la cual protegen sus compañeros. No logran obtener las noticias que les encomiendan y si las obtiene es a través de la ayuda de Billy y Jeff.

Nos encontramos, por lo tanto, con una versión más del superhéroe tradicional. Tanto Superman como Batman y Robin y el Hombre Araña tienen doble personalidad. Sin embargo, los niños imitaron sólo un aspecto de dicha

personalidad: a la figura omnipotente que se oculta atrás de ese ser limitado, trabajador de una empresa editorial, periodista, gobernado por un jefe autoritario, cuyo nombre puede ser intercambiable: Clark Kent, en el caso de Superman, o Peter Parker, en el del Hombre Araña.

Diana, el personaje femenino del juego que acabamos de presentar, nos enfrenta con la otra cara de la superheroína. Si bien dice ser la Mujer Araña, parece actuar como Jessica, que ante todo conflicto desaparece, se desmaya, es la que busca protección detrás de Billy y Jeff, *la muñeca en peligro*. Mira. *tú menejabas una muñeca... estaba en peligro*. Gilberto no le contesta. El está jugando a su juego y no incluye en sus planes salvar a la muñeca en peligro. El monólogo colectivo, característico de esta etapa se impone y ella insiste sin tomar en cuenta que él no le hace caso: *Yo estaba en peligro. Ahora yo estoy en peligro. Cuélgate*.

Parecería que Diana se olvidó de la superheroína que decía ser y se pone en el lado de sus protegidos. Asume activamente el papel pasivo del necesitado y pasivamente el papel activo de la Mujer Araña. Cuida bien que Gilberto actúe el papel del Hombre Araña tratando de integrarlo a su juego: *Tienes también telarañas y te pones una telaraña... Tú manejabas una muñeca... Estaba en peligro*.

A través de estos enunciados surge tal vez el doble sentido del juego de Diana. Ella juega a la Mujer Araña, a la superheroína para poderse integrar al juego de Gilberto y al de los niños, al de los superhéroes, sin dejar de lado su propio juego: el de la muñeca en peligro. ¿Por qué una muñeca, un juguete, objeto pasivo de la manipulación, control, cuidado y agresión de la niña, en la cual ella proyecta los sentimientos que vive en relación a su figura materna? ¿Por qué una muñeca en peligro? Este enunciado nos traslada al juego de la mamá y la hija en el contexto de la hazaña de los programas televisivos. A través de él Diana integra y condensa dos juegos en uno: el de las muñecas y los superhéroes; la hija muñeca y la madre heroína en el clima de peligro y aventura de los héroes del espacio.

Ahora bien, en otro juego al día siguiente, Diana sigue jugando a la Mujer Araña, pero una interpretación diferente del personaje aparece:

*Diana se encuentra con dos niños de otra clase en otro changuero que tiene la forma de un cohete.*

*Diana: ¿Quién quiere ser el Hombre Araña?*

*Todos levantan la mano.*

*Diana: Cúcara, mácara, títere fue. Yo no fui. Fue Teté. Pégale, pégale que ella fue*

*Niño 1: Yo soy Batman*

*Niño 2: Yo soy el Hombre Araña*

*Diana: Pero yo soy la Mujer Araña*

*Una vez repartidos los roles, se trepan en el changuero, saltan y se cuelgan de un lado a otro.*

*Niño 1: Tira tu telaraña*

*Niño 2: Rrrrhrr...*

*Diana: Haz una telaraña que llene todo el cohete*

*Niño 1: No, porque se rompe*

*Diana: No, te digo que sí se puede*

*Niño 1: Bueno vamos a hacerla. A ver si no pasa nada*

Los niños estiran sus brazos e imitan el movimiento de manos del Hombre Araña cuando lanzan sus telarañas. Suena la campana y los niños se van corriendo a su clase.

Nos encontramos con los mismos personajes: El Hombre Araña y la Mujer Araña, pero esta vez Diana no incluye a Jessica y juega de la misma manera que los niños. Se cuelga del changuero y salta. La muñeca en peligro se ve relegada por un momento y el papel de la superheroína, reaparece jugando activamente. ¿Cómo es posible que el juego de los superhéroes permita incluir dos interpretaciones tan diferentes? ¿Por qué los niños sólo recogen una faceta de estos personajes, mientras que Diana introduce ambas?

