



Universidad Nacional Autónoma de México.
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.



Juego, fantasía y trabajo. Estudio sociológico de los
parques Kidzania.

Tesis

Que para obtener el título de
Licenciado en Sociología

Presenta:

Carlos David Rodríguez López.

Asesora:

Dra. Teresa Azucena Rodríguez de la Vega Cuéllar.

Ciudad de México, 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

Agradecimientos	5
Introducción.	11
1.- El juego como objeto de estudio sociológico.	17
2.- ¿Qué es Kidzania?	63
3.- Dentro de la nación de los niños.	83
4.- Jugar a trabajar y trabajar jugando	105
5.- Análisis del juego de Kidzania.	139
Conclusión.	151
Bibliografía.	159
Anexo.	i

AGRADECIMIENTOS

Quizás estas sean unos agradecimientos extensos para un trabajo de titulación de licenciatura. No puedo limitar mis palabras a quienes reconozco como parte importante, no sólo de los seis años a los que le he dedicado a la sociología, sino a gran parte de mi vida porque a través de ella he reflexionado y aprendido muchas cosas que se encuentran presentes en todas las páginas.

Hay dos cuentos que al escucharlos y leerlos siento ser el protagonista. Durante una misa oficiada por el S.J. Jorge Atalino González Candia, durante el sermón se leyó una breve lectura sobre un pez que dudaba de ir al fondo del mar, pero, al mismo tiempo sentía aburrido de estar siempre en la superficie, un dilema que no supo resolver. Y *La isla desconocida* de José Saramago relata la decisión de un hombre por embarcar y ver si puede encontrar esa isla desconocida, al final encuentra algo mejor en el bote y por la compañía de la mujer.

Al igual que el pez y ese hombre, yo me aventuré a algo muy desconocido: la sociología. Gran parte de mis intereses escolares se orientaban a las matemáticas, por más de veinte años no fui gran lector, ni sabía bien como redactar un documento, sólo me llamaba la atención aquello que tuviera números, sus símbolos y gráficas. Cercano a decidir la carrera, opté por economía, me interesó cuando estudié para mis extraordinarios en el C.C.H. Sur, me parecía completa por llevar matemáticas, historia, política. Bien o mal, estudié hasta sexto semestre, en algún momento me desinteresó, cada semestre aumenta mi sensación de estar insatisfecho. Justo en mi inquietud por saber qué hacer, escuché el cuento del pez, me vi reflejado porque de algún modo sentía que eso lo conocía y deseaba algo nuevo.

Ahora, veo que soy como ese hombre, no sabía bien cuál iba ser el punto de llegada, ni si existía tal destino, la sorpresa es que encontré algo mejor de lo que esperaba ¿Y cómo saberlo? En la presentación de una materia, el profesor compartió una idea de alguna persona para saber si uno decidió bien una carrera universitaria. Si tuviste dos materias favoritas a las que les dedicaste horas de estudio sin darte cuenta. Si por lo menos dos de los profesores o profesoras influyeron en tu pensamiento. Por último, si por lo menos hiciste dos grandes amistades.

Estudiar sociología fue una buena decisión. Por lo menos una materia de cada semestre fue mi favorita. Más de dos profesores influyeron en mi pensamiento y en mi forma de entenderla. Y

logré tener más de dos amistades. Desde niño he sido una persona introvertida, con pocas amistades, me sorprende la cantidad de compañeras y compañeros con quienes puedo asegurar que entable una amistad, alguno de ellos fueron un soporte y una influencia para cada semestre. Además, hice cosas que jamás pensaría; si alguien me hubiera dicho que viviría todo esto en los seis años de la carrera, de seguro le hubiera respondido “no digas tales estupideces, ese no soy yo”, soltando una gran carcajada.

Primero quiero agradecerles a los pueblos de Chalchitepec, de San José de la Raya y de Cherán. Estar en ellos han sido un punto de inflexión, tanto que influyeron en interesarme por el tema de lo social. Ver sus paisajes, saborear su comida, platicar con mujeres, hombres, jóvenes, niños y niñas, abrieron mi percepción del mundo. Esos viajes fueron tan bellos que dolía volver a la Ciudad de México.

A niñas, niños, algunos ya unos jóvenes que han sido alumnos de mi mamá, ustedes me han ensañado lo complicado y la importancia ser maestro. No se trata de repetir los temas, ni todos los pueden entender algo; el maestro tiene que encontrar una forma para hacerlo accesible y comprensible. Esto lo he tenido presente cada vez que me paraba enfrente del aula.

A Christian Ascenciso y Angela Margoth Bacca. Por sus comentarios de la tesis. decirme los detalles a corregir. Después de tantas horas sentado frente la lectura, que me hayan leído me cuaso una sensación de gozo.

A las profesoras y profesores, incluido los adjuntos que atraían mi atención en clases, me provocaban una sensación de *shock* y lucidez al mismo tiempo, e hicieron que la lectura se convirtiera en un acto de devoción. En especial a:

Selene Aldana Santana, de las profesoras más jóvenes y más inteligentes con quien pude tomar clase. Tus comentarios en el Seminario de Titulación fueron de mucha ayuda, principalmente la pregunta “¿Cuál era el objeto de estudio de mi investigación Kidzania o las representaciones sociales?” tanto que he leído de forma distinta a varios autores facilitándome su comprensión.

Héctor Vera, disfrutaba mucho de tus clases y de la forma en cómo entiendes a la sociología

Amelia Coria, la primera profesora que conocí de la facultad, eres de las personas con las que cruzas en la vida y no sabes lo importante que serán después. Gracias por apoyarme y hacer que me involucrara en varias actividades de la facultad.

Mónica Guitián. Ha sido un deleite escucharte en los seminarios, en tus clases y más sorprendente es la calidez de tu persona.

Teresa Rodríguez de la Vega, influiste en mi decisión de quedarme en la facultad y no cambiarme a la UAM; ha sido grato participar en el proyecto PAPIME, tanto que muchas cosas las he aplicado a este trabajo.

Gracias por abrirme el espacio para poder colaborar con ustedes de diferentes formas. El final de la carrera fue un momento complicado para mí, no me sentía bien intelectualmente ni emocionalmente. Por sus clases, por escucharlos, por trabajar, evitaron que abandonara la universidad y dejara trunca una carrera más.

A los estudiantes de las materias donde fui maestro adjunto: Positivismo, Sociología Interpretativa, Lenguaje Cultura y Poder, Sociología Histórica. Si como estudiante participaba mucho, desde esta posición estaba más atento a escucharlos, a ver otras interpretaciones, disfrutando de sus interpretaciones. Igual ayudaron a sobrepasar el final de la carrera por ver esa emoción que les cuasaba la sociología, recordandome a mí en mis primeras clases de la carrera.

A la generación con la que me tocó compartir salones, maestros, tareas y frustraciones por los trabajos finales. Encantado de verlos crecer, de verlos madurar, de los esfuerzos que hacían por las clases. Por ustedes aprendí a protestar, a salir a marchar y reconocer que un día sin clases también es válido.

A compañeras y compañeros del PAPIME: Jimena, Daniela, Diana, Dina, Débora, Mariana Braulio, Miguel, Christian. Con sus comentarios en las reuniones hacían que refrescara mi cerebro.

A las amigas y amigos que hice: Oswaldo, Kenia, Daniela, Dani, Dani Mora, Erika Karla, María, Monse Mon, Emliano, Paty, Carlos, Irasema, Yazmin. Disculpen, pero también tengo que dedicar espacio aparte para:

Rodrigo, compañero del primer trabajo del que surgía este trabajo. Curiosamente iniciamos nuestras clases de la carrera juntos y las terminamos juntos.

Steph y Miztli, dos grandes compañeras de adjuntía que se convirtieron en grandes amigas, compartiendo las frustraciones de la tesis.

Montse y Monse, dos grandes mujeres. Montse, me hiciste revalorar el cariño de la amistad y la importancia de demostrarlo cuando se pueda, se te extraña mucho y sabes que siempre serás mi socióloga política favorita. Monse, con tus chinós y tu gran fuerza, tienes muchas habilidades que desearía tener. Sin ustedes dos, no hubiera logrado hablar con los demás, no hubiera reído tanto, ni disfrutado tanto de la carrera. Me transformaron de una forma sorprendente, la cual perdurará en los años que me restan.

Y a mi familia:

Damir, eres un gran ejemplo de hermano mayor, de disciplina de responsabilidad, sobre todo de vida, No se me olvida esa vez que fuiste el único en creer en mí, y mira, sí logré estar en la universidad.

Daniel, el músico de la melancolía y el sabio de los cinco hermanos. Has armonizado la casa con tu guitarra acústica y mis gustos musicales. Admiro el gran profesor que eres ahora, con gran inteligencia identificas las aptitudes que impulsan el aprendizaje.

Patricia, la pashmina protectora de los demás. Has estado atrás de mi cuidando desde que nací y lo sabemos por las fotos. Y nuestra viajera porque tus palabras deben ser compartidas al espíritu de otras personas.

Alam, llegaste para acompañarme, para compartir el hobbie de los videojuegos con las pláticas. Me has ensañado a disfrutar de otras formas de entretenimiento y que es bueno ser egoísta en ciertos momentos.

A Narciso y Maria Esther Patricia, gracias por darme la oportunidad de descubrirme. Papá, has sacrificado mucho por nosotros, incluso tu sueño de ser maestro, pero lo hiciste por un gran amor a nosotros, un amor que realmente no conoce de la distancia de ser migrante. Mamá, mi principal mentora, tanto insiste en que te apoyara con las clases, que al principio no quería, mucho de lo que aprendí en la casa lo he realizado en la universidad; eres mujer admirable, soporte para tus hijos e hija, para sus alumnos, alumnas, vecinos y vecinas. Con los dos sé que la frase de “el creyente es aquel que puede más” es tan cierta.

Todos ustedes forman parte de la red de mi vida, gracias por estar ahí, por apoyarme, por transformarme y por hacer de mi un mejor humano. Los he tenido presentes en los momentos tensos de este trabajo, era la forma de tener un impulso para acabarlo. Ahora regreso a la inquietud de explorar algo nuevo, sin saber bien el rumbo. Si me pierdo, sé que de algún modo estarán ahí para recordarme o señalarme un nuevo camino.

INTRODUCCIÓN

Los diversos juegos y fantasías que disfrutamos en nuestro tiempo libre constituyen parte de nuestra realidad: son tan reales que producen una cadena de consecuencias en nuestro mundo, lo que justifica que sean objeto de estudio pertinente para la sociología. Al crearlos se hace uso de varios recursos, imágenes e ideas que cristalizan en materiales, artículos, reglas o una organización institucional. Para llevarlos a cabo, las diferentes personas involucradas entran en una red de interacciones participando en relaciones cara-a-cara o en relaciones mediadas a través de objetos. En esas relaciones cada participante define la situación de acuerdo con la posición en la que se encuentra. En establecimientos dedicados a brindar un servicio de entretenimiento se experimenta la situación desde dos posiciones: la del visitante, quien va con el objetivo de entretenerse, y la de quien trabaja, cuyo objetivo es obtener un ingreso a cambio de su actividad; dicho en otras palabras, en esos establecimientos se conectan el mundo de la fantasía y el mundo del trabajo. Estas son las principales ideas que están presentes a lo largo de la siguiente tesis.

Se construyeron en el curso del estudio empírico sobre el modelo de parques de diversiones Kidzania. Hacer una investigación sobre él parte del interés por estudiar mejor al juego como un problema general de la sociología y cómo se encuentran el mundo del juego y el mundo del trabajo. Sus parques están enfocados al público infantil, donde los niños pueden emular varias profesiones, oficios y actividades del mundo adulto, en algunos juegos pueden ganar el dinero del parque y en otros es necesario pagar para su entrada con ese mismo dinero. La ventaja metodológica de este tipo de parques es que en ellos es más evidente la intersección de los dos mundos.

Las preguntas que guían a esta investigación son: ¿Qué se ha dicho del juego en la sociología? ¿Cómo pueden diferenciarse el juego y el trabajo? ¿Qué es Kidzania y quiénes están involucrados en ellos? ¿Cómo diseñaron su juego? ¿Cómo se ejecuta el juego en sus parques? ¿Qué significados confieren de Kidzania los niños y los trabajadores? Estas preguntas se centran en responder una pregunta central: ¿Cómo es posible que el mundo del juego y el mundo del trabajo se conecten?

El primer capítulo: “El juego como objeto de estudio sociológico” es el capítulo teórico donde se desarrolla un estado de la cuestión, el planteamiento de la tesis y una nota metodológica. En él se recuperan los aportes de Georg Simmel, George H. Mead, Alfred Schütz y Norbert Elias junto con su discípulo Eric Dunning. Ellos han elaborado cuatro piezas conceptuales para entender

al juego como un objeto de estudio: *sociabilidad, el juego como socialización de la infancia, el mundo de fantasía y el ocio*.

Se continúa con el problema de la investigación sosteniendo la siguiente tesis: a través del juego se interconectan el mundo de la fantasía y el mundo del trabajo. Además, se desarrollan los conceptos de *establecimiento, definición de la situación y red*, auxiliares para estudiar a Kidzania. Al final se señala que la metodología de investigación es cualitativa, empleando una estrategia de triangulación metódica con las técnicas de revisión de documentos, observación participante y la entrevista semiestructurada.

Los siguientes tres capítulos corresponden a la información y datos registrados por medio de cada técnica, redactados en una narración descriptiva y presentando cómo se procedió. El capítulo: “¿Qué es Kidzania?” es la recopilación de la información sobre los parques. disponible en sus páginas de internet, notas periodísticas y en tres trabajos de titulación a nivel licenciatura. Con estas fuentes se pudo conocer la historia de los parques, saber acerca del formato de su juego, según está basado en el *eduentretenimiento*, una estrategia de comunicación donde se difunden contenidos educativos por medio de actividades lúdicas. Asimismo, se expone una descripción de la apariencia de los parques, de las actividades que en ellos se llevan a cabo y del perfil del personal que labora en ellos.

El tercer capítulo “Dentro de la *nación de los niños*” trata sobre la teatralidad del juego dentro de los parques. Se observó una fachada institucionalizada que se materializa en la apariencia de ser ciudades en miniatura con diferentes locales donde se desarrolla una profesión u oficio. Adicionalmente, se detalla lo que ocurre dentro de cada juego y se narra la experiencia de Polo, un niño de 12 años.

El cuarto capítulo, “Jugando a trabajar y trabajando a jugar”, recupera los relatos de niños y niñas que han visitado Kidzania y de algunos de los jóvenes que trabajan ahí. Como veremos, es comprensible la diversión de los niños y niñas en sus visitas a estos parques si se toma en cuenta lo que para ellos ocurre en su casa y escuela, los dos principales espacios donde interactúan. Por eso se les preguntó sobre su familia y sobre sus clases, y al final sobre su experiencia en Kidzania. Las preguntas para los jóvenes que laboran ahí se centraron en los temas de cómo se enteraron del trabajo, si visitaron Kidzania de niños, cómo fue su reclutamiento y su formación como trabajador y, por último, que hablaran sobre el juego. La extensión de este capítulo se debe a la recuperación de fragmentos de las entrevistas para sustentar las ideas en la propia voz de los informantes.

En el quinto capítulo “Análisis del juego de Kidzania” se hilan ambas partes de la tesis. Primero se presenta una recuperación de los conceptos *juego*, tanto como un *mundo de fantasía* y un *mundo de trabajo*, y de *establecimiento*, *definición de la situación* y *red*. Luego, se realiza la triangulación de los datos obtenidos que permiten saber cómo se integra la red de Kidzania, cómo participan cada uno de sus agentes, la definición de la situación objetiva de los establecimientos y una comparación entre la experiencia de los niños y la de sus trabajadores.

En la conclusión, además de hablar de si se logró cumplir con los objetivos, se anticipan algunas críticas posibles a este trabajo y se ensayan algunas respuestas.

Se agrega un anexo con materiales que se elaboraron durante la investigación. Estos son notas de observación, una narración sobre la última visita y algunas notas de entrevistas. Se incluyen pensando en el lector que quiera saber como se registraban los datos del trabajo del campo y de las entrevistas.

El recorrido de la tesis

Hacer una tesis no es nada sencillo, es un recorrido donde aparecen diversas luces y sombras. A esto se enfrenta cualquier persona que decida hacer una investigación. Y como me niego rotundamente a aceptar que las tesis de licenciatura no las lee nadie más que el asesor y los sinodales, me esperanzo en que algún día sea leída por otro estudiante que esté empezado a plantear sus tesis o se encuentre con las complicaciones del caso. En cada tesis hay diferentes procesos, aciertos y equivocaciones, que aportan a tomar la dirección que tendrá como resultado el documento final. Así que incluyo en esta introducción el cómo ha sido mi rumbo.¹

La investigación tuvo un primer inicio en al año del 2013. Mi amigo Rodrigo y yo hicimos un trabajo de metodología cualitativa sobre Kidzania Cuicuilco para la materia de *Metodología III*. Fue un trabajo que nos permitió poner en práctica la entrevista, la investigación documental y la observación participante. Revisamos el contenido de la página de internet, entrevistamos tres de sus trabajadores (dos hombres y una mujer) y realizamos nuestra observación asistiendo a Kidzania Cuicuilco acompañados con el primo de Rodrigo, que entonces tenía 10 años, ya que sin él nos hubiera sido imposible la entrada por las disposiciones de seguridad del establecimiento. En

¹ Jan de Vos, William Foote Whyte, Loïc Waquant, Norber Elias, Eric Dunning, John L. Scotson, Howard Becker, Robert Faulkner son autores en los que he leído algo similar en sus prefacios, introducciones o un capítulo específico. Como me han sido de gran aporte, he decidido emularlos esperando que les sea de ayuda.

aquella ocasión, queríamos ver cómo el ethos del capitalismo estaba presente en el parque, con la idea del trabajo, la idea de ganar dinero y la idea de consumir difundida a los niños. Así que entendimos a Kidzania como un escenario de una especie de propedéutica infantil del capitalismo.

Consideré que esto podría ser un tema serio de tesis cuando cursé *Taller de Investigación I*. Uno de los requisitos de la clase fue pensar el tema de tesis para diseñar un protocolo de investigación. Retomando el trabajo previo, intenté buscar diferentes enfoques para plantear un problema sociológico: seguir pensando un lugar donde se reproduce el sistema capitalista, un lugar donde hay una educación y como parte de mis inquietudes pensar el aspecto cultural del capitalismo. Pensando en estas orientaciones, decidí tomar las materias de *Sociología de la educación*, *Sociología de la cultura* además de *Tradición marxista*, que era obligatoria en el plan de estudios. Mas éstas no fueron las únicas que me sirvieron para idear mi tesis, otros en las que encontré diversos aportes fueron *Sociología del conocimiento*, *Sociología del género* y *Sociología en México*, ya que me permitieron apreciar cómo se difunde el conocimiento y las dos últimas a pensar la infancia como un problema sociológico.

En todas ellas presentaba como parte de mis controles y ensayos algo relacionado a lo que pensaba como tema tesis, siempre enunciando que estaba haciendo algo acerca de Kidzania. Primero fue pensar al capitalismo como un sistema que también domina a niños y niñas, estando bajo el control de los adultos, se asegura su reproducción desde aspecto cultural. El segundo planteamiento estaba orientado a pensar cómo Kidzania es un lugar donde se conjugan las representaciones sociales del capitalismo y de la infancia; a través del juego se crea un ritual donde se sedimentan estos conocimientos de la infancia, del trabajo y del uso del dinero. El tercero fue pensarlo como un problema educativo, la educación como una forma de reproducción de la cultura de la clase dominante. Desde esta perspectiva, el fundador y los colaboradores de Kidzania podrían entenderse como *intelectuales orgánicos*. Debo confesar que nunca concluí este tercer ensayo.

Me fascinaba pensar el problema desde el punto de vista de las representaciones y hacía varios esfuerzos por encontrar una exploración coherente. Ahora que lo veo desde otro punto, estaba abriendo demasiado la investigación, quería hacer una investigación de qué posibilitaba crear representaciones acerca de la infancia, pensando ver cómo ciertos tratados internacionales han definido al niño y este significado está presente en Kidzania, y ver cómo el capitalismo en su etapa neoliberal se ha abierto al producir mercancías cuyo principal valor de uso es simbólico.

Sin embargo, hacer todos estos trabajos, al tener diferentes exploraciones, un gran número de autores como base y demasiada información, provocaron que perdiera el rumbo. Dejé de tener claro cuál era mi objeto, cuál era el principal problema que distinguía, cómo investigarlo y cuáles eran los materiales que me iban servir de apoyo. Todo ese material se convirtió en una masa amorfa y un gran cúmulo que no podía procesar. Estuve a punto de dejar la investigación, de hacer otro trabajo, entre ellos, un ensayo sobre la tesis ¿debemos repensar la tesis como una buena forma de titulación de los estudiantes de licenciatura cuando no hay condiciones que posibilitan seguir con la investigación ni tener el mismo nivel de energía emocional e intelectual que provee estar en la universidad?

Al concluir con mis créditos, decidí descansar de las lecturas y de la tesis. Me encontraba totalmente agotado, y con una angustia por diferentes factores; sinceramente, ya no quería saber nada de la universidad. Ese descanso sirvió para apaciguar mi mente, tanto que en una epifanía supe hacia dónde dirigir mi investigación. De ese primer trabajo con Rodrigo, tengo una imagen muy grabada de nuestra visita a Kidzania Cuicuilco. En la atracción del edificio en llamas, participan niños y niñas como bomberos, policías y paramédicos, una niña, aproximadamente de 4 o 5 años, sumergida en su rol de policía y formando parte del cerco, me miró muy atentamente diciendo “No, no puede pasar”. Me provocó la inquietud de saber sobre el goce y la emotividad de niños y niñas en Kidzania. En cada nuevo avance, me aparecían como relevantes los niños y niñas, son actores clave para entender todo lo que sucedía, por eso me orientaba al problema de la infancia. ¿Cómo interpretan, qué les significaba estar en Kidzania? Una posible respuesta es: para ellos es un lugar de juego, así lo interpretan. La imagen de la niña me ayudó a alejarme de la respuesta de la reproducción mecánica del capitalismo por parte de los niños, había algo más que analizar.

Ya teniendo esto como una dirección, fue más sencillo identificar a algunos sociólogos que habían dicho algo sobre el juego. Ser adjunto en la materia *Sociología Interpretativa* en el semestre 2017-2 fue de mucha ayuda, pues, aparte de lograr ver el juego como un problema sociológico, pude abrir mi estudio hacia otro aspecto: los trabajadores y trabajadoras jóvenes de Kidzania, gracias al trabajo de Alfred Schütz sobre el problema de las realidades múltiples y el libro *Internados* de Erving Goffman. Además de ser un lugar de juego, Kidzania se me reveló como un lugar de trabajo, un lugar donde quienes ahí laboran tienen que controlar sus acciones, están bajo

la vigilancia de los jefes, de sus compañeros y en ocasiones de los padres y las madres de los niños que visitan el parque.

Ya con todo este nuevo planteamiento ¿cuál es el problema principal de mi investigación? ¿cuál es el objeto de estudio que puedo analizar apoyándome en la observación realizada en Kidzania? Ese problema es la *definición de la situación*, esa intuición acuñada por William I. Thomas y retomada por Schütz, Berger, Luckmann, Goffman y otros, según la cual “si las personas definen algo como real, será real en sus consecuencias”. En los centros Kidzania, cada uno de los actores involucrados en su juego definen su situación como real: los niños y niñas lo definen como un mundo del juego; mientras que los jóvenes trabajadores, encargado de dar las instrucciones, lo definen desde el mundo del trabajo. Son mundos cuyas definiciones pueden estar bajo una cooperación interaccional y pueden entrar en conflicto, dando lugar a situaciones en las que esos jóvenes deben tener una capacidad para restaurar la situación.

Llegar al planteamiento definitivo no hubiera sido posible sin hablar sobre mis inquietudes, mis preguntas, los problemas y la presentación de algunos avances, tanto en clases de *Taller de Investigación y Seminario de Investigación*, y en el *Encuentro Interinstitucional de Sociología*, donde estudiantes a nivel de licenciatura de la Universidad Nacional Autónoma de México podían presentarse como ponentes. Han intervenido y han sido de gran aporte amigos, amigas, profesores, profesoras, alumnos de las materias en las que fui adjunto, mis hermanos y hermana.

