
LOS ARQUETIPOS DE LOS MCM: HEROES Y ANTIHEROES DE LOS NIÑOS

Olivia Velarde

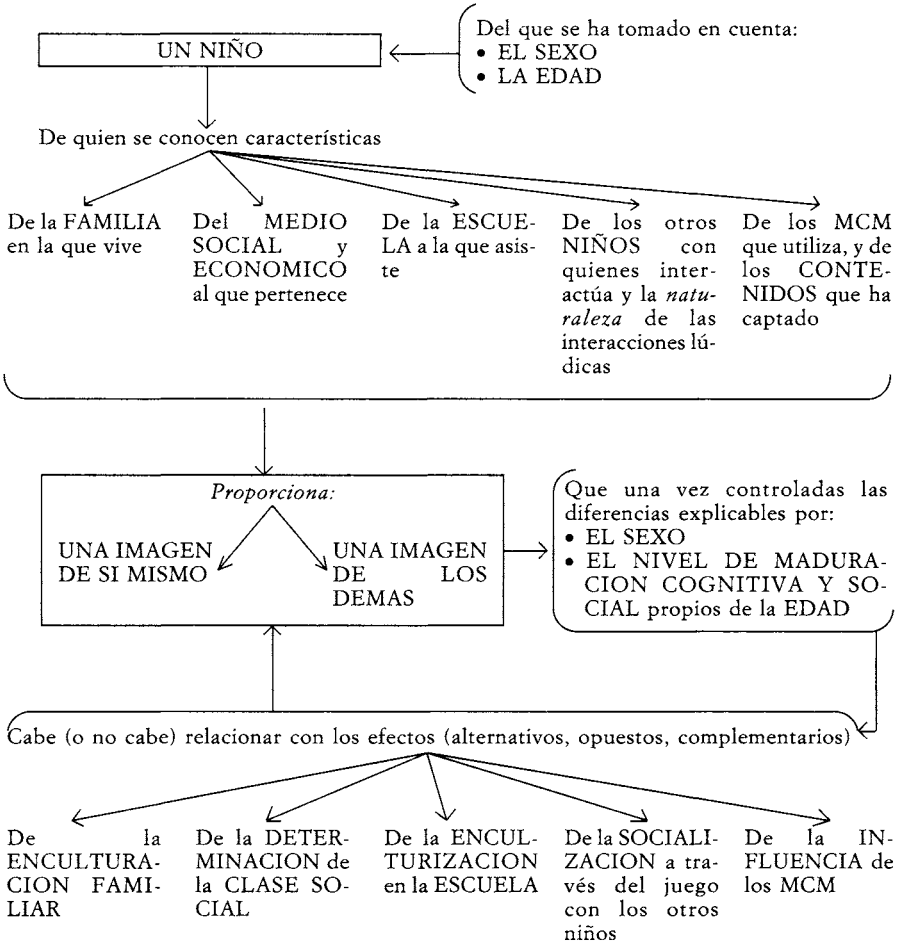
Universidad Nacional Autónoma de México

El análisis de las interdependencias existentes entre los usos de la comunicación y las dinámicas de enculturización, es uno de los temas en donde han confluído la psicología cognitiva, la psicología social y la teoría de la comunicación. Este tema podría plantearse desde tres perspectivas distintas. Existen trabajos que se han aproximado al estudio de las conexiones entre enculturización y empleo de los MCM en clave meramente comunicativa. También existen, de manera complementaria, otras investigaciones que penetran en el problema con criterios exclusivamente psicosociales. Son menos frecuentes los enfoques que toman en cuenta la *interdependencia* entre los factores sociales, comunicativos y cognitivos en los procesos de enculturización infantil.

Desde esta última perspectiva, hemos realizado una investigación de las correspondencias existentes entre el uso de los MCM y las representaciones que los niños construyen sobre sí mismos y sobre el mundo que les rodea.