El juego de Diana constituye un ejemplo de las diferentes interpretaciones posibles sobre un discurso de parte de un mismo sujeto receptor.

### *Algunas consideraciones finales*

A partir de la primera lectura del juego de Gilberto, José y Juan, sugerida por nuestro investigador policiaco parecía inconcebible pensar en todas las posibles interpretaciones infantiles de los superhéroes. Los discursos televisivos estaban concebidos como mensajes coagulados, detenidos en el tiempo y de una única significación. El juego de Batman y Robin era analizado con el fin de subrayar la manera como los niños reproducen los discursos televisivos y comprobar nuevamente la función de los medios de comunicación como aparatos reproductores del sistema capitalista. El niño televidente se veía reducido a la categoría de un sujeto pasivo y caracterizado solamente por su adicción a la televisión. Al limitarse nuestro detective a denunciar la imitación de los niños de los personajes y estructuras de acción de los programas de televisión que ilustran el imperialismo cultural, nuestro detective sólo podía comprobar que los niños estaban reproduciendo la "ideología dominante", que se estaban convirtiendo en sujetos aptos para el sistema capitalista y colaborando en su propia colonización.

Nuestro análisis de los juegos infantiles partió de ciertas interrogantes a la perspectiva arriba señalada. ¿Es el niño un sujeto pasivo? ¿Por qué imitan los niños a los superhéroes y no a otros personajes televisivos? ¿Qué le ofrecen al niño estos mensajes? ¿Cómo los interpreta? Intentamos mostrar la manera como el niño no es un recipiente pasivo que recibe los mensajes y acumula, sino que participa en el proceso de recepción. Ya desde 1940 Lazarsfeld tomaba en cuenta la exposición, percepción y retención selectiva de los receptores en sus investigaciones sobre las campañas políticas en Estados Unidos.<sup>33</sup> Ya en 1960 Wilbur Schramm, J. Lyle y E. Parker señalaban: "El término 'efecto' se presta en cierto modo a confusión porque sugiere que la televisión 'hace algo' a los niños. Con ello se da por supuesto que la televisión es el agente actor y los niños quienes reciben la acción, lo cual equivale a admitir que los niños

<sup>33</sup>Klapper, op. cit.



son relativamente pasivos y la televisión relativamente activa. Los niños son víctimas inermes; la televisión los devora. La realidad es totalmente distinta. Es el niño quien desempeña la parte más activa en esta relación. El es quien hace uso de la televisión, y no la televisión la que hace uso de él".<sup>34</sup>

Nosotros afirmaríamos más bien que la televisión usa al niño porque el niño usa la televisión. No coincidimos con Schramm et al., con su concepción de este medio. Este es concebido solamente como un aparato transmisor de imágenes. La importancia del proceso de la producción se ve reducida al plantear una ilimitada participación por parte del receptor. Nos parece importante relativizar esta visión de una participación ilimitada sin llegar a negarla, tal como ocurre en las investigaciones de nuestro detective de la ideología.

Por lo tanto, siguiendo nuestra perspectiva, el análisis del juego de Batman y Robin nos permitió ver que los niños no sólo copian y reproducen los mensajes, sino los interpretan y elaboran. Nos permitió analizar la manera como los niños seleccionan a los superhéroes frente a otros personajes televisivos para imitarlos en sus juegos grupales.

A partir de ciertas consideraciones sobre las características de la etapa del desarrollo cognitivo y afectivo, así como del juego simbólico y del monólogo colectivo, en niños de cuatro años y medio planteamos que los programas de los superhéroes les ofrecen fantasías compensatorias (como otros héroes de otros tiempos), personajes imitables por su carácter estereotipado, una manera de expresar sus tendencias competitivas y patrones colectivos del juego.