Adicionalmente, ser parte del Proyecto PAPIME *El qué, el cómo y el para qué de la teoría sociológica* logró que no me desprendiera de la universidad y me enriqueció con las reuniones y con los talleres para hacer una investigación cualitativa. Todos han abonado a mi investigación porque las preguntas y respuestas nunca llegan solas, aparecen en las pláticas, en las lecturas, en clases, cuando la red de la sociología te envuelve y penetra en la conciencia.

1.- EL JUEGO COMO OBJETO DE ESTUDIO SOCIOLÓGICO.

Para Howard Becker hacer el marco teórico de una investigación es similar al trabajo de un carpintero o un ebanista:

Imaginemos a una persona que está haciendo un proyecto de trabajo en madera, quizás una mesa. La ha diseñado y ha cortado algunas de las partes. Por suerte no tiene necesidad de hacer todas las partes. Algunas tienen tamaños y formas estándar – ancho, longitud de dos por cuatro, por ejemplo- y pueden conseguirse en cualquier maderera. Algunas ya han sido diseñadas y fabricadas por otras personas: las manijas de los cajones y las patas torneadas. Lo único que tiene que hacer es colocarlas en los lugares que dejó para ellas, sabiendo que estaban disponibles. Esa es la mejor manera de usar la literatura [científica]. Alguien desea hacer una argumentación en vez de una mesa. Ha creado una parte de la argumentación por sí mismo, quizás basándose en la nueva información obtenida. Pero no tiene necesidad de inventar [de la] nada. Otras personas han trabajado sobre su problema o sobre otros problemas relacionados con el suyo y han fabricado algunas piezas que necesita. Lo único que debe hacer es colocarlas en su lugar. Como el carpintero, deja espacio -cuando hace parte de su argumentación- para las otras partes que se sabe podría conseguir.²

A la luz de esta metáfora, los conceptos son las *piezas* del acervo científico para confeccionar la mesa argumentativa del marco teórico; toda investigación implica una búsqueda de esas piezas afines al problema.

El juego es la pieza fundamental para esta investigación. Los clásicos (Marx, Weber y Durkheim) tienen aportes que podrían ser útiles, pero ¿podríamos encontrar algunas piezas específicas en ellos para armar una mesa argumentativa sobre el juego o las actividades lúdicas? Se tendría que hacer un esfuerzo mayor si uno desea apoyarse meramente en la triada clásica y el resultado sería forzado. Después de ellos, gran parte de las investigaciones se centraron en los problemas considerados “serios” y “racionales” de la sociedad, había poca atención a preguntarse por la diversión o el tiempo de distracción aun cuando participan una multitud de individuos en ellos. ¿Quiénes sí han dicho algo respecto al juego?³

² Becker, Howard. “Abrumado por la bibliografía”. Manual de escritura para científicos sociales. Siglo XXI. Buenos Aires. p.179.

³ Se sabe de la existencia de la teoría de juegos, la cual centra su atención en las estrategias y decisiones racionales de los individuos para calcular el costo y beneficios de sus acciones. En esta investigación no se habla de tal teoría porque el interés es el juego como actividad lúdica.

1.1.1.- *Jugar y disfrutar estar juntos.*

Georg Simmel es el clásico (o el clásico *tardío*⁴) que ha aportado el concepto de *sociabilidad*⁵ definida como la forma lúdica de socialización donde lo importante es el placer de estar juntos. Y ese placer está mutuamente determinado, sólo se logra si se coopera para el placer o la alegría de todos: "La sociabilidad, si se quiere, crea un mundo sociológico ideal: porque en ella -como lo expresan estos principios- la alegría del individuo depende plenamente de que también los otros estén alegres, y en principio nadie puede encontrar su satisfacción a costa de sentimientos totalmente opuestos del otro[...]"⁶. Se logra ese mundo sociológico ideal si los individuos eliminan ciertos elementos objetivos, roles o estatus, o elementos profundamente subjetivos, estados de ánimos contrarios a la alegría; al ser eliminados, se logra un mundo democráticamente artificial donde todos se tratan como si fueran iguales, un mundo donde la relación recíproca es horizontal. En esas relaciones, todo individuo debe tener tacto, es decir, una contención de la exaltación de su personalidad sobre los demás, expresado coloquialmente sería *tratar de no ser el centro de la atención*.

Según Simmel, dentro de la sociabilidad se pueden articular estudios acerca de diversos juegos sociales o de las formas sociológicas del juego.⁷ Se podría hacer observación de los juegos competitivos o juegos de azar. El interés de los individuos se centra en la dinámica del juego, no en ganar u obtener un premio, aun si hay alguna suma de dinero de por medio. Y el juego tiene un doble sentido: se juega *dentro* de una sociedad, es decir, se juega con ciertos individuos en una

⁴ Gina Zabudovsky y Olga Sabido lo denominan con tal calificativo. A pesar de la importancia de Simmel en la fundación de la sociología en Alemania y en la Escuela de Chicago, es en la década de 1980 cuando hay una recuperación de Simmel. El Plan de Estudios de la Licenciatura en Sociología 2015 de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM es un ejemplo de la tardía recuperación, apenas forma parte del currículum en la materia de Sociología Clásica: Sociología Comprensiva (Dilthey, Simmel, Weber). Yo estudié la licenciatura con el plan anterior, no era parte del currículum, si acaso se revisaba en la materia de Sociología Urbana en sexto semestre.

⁵ Georg Simmel expuso sus ideas sobre *sociabilidad* como discurso inaugural del primer Congreso de la Asociación Sociológica Alemana en 1910 realizado en Fráncfort. A comentarios de David Frisby, en ese año Simmel ya había cambiado de intereses intelectuales, estaba concentrado en la filosofía. Su exposición puede interpretarse hipotéticamente como una muestra de su desinterés a la sociología. Frisby, David. Georg Simmel. FCE. México. 2014. pp. 65-66, 93.

⁶ Simmel, Georg. "La sociabilidad (Ejemplo de sociología pura o formal)" Cuestiones fundamentales de sociología. Gedisa. Barcelona. 2002. p. 88.

⁷ La coquetería, la conversación y la etiqueta cortesana, son otros tipos de sociabilidad además del juego. Simmel, Georg. Op. Cit. pp. 91-98.

relación recíproca y dentro de una época específica; y se juega *a* la sociedad, se practican ciertas actividades para relacionarse con otros.⁸ En los juegos, al igual que el arte, los elementos de la vida social tienen un efecto de liberación, ya que se desvanece el peso de la *vida seria*:

Sin embargo, la liberación y el alivio que precisamente la persona de mayor calada encuentra en la sociabilidad se debe a que al estar juntos y la interacción en los que se manifiestan todas las obligaciones y toda la gravedad de la vida, se gozan aquí en un juego en cierto modo artístico, en aquella forma al mismo tiempo sublimada y diluida en la que las fuerzas de la realidad dotadas de contenido sólo resuenan como de lejos, desvaneciéndose de su peso y convirtiéndose en un atractivo.

Con su concepto de *sociabilidad*, Simmel aporta elementos para delimitar al juego como objeto de estudio: *es una relación recíproca entre individuos, donde lo importante es el placer y la alegría mutuas, al eliminarse elementos objetivos y subjetivos que perjudiquen, y contener una exaltación de la personalidad, en el juego todos se tratan todos como iguales, relacionándose en un mundo sociológico horizontal. Si en el juego hay premios, el interés de los individuos se centra en su dinámica y en relacionarse con los otros. Además, en el juego se desvanece el peso de la vida seria por lo que todo genera una sensación de gozo.* Estos elementos destacados por Simmel constituyen un punto de partida para entender al juego como un problema sociológico, el cual hay que complementar.

Otras piezas han sido acuñadas por George Herbert Mead, Alfred Schütz y Norbert Elias junto con Eric Dunning. Éstas sirven de apoyo para ver otros elementos acerca del juego y precisan por qué en él se produce un placer. Mead lo considera como parte de la *socialización de los niños* proceso en el que constituyen su persona. Schütz habla del *mundo de la fantasía* como uno de los diferentes ámbitos de sentido por los que cualquier actor puede experimentar su realidad, siendo distinto al *mundo de la vida cotidiana*. Elias y Dunning realizaron algunos estudios sobre el *ocio*, las actividades miméticas recreativas donde se desbordan las emociones de manera controlada. En las siguientes páginas se detallan las contribuciones de estos autores a la confección de nuestra *mesa argumentativa*.

⁸ *Ibíd.* p. 101

1.1.2.- *El juego y la socialización.*

Una de las preguntas centrales de la teoría de Mead es ¿cómo un organismo se convierte en un ser social? y para responderla hace un distanciamiento de las teorías individualistas que atribuyen capacidades innatas de los humanos: "[...] Cualquier tratamiento psicológico o filosófico de la naturaleza humana implica la suposición de que el individuo humano pertenece a una comunidad social organizada y obtiene su naturaleza de sus interacciones y relaciones sociales con esa comunidad en cuanto un todo con los otros miembros individuales de ella"⁹. Partiendo de que todo individuo es parte de una comunidad o grupo social, es en el seno de las interacciones que todo individuo constituye su persona, es decir, la capacidad de pensar, anticiparse a las actitudes de los otros y de pensarse a sí mismo como objeto.¹⁰

Para poder interactuar, los individuos tienen que aprender e incorporar una serie de actitudes y reacciones pertenecientes a la comunidad social. Las *instituciones*, para Mead, son esas actitudes y reacciones organizadas y establecidas; la familia, escuela o el Estado-nación pueden ser entendidas de este modo.¹¹ Las instituciones están encarnadas en el *otro generalizado*, una generalización de los individuos que actúan acorde a esa serie de actitudes y reacciones: “[...] tiene que adoptar sus actitudes hacia las distintas fases o aspectos de la actividad social común o serie de empresas sociales en los que como miembros de la sociedad organizada o grupo social, están todos ocupados, y entonces, generalizando esas actitudes individuales de esa sociedad organizada”¹².

En la interacción, los individuos empiezan a devenir personas, van adquiriendo conciencia de sí. Primero, al percibir que sus comportamientos provocan una reacción de los otros y, a su vez, los comportamientos de los otros son estímulo para su reacción. A través de los gestos significantes y el lenguaje adquiere la capacidad de prever sus acciones y anticipar las diferentes reacciones que provocará en los otros. En el lenguaje oral está más claro este aspecto, permite experimentar las

⁹ Mead, George Herbert. *Espíritu persona y sociedad*. Paidós. Buenos Aires. 1992. p. 251.

¹⁰ Un buen material de apoyo para comprender la teoría de Mead es la película *El enigma de Kaspar Hauser*, dirigida por Werner Herzog. Basada en el caso real de Kaspar Hauser, un niño (o adolescente) que fue abandonado en un pueblo de Alemania en el siglo XIX. Al no tener una interacción con otros individuos, carece de habilidades para comunicarse e interpretar diferentes gestos y acciones. La profesora Amelia Coria la utiliza para ilustrar la tesis de Mead.

¹¹ Ibid. p 278-289

¹² Ibid p.184

reacciones como si se fuera ese otro: no sólo se está hablando, en ese momento se escucha lo que se dice, permite experimentarse como un objeto para sí. Mead define tener una *conciencia de sí* como “[...] la capacidad de provocar en nosotros una serie de reacciones definidas que pertenecen a otros componentes del grupo [...] su propia experiencia [la del individuo] como una persona es una experiencia que uno recibe en la medida que puede adoptar la actitud de otro y actuar hacia sí mismo como actúan los otros”¹³.

Así, se habla de cómo lo externo impacta en el individuo. En el mismo sentido, es oportuno hablar del *Mí* y *Yo*, los aspectos que Mead considera como las diferentes fases de la persona. El *Mí*, puede ser entendido de dos formas. El *Mí* definido socialmente, se espera que siga ciertas convenciones de actitudes y reacciones dada cierta situación, provocando en los demás una expectativa. Un ejemplo es el artista, alguien de quien se espera una producción cultural y, de acuerdo con Mead, sigue la convención de innovar.¹⁴ El *Mí* en el individuo, es la capacidad de controlar sus propias acciones, dirigir las para ser estímulo para conseguir una reacción específica. Asumir a los otros es verse desde su punto de vista, para ello, se desarrolla la *inteligencia social*, la capacidad de adoptar los papeles o ponerse en el lugar de los otros en ciertas situaciones dadas, incluso adoptar la actitud de otros hacia él.¹⁵

El *Yo*, destaca por ser la forma en que el individuo reacciona a la situación y a los estímulos de los demás. Siendo el *Mí* el aspecto más convencional, el *Yo* es la sensación de libertad y de innovación. No sólo se guía en la forma como los demás lo perciben e intervienen en su comportamiento, se adapta a ellos para lograr una modificación en todo el proceso, aunque sea algo trivial. Y esta fase del *Yo*, es la que más se desea realizar, cualquier individuo quiere distinguirse de los demás, sobresalir por algunas de sus capacidades. Sin embargo, como alguien involucrado en un proceso social con otros, necesita del reconocimiento para lograr esa exaltación del yo: “Puesto que se trata de una persona social, es una persona realizada en su relación con otras. Tiene que ser reconocida por otras, para tener los valores que queremos que le pertenezcan. En cierto sentido se realiza a sí misma gracias a su superioridad respecto a otros, del mismo modo que reconoce sus inferioridades cotejadas con otros.”¹⁶

¹³ *Ibíd.* p. 192

¹⁴ *Ibíd.* p. 233.

¹⁵ *Ibíd.* p.172-173. Este concepto se encuentra a pie de página.

¹⁶ *Ibíd.* p. 228.

El *Mí* y el *Yo* no son contrarios, son distinciones analíticas de Mead para entender parte del proceso de socialización en el individuo: “La persona es esencialmente un proceso social que se lleva a cabo, con esas dos fases distinguibles. Si no tuviese dichas fases, no podría existir la responsabilidad [*Mí*] y no habría nada nuevo en la experiencia [*Yo*]”. Sin el control social que ejercen los demás y su autocontrol, no podría adoptar las diferentes actitudes, reacciones, ni poder pensarse desde el punto de vista del otro. Estos aspectos se pueden apreciar como el análisis estructural de Mead. Al estar en ese proceso, siempre se intenta lo novedoso, gracias a todas las herramientas provistas.

Con estas bases, Mead distingue dos tipos de instituciones. En ciertas instituciones predomina el control, sobreponiendo el *Mí* en los individuos, como algunas religiones o gobiernos totalitarios.¹⁷ Otras fusionan el *Yo* y el *Mí*, al liberar las barreras del control y de poner distancia ante los demás, y al estar colaborando en conjunto, se logra una manifestación emocional y enérgica, como en la experiencia religiosa o al trabajar en equipo. Y éstas producen una sensación de goce por estimular al *Yo*: “Obtenemos gran parte de nuestro goce con las novelas, las películas cinematográficas, el arte, poniendo en libertad, por lo menos la imaginación, capacidades que nos pertenecen o que queremos que nos pertenezcan”¹⁸.

En lo que respecta al juego, algunas lecturas o comentarios sobre la exposición de Mead lo piensan como uno de los principales procesos de socialización durante la infancia, a través del cual los niños pueden incorporar las actitudes del otro generalizado y constituir su persona.¹⁹ La teoría de Mead, da pauta para entender al juego como una institución más; se encuentra establecido y organizado con una serie de reacciones y actitudes generales; y es una de las instituciones que producen la sensación de goce al estimular el *Yo*.

Ahora bien, el juego no es exclusivo del comportamiento de los seres humanos. Mead señala que es una interacción realizada también por los animales. Pone de ejemplo el juego entre gatos y perros, las madres juegan con sus crías una especie de pelea, donde controlan la profundidad de la mordida para no lastimar; en caso de perder ese control, estaría ocurriendo una

¹⁷ La película *Estrellas en la tierra* refleja este problema en la educación. A los niños se les exigen ciertos conocimientos por su edad y que los aprenda de la misma forma que todos los demás, pero los niños con dislexia tienen dificultades con esos métodos de enseñanza y si no se está consciente de ello, se les inhibe el *Yo*. Gracias a Julia Ibarra y a Rosario Hernández por recomendarme y prestarme la película en un momento adecuado.

¹⁸ Mead, George. Op. Cit. p. 228.

¹⁹ Véanse, por ejemplo, Berger, Peter. *Introducción a la sociología*. Limusa. México. 1973 p.141 y Ritzer, George. *Teoría sociológica clásica*. MacGraw Hill. España. 1993. p. 350.

pelea.²⁰ Al igual que varias de las interacciones que tienen un origen biológico, el juego es atravesado por un proceso de diferenciación social; con el polo institucional, los niños en la etapa preescolar, juegan a emular algo (ser un indio, ser una madre, ser un padre). Y este tipo de juego es adoptado en la educación: “Esta tendencia que nos ocupa en el jardín de los infantes, donde los papeles que los niños asumen son convertidos en bases para la educación [...]”²¹

Al ser parte de la educación de los infantes, el juego se organiza y se diseña como parte del proceso de cuidado. Mead considera que la infancia es un proceso donde se extiende la protección desde la familia a otras instituciones como las escolares; incluso ese tipo de cuidado se nota desde la etapa del embarazo de las mujeres:

Cuidamos la forma niño y la contemplamos desde un punto de vista de la madre; cuidamos de que se preste atención a la madre antes del nacimiento del niño, de que se le proporcione los alimentos adecuados; atendemos a la manera en la que se organiza la escuela a fin de que el comienzo de la educación del niño empiece, en el primer año de su vida, con la formación de hábitos de importancia primaria; tenemos en cuenta la educación en su aspecto de recreación [el juego entre ellos], que de uno u otro modo cae bajo la fiscalización pública; en todos esos detalles podemos ver qué complejización sufre el cuidado inmediato que los padres proporcionan a los hijos en las condiciones más primitivas, y sin embargo, no se trata de otra cosa que una complicación continuada de series de procesos que pertenecen al cuidado original del niño.²²

Los juegos dentro del proceso del cuidado son planeados para que los niños puedan desarrollar habilidades psicomotrices, les ayude interactuar con otros o puedan aprender algo sobre la sociedad de la que son parte. Se tiene contemplado que sean propios para su edad procurando evitar, por ejemplo, todo contenido violento.²³

²⁰ Mead, George. Op. Cit. 180

²¹ *Ibíd.* p.180-181

²² *Ibíd.* p. 262

²³ Un ejemplo de este tipo de cuidado del contenido de los juegos es la propuesta del Senado de la República de México para modificar las leyes Orgánicas de la Administración Pública Federal y General de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, aprobadas en abril del 2017, para que la Secretaría de Gobernación tenga la facultad de clasificar los videojuegos. La intención de dichas modificaciones es proteger a niños y jóvenes de sus derechos y evitar que se conviertan en personas violentas, como aparentemente lo demuestran algunos de los estudios consultados. Senado de la República, Coordinación de comunicación social. “Aprueba Senado que Segob clasifique contenido de los videojuegos”. Senado de la República LXIII Legislatura. Jueves 27 de abril del 2017. México. [consultado 26 de junio de 2017]

Para analizar el Yo, el Mí y el otro generalizado, Mead diferencia el comportamiento al jugar y en el juego con reglas.²⁴ Tomando de ejemplo a los niños en la etapa preescolar, habla sobre los aspectos creativos de jugar. Se relaciona con *la inteligencia social*, los niños emulan diferentes papeles actuando a ser otros, es actuar posicionándose desde el punto de vista del otro, imitando sus actitudes, sus gestos y su lenguaje. Los niños al jugar con un amigo imaginario están practicando el tener una conversación y relacionarse con alguien más, práctica sobre las posibles reacciones en una interacción. Pensando en que ese jugar sea compartido y se desea establecer a qué se va jugar, como parte creativa está el diseño de las reglas “parte del placer del juego reside en establecer esas reglas”²⁵. Por ejemplo, las niñas y los niños cuando juegan “a la casita” con muñecas o muñecos, deciden la escena, qué papel representarán cada uno, en qué momento entran a escena, su diálogo, etc.

Hans Joas destaca que la importancia del juego para Mead y John Dewey, aparte de hacer una reforma en la educación, era de su interés para ver modelos de acción donde se plantean alternativas de acción:

El interés de Dewey y Mead por el juego infantil no se debía únicamente a su deseo de llevar a cabo una reforma en la educación, sino también a que dicho juego les servía como modelo de acción en la que la presión orientada a la consecución de fines inequívocos era muy escasa. En sus análisis de la experimentación desarrollaron una definición de inteligencia creativa como superación de los problemas de la acción a través de la invención de nuevas posibilidades de acción; esta capacidad para la invención de nuevas posibilidades de acción, esta capacidad para la invención o creatividad, sin embargo, presupone la manipulación consciente de forma de acción denominada juego, el <<jugar con>> distintas alternativas de acción.²⁶

El jugar implica el desarrollo de la inteligencia social, los niños toman conciencia de la existencia de los otros para poder desempeñar sus papeles y “juegan con” los significados, a lo que interpretan sobre esos otros o sobre la situación que imitan.

Cuando el juego ya está organizado y cuenta con reglas específicas que fijan los límites de qué hacer y no hacer, es posible pensar al *Otro generalizado* y al *Mí*. A diferencia del juego donde

²⁴ En inglés, en el libro aparecen la diferencia en *play* y *game*, en la traducción con la que se ha trabajado en español aparece *juego* y *deporte*. Seguro es por el problema del verbo *play* que tiene varios significados, el jugar, el de performar o tocar algún instrumento; por ello, es difícil encontrar una traducción precisa al español.

²⁵ Mead, George. Op cit. p. 182

²⁶ Joas, Hans. “Interaccionismo simbólico. En: Giddens, Anthony; Turner, Jonathan; et al. *La teoría sociológica hoy*. Alianza Universidad. Madrid. 1990. p. 120.

los niños emulan un papel y actúan como si fueran otro, en los deportes de conjunto deben asumir un papel y una posición en la que se encuentran, así también tomar en cuenta, para organizar su propio repertorio de acción, las posiciones de los otros y cómo influyen los demás en sus actitudes. Si uno quiere jugar fútbol, debe saber las actitudes de cada una de las distintas posiciones: portero, defensa, medio, delantero, árbitro. Incluso, pensando en los medios, como en cada uno de ellos pueden ser ofensivos, al estar más cerca de los delanteros debe buscar espacios donde dar un buen pase a sus compañeros y poder crear ocasiones de gol. Sabiendo esas posiciones, se distingue cómo será el comportamiento, no sólo del equipo con quien se juega, también ayuda entender a los contrarios, ambos influyen en cómo se actúa, si se tiene el balón en posesión, todos los movimientos se coordinarán para lograr meter un gol; si un contrario se acerca, debe protegerse o dar un pase a uno de los compañeros para evitar perder la pelota.

Las *reglas* son relevantes porque gobiernan la actitud de todos los participantes fijando “serie de reacciones que provocan una actitud especial”²⁷. Saber que se juega en dos tiempos de 45 minutos, que el objetivo es meter más goles que el equipo contrario, que se inicia con una patada de inicio en el centro del campo, que los saques de banda y de portería son distintos; si alguien comete una falta en el área de la portería será sancionado con un tiro penal, etc. Todos los que practican o deseen practicar fútbol tienen cierto interés en conocer sus reglas y que sean cumplidas: sin ellas no sabrían a lo que están jugando, ni qué ocurre en cierta situación. Las reglas son la cristalización de los comportamientos y generalizan las actitudes a adoptar para cualquier jugador.

En el juego puede ocurrir esa fusión del Mí y el Yo, como la que ocurre en la experiencia religiosa y en trabajo en conjunto. Es una de las actividades que estimula la realización del Yo, se puede actuar de manera distinta y lograr que los otros lo admiren por ello.²⁸ Al eliminarse la distancia con los otros, unidos bajo las reglas de los juegos, de emular diferentes papeles, o buscar el objetivo de ganar, provocan una sensación de ser parte de una comunidad más grande:

Este abatimiento de las barreras es algo que provoca una oleada de emociones, porque pone en libertad una cantidad indefinida de posibles contactos con otras personas, contactos que han sido

²⁷ Mead. Op Cit p.82

²⁸ Siguiendo la argumentación con el fútbol, Lionel Messi aunque siga las mismas reglas que sus compañeros del Barcelona o de los otros jugadores en otros equipos, es admirado por sus jugadas, por actuar “distinto” al jugador promedio.

reprimidos y refrenados. El individuo, al ingresar en esa nueva comunidad, gracias a su experiencia de identificación, se ha incorporado el valor que pertenece a todos los miembros de la comunidad.²⁹

La pieza de Mead sirve para entender al juego como una *institución de la socialización, los niños desarrollan la inteligencia social, es decir, identifican y practican las actitudes y reacciones de los diferentes papeles de la comunidad de la que son miembros*. La institución del juego se relaciona con la institución infantil, *se organizan y diseñan para constituir la persona del niño en un medio que pueda protegerlo*. Se le puede considerar como una institución donde *se funden el Mí y el Yo, se eliminan las barreras del control, se estimula el contacto con otros y la capacidad creativa de los individuos, ya que puede “jugar con” los significados, papeles para crear las reglas y “jugar con” alternativas de acción*. Aun cuando propicie la sensación de libertad, los diferentes juegos están establecidos cuando *cuentan con las reglas que regulan la conducta y todos se vuelven un estímulo de acción para los otros*.