Este modo de afrontar el análisis de la participación de los MCM en la enculturización infantil requiere que los componentes comunicativos se examinen cuando funcionan en el interior de un sistema. Con este fin, hemos elaborado el modelo que presentamos a continuación. Como puede comprobarse, en él se incluyen, además de los componentes comunicativos, otros de naturaleza lúdica, educativa, familiar y de clase social. Elementos

de naturaleza tan heterogénea como *los héroes* de los relatos en los MCM; *los pares* con quienes juega el niño; *los familiares* con quienes vive; *los maestros y compañeros*; *las otras personas* con las que se relaciona. Componentes que solidaria, complementaria o alternativamente, intervendrán en la dinámica cognitiva, afectiva y social relacionada con la visión que el niño tenga del mundo.



Este modelo se utilizó en una investigación con niños mexicanos de entre 10 y 11 años. En noviembre de 1984 se encuestó a una población de cien niños habitantes del Distrito Federal. Cincuenta de ellos asistían a un colegio privado y la otra mitad a uno público. Se contó así con dos muestras en las que, de acuerdo a los requerimientos del diseño, fue posible maximizar las diferencias sociales, lúdicas y comunicativas. Este tipo de muestras son intencionadamente sesgadas en ciertos rasgos; precisamente en aquellos elegidos como variables de control para discriminar a unos sujetos de otros. Concretamente, en esta investigación la principal variable de control fue la clase social. Se buscó ex-profeso un grupo de niños pertenecientes a un nivel socioeconómico muy alto y otro grupo de nivel muy bajo. Esta polarización disminuyó el riesgo de que se atribuyeran a los MCM afectaciones derivadas de las determinaciones sociales de los niños.

La interpretación de los resultados se organizó bajo los siguientes temas: El niño y su entorno; las prácticas comunicativas; las prácticas lúdicas; los arquetipos de los MCM; la autoimagen, y las heteroimágenes¹.

A continuación nos referimos al análisis de los arquetipos que los niños seleccionan de los MCM.

LOS HEROES Y ANTIHEROES DE LOS NIÑOS

Entendemos por «arquetipo» la representación estereotipada de un rol al que se le distingue de otros por sus comportamientos, sus rasgos biológicos y sus cualidades. En los MCM los arquetipos están *representados* por personajes.

Existen varios modelos para distinguir a los personajes arquetípicos en los relatos. Es obligado recordar el análisis funcional de V. Propp; el modelo estructural de A. Greimas; y, en este caso concreto, el modelo mediacional de M. Martín Serrano². Nosotros utilizamos las dos tipologías más universales de personajes recogidas en los modelos citados: Héroes (a veces también denominados protagonistas) y Antihéroes (denominados, en ocasiones, antagonistas).

En el entendido de que los arquetipos pueden constituirse en modelos para la representación y para la acción, hemos abordado su estudio elaborando un diseño que establece un nexo entre: *a) la acción en el mundo de la ficción*, por medio de los personajes cuyos comportamientos llaman la atención del niño; *b) la representación de la moralidad*, por medio de las acciones de los personajes que el niño considera imitables y no imitables; y *c) los comportamientos reales de los niños*, por medio de los actos realizados

¹ Cfr. O. VELARDE, *La mediación de los MCM en la construcción de las representaciones infantiles*, Tesis de Doctorado, Editorial Universidad Complutense de Madrid (en prensa).

² Cfr. V. PROPP, *Morfología del cuento. Análisis estructural del relato*, Barcelona, Fundamentos, 1981; A. GREIMAS, *En torno al sentido. Ensayos semióticos*, Madrid, Fragua, 1973; y M. MARTÍN SERRANO, *La producción social de comunicación*, Madrid, Alianza, 1986.

por el héroe y que los pequeños reproducen o no reproducen cuando juegan solos o con otros niños.

Esta no es la ocasión de describir con detalle la metodología empleada en el análisis de los arquetipos. Sin embargo, es conveniente mencionar cómo se obtuvo y organizó la información analizada:

La identificación de los héroes y antihéroes se realizó preguntándole a cada niño por el personaje que más le gustaba y luego por el que menos le gustaba, entre todos los que aparecían en los MCM (cine, radio, TV y tebeos). Además, los niños describieron las acciones que realizaban los personajes seleccionados y señalaron cuáles de esas acciones imitarían y cuáles no. También indicaron si en ocasiones ellos jugaban a imitar a sus personajes. Tanto del héroe como del antihéroe los niños expresaron una valoración de su aspecto físico y de su status social. Finalmente, se analizaron en gabinete los atributos con que los MCM presentaban a esos personajes; es decir, se estudiaron sus rasgos de edad, sexo, naturaleza, origen, temporalidad, nacionalidad, etc. El modelo que refleja la organización de estos datos se presenta en la página siguiente.