Con relación a esto último habría que indagar más si el juego de Batman y Robin, de los vaqueros contra el monstruo, de la baticueva y de la Mujer Araña, en donde vemos un esquema de acciones parecido al de los programas de televisión infantiles y no infantiles, simplemente de aventuras, no es una versión más en su estructura medular de un sinnúmero de juegos en donde unos persiguen y otros se dejan perseguir (como es el caso en México de los juegos de los "encantados", la "roña" y "tú las traes"). ¿Hasta qué punto podríamos afirmar que estos programas a los que aluden los niños en sus juegos, poseen una estructura tan parecida a sus juegos infantiles que es esto lo que les lleva a imitarlos, o que más bien los programas recogen una estructura de acción lúdica infantil en la cual reside parte de la atracción que ejercen dichos programas sobre sus receptores infantiles y adultos?

También señalamos, y esto nos parece muy importante de subrayar, la manera como Gilberto, José y Juan utilizaron el discurso de los superhéroes para crear un propio discurso, el juego del ejercicio del poder y de la búsqueda de identidad grupal y sexual. Como dijimos antes: en nombre de los personajes y de la estructura narrativa del programa de Batman y Robin, los niños configuraron un sistema de alianzas y oposiciones entre los que juga-

<sup>34</sup>Wilbur Schramm, op. cit., p. 1.

ban y con relación a los que no jugaban: las niñas: *Verdad Gilberto que estamos jugando de hombres y no de mujeres.*

En todos los juegos pudimos destacar la manera como los niños utilizaban los diferentes lenguajes que conforman el lenguaje televisivo para crear un clima lúdico. No solamente surgió el código verbal de los programas de los superhéroes, sino también los gestos o movimientos característicos de algunos de sus personajes, así como el mundo de los objetos y espacios de dichos programas. Esto nos arroja algunas interrogantes:

¿Hasta qué punto estos lenguajes constituyen fantasías privilegiadas al ser un mundo generalizable, conocido y compartido por todos los niños a partir de los cuales ellos se declaran compañeros de juego, se identifican y reconocen entre sí?

¿Hasta qué punto el mundo de la televisión es un mediador entre el niño y otros mundos desconocidos e inaccesibles a él sobre todo en la primera infancia?

Erikson afirma que: “las instituciones sociales ofrecen a los niños de esta edad —en la etapa edípica— un ethos económico, en la forma de adultos ideales a los que es posible reconocer por sus uniformes y sus funciones y que resultan lo suficientemente fascinantes como para reemplazar a los héroes del libro ilustrado y del cuento de hadas”.<sup>35</sup>

Habría que preguntarse si en este contexto la televisión no juega un papel más importante ofreciéndole héroes y figuras fantásticas como los superhéroes y los monstruos robotizados que reemplazan a los héroes de los cuentos y lo ponen en contacto con el mundo de la tecnología, representante del ethos económico actual, sino también brindándole los adultos ideales de otro tiempo, como eran los policías y los bomberos, a los cuales el niño posiblemente conoce ahora primero a través de la televisión y después en la realidad.

Por otra parte, el análisis del conjunto de juegos aquí presentados nos permitió señalar la manera como los niños articulan los mensajes televisivos con otros mensajes. Mientras que en el primer juego, el programa de Batman y Robin pareció otorgarle una estructura definida a éste, en el segundo y tercero, la televisión y, más concretamente, los discursos de los superhéroes brindaron solamente elementos que los niños insertaron en los juegos de los vaqueros y de la mamá y la hija. Los niños unen personajes de diferentes géneros de la televisión (los vaqueros, los superhéroes y el monstruo) y de diferentes mundos institucionales: el mundo familiar y el televisivo (las madres y los monstruos en la baticueva).

Mientras que nuestro detective tenía una concepción implícita del proceso de recepción como un proceso único y predeterminado desde la producción que empieza y termina en el momento de ver y captar el mensaje, el análisis de los juegos infantiles nos arrojó una perspectiva diferente. La manera como los niños se apropian de los mensajes televisivos en sus juegos grupales nos

<sup>35</sup>Erikson, op. cit. p. 232.

habla m1s bien de una permanente elaboraci3n y reinterpretaci3n por parte de un sujeto activo en el proceso de comunicaci3n, nos habla de m1ltiples y diferenciados procesos de recepci3n.