Peter Berger relaciona la sensación de libertad y disfrute descritos por Mead y Simmel. En la sociabilidad los adultos pueden sentir sensaciones similares a las del juego infantil y volver a practicar ser unos actores sociales:

[...] podemos relacionar lo que sostiene Simmel al respecto a nuestra consideración anterior del concepto de Mead de que los papeles sociales se aprenden desempeñándolos. Si sostenemos que la sociabilidad no podría existir como el artificio que es, si la sociedad en pleno no tuviese un carácter igualmente artificial. En otras palabras, la sociabilidad es un caso especial de "jugar a la sociedad", más conscientemente ficticio, menos atado con las ambiciones imperiosas de nuestra profesión, pero, no obstante, de la misma clase de un tejido social más grande con el que también podemos jugar. Como hemos visto, es precisamente por medio de tal juego que el niño aprende a adoptar sus funciones "formales". En la sociabilidad regresamos por unos momentos a la mascarada de la niñez y, en consecuencia, quizá el placer que ella proporciona.

[...] "Jugando a la sociedad" o "practicando a la sociedad", aprendemos la forma de ser un actor social en todas sus partes.³⁰

²⁹ *Ibíd.* p 242. En una de las tantas pláticas que he tenido con mi madre sobre lo que estaba haciendo de la tesis, le comenté sobre mi cambio de dirección, ahora tenía un interés en el juego. Justo estábamos hablando de la sensación del disfrute y de la eliminación de estas barreras, no tiene uno las obligaciones de las actividades “serias”. Ella me responde “Es cierto, el juego sirve para conocer mejor a los niños. Se acercan más a mí cuando luego salgo a correr con ellos [...]” Ella ha dado clases de regularización por más de veinte años a niños y adolescentes. Su frase es ejemplo de que jugando se eliminan ciertas barreras de la relación alumno-maestra.

³⁰ Berger, Peter. *Op. Cit.* p. 196-197.

1.1.3.- *El juego como un mundo de la fantasía.*³¹

La teoría fenomenológica de Alfred Schütz tiene el interés dar cuenta la forma cómo los actores dotan de sentido a sus experiencias, cómo pueden interpretarlos y cómo les es posible que puedan actuar y entenderse con otros. Por tal interés, el análisis se centra en la acción social, la cual no puede ser entendida si no se considera a la subjetividad:

Puesto que el mundo social, en todas sus facetas, es un cosmos muy complicado de actividades humanas, siempre podemos volver al <<al hombre olvidado>> de las ciencias sociales, el actor del mundo social cuyas acciones y sentimientos están en la base de todo el sistema. Procuramos, entonces, comprenderlo en sus acciones y sus sentimientos, y comprender el estado de ánimo como que lo indujo a adoptar actitudes específicas hacia su ambiente social.

[...] <<¿qué significa este mundo social para el actor observado dentro de este mundo, y qué sentido le asigna a su actuar dentro de él?>> [...] emprendemos estudiar del proceso de la idealización y formalización como tal, la génesis del sentido que los fenómenos sociales tienen para nosotros tanto como para los actores, el mecanismo de la actividad mediante la cual los seres humanos se comprenden unos a otros y a sí mismos.³²

A través de sus actividades y del sentido de cómo lo sujetos interpretan y orientan sus acciones, es como se constituye su realidad.³³

El mundo de la vida cotidiana, nombrado *realidad eminente* o *realidad suprema*, es el principal escenario donde se insertan las acciones de cualquier actor. Es un mundo estructurado espacial y temporalmente, siendo las coordenadas de la acción de cualquier actor el *aquí* y el *ahora*; desde ellas proyectará su acción. Se trata de un mundo estructurado *intersubjetivamente*, actuar implica actuar con otros que le confieren similar o distinto sentido a ese mundo compartido.

El mundo de la vida cotidiana es el mundo donde el actor ha crecido, le ha sido heredado el conocimiento y tiene una historicidad, resultado de las diferentes actividades de los predecesores, los cuales han heredado su constitución y el modo de poder interpretarlo: “Ese mundo existía antes de nacer nosotros, y era experimentado e interpretado por otros, nuestros

³¹ Para este apartado se han consultado la obras de Peter Berger y Thomas de Luckmann y el escrito introductorio de Maurice Natanson para entender el mundo de la vida cotidiana, por ello habrá algunas referencias, aunque toda la exposición se centre en lo dicho por Schütz.

³² Schütz Alfred. Estudios sobre teoría social. Escritos II. “El mundo social y la teoría de la acción social”. Amorrortu. Buenos Aires. 2003. p. 20.

³³ Esto no significa que Schütz considere a la subjetividad el único interés de las ciencias sociales, otros estudios pueden estar enfocados en la objetividad o estructuras, simplemente son dos diferentes cortes con los cuales se puede observar la vida social. *Ibíd.* p 21.

predecesores, como un mundo organizado. Ahora es ofrecido a nuestra experiencia e interpretación”³⁴. Así como les ha sido heredado por los predecesores, los actores se lo heredarán a sus sucesores, aquellos de los que en el presente sólo se sabe que en algún momento existirán. Los predecesores y sucesores son parte del mundo intersubjetivo no experimentable, con los que no se podrá tener algún encuentro social.

Como ha sido heredado por los predecesores, el mundo de la vida cotidiana tiene un orden, al darse por supuesto, es un mundo no problemático. De las principales herencias es el conocimiento de sentido común, considerado como su principal estructura: “La estructura social es la suma total de estas tipificaciones y de la pauta recurrente de interacción por intermedio de ellas.”³⁵, es un acervo cuyo contenido son las tipificaciones y los conocimientos de receta de diferentes situaciones. Ese conocimiento que ha sido heredado tiene un origen social:

Solo una parte muy pequeña de mi conocimiento del mundo se origina dentro de mi experiencia personal. En su mayor parte es de origen social, me ha sido transmitido por mis amigos, padres, maestros y los maestros de mis maestros. Se me enseña no solo a definir el ambiente[...] sino también a elaborar construcciones típicas de acuerdo con el sistema de significatividades aceptado por el punto de vista del endogrupo. Esto incluye modos de vida, métodos para abordar el ambiente, recetas eficaces para el uso de medios típicos tendientes a lograr fines típicos en situaciones típicas.³⁶

El mundo de la vida cotidiana es compartido con otros individuos, *los asociados o los contemporáneos*. A ellos también se les presenta como una realidad dada, con su orden y coherencia y se comparte con ellos ese conocimiento de sentido común. Así, los otros se ven como *semejantes*, se les ha ensañado a tipificar y a proyectar, también tienen la capacidad de actuar sobre el mundo y de interpretarlo, aunado a que, si en algún momento se da un encuentro entre ellos,

³⁴ Schütz, Alfred.” El sentido común y la interpretación científica de la acción humana” El problema de la realidad social. Escritos. Amorrortu. Buenos Aires. p. 39.

³⁵ Berger, Peter; Luckmann, Thomas. “Los fundamentos del conocimiento en la vida cotidiana”. La construcción social de la realidad. Amorrortu. Buenos Aires. 2012. pp. 49-50.

³⁶ Schütz, Alfred. “El sentido común y la interpretación científica de la acción humana.”... p. 35.

En otro de sus ensayos se encuentra una formulación similar: “Parece una mera trivialidad afirmar que solo una parte sumamente pequeña de nuestro conocimiento actual y potencial se origina en nuestra propia experiencia. La mayor parte de nuestro conocimiento consiste en experiencias que no hemos tenido nosotros, sino que nuestros semejantes, contemporáneos o predecesores, y que nos han comunicado o transmitido. Denominaremos conocimiento de origen social a este tipo de conocimiento.”Schütz, Alfred. “El ciudadano bien informado. Ensayo sobre la distribución social del conocimiento”. Estudios sobre teoría social Escritos I [...] p. 130.

ambos podrán dirigir su conciencia, es decir, poder interpretar mutuamente sus acciones y estar dirigidas recíprocamente. Esa posible interacción se da por la *reciprocidad de perspectivas*: el mundo de la vida cotidiana y sus objetos son accesibles para ambos, aunque se encuentren en diferentes posiciones, se asume que colocarse en la posición del otro se puede ver su perspectiva.

La diferencia entre los asociados y contemporáneos se debe a los grados de anonimia, la proximidad y la profundidad de la relación. Entre asociados la proximidad y profundidad de la relación se vivencian con mayor intensidad. De ello se establece la relación prototípica, la *relación cara a cara*, relación donde los sujetos se manifiestan como actores vivos. La relación puede transitar de una *orientación tú*, sólo uno de ellos dirige su conciencia al otro (tanto su acción y su interpretación), a una *orientación nosotros*, donde la conciencia tiene una orientación recíproca.

Entre contemporáneos, la anonimia es elevada, se sabe de su existencia porque forman parte del conocimiento de los diferentes actores que se encuentran coexistiendo; difundido por lo que se comunica entre asociados o por una relación mediada, una relación a través de los objetos que son producto de su actividad. La orientación denominada para estos encuentros es la *orientación ellos*. En caso de que se pueda dar un relación cara-a-cara, se hará de una forma típica sobre la situación y por los roles involucrados. En conjunto, los asociados y contemporáneos integran el mundo intersubjetivo experimentable.

A pesar de que se comparta el mundo y el conocimiento del sentido común que permite actuar sobre él, hay cierta diferencia en lo que cada uno conoce, le es accesible y puede experimentar. Todo individuo tiene su propia situación biográfica que incide en cómo define su situación. Schütz retoma el concepto de la *definición de la situación* de William I. Thomas (también conocido como el teorema de Thomas): “Si los hombres definen las situaciones como reales éstas lo son en sus consecuencias”³⁷, clave para comprender la acción humana desde la perspectiva del actor: “[...] debe percatarse [el científico social] de que definir significa actuar y que interpretar el mundo es un modo primordial de actuar en él”³⁸. Cada actor, tiene una trayectoria de vida, ha tenido diferentes vivencias que sedimenta, ha sido educado y se ha relacionado con diferentes individuos, en todas ellas ha formado cierto conocimiento que le es propio, que es exclusivo a él, todas esas experiencias introyectadas lo colocan “en una posición moral e

³⁷ Natanson, Maurice. “Introducción”. En: Schütz, Alfred. *El problema de la realidad social*... p. 16.

³⁸ *Ibíd.* p. 24

ideológica”³⁹ desde donde interpreta eso que le acontece; no es lo mismo interpretar, por ejemplo, la vida académica desde la situación biográfica de un estudiante a la de un profesor.

La situación biográfica se modifica a lo largo de la vida de cualquier individuo, se siguen acumulando experiencias que se vuelven parte del acervo del conocimiento y modifican la forma de interpretar al mundo “la realidad del sentido común nos es dada en formas culturales e históricas de validez universal, pero el modo en que estas formas se expresan en una vida individual dependen de la totalidad de la experiencia que una persona construye en el curso de su existencia concreta”⁴⁰. Se modifican las posiciones desde las cuales define su situación y se suman más experiencias a su acervo del conocimiento. Todo ello hace que cierto sector del mundo de la vida cotidiana pueda vivenciarse *como mi mundo*, con un mayor grado de familiaridad desde donde le es posible actuar.

Para Schütz, lo que diferencia a la *acción* de una simple *conducta*, es que los actores la desarrollan de acuerdo con un proyecto, quieren alcanzar cierto estado o una situación. Si a esto se le atraviesa el carácter de la temporalidad, hay una distinción entre la *acción*, lo que ocurre durante la situación y el *acto*, la conducta ya terminada sobre la que puede reflexionarse retrospectivamente. Tanto la acción y el acto tienen significados subjetivos y objetivos. El subjetivo es desde quien lo está realizando. El objetivo es la observación de la acción de algún semejante o cuando es el acto, el actor se observa como un sí mismo, un objeto para sí en términos de Mead. La capacidad de pensarse como un sí mismo permite tener proyectos, fantasear sobre un acto futuro en un estado perfecto.

La acción está motivada, pero esos motivos también hay que atravesarlos por el tiempo, distinguiendo los *motivos para* y *motivos porque*. Los *motivos para* se relacionan con el futuro, la consecución del proyecto , “[...]están integrados en sistemas subjetivos de planificación, planes de vida, planes para el trabajo y el ocio, planes para la próxima vez, horarios para hoy, necesidad del momento”⁴¹ Los *motivos porque*, se deben al pasado, qué los oriento a actuar de ese modo “Las múltiples experiencias que tiene el sí mismo de sus propias actitudes básicas en el pasado, tal como se condensan en forma de principios, máximas, hábitos, pero también gustos, afectos, etc., son los elementos para construir los sistemas que pueden ser modificados”⁴²

³⁹ Schütz, Alfred. “El sentido común y la interpretación científica de la acción humana” ... p. 40.

⁴⁰ Natanson, Maurice. “Introducción”. En: Schütz, Alfred. El problema de la realidad social... p. 16

⁴¹ Schütz Alfred. “El mundo social y la teoría de la acción social”... p. 24

⁴² *Ibíd.* pp. 24-25.

Si bien cada actor del mundo de la vida cotidiana tiene la capacidad de poder proyectar sus actuaciones, guiados por motivos *para* y motivos *porque*, es algo que puede hacer debido a que son parte del conocimiento social, del cual aprenden al relacionarse con sus asociados: “El individuo aprende planes de vida, y día a día planifica concretar planes de vida, dentro de una cierta gama de selección esencialmente condicionada por la forma en que le fueron transmitidos a él. Son transmitidos también por algunas otras personas, dentro de la estructura de la inmediatez y anonimía del mundo social que le es contemporánea.”⁴³

Según Schütz, los actores pueden experimentar otros mundos además del mundo de la vida cotidiana, entre ellos los mundos de fantasía, y todos esos mundos son reales. Sostiene su argumento al recuperar el concepto de realidad de William James: “[...] la realidad significa simplemente una relación con nuestra vida emocional y activa. El origen de toda realidad es subjetivo; todo lo que excita y estimula nuestro interés es real. Llamar real a una cosa significa que esta se encuentra en relación con nosotros <<La palabra “real”, en resumen, es una orla>>”⁴⁴. Esos mundos son reales mientras la conciencia esté inmersa en ellos, tenga un significado y estimule la acción. Son mundos de fantasía, no un mundo de fantasía, porque son varios los que se pueden experimentar, entre ellos destaca: la locura, las bromas, la ficción, la literatura, poesía, mitos, chistes y el de interés a esta investigación: el juego.

El contraste entre los mundos de fantasía y el mundo de la vida cotidiana se debe a la diferencia del *estilo cognoscitivo*, tal como se presenta en el **Cuadro 1** El estilo cognoscitivo se compone de seis aspectos: el estilo de la conciencia, la epojé, la espontaneidad, auto experiencia, forma de sociabilidad y la perspectiva temporal.

⁴³ Schütz Alfred; Thomas Luckmann. Las estructuras del mundo de la vida. Amorrortu. Buenos Aires. p 108

⁴⁴ Schütz, Alfred. “Sobre las realidades múltiples”...p 197. Schütz, Alfred; Luckmann, Thomas. Estructuras del mundo de la vida...p42

Cuadro 1. Estilos cognoscitivos del mundo de la vida cotidiana y los mundos de la fantasía.

Estilo Cognoscitivo	Mundo de la vida cotidiana	Mundos de la fantasía
Estilo de la conciencia Interés en el mundo	Estado de alerta o de vigilia. Atención en lo que ocurre a su alrededor	Dirigido a fantasear.
Epojé Poner en duda...	Epojé de la actitud natural. Se pone en duda que el mundo sea de otro modo, es un mundo de certezas	Se pone en duda el mundo de la vida cotidiana.
Espontaneidad Acción orientada por	Motivo pragmático. Interés en interpretar, dominar y modificar el mundo. El mundo presenta resistencia a su modificación. El mundo de las ejecuciones.	Desligado del motivo pragmático. No interesado en modificar el mundo. Libre de las resistencias. El mundo de las efectuaciones.
Autoexperiencia Como se percibe el actor	Dual: condicionado por el cumplimiento de roles; libre por su acción como ego.	Desempeñando un rol que sólo existe por él. Percepción de modificar su cuerpo.
Forma de sociabilidad. Encuentros sociales	Mundo intersubjetivo experimentable. Encuentros sociales con asociados y contemporáneos.	Mundo intersubjetivo experimentable y mundo intersubjetivo no experimentable. Fantasea con asociados, contemporáneos, predecesores y sucesores.
Perspectiva temporal Modo de experimentar al tiempo.	Intersección entre el tiempo objetivo y el tiempo subjetivo.	Desprendido del tiempo objetivo; acorde al tiempo subjetivo.

Mientras que el *estilo de la conciencia* en el mundo de la vida cotidiana está en un total estado de alerta; en el mundo de la fantasía está dirigido a lo que ocurre con la fantasía, se sumerge en ella. El estilo de conciencia está relacionado con la *epojé*, con lo que se pone en duda o entre paréntesis; por la *epojé* de la actitud natural: “[...] el hombre [...] No suspende la creencia en el mundo externo y sus objetos; por el contrario, suspende la duda en su existencia. Lo que pone entre paréntesis es la duda de que el mundo y sus objetos puedan ser diferentes de lo que se le

aparecen.”⁴⁵, no puede imaginarse que sea de un modo distinto; en cambio, en la fantasía, se pone en duda al mundo de la vida cotidiana.

La *espontaneidad* se refiere a la orientación de la acción, en la vida cotidiana se orienta por el motivo pragmático, dominar y hacer cambios, aunque los objetos y los demás actores pongan resistencia a la acción orientada de este modo, Schütz le denomina *ejecución*. Del lado de los mundos de la fantasía, la acción se desliga del motivo pragmático y los objetos no oponen resistencia alguna: “Al vivir en uno de los diversos mundos de las fantasías, ya no tenemos que dominar el mundo externo y superar las resistencias de sus objetos. Quedamos libres del motivo pragmático que gobierna nuestra actitud natural hacia el mundo de la vida cotidiana [...] Lo que sucede en el mundo externo ya no nos impone disyuntivas en las cuales debamos optar ni pone límite a nuestros posibles logros”⁴⁶; las acciones de las fantasías no provocan ningún cambio y no tienen alguna consecuencia en el mundo de la vida cotidiana, a ellas las distingue como *efectuaciones*.

La *autoexperiencia* es cómo se percibe el actor. En el mundo de la vida cotidiana su percepción es dual; es alguien condicionado por cumplir algún rol, a la vez, alguien con un margen de libertad de su acción, como un *ego*. En la fantasía los actores se perciben distintos, aunque desempeñen algún ser imaginario, éste sólo existe mientras ellos lo desempeñen y están libres de las condiciones impuestas por el mundo de la vida cotidiana. Además, pueden percibir a su cuerpo con otros atributos, ser más alto o más pequeño, tener diferente edad o diferente género, poseer capacidades superhumanas (superfuerza, leer mentes, viajar en el tiempo), etc.

La *forma de sociabilidad* son los posibles encuentros sociales. Del mundo de la vida cotidiana, ya se explicó más arriba que los encuentros con asociados y contemporáneos son parte del mundo intersubjetivo experimentable. En cambio, en la fantasía se pueden tener encuentros sociales con el mundo intersubjetivo experimentable y el mundo intersubjetivo no experimentable. En la relación cara-a-cara, todos llevarán a cabo los diferentes roles asignados, deberán cooperar para no poner en duda a la fantasía. Habrá intercambios de expresiones, de cómo interpretarse; de ser así, sería con una relación de orientación Nosotros, al cumplir tal reciprocidad. En otras, donde

⁴⁵ Maurice Natanson. Op, cit. p.29. Schütz, Alfred. “Sobre las realidades múltiples” El problema de la realidad social... p. 214. En Las estructuras del mundo de la vida, hay unos pequeños cambios “en la actitud natural, el hombre no suspende, por cierto sus creencias, suspende las creencias del mundo externo y sus Objetos. Por el contrario suspende toda duda respecto de su existencia. Lo que pone entre paréntesis es la duda en cuanto a si el mundo y sus Objetos pueden ser diferentes.” Schütz, Alfred; Luckmann, Thomas. Op. Cit. p. 46

⁴⁶ Definido distinto a Simmel. Schütz, Alfred. “Sobre las realidades múltiples” ... p. 219.

un solo actor se adentra en un mundo de fantasía, por ejemplo, los niños cuando juegan solos, se lleva a cabo una relación intersubjetiva aun cuando los otros no estén presentes físicamente forman parte de ella, pueden ser contemporáneos, predecesores o sucesores, se interactúa con ellos basados en sus tipificaciones.

La perspectiva temporal es como perciben los actores al tiempo en los mundos. En la vida cotidiana se interseccionan el *tiempo objetivo* y el *tiempo subjetivo*. Dentro del tiempo objetivo se distinguen el cósmico, relacionado con el movimiento de los astros, galaxias y la vía láctea; el tiempo social, es el ritmo histórico de la vida social, se nace y vive durante una época y es irreversible; el biológico, el ritmo de vida del cuerpo de cualquier actor, todos envejecen y su existencia tiene una finitud. El tiempo subjetivo, o *tiempo interno*, es la sedimentación de las experiencias previas, las cuales son capturadas introspectivamente; no tiene cortes de unidades homogéneas como el tiempo objetivo, pueden ser recordados por las múltiples etapas por las se transita: infancia, estudiante universitario, soltero, etc. Las fantasías no están fijadas en el tiempo objetivo del mundo cotidiano; se pueden transportar a otros tiempos: prehistoria, medievo, un futuro; si interrumpe la actividad de fantasear, se puede regresar a ella en ese punto interrumpido. Lo que sucede en ellas está más acorde al tiempo interno, como interpreta la situación y como se acuden a experiencias previas para crear las fantasías. No obstante, las fantasías no pueden detener el ritmo de la vida cotidiana, ni se puede evitar envejecer en ese lapso de tiempo.

Cuando Schütz analiza los diversos mundos por separado, señala que los actores para poder regresar al mundo de la vida cotidiana experimentan una especie de *salto*, por el cambio de estilo cognoscitivo. No debe interpretarse que estos mundos están totalmente aislados, al contrario, puede ocurrir un encuentro entre ellos, de acuerdo de que estado de conciencia de los actores presentes en un encuentro. En el ensayo “Don Quijote y el problema de la realidad”⁴⁷, Schütz teje una reflexión acerca del cómo se encuentran el mundo de la locura, el mundo de la caballería del Quijote, y el mundo de la vida cotidiana de los demás personajes, principalmente Sancho Panza, el principal interlocutor del Quijote. Los actos del Quijote son vistos desde varias situaciones biográficas, algunos pueden cooperar a su fantasía, entrar en conflicto o hacer que ese mundo se ponga en duda. Esto último es la idea principal, esos mundos pueden coexistir mientras no se pongan en duda.

⁴⁷ Schütz, Alfred. “El Quijote y el problema de la realidad”. Estudios sobre teoría social ... pp.132-152.

Ese mundo de locura de vivir como un caballero no surge de la nada. Como Alonso Quijano (Quijada o Quesada), se adentra en el mundo de la caballería a través de los numerosos libros que tenía. Disfrutaba las historias de Palmerín de Inglaterra, Amadís de Gaula, el Cid Ruy Díaz, Bernardo del Carpio, tanto que les dedicaba lectura por días continuos y se olvidaba de sus tareas del mundo cotidiano.⁴⁸ Supuestamente, dedicarse tanto a la lectura de las heroicas historias provocó que se le nublara el juicio a tal grado de volverse un caballero más, partir a sus aventuras como Don Quijote de la Mancha, dedicando cada enfrentamiento a su doncella Dulcinea Toboso. Rescatar este gusto del personaje principal, habla de cómo la fantasía de los actores es acorde al tiempo interno, las experiencias de la vida de los caballeros se habían sedimentado como experiencias del Quijote, aunque es un mundo que construye con el acervo de sus lecturas. Es un punto importante que quizá Schütz no toma en cuenta.