Ofrecemos ahora una descripción general de los resultados obtenidos:

LOS ATRIBUTOS DE LOS HEROES Y ANTIHEROES

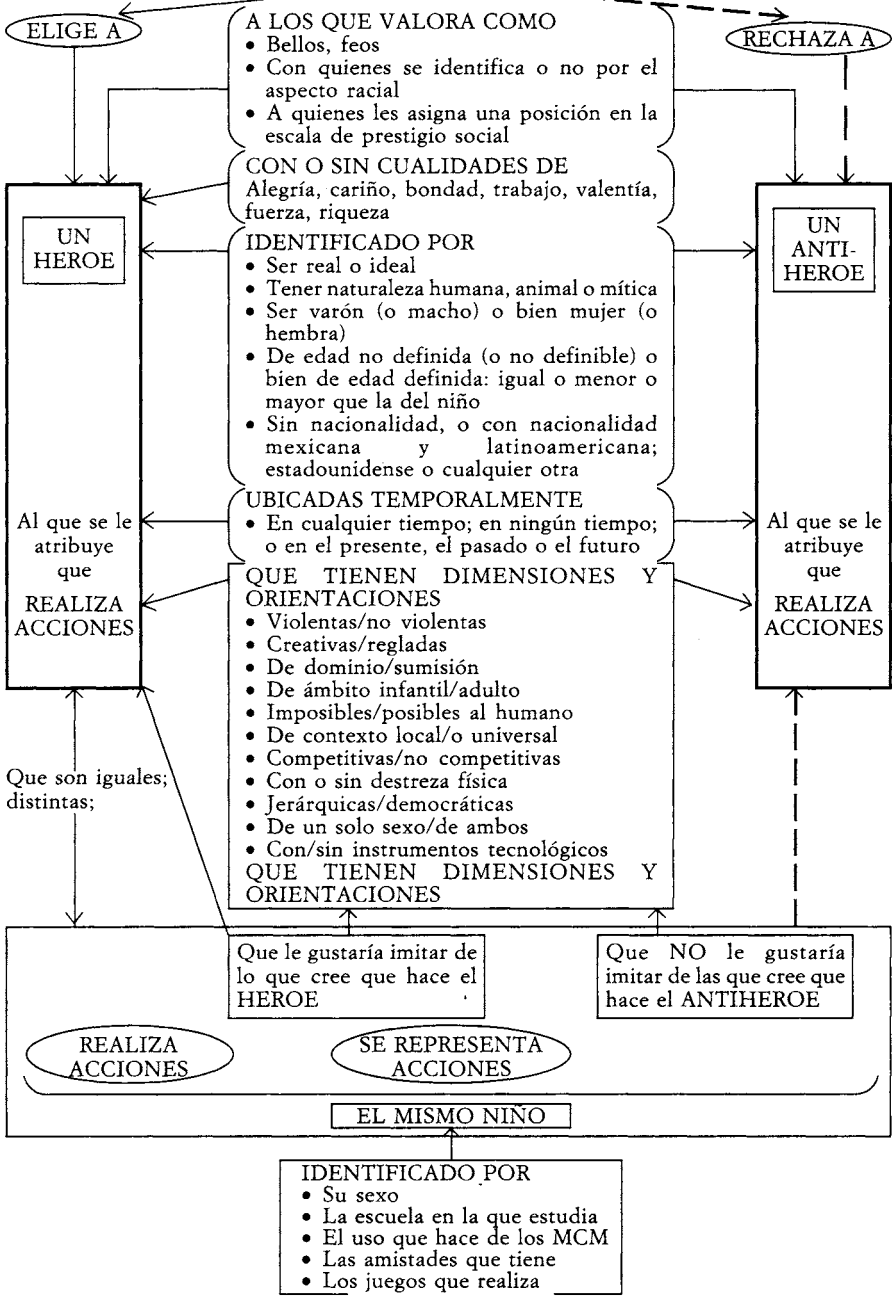
En el *corpus* de personajes «favoritos» y «rechazados» seleccionados por los niños, llama la atención la inexistencia de rasgos específicos que diferencian la identidad de los héroes respecto a la de los antihéroes, o viceversa. Ambos tipos de personajes comparten los siguientes atributos:

- Aparecen preferentemente en la TV.
- Actúan mayoritariamente en programas infantiles.
- Su nacionalidad es predominantemente norteamericana.
- Casi todos son varones o machos.
- La mayoría posee una edad definida.
- Actúan preferentemente en el presente.
- Son en mayor número entes de ficción.
- La mayoría no posee poderes sobrenaturales.
- Son de naturaleza animal o mítica cuando figuran como héroes.
- Son de naturaleza humana cuando los niños los seleccionan como antihéroes.

Estas similitudes podrían ser explicadas con la siguiente hipótesis:

Cuando los niños de nuestro estudio se representan a los héroes y a los antihéroes recurren a un mismo modelo de generación de arquetipos. Ese modelo puede ser el utilizado por los niños que están todavía en las últimas etapas cognitivas mágico-simbólicas. El modelo es universal porque sirve para represen-

UN NIÑO, EN UN MEDIO DE COMUNICACION DETERMINADO, O EN VARIOS, DE UN RELATO CUYO GENERO SE CONOCE



tar tanto a los personajes con los que el niño se identifica, como aquellos otros con los que no se identifica. El recurso a este modelo se puede explicar porque le permite al niño mantener las barreras que separan su universo de representación mágico-simbólica del universo de representación real-concreto correspondiente al mundo de los adultos.

En consecuencia, la identidad aparecida entre los rasgos del héroe y del antihéroe puede ser interpretada, en parte, como una manifestación de la etapa de maduración cognitiva en la que se encontraban la mayor parte de los niños encuestados. Última etapa de su vida infantil y previa al realismo concreto, próximo a aparecer con el inicio de la adolescencia.

A favor de esta interpretación tendríamos el siguiente dato: El universo mágico-simbólico se caracteriza por la existencia de un amplio espacio para los héroes míticos y animales. Esa misma abundancia aparece en los héroes y antihéroes de nuestros niños.

En cambio, hemos identificado otros rasgos de los personajes que no cabe relacionar con el universo mágico-simbólico de los once años. Concretamente: hay una desproporción de personajes masculinos; los personajes actúan en el presente, cuando les correspondería una ubicación atemporal; y, sobre todo, carecen de poderes mágicos sin los cuales no se construye ningún cuento maravilloso.

Una explicación de esta incongruencia podría ser la siguiente: Los MCM, y en mayor medida que ningún otro la TV, actúan como proveedores de arquetipos para los niños de esta edad; pero generalmente no construyen esos personajes según los modelos de representación mágico-simbólica. Sin embargo, los personajes de los MCM tendrían una enorme capacidad de constituirse en modelos mágicos. Tanta, que la representación del universo fabulatorio en los niños de once años adoptaría aquellos rasgos de los personajes que no resulten incompatibles con el nivel de desarrollo cognitivo de los pequeños. Entre esos rasgos que son característicos del relato audiovisual, se encuentran precisamente los que los niños han asimilado: el predominio de varones; de las actuaciones en el presente y del recurso a aparatos tecnológicos en lugar de a poderes mágicos.

Aunque cognitivamente los niños organicen su imagen de los héroes y de los antihéroes según un esquema en el que cabe reconocer la etapa mágico-simbólica, los materiales que procesan proceden de un mundo construido por la tecnología. Y aunque también se puede reconocer en ese esquema el modelo narrativo que se encuentra en los cuentos maravillosos, son los actos técnicos —por ejemplo, la creación de un hombre biónico— y los objetos técnicos —por ejemplo, la pistola de rayos láser— los sustitutos de los actos fabulosos tales como «encantar» y de los objetos mágicos tales como «la varita del hada o la escoba de la bruja». Los niños perpetúan el recurso a un modelo específico para procesar el universo narrativo de lo maravilloso; pero han procedido a la tecnificación de la fábula, o, si se prefiere, a la fabulación de la técnica.