Esto no significa que el ni1o sea un ser libre, transformador de los discursos televisivos, que cuestione la verticalidad de la comunicaci3n, que cuestione los valores impl3citos en los programas televisivos, ni que tenga la capacidad de plantear otro tipo de mensajes televisivos. Tampoco se cuestiona aqu3 que el ni1o conforme juega, internalice normas y valores sociales que algunos programas televisivos proponen, que la televisi3n tenga una influencia normalizadora. Tampoco se cuestiona que los programas de los superh3roes familiarizan a los ni1os con el mundo de la sociedad tecnologizada, con un cierto tipo de desarrollo, metas sociales, formas de vida. Esto ya se ha dicho y escrito en muchos lugares. Ahora bien, ¿estas normas, estas metas sociales solamente se proponen en la televisi3n? ¿No encuentran formas diversas y contradictorias en otras instituciones? ¿C3mo las asimila e integra el ni1o?

Subrayamos la necesidad de analizar la participaci3n del sujeto receptor, ya que es ella precisamente la que posibilita la existencia de un Superman, de un Batman y Robin y de muchos otros mensajes. Pero consideramos que no basta con se1alarlo. Es una evidencia. Si no hubiera participaci3n del receptor, no existir3a tampoco el proceso de comunicaci3n. Es necesario profundizar sobre la diferente participaci3n de los receptores, sobre la diferente apropiaci3n de los discursos televisivos y su integraci3n con otros discursos.

La comparaci3n de los juegos de los ni1os y las ni1as a partir de los elementos que integraron de la televisi3n nos arroj3 m1s interrogantes que respuestas: ¿Por qu3 imitan los ni1os personajes de la televisi3n y las ni1as personajes de su mundo familiar en los juegos grupales? ¿Por qu3 a Gilberto y sus compa1eros les otorga el programa de Batman y Robin el libreto de su juego, mientras que a las ni1as solamente la decoraci3n? ¿Por qu3 s3lo en los juegos mixtos las ni1as recogen personajes de la televisi3n? ¿Por qu3 Diana juega a la Mujer Ara1a y a Jessica, mientras que los ni1os s3lo incorporan la personalidad todopoderosa? ¿De qu3 manera condiciona la diferente elaboraci3n de los mensajes televisivos la experiencia de los ni1os y las ni1as en su mundo familiar y escolar, con las figuras masculinas y femeninas que los rodean, que los enfrentan a diferentes y a veces contradictorias expectativas sociales?

Falta revisar m1s detenidamente la influencia de la pr1ctica cotidiana en ni1os de diferentes grupos sociales en los procesos de recepci3n, lo cual hasta el momento actual de la investigaci3n, no apareci3 como un factor importante en los juegos grupales de ni1os de cuatro a1os y medio. Falta continuar este estudio en ni1os de edad escolar (en la segunda infancia) para poder ver la influencia del desarrollo cognitivo y afectivo en la elaboraci3n de los discursos televisivos.

Nosotros s3lo analizamos algunos ejemplos de los procesos de recepci3n a trav3s de los juegos grupales. Evidentemente en los juegos individuales o en las conversaciones del ni1o con el adulto, entre otros, otro tipo de apropiaci3n de los discursos televisivos se debe dejar contemplar.

Aquí sólo revisamos los discursos de los superhéroes. ¿Qué pasa con otros programas que no se adaptan a una imitación e interpretación grupal? ¿Acaso no dejan huellas en el receptor?

Los análisis de los juegos grupales solamente nos permiten observar un tipo de identificación en un nivel que es la imitación. Existen otros niveles de identificación que no se manifiestan a través de ella.

El análisis de los procesos de recepción no se agota en el juego grupal, pero seguramente es un trabajo inagotable. Sería absurdo pretender tener acceso a todo tipo de interpretaciones grupales e individuales. Lo que nos parece importante es ensayar otros tipos de acercamiento que nos permitan tener acceso al discurso del niño y a diferentes tipos de apropiación infantil del discurso televisivo. Consideramos que conocer cómo el niño interpreta, elabora e integra los mensajes televisivos, con otros mensajes de otras instituciones, es una tarea indispensable para poderse plantear el papel que juega la televisión en el niño, siempre en su vinculación con el medio cultural que lo rodea y con la etapa de desarrollo que está viviendo. Constituye un punto de partida para analizar la necesidad y posibilidad de producción de otros mensajes televisivos.