Ya sumergido como el Quijote de la Mancha, es la situación biográfica desde donde define sus situaciones para poder actuar. Desde ese punto, los objetos de la vida cotidiana son transmutados a su fantasía. La más conocida transmutación es la escena de los molinos de viento, a los que percibe como gigantes a derrotar; pero, se pueden mencionar otros: el ver una venta como un castillo encantado donde se podía hospedar sin algún cobro por ser un caballero;⁴⁹ ver a unos frailes como los secuestradores de una mujer que iba en su carruaje.⁵⁰ Todo acto era explicado desde las leyes que regían la noble actividad de los caballeros.

El tener contacto con otros, desde la posición de la vida cotidiana, ayuda que la fantasía del Quijote siga en marcha, tanto en la cooperación o al ser enemigos. A este tipo de personajes, Schütz los denomina *encantadores*, son un puente entre los diversos mundos:

Su actividad es la categoría básica de la interpretación del mundo que hace Don Quijote, y su función es traducir el orden del ámbito de la fantasía a los ámbitos de experiencia común, transformar, por ejemplo, los gigantes reales a quienes ataca Don Quijote, en ilusorios molinos de viento[...] lo que trocan es el esquema de interpretación vigente en un subuniverso, en el esquema válido en otro [...] las actividades de los encantadores tienen como función garantizar la coexistencia y compatibilidad de varios universos de sentido que se refieren a los mismos hechos, y asegurar el mantenimiento del acento de realidad otorgado a cualquiera de tales subuniversos.⁵¹

⁴⁸ Cervantes, Miguel de. El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha. Editores Mexicanos Unidos S. A. México. 2016. pp. 37-38.

⁴⁹ *Ibíd.* pp.119-141.

⁵⁰ *Ibíd.* pp.74-77.

⁵¹ Schütz, Alfred. "El Quijote y el problema de la realidad". p. 137.

Los encantadores se encargan de traducir como algo coherente el mundo de la fantasía en los esquemas interpretativos del mundo de la vida cotidiana. El principal encantador es Sancho Panza, le es posible traducir los actos del Quijote desde el mundo cotidiano o el de la caballería; acepta ser escudero por la promesa de ser un gobernador de alguna ínsula, por ello, soporta las aventuras y el ser golpeado por otros personajes o perder algunas de sus alforjas. En la relación entre ambos personajes, ambos son encantador uno del otro. Cuando Sancho adopta el esquema de la caballería, explica sus acontecimientos en ellos, por ejemplo, cuando toma el supuesto bálsamo para aliviar los dolores que le da a beber el Quijote, el cual, no lo alivia, sino que le provoca malestares por no ser un caballero: “– Por dicha, ¿hásele olvidado a vuestra merced como yo no soy caballero, o quiere que acabe de vomitar las entrañas que me quedaban de anoche? Guárdese su licor con todos los diablos, y déjeme a mí.”⁵²

Las reacciones de los otros personajes a las acciones del Quijote fomentan su fantasía, aun si es algo problemático para ambos:

-No era el diablo- replicó la sobrina-, sino un encantador que vino sobre una nube una noche, después del día que vuestra merced de aquí se partió, y apeándose de una sierpe en que venía caballero, entró en el aposento, y no sé lo que se hizo dentro, que al cabo de poca pieza salió volando del por el tejado, y dejó la casa llena de humo; y cuando acordamos mirar lo que dejaba hecho, no vimos libro ni aposento alguno; sólo se nos acuerda muy bien a mí y al ama que, al tiempo del partirse aquel viejo, dijo en altas voces que por enemistad secreta que tenía al dueño de aquellos libros y aposento, dejaba hecho el daño en aquella casa que después se vería. Dijo también que se llamaba el sabio Muñaton.

Frestón diría- dijo Don Quijote

[...] -Así es – dijo Don Quijote; que ése es un sabio encantador grande enemigo mío, que me tiene ojeriza, porque sabe por sus artes y letras que tengo de venir, andando los tiempos, a pelear en singular con un caballero a quien él favorece, y le tengo de vencer [...]⁵³

Esto es un diálogo que mantiene el Quijote con su sobrina. Ella le oculta que sus libros fueron quemados por pensar que eran la razón de su cambio de comportamiento. La respuesta de su sobrina *sigue el juego* de la caballería, da pauta a que el Quijote piense que fue un acto de su archienemigo.

⁵² Cervantes, Miguel de. Op, cit. p.132.

⁵³ *Ibíd.* p. 68

Si la fantasía se mantiene por una actividad intersubjetiva gracias a los encantadores, por esa misma actividad intersubjetiva puede quebrarse. Al principio, los encuentros cara-a-cara entre los otros personajes con el Quijote eran un encuentro con un desconocido, dudaban de sus peticiones, como la de ser nombrado caballero, de algunas de sus explicaciones sobre la vida de los caballeros; en la segunda parte, explica Schütz, ya les resulta alguien conocido, un contemporáneo tipificado en un libro acerca de él que contiene recomendaciones de qué hacer si llegan a tener un contacto, teniendo como consecuencia que el Quijote ponga en duda su mundo:

Con el fin de complacerlo y establecer con él un universo de discurso, construyen dentro de la realidad del mundo de la vida cotidiana un mundo de juego, de broma, de ficción y << hacer de cuenta >>, que, según esperan, Don Quijote aceptará como realidad en términos de su subuniverso privado. Pero al no asignar nunca su mundo de ficción el acento de realidad, no logran establecer con Don Quijote un universo de discurso ni, por consiguiente, pueden entrar con él en una verdadera relación social. Esto conduce, como veremos, a la tragedia personal y al derrumbe del caballero.⁵⁴

Se pierde la reciprocidad de perspectivas al dudar del acento de realidad del Quijote, en especial del pilar de su fantasía: Dulcinea. Los demás personajes, incluido Sancho, dudan de la existencia de la dama a quien le dedica sus batallas y su travesía. Schütz cita dos fragmentos de la novela donde el Quijote se desprende de la fantasía; confiesa que al igual que las demás mujeres de los caballeros, es un personaje de su imaginación; en la otra escena Sancho le describe a tres mujeres que pasan por su camino como si ellas fueran Dulcinea, a lo que responde Quijote que él sólo ve a unas aldeanas.⁵⁵

La pieza del juego de Schütz está construida para analizar cómo dotan de sentido sus experiencias y sus acciones los actores cuando están inmersos en el mundo de fantasía del juego. En ese mundo, los actores *ponen entre paréntesis momentáneo al mundo de la vida cotidiana, su conciencia está totalmente dirigida a la fantasía de jugar; al ser las acciones principalmente efectuaciones, no están orientadas a provocar cambios, ni a dominar, tienen la sensación de que los objetos no oponen una resistencia; se pueden experimentar como un ser distinto, ubicados en otra temporalidad y recurren a las experiencias previas sedimentadas en su tiempo interno para crearlos.*

⁵⁴ Schütz, Alfred. "El Quijote y el problema de la realidad"... p. 142

⁵⁵ Ibid.. p. 142-143.

Asimismo, el juego *es una experiencia intersubjetiva; una relación cara-a-cara entre asociados inmersos en su fantasía y con el mundo intersubjetivo no experimentable, contemporáneos, sucesores o predecesores*. La experiencia intersubjetiva *puede propiciar al juego cuando se pone el acento de la realidad o derrumbarlo cuando se duda de su acento*. Esto plantea el análisis de la conexión entre el mundo del juego y otros, *siendo los encantadores los principales puentes entre los diversos mundos*.

1.1.4- Ocio y juego, el desborde controlado de las emociones.

La teoría del *proceso de la civilización* de Norbert Elias es un análisis de largo aliento sobre el cambio del comportamiento, cuya dirección implica el mayor control externo y mayor autocontrol de los individuos de manifestar grandes emociones. Y este cambio es el resultado no planeado de las diferentes acciones entrelazadas de diversos individuos interdependientes en distintos grados de dependencia.

El proceso de la civilización es un proceso que todo individuo vive en carne propia. La clave está en entender que todo control externo de las emociones, pulsiones, afectividades, se habitúa como autocontrol:

Dado que como parece los seres humanos viven en comunidades, tienen que controlarse, imponer restricciones a la expresión de impulsos, afectos y emociones. Pero por su propio bien, deben aprender igualmente a sojuzgar esos instintos de autocontrolándose. Quién no sea capaz de hacerlo constituye un peligro no sólo para los demás sino para él mismo [...] La persona que no lograra adquirir las pautas de autocontrol por el aprendizaje, el ser humano que continuara siendo incapaz de controlar sus impulsos elementales quedaría a merced de sus dictados. Incapaz de controlar tanto las necesidades animales que fluyen desde el interior como la excitación suscitada por cualquier acontecimiento del exterior, tal persona no podría sintonizar sus demandas insatisfechas con las fuentes de satisfacción externas a ella ni adaptar sus afectos a las realidades de una determinada situación y, en consecuencia, sufriría grandemente por el dolor, por la presión irresistible de sus instintos espontáneos que nacen dentro del individuo pero cuyos objetivos pertenecen al mundo de afuera [...] De hecho esa persona no sobreviviría mucho tiempo después de la infancia y, en caso de que por casualidad sobreviviera, a duras penas sería un ser humano [...] el aprendizaje del autocontrol es un universal humano, una condición común de la humanidad. Sin ella las personas no lograrían convertirse en seres humanos y, como sociedades, se desintegrarían con rapidez.⁵⁶

⁵⁶ Elias, Norbert. El proceso de la civilización... p. 88-89.

El autocontrol es una transición de una lucha contra otros a una lucha consigo mismo por poder controlar todas manifestaciones consideradas impropias por los criterios de comportamiento dada cierta situación. Lograr tal autocontrol permite que todo individuo tenga un mayor margen de acción en sus interrelaciones con otros individuos y ser distinguido como alguien con humanidad o alguien *civilizado*. Elias constantemente señala estas diferencias del autocontrol entre los adultos y los niños. Durante la infancia se está más permitido manifestar las emociones y los afectos; sin embargo, los adultos ejercen sobre los infantes un control externo para regularlos e inclusive castigarlos.

Con esta breve de la teoría de Elias pareciera que por el proceso de la civilización es imposible el manifestar las emociones. No obstante, en su obra principal presenta una idea de que ciertas actividades recreativas permiten liberar estas emociones y experimentar una sensación de placer:

En cierto sentido, la vida encierra muchos peligros, pero también proporciona menos alegrías, por lo menos en lo relativo a la manifestación inmediata del placer [...] Y para lo que falta en la realidad, se busca un sustituto en los sueños, en los libros, en los cuadros: de este modo, en el proceso de acortamiento, la nobleza comienza a leer novelas caballerescas y el burgués va a buscar violencia y pasión en las películas.⁵⁷

Siguiendo esta idea, Elias y Dunning elaboran una teoría acerca del *ocio*, haciendo que toda actividad recreativa sea parte de la curiosidad científica.⁵⁸ Critican la poca atención que se le ha dedicado al ocio y cuando hay ciertas investigaciones, o propuestas de estudio, se parte de juicios valorativos que obstaculizan la posibilidad de que sea tratado como un problema científico: 1) el ocio como algo irrelevante comparado con el trabajo, 2) en el ocio se liberan las tensiones producidas en el trabajo, 3) el ocio entendido como cualquier actividad de tiempo libre y 4) considerar al ocio y sus fantasías como irreales.

La dicotomía entre *trabajo* y el ocio ha llevado a que a ciertas actividades sean consideradas como irrelevantes para la vida social y para la vida de los individuos. Se concibe al trabajo como un deber moral por cumplir y que no debe causar ningún placer; mientras que al ocio se le

⁵⁷ *Ibíd.* p. 547.

⁵⁸ Para Elias, el estudio de las actividades recreativas se debe hacer interdisciplinariamente entre la biología, psicología y la sociología.

relaciona con lo improductivo y el interés en conseguir un placer.⁵⁹ Otra de las dificultades que presenta pensarlo en esta dicotomía es la idea de ver al ocio como una extensión para recuperar las energías necesarias para seguir trabajando.

La solución a esto es aclarar sus diferencias. Cuando se habla de *trabajo* se remite a aquellas actividades ocupacionales que les permite a los individuos obtener una retribución monetaria o de un sustento material para la satisfacción de sus necesidades. Tiene un grado de *rutinización*, por esto Elias y Dunning entienden al control social y personal de subordinar los sentimientos, afectos, emociones e impulsos a las demandas que directa o indirectamente les demanda su posición social; ejemplo de ello es que uno no puede decirle abiertamente a un superior que le resulta una persona desagradable o decirle a alguien que siente cierta atracción sexual hacia ella.⁶⁰ La rutinización, al ser una lucha contra sí mismo, produce ciertas tensiones que pueden tener una consecuencia en el comportamiento. Las decisiones que se toman a la consecución de objetivos impersonales y están orientadas a otros individuos.

Sin embargo, no todo trabajo exige alta *rutinización*, algunos demandan expresión de las emociones para lograr sus objetivos, entre ellas mencionan el ser profesor universitario, diputado en alguna asamblea o aquellas actividades que sean para satisfacer una necesidad recreativa como ser deportista o un concertista.⁶¹ *El trabajo: es una actividad ocupacional que implica un grado de rutinización y cuya orientación de la acción está orientada a la consecución de objetivos impersonales y hay una mayor consideración hacia los demás.*

Poder comparar esta definición del trabajo con el ocio ya proporciona cierta parte de sus características. El ocio aligera la rutinización, se permite mayor expresión de las emociones, afectos e impulsos. Las orientaciones de las acciones están dirigidas hacia la propia satisfacción, los objetivos son definidos personalmente y no hay una gran atención hacia los otros. Aunque pueda pensarse que no se producen tensiones en el ocio, Elias y Dunning señalan esto como un error, la diferencia aquí es que dichas tensiones resultan placenteras y sirven para poder excitar un mayor grado de emoción.

Otro de los efectos que tiene la dicotomía ocio y trabajo es pensar que cualquier actividad que no forme parte del tiempo de trabajo sea catalogada como ocio. Elias y Dunning, distinguen

⁵⁹ Elias, Norbert; Dunning, Eric. El ocio y deporte en el proceso de la civilización. FCE. México. 2012. p. 115.

⁶⁰ *Ibíd.* pp.123, 152.

⁶¹ *Ibíd.* p.150 Esto se encuentra en una nota a pie de página.

como *espectro del tiempo libre* a todo el tiempo fuera del trabajo y donde los individuos desarrollan una diversidad de actividades. Éstas se clasifican en:

- 1) Rutinas del tiempo libre, dedicadas al cuidado de la persona y al mantenimiento del hogar (comer, bañarse, limpiar el hogar).
- 2) Actividades de autorrealización que pueden ser consideradas trabajo no ocupacional (estudio, ser voluntario, apoyar en la organización de la localidad),
- 3) Actividades recreativas sociales (fiestas, reuniones de trabajo o familiares), de juego o *miméticas* (teatro, deporte, ver alguna película, más adelante se hablará de este concepto), o recreativas no especializadas (ir de vacaciones).⁶²

Por ello: “[...] todas las actividades recreativas son de tiempo libre, pero no todas las actividades de tiempo libre son recreativas”⁶³ y las actividades entendidas como de ocio son las actividades recreativas de juego o miméticas.

A pesar de la diversidad de las actividades recreativas, en todas se presenta la misma estructura con dos esferas principales: de *sociabilidad* y la mimética. La esfera de la sociabilidad es expresada del mismo modo que lo hace Simmel: el placer de estar juntos en situaciones en las que todos cooperan y son un estímulo para lograr un estado de satisfacción y de alegría común.⁶⁴ Elias y Dunning dan una breve explicación de la sociabilidad y el consumo de alcohol en reuniones como un catalizador del placer de estar juntos:

Para explicar las funciones sociales de la bebida no basta de ninguna manera con decir que <<la depresión de los centros inhibidores del cerebro>> debida al consumo de alcohol produce en <<sentimiento transitorio de bienestar>>. Si sentirse bien fuese lo único que la gente buscará tomando alcohol, igualmente podrían quedarse en sus casas a beber unas copas. Es mucho más probable que la gente beba alcohol en compañía porque el deprimirse los centros inhibidores del cerebro se facilita la estimulación amistosa y recíproca en un nivel relativamente alto de emotividad, lo cual constituye la sociabilidad recreativa.⁶⁵

⁶² *Ibíd.* pp. 117-118,150-152

⁶³ *Ibíd.* p. 149

⁶⁴ Aunque este expresado del mismo modo no hacen referencia de Simmel.

⁶⁵ *Ibíd.* p. 180

La esfera *mimética* se refiere a que todas las emociones que se experimentan con una sensación de gozo. Los juegos, las películas, o las novelas, en sí, son representaciones que imitan ciertos aspectos de la vida rutinizada. Los estados emocionales considerados perjudiciales pierden ese peso de producir un malestar en los individuos; la tristeza, el odio, el deseo de matar a alguien, el miedo, logran generar una sensación agradable si se está libre de todas las consecuencias que esas acciones pueden tener en la vida no ociosa. Tal manifestación está permitida para todo individuo que esté involucrado en alguna actividad de ocio.⁶⁶

Lograr que se vivan esas emociones de modo agradable y se liberen en mayor magnitud, se debe a que se experimentan por medio de tensiones y en momentos clave tienen un efecto *catártico*. Las tensiones del ocio se producen por los tránsitos de diferentes emociones, similar a los movimientos del péndulo, pasan de polo a polo, en un momento se puede sentir una gran alegría, minutos después hay un gran llanto. Las tensiones propician una acumulación de sensaciones. Al liberarse todo ese cúmulo, se da el efecto catártico, una sensación de alivio, de superioridad de la personalidad y un amor por uno mismo, sin sentirse alguna culpa por ello. Para lograr experimentar la *mímesis*, las tensiones y la *catarsis* en cualquier actividad recreativa todo individuo es educado por otros en su sensibilidad y percepción, así logrará tener un enriquecimiento emocional.⁶⁷

Muchos juegos como actividades del ocio, dentro del proceso civilizatorio, tienen una organización por medio de *reglas* que controlan el comportamiento de los individuos y producen

⁶⁶ Este planteamiento da lugar a reflexionar la experiencia mimética de la violencia en los videojuegos. Estos han sido criticados a inicio de los noventa por su contenido violento, concebido como un peligro para los niños y jóvenes. El concepto de *mímesis* ayuda a comprender por qué se experimenta placer al matar algún personaje o algún contrincante, se está libre de las consecuencias que conllevaría en la vida no ociosa. Otro tipo de ejemplo es la sensación de placer que ocasiona la muerte de algún personaje antagonico en una novela o una serie. En *Ensayo sobre la ceguera* he leído unas de las escenas más violentas, desde la dominación, el abuso sexual a mujeres y el asesinato de varios hombres, disfrutando de ellas.

⁶⁷ Elias y Dunnig recuperan los conceptos de *mímesis* y *catarsis* de Aristoteles, quien estaba interesado en los problemas del ocio. Hacen una anotación sobre la diferencia del significado de la palabra ocio en la sociedad griega, la cual es un antecedente de la palabra escuela: “El termino griego para <<ocio>> es el antecesor directo de la palabra inglesa <<school>>. El término podía referirse también a las ocupaciones de los hombres ociosos, aquellos en lo que empleaban sus ratos de ocio: a la conversación, los debates, y discusiones eruditas, las conferencias, o al grupo al cual se dictaban las conferencias [...] los miembros de las clases ociosas tenían que hacer cosas que los mantenía alejados de la *schole* entendida como ocio, como ocuparse de los asuntos cívicos, la guerra o el servicio militar [...] Sin entender una referencia a los verdaderos significados de los términos griegos, no es posible entender declaraciones de Aristóteles como la que sigue: <<Trabajamos para tener ocio>>, que simplemente significa: trabajamos con el fin de tener tiempo para cosas mejores y más plenas de sentido.” Ibid. p. 128.

las tensiones. Diferencian los términos reglas de las normas. Las normas, las leyes morales, son una regulación de individuos que se da en términos abstractos y suelen ser rígidas. En cambio, las reglas del ocio están definidas para un grupo concreto de individuos y tienen grados de flexibilidad para el comportamiento. Y durante el juego, cada individuo, al seguirlas, puede crear estrategias para lograr sus objetivos.

En el ejemplo del fútbol se puede ilustrar cómo la mimesis, la catarsis, las reglas y las tensiones son los elementos estructurales del ocio. Para Elias y Dunning, el fútbol, o cualquier deporte, es una representación mimética de una batalla entre adversarios en la que se requiere de una habilidad física para obtener la victoria. Es una batalla que se vive tanto entre los futbolistas y entre aficionados de los equipos. Las reglas, aparte de definir su dinámica a los futbolistas, regulan las emociones de los jugadores. Cuando hay confrontaciones entre los jugadores, pueden ser sancionados con una tarjeta amarilla o roja, señal de que deben controlar su enojo contra otro jugador o su desesperación si están perdiendo. Ver que un árbitro saca una tarjeta a un jugador provoca dos sensaciones, una alegría por ser algo justo o un enojo porque no era merecido, dependiendo si se es aficionado de ese equipo o es visto como adversario. La regla de conseguir un punto cada vez que se meta gol, no determina que exista sólo una forma de meter gol, puede ser con el pie o la cabeza, cobrando una falta (penal o tiro libre), etc.⁶⁸ Las tensiones transitan en forma de péndulo cuando los equipos provocan ocasiones de gol, con las faltas, con las sanciones de los árbitros, si hay un jugador lesionado en el campo etc. Y la catarsis explota cuando el equipo logra meter un gol: celebran los futbolistas corriendo por el campo, abrazándose, celebran los aficionados gritando, lanzando sus bebidas como parte del festejo.

Varias de las actividades de ocio pueden ser catalogadas como fantasías. Con el elemento de la imaginación se crean otros mundos distintos al rutinizado. A diferencia de Schütz, Elias y Dunning no hablan de esta fantasía desde la experiencia individual de poder decir que lo real es la

⁶⁸ Otra vez hablando de Messi y el Barcelona, la forma de cobrar un penalti ejemplifica la flexibilidad de las reglas para actuar distinto. En el partido del F.C. Barcelona contra el Celta de Vigo en el febrero del 2016, Messi, que tenía que marcar el penal, en lugar de tirar hacia la portería dio un pase al costado y el gol lo anotó Luis Suarez. Véase: FIFA. “Messi, Cruyff y un penal con historia”, FIFA.com [Página web]. 15 de febrero del 2016 [Consultado: 6 de junio del 2018]. Url: <http://es.fifa.com/live-scores/news/y=2012/m=6/news=los-belgas-inventan-penal-dos-toques-1644139.html>

Si quieren ver el video: BDA. “Increible [sic] Penal de Messi, pase a Luis Suarez | 2016 | Lionel Messi penalty for Barcelona”. Youtube. 15 de febrero del 2016 [Consultado: 6 de junio del 2018]. Duración 2:06 min, Url: <https://www.youtube.com/watch?v=KRuFVp7dH6c>

forma en que lo definen. Aquí, las fantasías son actividades compartidas, tienen una estructura, son comunicadas, realizadas por diferentes individuos, por lo tanto, deben ser consideradas como parte de la realidad social:

No hay duda de que en los juegos recreativos se concede a las fantasías y emociones de todo tipo un papel mayor que en la vida no recreativa de las personas, pero son fantasías socialmente estructuradas y comunicadas, fantasías que han cristalizado en una obra teatral, un cuadro, un partido de fútbol, una sinfonía, una carrera de caballos, un baile o una apuesta. En contraposición con las fantasías puramente privadas y no socializadas, son tan reales en términos de los seres humanos que participan en ellas como lo es el cuidado de los hijos en el tiempo libre, o de la esposa o, para el caso, tan reales como el propio trabajo.⁶⁹

Incluso la creación de estas diversas fantasías está regulada por reglas que son comunicadas entre los diferentes individuos que se dedican a ellas. Los músicos crean sus canciones siguiendo teorías sobre armonía y melodía; los cineastas siguiendo ciertos encuadres para lograr mayor impacto visual, etc.

La teoría del ocio propuesta por Elias y Dunning tiene la ambición de colocar en el interés de la sociología una gama de actividades recreativas. Aunque sus trabajos se dedicaron más al deporte; la literatura, la contemplación del arte y el cine, la música (ya sea escuchar alguna canción en algún reproductor musical o asistir a un concierto) y los diferentes juegos, entre ellos los juegos infantiles, son analizables desde esta perspectiva.⁷⁰ Toda sociedad desarrolla este tipo de actividades como una especie de oferta para que los individuos puedan librarse de la coacción y la autocoacción de la vida rutinizada.