LAS ACCIONES DE LOS HEROES Y ANTIHEROES

También resulta sorprendente observar cuántos rasgos comunes presentan las acciones de los héroes y antihéroes. No es eso lo que mitos y cuentos enseñan: aparentemente, el héroe y el antihéroe son presentados como antagonistas que se diferencian tanto por sus rasgos (físicos, de personalidad, de origen) como por sus acciones, sus objetivos y sus valores. Sin embargo, existen *algunas* acciones que en los mitos y cuentos realizan tanto el héroe como el antihéroe. Por ejemplo, ambos pueden pelear, castigar, dar órdenes, buscar triunfos, etc.

Cuando los niños de nuestra investigación les atribuyen a sus héroes y antihéroes determinados comportamientos, siguen en sus procesos cognitivos el mismo esquema existente en los procesos narrativos de los cuentos y mitos. Lo que debe de sorprendernos no es esa semejanza en las acciones compartidas por héroes y antihéroes, sino el *contenido* de esas acciones compartidas, cuyas orientaciones³ se pueden agrupar en tres referencias generales:

- a) Referencias a un tipo de comportamientos realistas (acciones posibles al humano).
- b) Referencias a un espacio social universalista (acciones de contexto mundial).
- c) Referencias a interacciones sociales pautadas competitivamente (acciones competitivas, jerárquicas, dominantes, violentas).

a) Los actos realizados por los arquetipos pueden ser llevados a cabo por cualquier ser humano. Esto sería un indicador de que el niño está traspasando esa etapa fabulatoria en la que opera con la magia, los poderes sobrenaturales y los encantamientos. En este aspecto, los elementos con los que va conformando sus representaciones de los héroes y antihéroes no están apoyados en los objetos mágicos propios de los cuentos de hadas⁴. Los niños se muestran así más familiarizados con las cosas que hacen los

³ Las acciones que los niños atribuyeron a sus personajes se clasificaron en un perfil de dos dimensiones (por ejemplo, posibles al humano *versus* imposibles al humano; competitivas *versus* no competitivas; creativas y artísticas *versus* regladas; de ámbito adulto *versus* de ámbito infantil, etc.). Dentro de cada dimensión la acción del personaje analizado podía seguir una u otra orientación, tal y como se aprecia en los histogramas que incluimos en este artículo. Esas orientaciones se estudiaron también separando a los personajes según su naturaleza (humana, animal o mítica), su edad (definida o indefinida), su datación temporal (presente, pasado, futuro o atemporal), su sexo, su nacionalidad, etc. Un análisis del todo equivalente se realizó con aquel *corpus* de acciones que los niños estarían y no estarían dispuestos a imitar de su héroes y antihéroes, respectivamente. Todos estos análisis fueron referidos a las variables de control: sexo, edad y clase social de los pequeños.

⁴ Aun cuando los personajes pertenezcan a un mundo fantástico, mítico e irreal, cuando el niño narra sus acciones menciona, en su mayoría, aquellas que pueden ser realizadas por seres humanos.

hombres y con el poder que tiene la tecnología para lograr los deseos; y de ellas toman los componentes que incorporan a su universo mágico.

b) Las referencias a un espacio social universalista indican que los niños no limitan sus representaciones a un contexto exclusivamente local o nacional. Este dato se debe poner en relación con el hecho de que han elegido generalmente a personajes cuyas acciones *no* dependen del contexto en el que actúan. Por ejemplo, son héroes o antihéroes que cantan, hacen deporte, vuelan, pelean, etc. Ciertamente, la producción televisiva multinacional elude actos con los que sólo pudiesen identificarse los miembros de un país, de una clase social o de un colectivo, como serían, por ejemplo, torear o pelear gallos.