Elias y Dunning elaboraron una pieza amplia sobre el ocio, en la cual se puede incluir al juego. *Es una actividad de tiempo libre, donde los individuos orientan su acción a conseguir alguna satisfacción y a la consecución de objetivos personales. A diferencia de las actividades rutinizadas, en el juego se difumina el control y al autocontrol, permitiendo que las emociones, sentimientos y pulsiones se liberen con mayor intensidad. Se liberan de este modo por sus dos elementos estructurales: la sociabilidad, el placer de estar reunidos; y la mimesis, toda emoción*

⁶⁹ Elias, Norbert; Dunning, Eric. Op. cit. p. 161.

⁷⁰ *Ibíd.* p141

y sentimiento se experimenta con un gozo y placer. En él se producen grandes niveles emocionales por las tensiones que se liberan en la catarsis.

No obstante, *los juegos no son un desborde anárquico de las emociones, las reglas controlan los niveles de emoción que experimentan los individuos, sea para intensificarlo o para aminorar su expresión. Puede haber un aparato de organización social que controle las actividades y reglas del juego. Por último, si el juego se basa en una actividad considerada fantástica, estructurada por una organización, comunicada y realizada por diversos individuos, esta es una fantasía real.*

1.1.5.- Definición de juego

El **Esquema 1** es una síntesis de las piezas conceptuales de Simmel, Mead, Schütz, Elias y Dunning acerca del juego. Tomando en cuenta los elementos que han destacado y analizado sobre él, es posible integrar una definición que recupera los elementos comunes. El juego es una actividad que resulta placentera a cualquier individuo, por medio de él se pueden liberar en mayor grado las emociones y sentimientos, logrando una sensación de alegría y liberación. Las acciones y pensamientos se orientan a la satisfacción y a la consecución de objetivos subjetivos, es decir, han sido elegidos por los sujetos apoyándose en su acervo. El juego implica un tipo de relación, la sociabilidad, al jugar en un encuentro cara a cara, unos y otros son un estímulo mutuo para la satisfacción y la alegría de todos, ocurriendo un mayor contacto y para ello cada uno debe tener el tacto de exaltar su propia personalidad. El primer elemento del juego sería: *Una relación de sociabilidad que permite sentir un estado de alegría, libertad y placer al liberarse en mayor grado emociones, sentimientos.*

El mayor contacto y la mayor expresión emocional ocurre por una disminución de la coacción y autocoacción que regulan el comportamiento, *propiciando el jugar con las alternativas de acción.* Nuestros cinco autores analizan el peso que recae sobre los individuos en sus acciones, deben tener mayor consideración de los otros y sobre la situación en las que se encuentran. A este respecto, los términos más afines son los de *Mí* de Mead y *coacción* y *autocoacción* de Elias, ambos se refieren al control de la acción que ejercen los otros y el autocontrol ejercido por los

Esquema 1. Las piezas sociológicas del juego.



propios individuos.⁷¹ La coacción no se acota a los otros, las acciones y comportamientos en el juego se regulan de acuerdo con las reglas, son fijadas para un grupo específico.

Asímismo, todos señalan la capacidad de actuar distinto, Mead lo distingue con el Yo, que se puede cambiar por agencia, es decir, la inteligencia creativa de pensar y actuar de acuerdo con alternativas. Y se puede entender que los juegos presentan lo que Anthony Giddens nombra *la dualidad estructural*,⁷² las reglas constriñen el comportamiento y proporcionan una expectativa sobre el juego y, a la vez, habilitan la acción, Como lo señalan Elias y Dunning, las reglas en el juego son flexibles y pueden propiciar acciones distintas. Así que, otros elementos del juego son: *La sociabilidad y la expresión de las emociones son posibles por un debilitamiento de la coacción y del autocontrol de las emociones y de la interacción con los otros. Sus reglas coaccionan al comportamiento y controlan un nivel de las emociones, y a la vez habilitan la acción por su flexibilidad.* Apartir de aquí se utilizará el término *agente* en lugar de individuo, sujeto o actor; en él se engloba la capacidad de interpretación, de reflexión, de toma de decisiones y de actuar de distinto modo respecto a ciertos patrones de comportamiento.⁷³

El juego crea un mundo de fantasía compuesto por el estilo cognoscitivo de la realidad y una esfera mimética. Siguiendo a Schütz, la conciencia de cada agente se dirige al juego, se desliga del motivo pragmático y del tiempo objetivo. Si los juegos son fantasía son porque son representaciones miméticas, se toman elementos de la *vida seria*, pero, todos esos elementos se experimentan con un placer y gozo. El mundo fantástico se mantiene por la actividad intersubjetiva, se puede cooperar para mantenerlo o para desmoronarlo. Así pues, no se deben comprender como irreales, el juego y sus fantasías son reales porque se estructuran y se comunican socialmente. Adicionalmente, para tener un disfrute, todo agente aprendió las reglas y a percibir las sensaciones del disfrute por otros. Así que el último elemento del juego es: *Los juegos crean un mundo de fantasía que consiste en una representación mimética que provoca una sensación de*

⁷¹ Para evitar utilizar vocablos psicologistas, mencionarlo como coacción y auto coacción es preferible a Mi y Yo.

⁷² Giddens, Anthony. Las nuevas reglas del método sociológico. Amorrortu. Buenos Aires. 1993. p. 122-123.

⁷³ Blumer dedica un apartado para destacar que en el *Interaccionismo simbólico* el ser humano es visto como un agente, que puede interactuar consigo mismo, interpretar los significados, los papeles y así actuar. Giddens además de reconocer la capacidad de interpretar y de reflexión, señala el conocimiento que se tiene sobre las condiciones de las actividades, de sus consecuencias y de poder actuar de un modo distinto, ser agente es ser alguien que puede intervenir en un proceso y poder producir una diferencia. Blumer, Herbert. Op. Cit. pp. 9-11. Giddens, Anthony. La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración. Amorrortu. Buenos Aires. 1995. pp. 51, 307.

gozo en todo elemento presente; son reales porque su existencia implica la participación de varios agentes.

Al reunir estos elementos, la definición del juego para esta investigación es: *Una relación de sociabilidad que permite sentir un estado de alegría, libertad y placer al liberarse en mayor grado emociones, sentimientos. La sociabilidad y la expresión de las emociones son posibles por un debilitamiento de la coacción y del autocontrol. Sus reglas coaccionan al comportamiento, controlando el nivel de las emociones y, al mismo tiempo, habilitan distintos repertorios de acción al tener un grado variable de flexibilidad. Alrededor del juego se crea un mundo de fantasía que consiste en una representación mimética que todo elemento presente provoca una sensación de gozo; son fantasías reales porque su existencia implica la participación de varios agentes, son comunicadas y estructuradas por sus reglas, conformándose un aparato organizacional.*

1.2.1.- Mundo de fantasía, mundo de trabajo: mundos conectados.

Con la revisión de las propuestas conceptuales de Georg Simmel, George H. Mead, Alfred Schütz, Nobert Elias y Eric Dunning, se ha visto que el juego es un objeto de estudio para cuyo análisis la sociología cuenta con buenas herramientas. De tal revisión se concluyó con una *definición inicial*⁷⁴ del juego, destacando que *es una relación de sociabilidad que permite mayor expresión de las emociones y mayor contacto entre los agentes al disminuir gradualmente su coacción y auto coacción; se crea un mundo de fantasía en el que se representan miméticamente varios aspectos de la vida considerada "seria"*.

Existe el prejuicio de que dedicarse al juego o algo que implique el entretenimiento de otros, no puede ser una actividad de trabajo digna, como si el juego y el trabajo fueran mundos hostiles entre sí que no pueden traslaparse sin corromperse. Chris y Charles Tilly identifican este prejuicio en su definición de trabajo:

incluye todos los esfuerzos humanos que agregan valor de uso a bienes y servicios. Hay un prejuicio que surge en el capitalismo occidental y en sus mercados laborales industriales sobre la base de la definición de un "verdadero trabajo" como un extenuante esfuerzo realizado por un pago de dinero

⁷⁴ Se retoma el concepto de definición inicial de Emile Durkheim. Esta definición permite tener un primer contacto con el objeto de investigación, por ello considera una de las primeras tareas de cualquier investigación, precisar cuál es el fenómeno de interés. El contraste entre la propuesta de Durkheim y este trabajo es el modo de construirlos, él lo realiza a través de evidencia empírica, aquí por medio de un trabajo teórico de otros autores. Véase: Durkheim, Emile. Las reglas del método sociológico. FCE. México. 2001. pp. 76-90.

fuera del hogar, definición que relega a otros esfuerzos a la diversión, el crimen o simplemente al cuidado del hogar.⁷⁵

Con tal prejuicio, el trabajo es entendido como una actividad que no implica un grado de disfrute, ni debe manifestarse emociones que afecten con su nivel productividad, toda acción en él es una acción racional calculándose los beneficios y retribuciones, si se produce una sensación de placer no es un trabajo digno y es improductivo; coincidiendo con Elias y Dunning sobre el prejuicio del trabajo como deber moral. Si se partiera con esta idea para diferenciar al trabajo del juego, se seguiría sustentando la idea de que el juego, las fantasías y otros tipos de entretenimiento son hostiles al trabajo.

En contraste, Viviana Zelizer realizó una investigación acerca de cómo se mezclan las relaciones íntimas con transacciones económicas, distanciándose de la idea que comprende a la economía y a la intimidad como esferas separadas:

[...] la mezcla entre transacciones económicas y de relaciones íntimas suele dejar perplejos tanto a sus participantes como a los expertos, y no los deja perplejos porque suceda en raras ocasiones. Al contrario, la gente mezcla continuamente sus relaciones privadas con sus actividades económicas. La mezcla deja perplejos a los expertos porque hay una creencia difundida que la racionalidad de la economía y los lazos de intimidad se encuentran en contradicción, porque cada uno de sus entrecruzamientos suscita delicados interrogantes acerca de la naturaleza de las relaciones entre las personas comprometidas en ellas y porque las actividades económicas compartidas establecen derechos y deberes entre los participantes.⁷⁶

Al igual que la mezcla entre intimidad y economía, la conexión entre el juego, la fantasía, la diversión y el trabajo ocurre frecuentemente, entramándose por las acciones, motivos, gustos, pensamientos de diferentes agentes. Al hacer una observación panorámica, hay lugares donde el tiempo de ocio y de disfrute de unos es el tiempo de trabajo de otros, sean restaurantes, plazas comerciales, teatros, auditorios para conciertos, salas de cine y parques de diversiones. En todos ellos se mezclan, se intercomunican esos mundos, incluso pueden entrar en conflicto.

Elias, Dunning y Schütz también presentan algunos indicios que abonan a la tesis de la mezcla entre el trabajo y el juego. Al contrastar al trabajo con el ocio, Elias y Dunning, hacen la

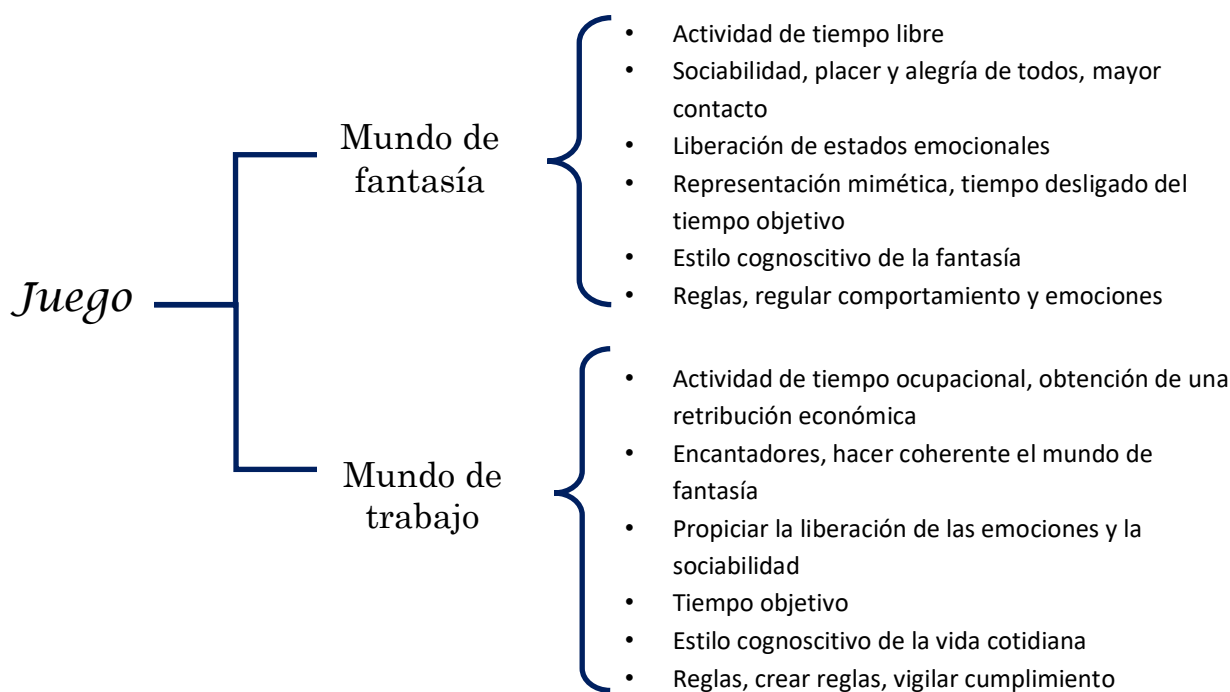
⁷⁵ Citado en: Zelizer, Viviana. La negociación de la intimidad. FCE. México. 2009. p. 67. Viviana Zelizer agrega que esta definición de trabajo incluye a todo tipo de trabajo aun cuando no sea remunerado.

⁷⁶ Ibid. p.35.

anotación de que no todos los trabajos implican una *rutinización*, es decir, un mayor grado de control y autocontrol de las emociones; existen aquellos que demandan una mayor expresión, en especial cuando consisten en las actividades recreativas. En el ensayo del Quijote, Schütz explica que los encuentros sociales tienen diferentes posiciones desde donde los agentes dan sentido a su realidad; para el Quijote todo se orientaba desde la fantasía de la caballería, para los demás desde el mundo de vida cotidiana, lo mismo puede ocurrir con el juego, unos lo experimentan como fantasía, otros como un trabajo que consiste en el desarrollo del juego de otros.

Tomando en cuenta estas ideas de Viviana Zelizer, Elias, Dunning y Schütz, se sustenta lo siguiente: a través del juego se pueden conectar el mundo de la fantasía y el mundo del trabajo. En el **Esquema 2** se presenta la diferenciación entre el juego como un mundo de fantasía y el juego como un mundo de trabajo.

Esquema 2. Juego, fantasía y trabajo



Al juego como fantasía aquí ya se le ha dedicado espacio, por ello a continuación sólo se remitirá al juego como un mundo de trabajo. La primera diferencia es que el juego *es parte de actividad de tiempo ocupacional, las acciones se orientan a la consecución de objetivos*

impersonales y se obtiene una retribución económica o material. Los agentes cuyo trabajo consiste en el juego, tienen el papel de encantadores, hacer de la fantasía un mundo coherente para quienes el juego es parte de su tiempo libre, propiciando las emociones y la sociabilidad entre los participantes. Aun cuando la actividad está inmersa en el tiempo de la fantasía, los encantadores tienen presente el fluir del tiempo objetivo. Su estilo cognoscitivo salta entre la fantasía y el de la vida cotidiana, pero, sus acciones están orientadas por el motivo pragmático,. Ambos mundos comparten las reglas del juego, los encantadores pueden crearlas y vigilar su cumplimiento. Las distinciones realizadas entre los dos mundos permiten tener un guía de exploración.

Un modo de analizar la conexión de estos mundos es con el trabajo empírico donde el juego consista tanto en una fantasía y como un trabajo. Kidzania, un modelo de parques de diversiones temáticos enfocados al público infantil, servirá de vehículo de acceso para observar la conexión entre los dos mundos. En ellos los niños juegan a ser adultos, emulando diferentes profesiones u oficios. Pero los niños no entran ni actúan libremente, son orientados, ayudados, canalizados por jóvenes, de 16 a 24 años de edad. El niño experimenta el juego de Kidzania desde el mundo de la fantasía; por el otro lado, los jóvenes experimentan el juego desde el mundo del trabajo. Desde sus posiciones ambos asumen con cierto grado de realidad su situación dentro del parque.

1.2.2- Establecimiento, definición de la situación y red

Los conceptos de *establecimiento, definición de la situación y red*, son auxiliares para poder analizar a los parques Kidzania. El concepto de *establecimiento*, desarrollado por Erving Goffman, brinda elementos para estudiar dicho espacio donde ocurre cierta actividad que le es significativa, razonable y normal a determinadas personas. Las características de cualquier establecimiento son: 1) *se realiza una actividad determinada*, 2) *tiende a la absorción del tiempo e interés de los miembros*, 3) *símbolo de esa tendencia es la demarcación de interacción con los sitios externos, sea por muros, puertas que limiten la entrada, la vista y el movimiento.*⁷⁷

Estos tres aspectos son características comunes a cualquier tipo de establecimiento; algunos rasgos que distingue de las *instituciones totales* son: 1) *las actividades diarias se realizan en*

⁷⁷ Goffman, Erving. Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales. Amorrortu. Buenos Aires. 1970. pp. 17-19.

*compañía, todos las realizan de la misma forma y se les trata igual, 2) se tiene una rutina programada de las secuencias de las actividades por hacer, 3) la programación persigue la consecución de objetivos que se imponen desde arriba por medio de reglas formales y unos funcionarios, 4) hay una vigilancia de que todos cumplan con las actividades.*⁷⁸ Éstos brindan más elementos para analizar lo que ocurre en los establecimientos, por ello son retomados.

Kidzania es un establecimiento cuya actividad reiterativa es el juego y donde se conectan el mundo de la fantasía y el mundo del trabajo. Será de interés saber, tanto de los niños y los trabajadores-encantadores: cómo Kidzania absorbe su tiempo y su conciencia; cómo se realizan las actividades juntos a otros y si se les trata de la misma forma, cuáles son los objetivos por cumplir. Hay una diferencia entre la vigilancia en una institución total y en un establecimiento dedicado al entretenimiento, si los trabajadores-encantadores son vigilantes, lo harán para evitar que los asistentes sufran algún daño o causen algún conflicto, también para lograr el desarrollo deseado del juego.

El concepto de *la definición de la situación* es una aportación de William I. Thomas y ha sido trabajado por la tradición interpretativa como un problema pertinente para la sociología, sintetizado en el teorema: *si las personas definen una situación como real, ésta será real en sus consecuencias.*⁷⁹ El concepto se centra en la capacidad interpretativa de los agentes para afrontar diversas situaciones, logrando conformar una imagen coherente que les permite tener un margen de orientación para su acción. Por esto, se ha entendido que es un problema de la subjetividad, no obstante, Thomas, Berger, Goffman, entre otros, tienen en cuenta que toda definición de la situación tiene factores objetivos lo que implica además que las definiciones se institucionalizan y son una condición para los agentes. Para estudiar la definición de la situación en el establecimiento Kidzania, hay que tener presente tanto a los factores objetivos y subjetivos para ver cómo la actividad del juego puede desarrollarse.

⁷⁸ *Ibíd.* pp. 19-21. Goffman reconoce que las características enuncia de las *Instituciones totales* no les son exclusivas y pueden presentarse en otro tipo de establecimientos; lo intrínseco de ellas es la satisfacción de necesidades a través de una organización burocrática: "Individualmente, estas características no son privativas de las instituciones totales [...] el hecho clave de las instituciones totales consiste en el manejo de muchas necesidades humanas mediante la organización burocrática de conglomerados humanos, indivisibles -sea o no un medio necesario o efectivo de organización social, en las circunstancias dadas-." pp. 20.

⁷⁹ Berger, Peter. *Introducción a la sociología*. Limusa, México. 1973. pp.122. Natanson, Maurice. "Introducción". En: Schütz, Alfred. *El problema de la realidad social*. Amorrortu. Buenos Aires.1995. p. 16. Thomas, William I. "La definición de la situación". *CIC, Cuadernos de Información y Comunicación, No. 10, 2005*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. p. 27.

Las diversas definiciones de cualquier sociedad se institucionalizan en reglas, códigos morales, normas de conducta, en símbolos y en tipificaciones sobre roles y papeles.⁸⁰ Todos ellos resguardan un conjunto de significados que sirven para tener una expectativa de comportamiento. Son definiciones establecidas antes de la presencia de cualquier agente y otros ejercen una coacción para ajustar los pensamientos, actitudes, reacciones a lo que se espera.

Thomas distingue a la familia como la primera agencia definidora en la que socializan los niños y se ejerce un control en su comportamiento “[...] los padres empiezan a definir la situación a través del habla y otros signos y presiones: <<Cállate>>, <<Siéntate derecho>>, <<Escucha a tu madre>>, <<Sé bueno con tu hermana>> [...]”⁸¹, esperando que sea un buen hijo, un buen hermano, etc. Berger, siguiendo a Schütz, plantea que las definiciones realizadas por los predecesores tienen un gran peso en la vida de cualquier agente; hay guardianes y un sistema de control para proteger a las definiciones cuyo peso es tan fuerte que: “La mayoría de las veces el juego ya ha sido determinado mucho antes de que llegemos a la escena. Y la mayor parte del tiempo lo único que podemos hacer es jugarlo, con más o menos entusiasmo.”⁸²

La *fachada*, un conjunto de signos y símbolos que proveen información sobre lo que ocurre, también es una constitución objetiva de la definición de la situación. Goffman señala dos aspectos sobre la fachada:

- El *medio*. El lugar regularmente fijo, dotado de un equipamiento de signos, sean mobiliarios, artículos, decoraciones; es la escenografía donde se desarrolla cualquier actividad.
- La *fachada personal*. La *apariencia*, todos los elementos que proveen de información sobre los agentes y el papel que cumplen, sea su edad, sexo, vestimenta y otras insignias; los *modales*, el comportamiento que sirve de estímulo de interacción entre los agentes.

Tanto la fachada del medio como la fachada personal, se relacionan con determinadas situaciones que ayudan a tener una expectativa coherente de lo que puede suceder; se relacionan de tal modo que es raro disociarlas:

⁸⁰. Thomas, William I. Op. cit. pp.27-32.

⁸¹ Ídem.

⁸² Berger, Peter. Op. cit. p 125.

[...] una fachada social tiende a institucionalizarse en función de las expectativas estereotipadas en función de las expectativas abstractas a las cuales da origen y tiende a adoptar una significación y estabilidad al margen de las tareas específicas que en ese momento resultan ser realizadas en su nombre. La fachada se convierte en una representación colectiva y en una realidad empírica por derecho propio.

Cuando el actor adopta un rol social establecido, descubre, por lo general, que ya se le ha asignado una fachada particular.⁸³

En los establecimientos no sólo se institucionalizan las actividades, institucionalizan una fachada sobre esas actividades tanto por la apariencia de su medio, como por la apariencia y el comportamiento que tiene su personal.⁸⁴

Las reglas y la fachada son elementos objetivos que ayudan a los agentes a poder definir la situación en cualquier establecimiento. En Kidzania, tanto sus reglas y su fachada les permiten a los niños y a sus trabajadores anticipar que la situación que ocurre ahí es la de un juego, es un lugar para que los niños puedan divertirse. Así que las reglas y la fachada del establecimiento Kidzania son elementos por investigar y ver cómo influyen en el juego.

Thomas, Schütz, Herbert Blumer y Goffman delinean el factor de la subjetividad en la definición de la situación. Para Thomas, la capacidad de poder definir la situación es la capacidad para examinar y tomar una decisión, siendo relevantes las experiencias pasadas que se han sedimentado en la conciencia, es decir, no se actúa mecánicamente al estímulo que provoca el medio, parte de la determinación de la acción se encuentra en el interior.⁸⁵ El argumento de Thomas tiene afinidades con el de Schütz, quien recupera este concepto para destacar la interpretación de los agentes sobre su realidad, la cual es primordial para sus acciones, tal interpretación es ejecutada con un acento de realidad. Se guía la acción hacia la consecución de proyectos que han sido establecidos por el propio actor, en el que influyen su *situación biográfica*, su *acervo de conocimiento* y los *motivos para y motivos porque*. Aunado, actuar desde la vida cotidiana, el mundo de la fantasía, de la locura, o etc, es hacer una interpretación para asumir un rol.

⁸³ Goffman, Erving. *La presentación de la persona* ... p. 39.

⁸⁴ Los centros comerciales, o *malls*, son un caso ilustrativo para ver cómo todo establecimiento se institucionaliza por su fachada. Todos tienen la apariencia similar de ser un lugar de compras para un tipo de público y en ellos se encuentran las mismas tiendas departamentales, de alimentos y de ropa. Cada tienda con su logotipo, colores en sus paredes, cuadros distintivos. Y su personal cuenta con un uniforme con los colores de cada tienda, tienen protocolos de saludo, atención y despedida.

⁸⁵ Thomas, William I. Op. cit. p. 28.

Herbert Blumer, alumno y principal divulgador de la obra de Mead, indica que las tres premisas del Interaccionismo simbólico son afines a la definición de la situación:

- 1) Los individuos actúan respecto a los objetos de acuerdo con lo que signifiquen para ellos,
- 2) Los significados surgen de las interacciones, por ende, son productos sociales y
- 3) Los significados se manipulan por un proceso interpretativo.⁸⁶

Influido por Mead, Blumer distingue que esto ocurre en las interacciones que tienen los agentes entre sí, interpretan las conductas de los otros, los objetos a su alrededor de acuerdo con lo que tienen que hacer y las ideas que expresan, todos son estímulos para su acción. Ser agente es tener la capacidad de interpretar de acuerdo con los significados.⁸⁷

Por su parte, Goffman destaca la habilidad de poder definir la situación en las interacciones entre los diversos agentes:

Independiente del objetivo particular que persigue el individuo y del motivo que le dicta ese objetivo, será parte de sus intereses controlar la conducta de los otros, en especial el trato con el que le corresponden. Este control se logra en gran parte influyendo en la definición de la situación que los otros vienen a formular, y él puede influir en esta definición expresándose de modo de darles la clase de impresión que habrá de llevarlos a actuar voluntariamente de acuerdo a su propio plan. De esta manera, cuando un individuo comparece ante otros, habrá por lo general alguna razón para que movilice su actividad de modo que transmita a los otros una impresión que a él le interesa transmitir.⁸⁸

En las interacciones, todos tienen cierto margen de control para definir la situación, manipulando los significados, signos, modales para causar una impresión que busca tener cierta respuesta anticipada. Este control puede ser desigual en ciertos establecimientos, por ejemplo en los hospitales los doctores tienen mayor control de la situación del paciente que el equipo de

⁸⁶ La primera premisa: “[...] el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él”, al parecer surge de la revisión de Blumer al estudio de de William I Thomas y de Thomas Znaniecki. Blumer, Herbert. Interaccionismo simbólico: perspectiva y método. Hora S. A.. Barcelona. 1982. pp. 2, 90.

⁸⁷ *Ibíd* p 59-60.

⁸⁸ Goffman, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana... p. 16.

enfermería.⁸⁹ Toda interacción tiene un *modus vivendi interaccional*, todos contribuyen a establecer una definición acorde a las demandas que tienen en ella y se establecerá un acuerdo para evitar un conflicto que provoque alguna disrupción.⁹⁰

El control de la situación de los diferentes agentes es el corazón de su modelo (o metáfora) dramático.⁹¹ La vida social es un gran escenario donde ocurren una diversidad de puestas escenas. Cada agente se presenta como un actor en el escenario: bajo la máscara de los personajes, desempeñando una actuación utilizando varios los recursos del escenario y las máscaras de los otros personajes, quienes son el público a quienes se orienta esa representación dramática, controlando la información disponible para su audiencia.⁹² Si se logra la impresión del personaje y la máscara, es porque como actor, el agente toma en serio su papel y al público a quien se dirige.

Todo agente tiene una capacidad de definir la situación, examinando dónde se encuentra, lo que ocurre y quiénes son los asociados con los que está interactuando. Para ello, hace uso de su acervo de conocimiento a mano, aquellas experiencias previas de las que ha construido ciertos significados; este acervo se utiliza para poder tener un control y causar una determinada impresión a los demás. Tomando en cuenta el modelo dramático de Goffman, *el juego es una interacción que implica un desarrollo teatral, cada uno de los agentes debe asumir el papel de sus personajes a representar.* El mundo de la fantasía de los niños y el mundo de trabajo para los jóvenes trabajadores de Kidzania son los dos diferentes acentos de realidad con los que actúan. El saber ¿Cómo hacen tal definición? ¿En qué experiencias de su acervo se apoyan? ¿Cuál es el margen de control que tienen? son otras de las preguntas sobre lo que ocurre en dicho establecimiento.

Para los autores a quienes se ha hecho referencia, la interacción tiene una centralidad analítica sea para estudiar las instituciones (el Estado, la educación, la religión), los encuentros cara a cara (sea un momento para comer juntos o un juego de naipes). En la vida social, se

⁸⁹ La obra *Internados* de Goffman, *Establecidos y Marginados* de Norbert Elias y Scott Johnson, se pueden confrontar siguiendo la idea del control de la situación. En ambos trabajos, un grupo que tiene mayor control de definir lo que sucede que influye en el yo del otro grupo, quienes se asumen como inferiores.

⁹⁰Goffman, Erving. *La presentación de la persona en la vida cotidiana...* p. 24.

⁹¹ Al igual que en un escenario, los individuos se presentan y presentan sus acciones ante otros para causar una impresión y obtener una respuesta. La diferencia es que en el teatro se es consiente que están desempeñando un papel ficticio que no corresponde con el Yo; en la vida cotidiana se desempeña un rol no ficticio, la mayoría de las actuaciones no tienen la intencionalidad de engañar al público, a excepción del actor cínico que no cree o no toma en serio su papel. *Ibíd.* pp.11-12, 29.

⁹² *Ibíd.* p. 13.

establecen diversos tipos de relaciones de acuerdo con el estatus, clase, lazos de intimidad o anonimato; relaciones que se dan en un espacio definido o relaciones que se conectan a nivel global:

La sociedad existe donde varios individuos entran en acción recíproca. Esta acción recíproca se produce siempre por determinados instintos o para determinados fines [...] hacen que el hombre se ponga en convivencia, en acción conjunta, en correlación con otros hombres, es decir que ejerza influencias sobre ellos y a su vez la reciba de ellos [...] un Estado es una unidad porque entre sus ciudadanos existe la correspondiente relación de acciones mutuas.⁹³

[...] pueblos y ciudades, universidades y fábricas, estamentos y clases, familias y grupos profesionales, sociedades feudales y sociedades industriales, estados comunistas y estados capitalistas, todos son redes de individuos. Uno mismo se cuenta también entre estos individuos.⁹⁴

Del mismo modo que los mercados reales se componen de relaciones sociales creadas y cambiantes entre un número limitado de actores, otras estructuras sociales comienzan también por las interacciones entre personas. Cuando descubrimos que algunas de estas interacciones se repiten aproximadamente siguiendo la misma pauta, podemos empezar a hablar de estructura social. Más que de orientaciones individuales, se trata de lazos sociales. Más que de átomos sociales, hablaremos de redes sociales.⁹⁵

Estos fragmentos recuperados de Simmel, Elias y Tilly, respectivamente, aluden a que, *al interactuar entre sí, los agentes entran en una red de interdependencia con otros agentes, ligan sus acciones, motivos, pensamientos, emociones*. Y el juego, siguiendo a Tilly, es una interacción que se repite con cierta pauta por lo que puede conceptuarse como una *red*.

El establecimiento Kidzania no es sólo un espacio donde se lleva a cabo la actividad juego, *es un espacio que condensa una red de agentes*, con la participación de todos ellos el juego infantil puede existir. Así también lo considera Blumer si las instituciones o las redes persisten, es gracias a que cada agente hace algo y lo hace de acuerdo con su definición de la situación:

⁹³ Simmel, Georg. Sociología: Estudios sobre las formas de socialización. FCE. México. 2014. pp.102-103.

Olga Sabido y Gina Zabudovsky, en su introducción al libro de Simmel, siguen esta idea de que la sociedad existe donde los individuos interactúan y están unidos por unos hilos invisibles: “[...] la sociedad existe cuando "varios individuos están en acción recíproca". Ahí donde se da un entrelazamiento de personas, grupos, instituciones o países, desde la unión efímera para dar un paseo, el intercambio de miradas en el transporte público, hasta el hecho de pertenecer a un Estado o grupo, el conflicto entre una empresa y un sindicato, ahí se da la sociedad. No en las personas o entidades objetivas, sino en lo que sucede entre éstas; en los "hilos invisibles" que atan a unos a otros y en cómo las acciones de cada uno se codeterminan en una relación de causa y efecto”. p. 29

⁹⁴ Elias, Norbert. Sociología fundamental. Gedisa. Barcelona. 1999. p. 16

⁹⁵ Tilly, Charles. Grandes estructuras, procesos amplios, comparaciones enormes. Alianza. Madrid. 1991. pp. 44

[...] el amplio y diverso abanico de sujetos participantes que ocupan distintos puestos en alguna de estas redes emprenden sus acciones en dichos puestos, basándose en la utilización de determinados conjuntos de significados. Ninguna red o institución funciona automáticamente por medio de alguna dinámica interna o de exigencias del sistema, sino porque las personas ubicadas en los distintos niveles hacen algo concreto, y lo que hacen es producto de su modo de definir la situación en la que sienten compelidos actuar.⁹⁶

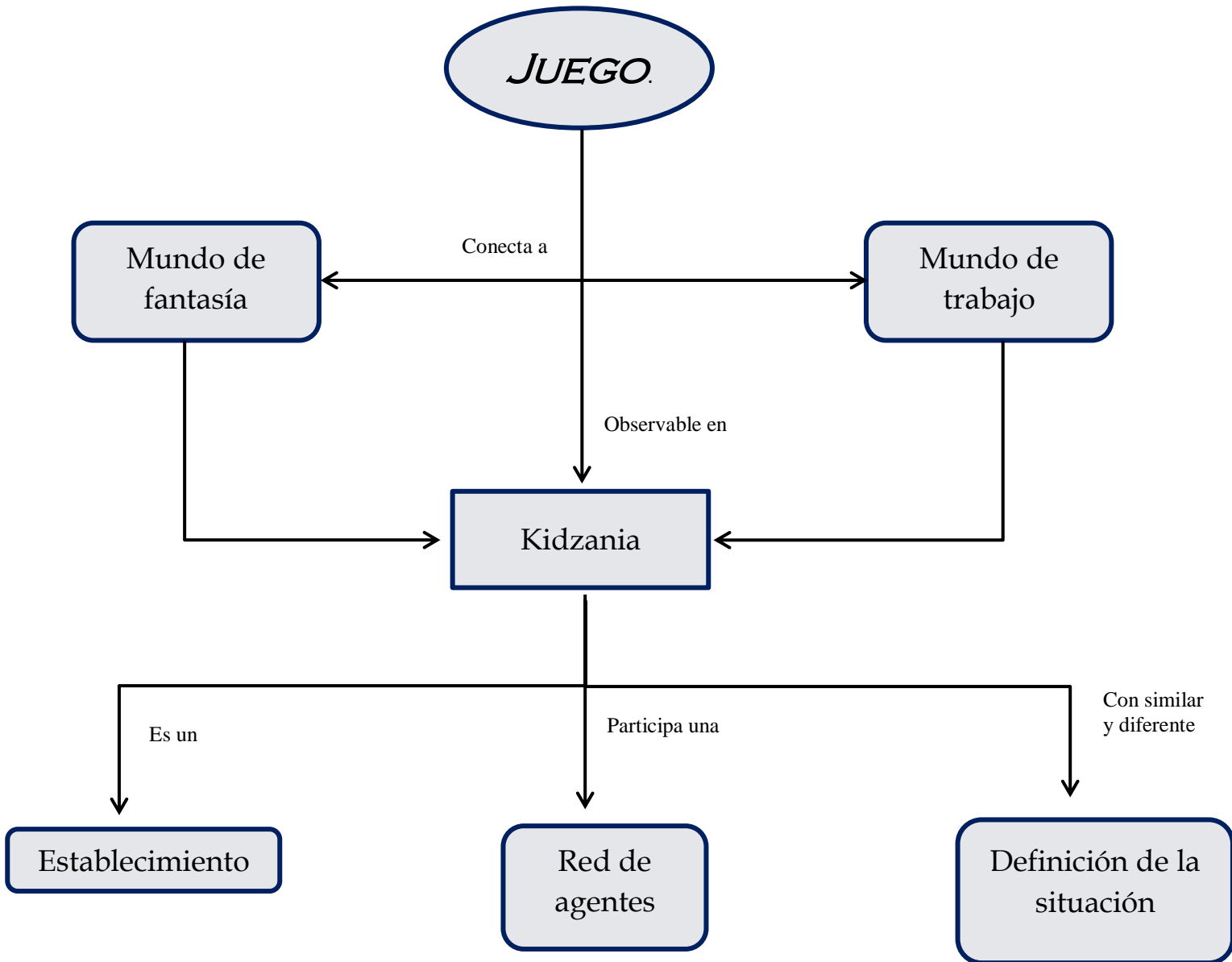
Los niños y los trabajadores son parte del abanico de la red Kidzania, que desde la posición del mundo de la fantasía y el mundo del trabajo definen su situación, apoyándose en las reglas del juego y en sus propios motivos que orientan su acción del juego. Empero, no son los únicos participantes, al ser parque de diversiones de una empresa, debe haber más agentes que con sus motivos y con sus diferentes posiciones posibilitan el desarrollo del juego, sea en una relación cara-a-cara o por medio de objetos. Además, los niños y trabajadores no son exclusivos de la red Kidzania, forman parte de una familia, de una escuela y de amigos, estos pueden estar presentes dentro del establecimiento.

Recapitulando la ayuda de los conceptos de establecimiento, definición de la situación y red, en esta investigación Kidzania es definido como un establecimiento donde la actividad reiterada es la del juego, donde se conectan el mundo de fantasía y el mundo del trabajo; en él participan una red de agentes que posibilitan el desarrollo del juego. En el abanico de esa red destacan los niños, quienes lo experimentan desde el mundo de fantasía, y los jóvenes trabajadores, que lo perciben como parte de su mundo de trabajo, fungiendo como encantadores para propiciar el disfrute de sus visitantes; las reglas y su fachada son los elementos objetivos que posibilitan a ambos poder definir la situación del juego, además, cada uno puede definir su situación subjetivamente de acuerdo a sus experiencia previas que forman parte de su acervo de conocimiento.

El Esquema 3 es un mapa de la investigación que sintetiza el desarrollo teórico que se ha articulado sobre el juego como un objeto de estudio, la problematización de ser una actividad en la que se encuentran los mundos de fantasía y el mundo del trabajo, y que se estudiará el caso de los parques Kidzania.

⁹⁶ Blumer, Herber. Op. cit. p. 15.

Esquema 3. Mapa conceptual de la investigación



1.3.-Nota metodológica.

La metodología para la investigación es cualitativa, empleándose una *estrategia de triangulación*⁹⁷ metodológica entre las técnicas de *observación participante*, *revisión de documentos* y *entrevistas semiestructuradas*.⁹⁸ En la triangulación metodológica se utilizan diferentes técnicas de investigación sobre un mismo problema, cada una de ellas proveen diferentes perspectivas y diferente información para analizar. Así se complementan las técnicas, superándose sus límites, se mejora la confiabilidad y validez de la investigación al confrontar la información recopilada para examinar convergencias y diferencias.

Al ser la observación participante una técnica que permite recopilar información mediante la observación directa de lo que ocurre en un contexto determinado, las interacciones entre agentes, los símbolos y significados, se consideraría suficiente para este trabajo. No obstante, para el caso de Kidzania presenta varios límites. No se podía asistir recurrentemente, al ser un parque enfocado para el público infantil, un adulto, en los días habituales de Kidzania, no pueden ingresar a los juegos, se tiene que ir como un acompañante, lo que aumenta el costo de la visita; se puede ir en días donde realizan eventos para que adultos y jóvenes puedan entrar en las noches, mas no eran tan frecuentes durante el tiempo en que se realizó la investigación. El ir como un asistente más no permite la interacción con los agentes, los niños están atentos al juego, los trabajadores atentos a su trabajo. Al ser el interés saber cómo se define la situación, saber las reglas, saber lo que piensan los niños y los trabajadores, mucha de la información requerida escapa de la simple presencia en el parque. Esta es la razón que se complemente el estudio con una revisión de documentos que hablen sobre Kidzania y de las entrevistas semiestructuradas.

La revisión de los documentos se enfocó en aquellos que hablaran acerca de qué es Kidzania de un modo general y fueran accesibles para cualquier persona. Dentro de ellos se

⁹⁷ El término de *triangulación* explica Ezequiel Ander-Egg, es una metáfora que se retoma de la navegación y de la estrategia militar para encontrar una localización de un sitio utilizando otros puntos de referencia: "La utilización de este término en la investigación social es una metáfora tomada de la navegación y de la estrategia militar, consiste en utilizar múltiples puntos de referencia para localizar la exacta posición de un objeto [...]" Ander-Egg, Ezequiel. Métodos y técnicas de investigación. Vol. IV Técnicas para la recogida de datos e información. Lumen. Buenos Aires. 2003. p. 380.

⁹⁸ Otros tipos de triangulación son: de datos, de investigadores y teórica. Ander-Egg, Ezequiel. Op. cit. pp. 350-351. Perello O. Salvador. Metodología de la investigación social. Dykinson. Madrid. 2009. pp. 50-53. Sánchez S., Rolando. "La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados". En: Tarrés, María Luisa (coordinadora). Observar escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social. Colegio de México. Flacso. México. 2013. pp. 116.

encuentra su página de internet, donde hablan de la historia de la compañía, los parques con los que cuenta actualmente y en dónde están ubicados, con un perfil sobre su personal y sobre sus parques. Además, hay notas en algunas publicaciones que hablan de sus proyectos, de sus logros y unos trabajos de titulación de quienes fueran empleados. La información importante que se puede extraer en estos documentos es la presentación que hace la empresa sobre su juego y sobre sus reglas que son los elementos objetivos de cómo se definen la situación del juego dentro de sus establecimientos, también se hace mención de quiénes son parte de la red Kidzania, es decir todos aquellos que participan de algún modo para el desarrollo del juego.

La observación participante se centró en conocer el establecimiento, ver en vivo la teatralidad del juego y del mundo de la fantasía. Esto se hizo con tres visitas, dos a Kidzania Cuicuilco y una a Kidzania Santa Fe, ambos se encuentran en la Ciudad de México. Estar presente permite distinguir su fachada, el mobiliario, signos y la vestimenta que utilizan como elementos para provocar una impresión en los visitantes de estar en un lugar de juego y de fantasía; permite registrar las interacciones entre los niños y los trabajadores, igualmente ver cómo son partícipes del juego; las posibles interacciones de sociabilidad entre los niños; saber cómo intervienen los tutores (mamá, papá, jóvenes y otras personas) que acompañan a los niños. Junto con estos datos, también es relevante el registro de la vigilancia de las reglas del juego.

Las entrevistas semiestructuradas permitieron averiguar la definición de la situación de los niños y de los trabajadores en Kidzania. Ambos son considerados informantes clave porque: “[...] pueden narrar la historia del escenario y completar los conocimientos del investigador sobre lo que ocurre cuando él no se encuentra presente”⁹⁹. Para que sean informantes clave y puedan narrar aquellos detalles donde no se puede estar presente, Kidzania tiene que formar parte de su acervo de conocimiento, sedimentado en experiencias pasadas para los niños, y una experiencia pasada o una experiencia recurrente para los trabajadores.

Se elaboró una guía de entrevista para cada uno. Para los niños los temas fueron: 1) información personal, su edad, datos sobre su familia y escuela, considerando que la escuela y su hogar son los principales lugares donde interactúan los niños; 2) el juego, qué les gusta jugar, en dónde juegan y qué tan a menudo lo hacen y 3) acerca de Kidzania, cuántas veces han ido, cuáles juegos son (o fueron) sus preferidos, qué les parecía el lugar y qué harían si regresaran. Para los trabajadores de Kidzania los temas son: 1) información personal; 2) si tenían información previa

⁹⁹ Taylor. S.J.; Bogdan R. Introducción a los métodos cualitativos de la investigación. Paidós. Barcelona. 1987. p. 62.

de Kidzania; cómo se enteraron del trabajo y si cuando eran niños asistieron a Kidzania; 3) sobre su formación como empleado, los requisitos para cualquier candidato a trabajar en los parques, si recibieron algún curso de capacitación, entre otras preguntas; 4) acerca del juego, qué es lo que hacen durante el juego, de qué trata, qué les dicen a los niños. Cabe señalar que al ser semiestructuradas ciertas preguntas surgieron a partir de la conversación con cada entrevistado.

2.- ¿QUÉ ES KIDZANIA?

2.1.- De la Ciudad de los Niños a Kidzania.

Los orígenes de *Kidzania* datan del año 1996 en México. Xavier López Ancona y Luis Javier Laresgoiti fundaron *Amazing Toys*, empresa con la que diseñarían el modelo del parque infantil. En 2001, Laresgoiti terminó su relación para emprender un proyecto similar en Estados Unidos. Esta es la razón de que diversos medios destaquen a López Ancona como su propietario, presidente y la mente maestra, no obstante, la idea de construir un lugar donde los niños pudieran jugar a ser grandes le surgió a Laresgoiti al ver a su hija jugar en su oficina ocupando algunos artículos de su escritorio.¹⁰⁰

En un inicio, el lugar lo contemplaban como una guardería, cambiando a la opción de ser un parque de diversiones ambientado al estilo de una ciudad en miniatura con diferentes atracciones donde los niños pudieran jugar a realizar diferentes oficios, *ganar dinero* y después gastarlo en otro tipo de atracciones. López Ancona, pensando en lograr hacer un negocio rentable, propuso que también fuera un espacio publicitario para diferentes marcas comerciales. Las dos ideas se concretaron el 1 de septiembre de 1999 al abrirse el primer parque con el nombre de *La Ciudad de los Niños* en la zona de Santa Fe de la Ciudad de México.

El cambio de nombre de *La Ciudad de los Niños* a *Kidzania*, tanto del parque y del corporativo, corresponde al proceso de su expansión internacional. En el año 2006 abrieron, ya con su nuevo nombre, un segundo parque en la ciudad de Monterrey y un tercero en Tokio, Japón. Optaron por la venta de franquicias para lograr la expansión internacional de su modelo de juego. Los criterios para ser un candidato para la licencia de la franquicia son tener experiencia en

¹⁰⁰Laresgoiti vendió sus acciones para llevar a cabo el proyecto *Wannado City*, asociándose con la Corporación Interamericana de Entretenimiento(CIE). Se acordó que Xavier López Ancona tendría los derechos para expandir el proyecto en México mientras que Laresgoiti tendría los derechos para el extranjero. En 2004 se abrió Wannado City, en el Estado de Florida, ubicado en el centro comercial Sawgrass Hiill. En el 2011 se cerró el parque debido a complicaciones financieras posteriores a la crisis del 2008, la poca asistencia. Lucioni, Marco. "Wannado City, más que un parque temático", El Cronista [Internet]. Jueves 31 de marzo del 2005. [Consultado 28 de marzo del 2017]. Para evitar ocupar mayor espacio en las notas de pie de página, las ligas de cada nota periodística consultada en internet sólo estarán presentes en la bibliografía.

negocios de hospitalidad, entretenimiento y medios de comunicación, y contar con un capital mayor de 20 millones de dólares.¹⁰¹

A principios del año 2017, *Kidzania* cuenta con 24 parques localizados en 19 países¹⁰², en la mayoría de los casos, al interior de centros comerciales.¹⁰³ En México hay tres, los dos ya mencionados y *Kidzania* Cuicuilco, ubicado en la zona sur de la Ciudad de México, siendo éste el más grande de todos. Los de México se encuentran en la *Plaza Santa Fe*, *Plaza Inbursa Cuicuilco* (mejor conocida como *Plaza Cuicuilco*) y en Monterrey dentro de un *Walmart*.

Las ubicaciones de los parques son indicativos del tipo de público al cual va dirigido el concepto *Kidzania*: un sector con un poder adquisitivo alto que encuentran en los centros comerciales opciones para llevar a cabo actividades de ocio habituales. El precio de los boletos de *Kidzania* en México durante el 2017 fue de \$170 para los adultos y niños de 2 a 3 años de \$280 para niños a partir de los 4 años. El grupo más frecuente que asiste al parque es de dos niños y dos adultos, lo que implica un gasto de \$900 sólo por la entrada. Adicionalmente, es común que al salir del *Kidzania*, los asistentes permanezcan más tiempo en la plaza comercial, desplazándose a la zona de alimentos donde los precios de paquetes de comida para 3 personas oscilan entre los \$200 y los \$400 sin postre. Así que en un día pueden gastarse más de \$1000, equivalentes a 12.19 veces el salario mínimo diario.¹⁰⁴

¹⁰¹ *Kidzania* de México S.A. de C.V. "Franquicias" *Kidzania* [Página web]. 2017. [Consultado 4 de enero del 2018]. En la primera versión de su página corporativa no contaba con esta información de las franquicias.