Por otra parte, cabe considerar que una visión realista de los comportamientos tiene que asociarse con un espacio social universalista. La mayor parte de las cosas «reales» que hacen las personas se hacen en cualquier lugar, no son privativas de un ámbito sociocultural nacional y aún menos local.

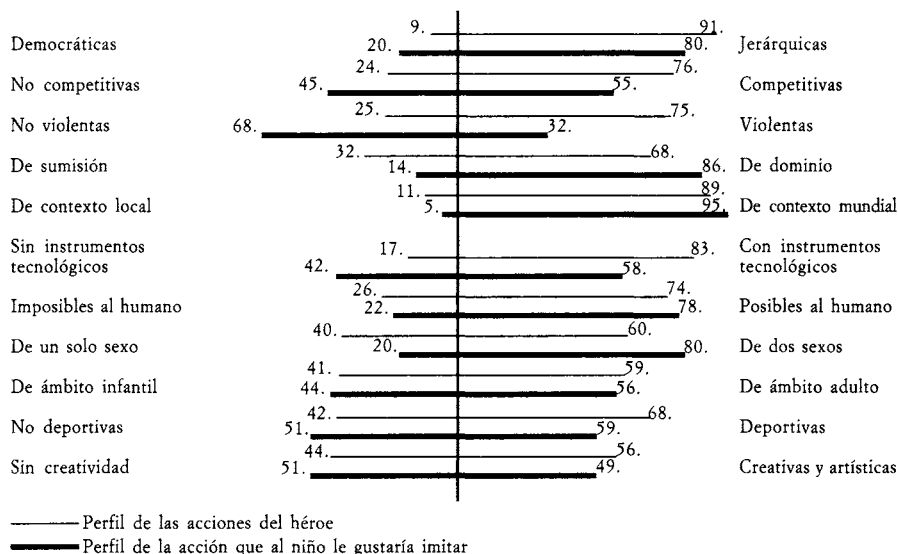
La visión realista que tienen los niños del espacio y del tiempo en que viven también se manifiesta en la utilización, por parte de sus personajes, de instrumentos tecnológicos.

La representación que los niños van construyendo, tanto cuando se identifican con un personaje como cuando no lo hacen, plantea como situación de referencia un espacio, un tiempo y una técnica que corresponden a la época actual. En dicha referencia no hay signos de evasión infantil.

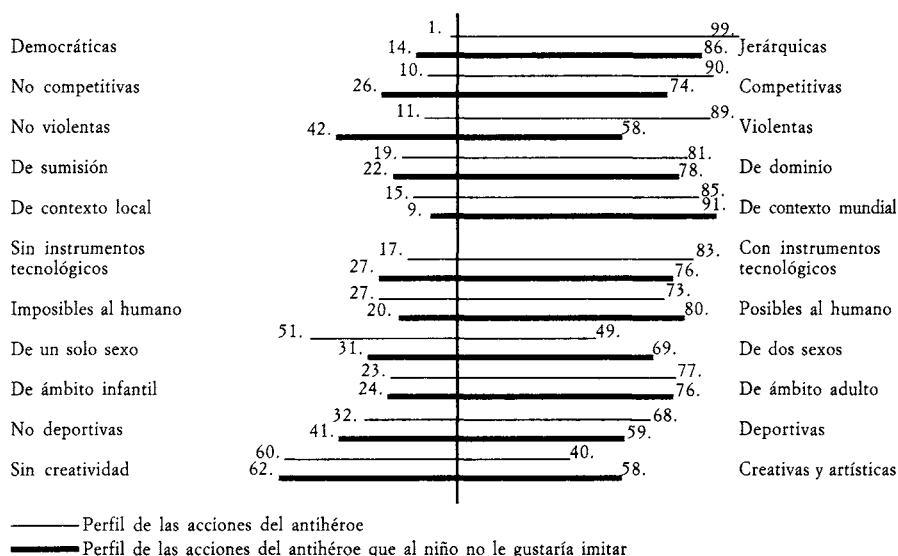
c) Un conjunto de rasgos propios de las personalidades autoritarias (actitudes jerárquicas, competitivas, violentas y dominantes) llaman la atención de los niños cuando se representan las acciones de aquellos a quienes prefieren y a quienes rechazan. Es como si los pequeños estuvieran describiendo pautas de comportamiento que se encuentran no sólo en los personajes de los MCM, sino igualmente en la sociedad en la que viven, en donde presencian signos de autoritarismo y son raras la solidaridad, la cooperación y la convivencia en armonía.