¹⁰² Aparte de México y Japón los demás países son: Portugal, Chile, Brasil, Turquía, Emiratos Árabes, Kuwait, Indonesia, Qatar, Malasia, Filipinas, Egipto, India, Inglaterra, Corea del Sur, Rusia, Singapur

¹⁰³ A excepción de *Kidzania* Delhi NCR, ubicado la zona Entertainment City, que cuenta con su propio edificio Olvera, Verónica. "Abren 'Kidzania Delhi NCR' En India: La franquicia más ecológica". *The Coaster Zone* [Página web]. 26 de mayo del 2016. [Consultado 31 de mayo del 2017]. La ubicación en centros comerciales busca garantizar la afluencia de público infantil pues se asume que mientras los niños están en el establecimiento, sus padres y madres pueden ir de compras, ver una película o ir a comer.

¹⁰⁴ Para esto hice dos ejercicios de observación de ver cómo llegaban a *Kidzania* Cuicuilco el viernes 2 y sábado 10 de junio del 2017. Registré el número de grupo, número de adultos (mujeres y hombres) número de niños (niño y niña, calculando su edad por mera observación) y si llegaban al parque o salían de él. El salario mínimo diario en México durante el 2017 era de \$80.04.

Además de este formato, hay otras tres opciones en las que un niño puede visitar alguna sucursal de Kidzania de México: las fiestas,¹⁰⁵ las excursiones escolares o de curso de verano y la visita organizada por alguna dependencia de gobierno¹⁰⁶.

Para que pueda haber un Kidzania en alguna ciudad, dentro de sus estudios de mercado los principales criterios considerados son el tamaño de la población y su poder adquisitivo. Así lo declara Maricruz Arrubarrena, su directora comercial, en una nota del periódico *El Financiero*: “Para que un parque KidZania llegue a una ciudad, ésta debe de contar con una población arriba de los cinco millones de habitantes, donde haya al menos 700 mil niños y cuyos padres tengan la capacidad de pagar el boleto de entrada.”¹⁰⁷.

A partir del 2016, comenzaron con el proyecto *Kidzania Go!* replicando temporalmente su modelo de parque en lugares que no cuentan con tal tamaño de población. Dicho proyecto inició en México; Acapulco (del 18 de marzo al 8 de abril de 2016, ubicado en hotel *Mundo Imperial*) y Cancún (del 6 de julio al 17 de agosto del mismo año, ubicado en el hotel *Moon Palace Resort*) fueron los primeros sitios en los que se llevó a cabo. Además de esto, el otro proyecto es construir parques en ciudades más pequeñas. La ciudad de Doha, en Qatar, será el lugar donde lo pilotarán, programada la inauguración de su sucursal en 2018.¹⁰⁸

Además de estos proyectos, la firma contempla la apertura de algunos centros en el 2018. En México se abrirá uno en Guadalajara; en Estados Unidos en las ciudades de Dallas y Chicago.

¹⁰⁵ Cuenta con tres modalidades de fiesta: fiesta básica, con un precio de \$ 4, 900, permite la entrada a 12 niños y 2 adultos; la fiesta temática, \$6800, entradas para 12 niños, 4 adultos, con este paquete se celebra la fiesta con la temática y acorde a la que decidan se realiza en algunos de los juegos, ejemplo, para la fiesta de Héroes están disponibles la estación de policía, la estación de bomberos o la estación de investigación policíaca; y la *Big fest*, de \$10, 600, incluye la entrada para 35 personas.

¹⁰⁶ El Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia de la Ciudad de México (DIF) lleva a los niños beneficiados por el programa de Niños Talento, niños con promedio de nueve o mayor en educación básica. La Prensa. “Abre DIF CDMX inscripción y reinscripción de niñas, niños y adolescentes talento”. La Prensa [Página Web]. Domingo 2 de Julio de 2017. [Consultado 9 de Enero de 2018].

¹⁰⁷ Financiero. “Kidzania ‘jugará’ en Guadalajara”. Financiero [Página web]. Empresas. 22 de septiembre del 2016 [Consultado 29 de noviembre del 2016].

¹⁰⁸ Kidzania Doha ya cuenta con su página de internet, dónde dispone de la información básica al igual que los demás parques. Kidzania. Kidzania Doha. [Consultado 1 de marzo del 2017]

Blanco, Sthephani. “¡Súper divertido! Este verano llega Kidzania a Moon Palace” Novedades Quintana Roo [Página Web]. Cancún. 16 de Junio de 2016 [Consultado 30 de noviembre del 2016].

KidZania Operations S.A.R.L.. “Kidzania Go! Llega a Mundo Imperial”. Kidzania Santa Fe [Página Web]. Marzo-Abril de 2016 [Consultad: 30 de noviembre del 2016].

Vázquez, Arely. “Niños y adultos ya pueden disfrutar de Kidzania”. Novedades Quintana Roo [Página Web]. Cancún Miércoles 6 de Julio de 2016 [Consultado 30 de noviembre del 2016]

Otras ubicaciones donde ya se encuentran negociando son las ciudades de París, Johannesburgo, Toronto, Surabaya. Adicionalmente, tienen proyectados, sin fecha de su inauguración, abrir en las ciudades de New York y Abu Dhabi. En China se encuentran en el proceso de negociación.¹⁰⁹ Si con el de Doha, Qatar, logran cumplir sus objetivos, en México puedan abrirse otros parques similares en Querétaro, Guanajuato y Puebla.¹¹⁰

Xavier López Ancona, asegura que el modelo de eduentretenimiento kidziano ha sido copiado por otras empresas, principalmente en China: “Estamos hablando un grupo muy grande de entretenimiento en China, pero ha sido el mercado más retador que hemos tenido porque es el lugar donde más han copiado a KidZania; ya hay 50 marcas diferentes y copias de nuestro concepto. Pero también existen 350 millones de niños y hay que ir a divertirlos y a educarlos”.¹¹¹ Aparte de su copia en China, en Latinoamérica existe la firma *Divercity*, parques similares en Kidzania, ubicados en Colombia, Perú, Panamá y Guatemala.¹¹² En el **Mapa 2.1** se ilustra la distribución de los diferentes parques establecidos, los proyectados y el proyecto *Kidzania Go!*.

2.3.- La propuesta del Eduentretenimiento.

Kidzania retoma la idea del *eduentretenimiento*, una estrategia de comunicación para presentar y difundir contenidos educativos en algún medio que resulte entretenido a las personas. Sin embargo, lo único que hace explícito sobre su concepción de eduentretenimiento es que sus juegos son diseñados con contenidos educativos. En sus páginas de internet no hay un apartado que explique qué es el eduentretenimiento, de dónde lo retoman y por qué sus parques pueden ser entendidos como centros donde se lleva a cabo esta propuesta.¹¹³

¹⁰⁹ Gutiérrez, Vicente. " Kidzania va por nuevo concepto en Chapultepec". El Economista [Página web]. 21 de diciembre del 2017. [Consultado 17 de abril del 2017].

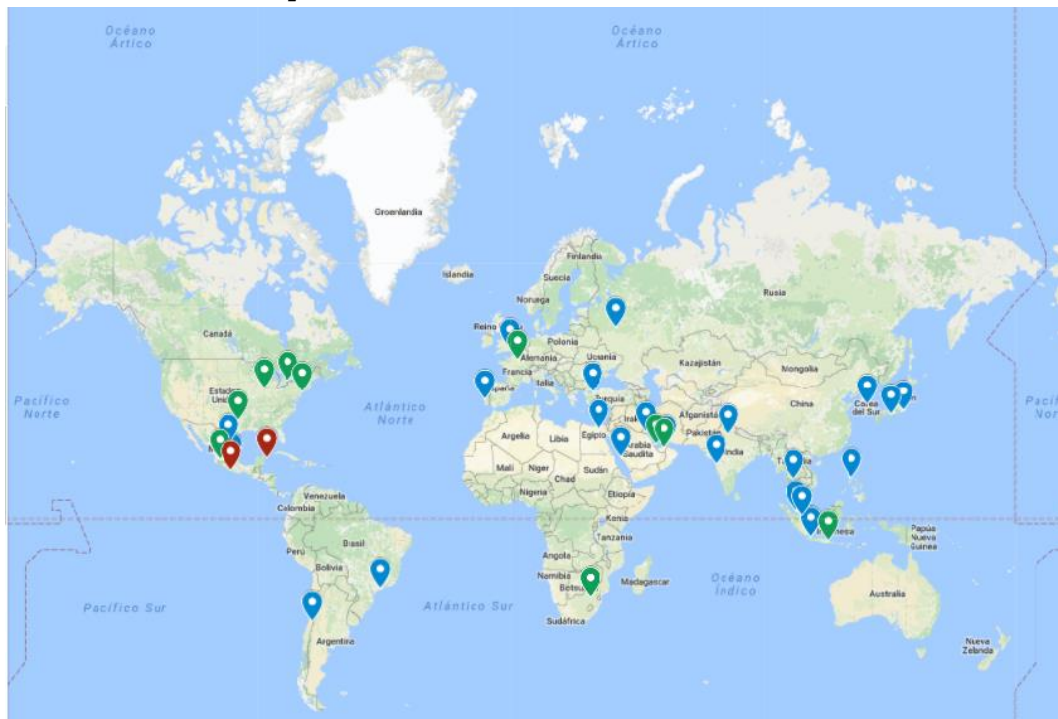
¹¹⁰ La información sobre cuántos parques tenía y cuántos tenían proyectados para los siguientes la encontré en las diversas notas periodísticas a las que hago referencia. Gran parte de este capítulo fue redactado durante el mes de abril del 2017. Actualizaron su página un mes después Kidzania, al entrar de nuevo el 31 de mayo del 2017 contando con un nuevo formato y con la información en que ciudades estarían ubicados sus próximos Kidzania.

¹¹¹ Gutiérrez Vicente. Op. cit.

¹¹² Me enteré de la existencia de Divercity en 2015. Presente mi primer planteamiento de tesis en una de las mesas Tercera Jornada Estudiantil Interinstitucional de Sociología, realizada en la Facultad de Estudios Superiores Aragón. Al terminar la mesa, un estudiante colombiano de intercambio me comentó de Divercity y su parecido a Kidzania.

¹¹³ Le pregunté a una amiga, quien ha sido una informante clave, si contaban con un documento donde les explicarían a sus trabajadores qué era el eduentretenimiento, pero, al parecer sólo se les menciona que son un centro de eduentretenimiento.

Mapa 1. Ubicación de los Kidzania.



Acotaciones: Azul, Kidzania establecidos Verde, Kidzania Proyectados Rojo, Kidzania Go
FUENTE: Google. Google Maps.

El eduentretenimiento tiene un trabajo académico de fondo por parte de las Ciencias de la Comunicación en donde se discute qué es, cuáles deben ser sus aportes y en qué medios se puede utilizar. Thomas Tufte menciona que se han realizado cuatro conferencias a nivel mundial sobre esta estrategia comunicativa: en 1989 en la ciudad de Los Angeles, 1997 en Ohio, 2000 en Amsterdam y 2004 en Sudáfrica. Dentro del equipo de organización, en todas ellas ha formado parte la Universidad John Hopkins, de Baltimore, la cual tiene un departamento de *Population Communication Services* en su centro de comunicación, lo que le ha valido ser reconocida como una de las principales instituciones de eduentretenimiento.¹¹⁴

Las definiciones más adecuadas acerca del eduentretenimiento son las de Wallden, Martine Bouman y Tufte. Wallden lo define como “[...]programas que utilizan diversos medios para incorporar mensajes educativos de forma entretenida, o sea, educan entreteniendo”¹¹⁵. Bouman lo

¹¹⁴ Tufte, Tomas. "Eduentretenimiento en la comunicación para el VIH/SIDA. Mas allá del mercadeo, hacia el empoderamiento" *Investigación & Desarrollo*, vol 12, núm. 1. agosto 2004. Universidad del Norte. Colombia. pp. 29-30.

¹¹⁵ Citado en: Américo, Marcos; Chade de Grande, Fernando; Tobgyal da Silva, Joao Fernando. "Un acercamiento al eduentretenimiento". *Question Revista Especializada en Periodismo y Comunicación*, Vol. 1, No 45. (enero-marzo de

concibe como un proceso de hacer una comunicación para modificar el comportamiento de las personas: “[...] puede ser definido como el proceso de diseñar e implementar una forma mediada de comunicación con el potencial de entretener y educar a las personas, con el objetivo de mejorar y facilitar las diferentes etapas del cambio pro-social (de comportamiento)”¹¹⁶.

Por su parte, Tufte se apoya en la definición Bouman para sostener que los cambios de comportamiento pueden dirigirse para el cambio social:

[...]es el uso del entretenimiento como una práctica comunicacional específica, generada para comunicar estratégicamente respecto de cuestiones de desarrollo, en una forma y con un propósito que pueden ir desde el marketing social de comportamientos individuales en su definición más limitada, hasta la articulación de agendas en pos del cambio social liderada por los ciudadanos y con un propósito liberador.¹¹⁷

Continúa Tufte diciendo que el cambio social se logra si se empodera al público al cual van dirigidos los mensajes y al empoderarse puede modificar sus condiciones de vida. Por su parte, Belen Mainer sostiene que el carácter lúdico es lo que favorece el cambio de comportamiento: “[...] potencia la maduración del ser humano pues afecta al cambio del comportamiento del saber, al intelecto, desarrollo motor, a lo afectivo y a lo social”¹¹⁸.

Con ayuda de estas definiciones se entiende al eduentretenimiento como *una estrategia para diseñar y llevar a cabo un tipo de comunicación de contenidos educativos a través de actividades lúdicas, cuyo objetivo es poder lograr alguna modificación en los comportamientos y pensamientos del público a quien va dirigido los mensajes.*

Tufte distingue tres generaciones del eduentretenimiento, en cada una se ha pensado en que tipo del público, de qué temas se hablan y que medios de comunicación se pueden utilizar para lograr su difusión:¹¹⁹

- 1) Primera generación, *Mercadeo social*. Lograr que los mensajes de índole “social” se difundieran al mayor público posible y cambiaran sus comportamientos. A través de la

2015). IICOM. Universidad Nacional de la Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación. Buenos Aires. p 5. Estos autores consideran la definición de Wallden como la más completa y más sencilla.

¹¹⁶ Citado en: Tufte, Tomas Op. cit. p. 26.

¹¹⁷ Pérez Berroca, María Cecilia. "Edu-entretención: estrategia comunicativa para la promoción de los derechos sexuales y reproductivos de los adolescentes en Montería-Cordoba." *Anagramas, Volumen 10, No 21, Julio-Diciembre 2012*. Colombia. p. 125.

¹¹⁸ Citado en: Américo, Marcos; Chade de Grande, Fernando; Tobgyal da Silva, Joao Fernando. Op Cit. p. 1.

¹¹⁹ Ibid. pp.28-36.

radio y de la televisión se crearon programas basados en el género de ficción con temas educativos. Ejemplo de estos son la radio novela *The Archer* de la BBC en Inglaterra, dirigido a los agricultores, y las novelas de Televisa producidas por Miguel Sabido¹²⁰, entre 1975 y 1985.

- 2) Segunda Generación, *Comunicación para la salud*. Los temas de salud: VIH/SIDA, enfermedades de transmisión sexual y prevención de embarazos, son parte del contenido. Se utilizan la televisión, la radio, periódicos, para lograr que la información se difunda. El emblema de esta generación es el proyecto Soul City, ideado por los médicos Garth Japher y Shreen Usdin en Sudafrica. Inició como una serie televisiva, ahora es una organización no gubernamental financiada por organismos internacionales como la Unión Europea y la Unicef.
- 3) Tercera generación. *Empoderamiento para el cambio*. Es la generación en la que se suscribe Tufte: “El enfoque actual es mayor en la identificación del problema, la articulación del debate y la abogacía por el cambio social”¹²¹. Para él, no basta con la información educativa y lo lúdico, debe servir para que el público a quien está dirigido pueda identificar problemas estructurales y poder plantear algunas soluciones. Entre los temas que se abordan son derechos, inequidad de género, las condiciones socioeconómicas.

Es cuestionable si Kidzania cumple con estos criterios del eduentrenamiento, es decir, cuáles son los comportamientos que desea modificar a su público objetivo. Hacer tal cuestionamiento no es uno de los objetivos principales, mas no es un impedimento. Se dejará al final del capítulo para contar con más argumentos con la información presente en los últimos apartados.

¹²⁰ Algunas de las telenovelas producidas por Miguel Sabido son: “Ven Conmigo” cuyos personajes principales aprendían a leer y a escribir, “Acompañame” y “Vamos Juntos” que trataban sobre la planificación familiar. Novello, Abundio. “¡Felices 80 Don Miguel Sabido!”. Vanguardia [Página de internet]. 18 de noviembre 2017. [Consultado 22 de noviembre de 2017.]

¹²¹ Tufte, Tomas. Op cit. p 35

2.4- La filosofía corporativa, objetivos de Kidzania¹²²

Toda organización o empresa se plantea unos objetivos y metas las cuales teóricamente definen sus acciones, sus actitudes, los cuales sirven como carta de presentación para el público.¹²³ El corporativo de Kidzania lo presenta como una *filosofía corporativa* dividida en cuatro puntos: *misión, visión, valores y esencia*. La visión presenta el objetivo que tiene como un lugar de edentretenimiento infantil: “Encender los corazones y mentes de los niños de todas partes para impulsarlos en hacer del mundo un lugar mejor”.¹²⁴

La información que presentan en su misión son una serie de “compromisos” que tienen con todos los actores involucrados. Para su público infantil presenta como misión: “Brindarle la mejor experiencia de edentretenimiento en juegos de rol al visitante”. Con socios e inversionistas explicitan el compromiso de “Brindar el medio de comunicación interactivo más efectivo a nuestros socios de industria”, “Proveer las mejores herramientas para apoyar a nuestros socios comerciales para apoyar a nuestros socios de negocios” y “Obtener los mayores retornos sustentables para nuestros inversionistas”. La *misión* que tiene con sus trabajadores es ser un espacio de desarrollo laboral: “Promover un ambiente de desarrollo y crecimiento a nuestro equipo de trabajo”. Al final presenta una misión apegada a su visión, tener un compromiso en mejorar la comunidad: “Brindar el nivel más alto de compromiso y participación para el mejoramiento de nuestras comunidades” y “Apoyar las mejores soluciones para cuidar el ambiente”.

Los “valores” son las cualidades que, según sus documentos, distinguen y guían la conducta de todo su personal hacia sus visitantes (niños y padres de familia), sus socios, inversionistas y a las comunidades. Son cinco los valores que componen la actitud de su personal: pasión, compromiso, integridad, emprendimiento “Somos activos, energéticos y asertivos, con el fin de ofrecer la mejor experiencia” y eficiencia.¹²⁵

¹²² La información se encuentra en la sección de su página con ese nombre. Kidzania de México S.A de C.V. “Filosofía corporativa”. Kidzania [Página web]. [Consultado 30 de noviembre del 2016].

¹²³ No se ignora que el principal objetivo de cualquier empresa es obtener la cantidad máxima de ganancias. Esto lo hacen al ser un espacio publicitario, las entrevistas con los supervisores lo confirman.

¹²⁴ Visión relacionada con su slogan “*Get ready for a better world (prepárate para un mundo mejor)*”

¹²⁵ Los valores fue otro de los cambios en la modificación de la página. En la anterior presentaban ocho valores: pasión, creatividad, calidad, compromiso, integridad, cumplir objetivos, ser grandes pensadores y ser *Go-getters*. La definición de sus anteriores valores era ambigua, ejemplo “La calidad es excepcional nos distingue en todo lo que hacemos. En todo lo que hacemos, nos distinguimos por nuestra calidad superior” (sic).

Por su parte, la “esencia” es la forma en que caracterizan cada centro de edutretenimiento de Kidzania. Es una carta de presentación para el público en general (y de seguro lo es para vender sus franquicias). Se compone de 14 cualidades:

- 1) **Centrado en los niños:** Creamos lugares y productos para los niños y relacionados con ellos.
- 2) **Basado en el juego de rol:** Creamos productos basados en la experiencia de la representación de papeles.
- 3) **Apegado a la realidad:** Sumergimos a nuestros visitantes en una realidad simulada.
- 4) **Interactivo:** Diseñamos nuestro contenido para promover una inmersión en la actividad de interacción social.
- 5) **Divertido:** Hacemos que la idea de la diversión sea universal.
- 6) **Emocionante:** Diseñamos nuestra programación para ofrecer sorpresas inesperadas.
- 7) **Educativo:** Enriquecemos la experiencia de nuestros visitantes a través de actividades diseñadas con ideales educativos en mente
- 8) **Desarrollador de habilidades:** Fomentamos el desarrollo de las habilidades interpersonales de nuestros jóvenes visitantes.
- 9) **Promotor de valores:** Constantemente fomentamos los valores más importantes, a fin de estimular el desarrollo de nuestros jóvenes visitantes.
- 10) **Seguro:** Fomentamos la seguridad en nuestros diseños, desarrollos y operaciones.
- 11) **Orientado a los detalles;** Distinguimos nuestros productos a través de la atención a los detalles.
- 12) **Actualizado:** Constantemente innovamos y renovamos para mantener fresco nuestro concepto.
- 13) **Accesible para todos:** Hacemos que nuestro contenido y nuestras instalaciones sean accesibles para todos.
- 14) **Sustentable:** Fomentamos acciones que mantienen a nuestro negocio rentable y comercialmente viable.¹²⁶

Su “visión” es el poder modificar las actitudes de su público para modificar su realidad. Los puntos de la filosofía corporativa componen un discurso del ideal de la empresa, del ideal de los parques y de su personal, siendo la imagen que desean proyectar. Es un discurso con el cuál proyectan una imagen ante el público y en los medios de comunicación cuando son entrevistados:

¹²⁶ La descripción que hacen de sus cualidades fue tomada textualmente.

siendo lo más repetido ser un lugar donde los niños pueden aprender, ser una empresa con proyecto interesado en los niños.

2.5.- La fantasía: la nación de los niños. ¹²⁷

En la sección de “Nuestra historia” hay una narración a estilo de cuento infantil sobre cómo niños fundaron su nación Kidzania, la cuál es una especie de mito fundacional. Según la narración, todo inicia cuando varios niños estaban inconformes con la situación del mundo bajo la dirección de los adultos: malos gobiernos, se ocupan mal los recursos y el incremento de la violencia. Su inconformidad les sirve de inspiración para tratar de modificar la situación: “¡Ya era hora de hacer algo y los niños lo hicieron!”. Los niños guiados por ese ánimo idean un lugar donde no importaran las diferencias por raza, religión, cultura o geográficas entre ellos; donde pudieran actuar con independencia de los adultos, un lugar para compartir sus ideas y aprender de otros niños.

Una de sus primeras tareas fue definir cuáles iban a ser sus derechos, mejor dicho, sus *derechos*, la “z” sirve para dar una distinción de los derechos de los adultos:

- **Ser.** El poder de afirmarse como alguien único y libre en armonía con la humanidad. Se basa en la idea eterna de la libertad: el poder de pensar, hablar y actuar como uno quiere sin obstáculos ni restricciones.
- **Saber.** La capacidad de ser curioso y experimentar cuando se aprende por sí mismo. Este libre acceso y mente abierta para lograr el conocimiento y la experiencia, todo un reto para que siempre busquemos las respuestas.
- **Crear.** La facultad de ser innovador y soñar con cosas nuevas. Apela al descubrimiento de la originalidad para realizar proyectos efectivos y valiosos; hallar nuevas soluciones a los problemas de la humanidad con un pensamiento original y útil.
- **Compartir.** El beneficio de ser generoso y considerado con uno mismo y con los demás. Fomenta la creencia en una ética sólida, la voluntad de colaborar y trabajar en conjunto de manera novedosa para forjar el espíritu de dar.
- **Cuidar.** La responsabilidad de proteger activamente el medio ambiente. Es un compromiso de conciencia y de estar involucrado con el bienestar y protección de la naturaleza.
- **Jugar.** La habilidad de ser divertido y participativo en la vida. Es el deseo de relajarse y disfrutar la vida, de dedicar energía y tiempo en hacer divertida y satisfactoria nuestra existencia.¹²⁸

¹²⁷ En el primer trabajo, Rodrigo fue quien puso más atención en la historia infantil de Kidzania. Al principio yo no lo consideraba tan relevante.