En consecuencia, cabría señalar que las representaciones que les llegan a través de los comportamientos de sus personajes no parecen estar en contradicción con los estímulos axiológicos del medio urbano en el que los niños van adquiriendo sus experiencias sociales. Es por ello, quizá, que emplean los marcos autoritarios tanto para referirse al héroe como al antihéroe, como un *supuesto* previo para cualquier posible acción. Este encuadre competitivo de la *acción* no está en contradicción con el encuadre de la *personalidad* del personaje. Por ejemplo, Lucke (personaje de «La guerra de las galaxias») se comporta, según los niños, peleando; lo cual no es óbice para que sea un arquetipo de bondad.

Comparación entre el perfil de las acciones del héroe y el perfil de las acciones del héroe que al niño le gustaría imitar



Comparación entre el perfil de las acciones del antihéroe y el perfil de las acciones del antihéroe que al niño no le gustaría imitar



Para los niños, el campo en el que actúan los personajes y aquel en el que se desenvuelven las personas de carne y hueso comparten las mismas coordenadas espaciales, temporales, técnicas y axiológicas. Los niños viven en un entorno urbano, burocratizado y reglamentado, en el cual todas las actividades cotidianas, incluidas las más esenciales, como el desplazarse o el comer se aseguran necesariamente por la mediación de la tecnología. Su tiempo está referido al presente de una sociedad ocupada en sus crisis de cada día, en la que se ofrecen muy pocas referencias a otras épocas pasadas o futuras. La comprobación de que las acciones de los personajes se ubican en esos mismos marcos pone en evidencia que los niños tienen un espacio fabulatorio, pero no en otro mundo distinto al que ha conformado su experiencia existencial. Todavía más llamativo es que los personajes se comporten según las pautas competitivas e incluso autoritarias que se tienen por legítimas en las sociedades liberales con economías de mercado.

Ha quedado claro la existencia de un esquema operacional que se alimenta de los personajes proporcionados por los MCM para producir el universo fabulatorio del niño; sin perjuicio de que otras fuentes también puedan aportar los suyos. Y puesto que funciona un esquema cognitivo, cabe esperar que se encuentren procesos de proyección.

La función proyectiva que cumplen los personajes se manifiesta en su origen, en su valoración y en su naturaleza. Aunque los niños conocen tanto los relatos infantiles como los destinados a adultos, la mayor parte de sus personajes los reclutan de narraciones infantiles. En todo caso, del mundo de los adultos pueden proceder tanto los héroes como los antihéroes, mientras que del infantil sólo salen héroes. Toda vez que los personajes, sean queridos o rechazados, cumplen una función proyectiva, aparecen diferencias muy claras en los rasgos y en las acciones que se les atribuyen, según sean seres humanos o no humanos; y en el segundo caso, personajes animales o míticos. La reflexión sobre el significado de esas diferencias permite sugerir cuál es la naturaleza de la proyección: *El niño proyecta en los rasgos y en los comportamientos que atribuye a los héroes y a los antihéroes distinciones axiológicas y cognitivas ligadas a la autoafirmación*. Concretamente, la autoafirmación se refiere a conseguir una representación y una valoración adecuadas de su condición infantil y de su condición de varón o niña.

El procedimiento proyectivo para recabar la identidad y la dignidad de su condición infantil opera estableciendo las siguientes diferencias:

- Lo que es infantil *versus* lo que no lo es (o, más precisamente, lo que es posible para cualquier niño *versus* lo que no puede hacer un niño) se distingue por el recurso a la separación entre personajes que son animales y personajes que no lo son. El animal es un *alter ego* del niño.
- Lo que deja espacio a la invención, a la creatividad y a la expresión

artística *versus* lo que requiere la regulación, se distingue por uno de estos dos recursos: la separación entre personajes no humanos y personajes humanos; o bien, la separación entre personajes con una edad indefinida (atemporales e intemporales) y quienes tienen una edad definida (mayor, igual o menor que la del niño). Se comprende que este segundo criterio es un reflejo del primero.

- Lo que sólo es posible hacer cuando se cuenta con la destreza física y deportiva de la que carece el niño *versus* lo que puede hacerse aunque todavía se sea débil y poco diestro en las competiciones físicas. Esta separación se consigue distinguiendo entre: la destreza y eficiencia asignada a los personajes humanos y la que no aparece mencionada cuando se trata de personajes animales o míticos.

El procedimiento proyectivo al que recurre el niño para afirmar su identidad y su dignidad —en tanto que varón o que niña— opera con distinciones entre lo que pueden hacer los personajes y lo que se debe o no imitar de los comportamientos de esos personajes.

Las niñas valoran en sus héroes comportamientos «femeninos»: si es que puede tenerse por propio de las niñas su disposición a imitar las acciones en las que exista la creatividad, la no violencia, la no competitividad, el no recurrir a instrumentos tecnológicos, el no manifestar la destreza física y el no actuar en ámbitos adultos. También los varones muestran el esfuerzo por especializar su imagen sexual cuando eligen héroes con destreza física y sobre todo por su disposición a imitar aquellas acciones en las que se busca una recompensa.

Se comprueba que la autoafirmación juega en torno a los conflictos adulto/niño y varón/niña. Ciertamente, existe otro conflicto importante que afecta a la identidad de los niños, referido a la oposición rico/pobre. Pero en la edad que estamos analizando, el conflicto de clases, aunque se manifiesta en los mecanismos proyectivos, queda cubierto por los conflictos de edades y sexos. Con todo, no carecen de interés las manifestaciones que se han encontrado referidas al status. Los niños pobres aparecen más integrados con los principios que «oficialmente» se enseñan como valores más universales, aunque en la práctica no estén muy difundidos. Por ejemplo, rechazan la prepotencia y la estereotipia. También —y esto es lo más importante—, se muestran en mejor disposición para imitar lo que los personajes hacen y, de hecho, incorporan esas actuaciones a sus juegos. Además de la integración, los niños pobres se distinguirían por su mayor receptividad a los modelos de comportamiento ofrecidos en los MCM. En concreto, el campo en el que los niños pobres parecen encontrar una posibilidad de afirmación, imitando a los héroes de los relatos, se refiere a las prácticas deportivas (aquellas en las que el éxito depende de la destreza física) y, en todo caso, actuando en ámbitos infantiles. Ciertamente, este nivel de afirmación, basado en la destreza física, es un pobre estímulo para

el desarrollo de los criterios de autoestima. El efecto deprivatorio que aquí tiene la clase social se puede comparar con los comportamientos que los niños ricos desean imitar; concretamente aquellos en donde hay un desempeño artístico o creativo y en los cuales la acción se justifica porque se busca una recompensa. La valoración de la creatividad y del logro personal —dos rasgos que son propios de la visión del mundo de las clases favorecidas— ya discrimina a los ricos de los pobres cuando han cumplido diez años de edad.

Otro modo de reconocer la función de status que cumplen los personajes consiste en compararles con los roles sociales incluidos en una escala de prestigio social. El resultado de este análisis reitera que los niños pobres son más conscientes de la conformación de los status sociales. Ellos muestran una valoración más alta por las profesiones más bajas de la escala social (obreros y campesinos) que los niños ricos. En alguna circunstancia, los niños ricos llegan a anteponer en la escala de prestigio a personajes de ficción.

Así, se ha mostrado que el laborioso trabajo cognitivo realizado por los niños cuando definen la identidad y el comportamiento de los héroes sirve, sobre todo, para la autoafirmación del rol sexual; y que el trabajo no menos laborioso que llevan a cabo cuando definen qué puede ser imitado y no imitado de los personajes de los MCM y cuál es la importancia social de éstos sirve, sobre todo, para definir el rol de clase.