¹²⁸ KidZania Operations S.A.R.L.. “Nuestra historia”. Kidzania Cuicuilco. Página web. 2017. [Consultado 10 de abril del 2017]

Una vez definidos los derechos, se plasmaron en una *Declaración de independencia*, de la cual sólo se sabe que fue “firmada” un 10 de septiembre.

Había otras dudas sobre la nueva nación ¿cuál sería su nombre, en dónde estaría ubicada y cómo se gobernaría? Al ser una nación fundada por niños para ser habitada por niños, el nombre debía ser sencillo, divertido y fácil de recordar: Kidzania, “la tierra de los niños buena onda”. Kidzania es la unión de *kid* del alemán *kínder* (niños) y del latín *ania* (tierra de), ambas palabras unidas con la z para darle ese toque de diversión. Sus ciudadanos serían reconocidos como “kidzanianos”.

Decidieron que su nación tendría que formarse en una ciudad “porque las ciudades son lugares donde la gente vive, interactúa, trabaja, se hacen amigos y se comparten ideas”¹²⁹ Además, la ciudad les permitiría tener su economía, con sus propios trabajos y su propia moneda: el “Kidzo”. La primera ciudad Kidzania está ubicada en la zona de Santa Fe, Ciudad de México, reconocida como la “capital de la nueva nación”. Al desarrollarse la nación en otros sitios del mundo, se conformarán estados donde puedan integrarse varias ciudades kidzanianas, con un gobierno conformado por un cuerpo legislativo de niños y con un cuerpo administrativo de adultos selectos para poder participar con los niños.

Los fundadores tenían en consideración a la nueva generación que formarían parte de la nación kidzania. Tenían que transmitirles los *derechos* e ideales que llevaron a su fundación. Para ello crearon unos personajes que simbolizaron los *derechos* y aseguraran la existencia de ese espíritu. Esos personajes son dos niños, dos niñas y un perro, cada uno es un guardián de un derecho: *Urbano*, guardián del saber; *Beebop*, crear; *Chikam* compartir; *Vita*, cuidar y *Bache*, jugar. Entre los seis representan el ser kidzania. Cada guardián se encuentra en algún kidzo, acompañado con la descripción de su derecho.

En tal narrativa del mito fundacional se encuentra cuál es el pilar de la fantasía: el deslinde de los niños hacia los adultos. Ellos tienen el papel primordial dentro de los parques y como se verá en el siguiente capítulo está es una definición que tienen consecuencias en el acto del juego.

¹²⁹ *Ibíd*

2.6.- Los juegos de rol: habilidades, valores, dinero y publicidad.

Kidzania divide el área de sus parques de acuerdo con la edad del público que puede asistir. De los 0 a 2 años son las áreas de infantes donde se requiere más cuidado y en ellos pueden entrar los padres. Para los de 3 a 5 años, las actividades son de pintura y manualidades. De los 6 a 14 años son el target principal, considerando que ellos pueden seguir mejor las reglas, tienen mayor capacidad física y psicológica, y no es necesario que un adulto se encuentre en las dinámicas de los juegos. Finalmente, cada parque tiene un área de comida dedicada para el público adulto.¹³⁰

Dentro de cada Kidzania, hay diferentes locales o pabellones donde los niños pueden realizar alguna dinámica por medio de los juegos, a los que llaman *juegos de rol*.¹³¹ Estos les permiten a los niños emular diferentes papeles de la vida adulta bajo la supervisión de sus trabajadores jóvenes entre 16 a 24 años de edad, los *supervisores*¹³², con un guion establecido y diversos materiales de acuerdo a la actividad.¹³³ Con el apoyo de pedagogos y ludólogos diseñan los contenidos con los que, supuestamente, los niños y niñas puedan aprender sobre los oficios o profesiones, y les ayuden a desarrollar valores y habilidades. En cada descripción de las dinámicas, se encuentran cuáles son los valores y las habilidades que los niños podrán aprender y desarrollar. El principal valor que tratan de enseñar es el de la *responsabilidad*, éste se encuentra en la mayoría de las descripciones; por otro lado, la motricidad fina, la motricidad gruesa, el poder colaborar con otros (competencia social, desarrollo social y socialización) y el autoconocimiento, son las habilidades que más se encuentran en las descripciones.

¹³⁰ Al revisar cual es la edad máxima para el acceso a los niños en los juegos, encontré tres diferentes, 12 en la tesis de Alma María, 16 años cuando pregunté por el precio de los boletos en Kidzania Cuicuilco, y 14 años en la reciente página de Kidzania. Opté por escribir 14 años por ser la más reciente en su página. Esta información se comprobará con las entrevistas a los trabajadores. Ramírez Blanco, Alma María. Análisis de “Sembrado de Marcas” en la Ciudad de los Niños. Estudio de caso en la Ciudad de los Niños Santa Fe. FCPyS. UNAM. México. Tesis de licenciatura. 2007. p. 51

¹³¹ Al igual que el eduentretenimiento, no cuenta con una explicación detallada acerca de qué es un juego de rol. La definición básica es: “Juego en el que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico”. RAE. “Diccionario panhispánico de dudas” [Página Web]. [Consultado 9 de agosto del 2018*]. Url <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=QZjLj2XKDD6rq10k8b>

¹³² La letra “z” es distintiva en la identidad de Kidzania, por eso es *supervisores* y no *supervisores*.

¹³³ KidZania Operations S.A.R.L.. “Aprender con Kidzania”. Kidzania Santa Fe. Página web. 2017.

Cuadro2. Valores y habilidades en los juegos de rol

VALORES	HABILIDADES
• Amabilidad	• Amabilidad
• Conciencia ecológica	• Atención al detalle
• Confianza	• Autoconocimiento
• Dedicación	• Autonomía
• Excelencia	• Colaboración
• Generosidad	• Competencia digital
• Honestidad	• Competencia ecológica
• Igualdad	• Competencia social
• Independencia	• Comunicación
• Integridad	• Creatividad
• Justicia	• Desarrollo social
• Lealtad	• Habilidades emocionales
• Libertad	• Lenguaje
• Paciencia	• Motricidad fina
• Profesionalismo	• Motricidad gruesa
• Protección al medio ambiente	• Pensamiento crítico
• Respeto	• Pensamiento matemático
• Responsabilidad	• Socialización
• Solidaridad	• Trabajo en equipo
• Tolerancia	• Toma de decisiones

FUENTE: Kidzania. “Actividades para niños”. Kidzania Cuiculco. [consultado: 17 de abril del 2017] . Url: <http://cuiculco.kidzania.com/es-mx/activities>

Cada dinámica cuenta con sus propias reglas, como portar la vestimenta, tener ciertos comportamientos para actuar bajo el rol. Sin embargo, la dinámica central en todos los Kidzania es obtener y gastar *kidzos*:

[...] Los niños trabajan para ganar kidZos, la moneda de KidZania, para que puedan pagar los bienes y servicios que se ofrecen en la ciudad. “Es muy fácil comenzar: los niños seleccionan una profesión, aprenden sobre su trabajo, se ponen un uniforme y comienzan a GANAR Y GASTAR KIDZOS... ¡y a divertirse!¹³⁴

Los niños ganan kidZos, la moneda oficial de KidZania, en cada trabajo que realicen. Los kidZos son aceptados en todas las ciudades KidZania del mundo y se utilizan para comprar productos y servicios en KidZania. Cuanto más trabajen los niños, más ganan, y más pueden hacer. En su primera visita a KidZania, los niños pueden abrir una cuenta de ahorro personal en el banco de KidZania. Los niños reciben kidZos en efectivo y una tarjeta de débito funcional que pueden usar

¹³⁴Kidzania de México S. A. de C. V.. “Juego de rol”. *Kidzania*. Página web. 2017. [Consultado 24 de abril del 2017]. Url: <http://www.kidzania.com/role-playing.php>

en cualquiera de los cajeros automáticos de la ciudad. Con esta tarjeta, pueden retirar kidZos de su cuenta para jugar o comprar, o pueden guardar sus kidZos para futuras visitas.¹³⁵

El aprender a ganar y gastar dinero también es parte del contenido educativo que intentan fomentar a los niños. Y dentro de la fantasía de ser una nación ajena del mundo adulto, el kidzo es la moneda oficial recibida en cualquiera de los parques.¹³⁶ Se diferencian los juegos en donde es posible ganar kidzos y en los que se tiene que pagar para acceder. En la parte dedicada a mostrar cada una de las actividades, no se señala cuántos kidzos se obtienen o se requieren para poder ingresar a la dinámica.

Al ingresar al parque, a cada niño se le hace entrega de un cheque por cincuenta Kidzos. Sí desea ganar más o gastar menos kidzos hay un modo de hacerlo. Los clientes frecuentes pueden tramitar un pasaporte que los distingue como ciudadanos kidzarianos, es una especie de identificación oficial. Hay tres diferentes, cada uno es un nivel de la importancia como ciudadano que les permiten ganar más o gastar menos cierta cantidad de kidzos: *Ciudadano naturalizado* (más, menos 2 kidzos), *Distinguido* (más, menos 4 kidzos) y *Honorable* el de mayor distinción (más, menos 8 kidzos).¹³⁷

Aparte, los juegos del rol son parte de la estrategia publicitaria. En cada dinámica hay una empresa (privada o paraestatal), una marca de algún producto o servicio o alguna secretaría o departamento de gobierno. En algunos, los niños pueden elaborar algún producto para consumirlo, como en los locales de *Sabritas*, donde “fabrican” sus botanas; en otros, aprenden acerca de una profesión. Interjet tiene su academia de aviación, por ejemplo; otros son para realizar algún trámite, el Instituto Nacional Electoral tiene su local para que niños y niñas tramiten su credencial de elector. Por ello, cada local cuenta con algún logotipo y con el propósito de hacer la experiencia lo más real posible:

Un componente fundamental de la experiencia KidZania es la integración de marcas del mundo real para que patrocinen los negocios y las actividades de la ciudad. Esta forma de alianza de mercadotecnia integrada enriquece las actividades, al crear una experiencia más auténtica. Una

¹³⁵Kidzania de México S. A. de C. V.. “Nuestra moneda”. *Kidzania*. Página web. 2017. [Consultado 24 de abril del 2017].

¹³⁶ Es pensado por sí alguno de los niños viaja a otro país donde se encuentre algún Kidzania, pueda utilizar los kidzos.

¹³⁷ Loco, Noé y Kedzania, los supervisores entrevistados en el primer trabajo sobre Kidzania, nos platicaron sobre estos pasaportes.

aerolínea es quien mejor sabe cómo entrenar a los pilotos o administrar un aeropuerto. Un banco es quien mejor sabe cómo enseñarles a los niños sobre el ahorro y las inversiones. Los socios comerciales hacen posibles las experiencias y, a su vez, facultan, inspiran y educan a los niños.¹³⁸

Mónica Nayeli Munguía indica que hay una diferencia entre los patrocinadores y los socios comerciales de Kidzania. Los patrocinadores que están interesados por presentar su marca en una actividad distinta a la de su giro comercial, realizan una prestación económica o material; el banco *BBVA Bancomer* es ejemplo de ello, patrocina el pabellón de los bomberos, su ambulancia cuenta con su logotipo. Los socios comerciales están interesados en presentar su marca o producto en un juego relacionado a su área productiva o de servicios; como *Domino's Pizza*, en su local pueden cocinar su propia pizza.¹³⁹ No es una distinción tan importante para los propósitos de este trabajo, así que se les nombrará indistintamente.

Alba María Ramírez Blanco, además de mencionar que los socios comerciales garantizan materiales y el equipo necesario, destaca que ellos deben aprobar el diseño de los juegos. Lo hacen por estar interesados en la estrategia publicitaria, la cual consiste en presentar sus marcas, sus productos y sus servicios a los clientes potenciales en cada juego de rol:

Con respecto a la marca hay un objetivo que cumplir en cada uno de los establecimientos se cuida la imagen del producto, se menciona el producto constantemente, que el supervisor como el niño lo ocupen adecuadamente para que la experiencia de marca sea lo mejor posible y quede en la mente del pequeño: al final de cuentas que la experiencia de marca sea lo más agradable posible, haciendo que se establezca en el *top of mind* del niño o del padre; y cabe la posibilidad de que cuando él tenga el poder adquisitivo lo consuma o bien desde niño lo pida a sus padres, que son quienes deciden si proveen o no el producto o servicio.¹⁴⁰

2.7.- Análisis de los documentos.

Con la información revisada, Kidzania o los Kidzania dejan de ser un simple parque de diversiones para niños. En parte, se trata de una corporación mexicana cuyos parques son su

¹³⁸ Kidzania de México S. A. de C.V. “Descripción general de socios”. Kidzania. Página web. [Consultado 26 de abril del 2017]

¹³⁹ Munguía Herrera, Mónica Nayeli. Espacios recreativos como escaparate publicitario, caso Kidzania la Ciudad de los Niños. México, D.F. FCPyS. UNAM. México. Tesis de Licenciatura.2012. p 63.

¹⁴⁰ Munguía Herrera, Mónica Nayeli. Op. cit. p 64-65.

negocio, a los que nombran “centro de eduentretenimiento para niños” y un “espacio publicitario para empresas y departamentos de gobierno”.

Tal y como los define el corporativo, sus parques son centros de eduentretenimiento cuyo objetivo es que los niños puedan desarrollar algunas habilidades, valores y sobre el uso del dinero mientras emulan, a través del juego, diferentes actividades de los adultos. Aunque sean diferentes los oficios y profesiones presentes en cada uno de ellos, las actividades generales son tres, “trabajar”, obtener dinero y consumir: los niños juegan a trabajar, a ganar dinero y a consumir mercancías.

Kidzania está lejos de cumplir con los principales objetivos del eduentretenimiento. Se recordará que dentro de esta estrategia comunicativa se plantea la intención de poder modificar los comportamientos de los distintos públicos con sus diferentes mensajes de contenido educativo, por ejemplo, en los relacionados a la salud y la sexualidad. En la visión está presente tal idea: “Encender los corazones y mentes de los niños de todas partes para impulsarlos en hacer del mundo un lugar mejor”, aunque no está del todo claro cuáles son esos comportamientos que impulsan a hacer del mundo algo mejor o cuál es ese mundo mejor.

Al tomar en cuenta las tres generaciones del eduentretenimiento, se clasificaría a Kidzania como de la primera generación, los niños son ese público específico, los mensajes se difunden a la mayor cantidad posible, quedando en duda si tal mensaje llega a los niños. Además, sería contrario a la tercera generación, es importante que su público pueda identificar problemas para solucionarlos, en los parques de Kidzania no se identifican problemas acerca de las relaciones de trabajo: sobreexplotación, desempleo, problemas de poder en las jerarquías.¹⁴¹ Si se retoma, sólo es para justificar sus juegos y la presencia de los patrocinadores para poder brindar una “experiencia más realista”.

La idea del juego como parte del proceso de socialización de los niños se lee entre líneas en los documentos Kidzania y en el eduentretenimiento. Se sigue planteando la posibilidad de que

¹⁴¹ La historia de Iqbal Masih refleja esos problemas del trabajo en los niños y que las acciones dirigidas a un cambio sólo son eficaces si se está vinculado a una red que las impulse. Fue un niño pakistaní que luchó en contra de la explotación infantil. Desde los cuatro años hasta los 10 años, fue explotado en un taller de alfombras, debido a que sus padres contrajeron una deuda para pagar la boda de su hermano mayor. En uno de sus escapes del taller coincide con un mitin del Frente de Liberación del Trabajo Forzado, desde ese encuentro fue parte de protestas y una figura del movimiento en contra del trabajo infantil. El 16 de abril de 1995 fue asesinado, por ello se fijó que el 16 de abril fuera el día mundial contra la explotación infantil. Aldabi, Jesús. “El legado del niño Iqbal”. *Proceso* [Página Web]. Internacional. Comunicación e Información S.A. de C.V. 24 de abril 2015 [Consultado: 12 de agosto del 2012].

por medio del juego los niños incorporen en su persona conductas del medio social del que son parte, interioricen ciertas conductas de cada juego, de cómo relacionarse con otros, de las habilidades y valores. Tanto Kidzania y el eduentretenimiento son una consecuencia real, no directa. de la definición del juego como parte de la socialización, definición que tiene un antecedente en George H. Mead.¹⁴²

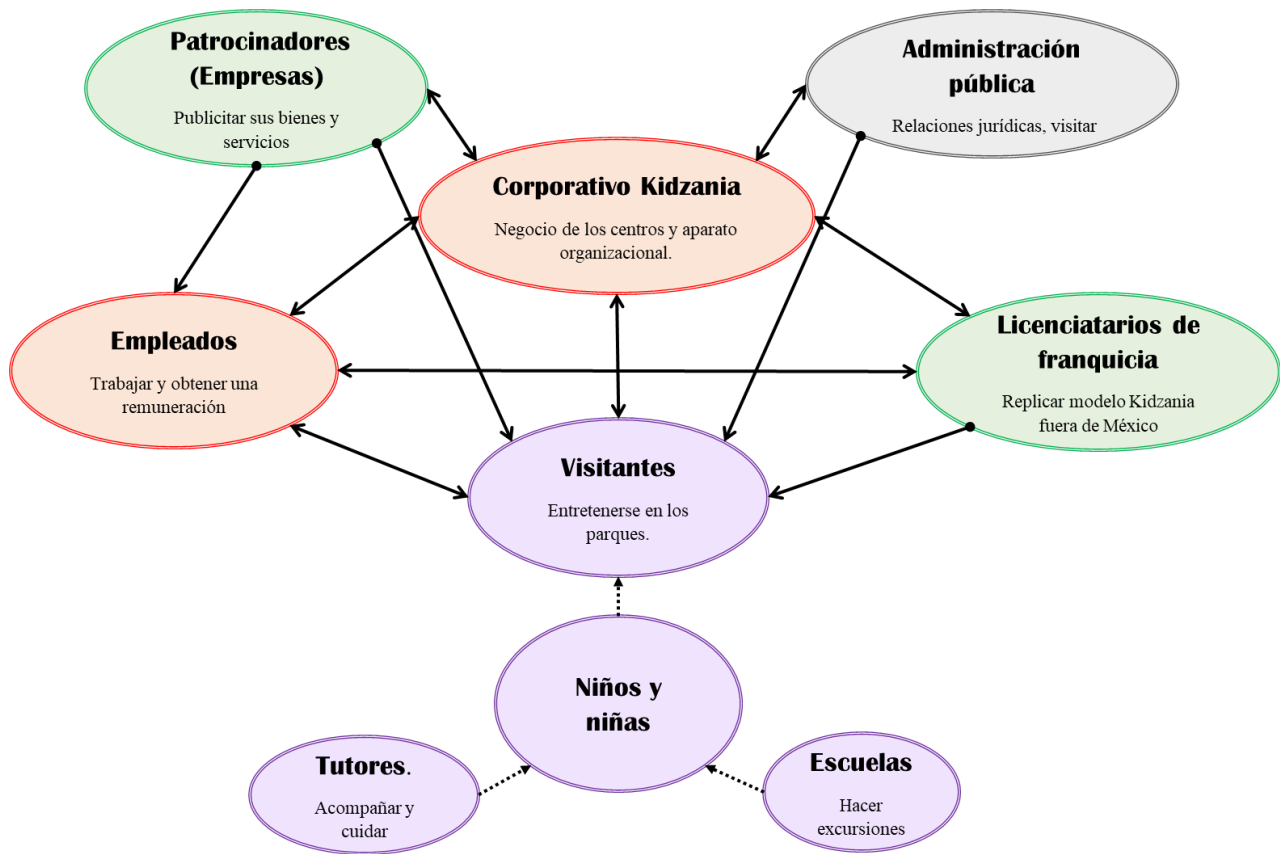
También se cuenta con elementos para poder entender el mundo del juego y el mundo del trabajo presentes en Kidzania. Ambos cuentan con un tiempo social y reglas que rigen la conducta de los agentes. Su mundo de juego es un mundo de fantasía, basado en su narrativa, el mito fundacional de que los niños se emanciparon de los adultos, construyeron su propia nación con sus propios *derechos*, con sus propios monumentos, festividades y guardianes que guían a las nuevas generaciones de kidzanianos. La dinámica central del juego gira entorno a los *kidzos*, el dinero; aparentemente, todos inician con la misma cantidad, una vez dentro del parque los niños decidirán si se dedican a obtener más o si prefieren gastarlos en otras atracciones o en algunos artículos.

Para los *zupervisores* hay dos tipos de reglas: cumplir con su papel de *encantadores*, dando las indicaciones de cada juego a los niños y los supervisan; además de cumplir con su papel de publicista, presentando las marcas y productos en cada uno de los juegos.

Por último, resta mostrar cómo está compuesta la red de agentes de Kidzania, cada uno participando con sus motivos. El corporativo, con su mayor representante Xavier López Ancona, son los encargados de continuar y expandir el negocio de Kidzania. Las empresas (sean privadas, paraestatales) participan como socios comerciales para publicitar sus bienes o servicios a los visitantes. Los licenciarios de la franquicia, adquirir derechos del modelo Kidzania y replicarlo en los otros países. La administración pública, es decir, el conjunto de organismos y personas que forman parte en la gestión de gobierno, aparte de establecer la relación legal, han sido un apoyo para su reconocimiento y para promover que sea visitado, llevando algunos niños por alguna de sus dependencias. Sus empleados, del que forman parte los *zupervisores*, dedican tiempo a trabajar para obtener cierta remuneración. Entre los visitantes se distinguen: los diferentes niños y niñas que acuden a entretenerse; los *tutores*, adultos sean familiares o amigos que acompañan a los niños, compran sus boletos y son responsables de su cuidado y las escuelas cuando niños y niñas asisten por alguna excursión. Las acciones de todos ellos se entrelazan tanto en el mundo de trabajo y como en el mundo de fantasía de Kidzania.

¹⁴² Definición de juego que se desarrollo en el primer capítulo.

Esquema 4. Red Kidzania



En este punto, se destaca la importancia del Corporativo Kidzania, es el aparato organizacional del juego en sus parques. Esas descripciones que sirven como carta de presentación a diferentes públicos, son parte de su definición, definición como empresa, definición de su personal y definición de su parque. Ellos establecen las reglas del trabajo: deben de contar con un proceso de formación de sus empleados, difundir su historia (desde la fundación realizada por Xavier López Ancona hasta su expansión internacional en otros países y los nuevos proyectos) e inculcar el modo de comportarse ante los visitantes. Su importancia en la organización es el coordinar las actividades entre las empresas, sus empleados y los visitantes, ya sean los negocios, la contratación o el trato a las visitas.

Con todo esto, se tiene una expectativa de lo que ocurre en cada uno de los parques de Kidzania. El trabajo de campo, efectuado por medio de las visitas, permite observar el acto de la fantasía en los parques. enfocándose en la fachada, el mobiliario, vestimenta, modales y todos aquellos

símbolos que lo doten de tangibilidad; en la interacción entre los niños y *supervisores* se advirtió por el intercambio entre ellos, cómo siguen las reglas, cómo se propicia el disfrute, y la intervención de otros agentes para el desarrollo del juego.

3.- DENTRO DE LA “NACIÓN” DE LOS NIÑOS.

Revisar información documental acerca de Kidzania ha sido útil para tener un panorama sobre la situación del juego en sus parques. El trabajo de campo permite identificar cómo se realiza el acto del juego, cuál es la apariencia de los parques, cómo interactúan adentro de los parques cada uno de los agentes involucrados y si se puede ver el disfrute de los visitantes.

Se asistió a los parques ubicados en la Ciudad de México, en dos ocasiones a Kidzania Cuicuilco y una a Kidzania Santa Fe. Kidzania Cuicuilco se ubica en la Avenida Insurgentes Sur 3500, colonia Peña Pobre, en la alcaldía (antes delegación) Tlalpan. Está en la *Plaza Cuicuilco* (aunque en sus letreros digan *Plaza Inbursa*, es mejor conocida por el nombre de Cuicuilco) ocupando un espacio que anteriormente era parte del estacionamiento. Kidzania Santa Fe está en la Avenida Vasco de Quiroga 3800 92, en la alcaldía Cuajimalpa, en la colonia Contadero. Éste se encuentra en la planta baja del Centro Comercial Santa Fe. Las diferencias entre ellos son el tamaño y un detalle de la ambientación. En Santa Fe se simula a estar en una ciudad de noche; en Cuicuilco todo ocurre de día y cuenta con un área mayor. No hay diferencia en el desarrollo del juego, en ambos ocurre de la misma manera.¹⁴³

La primera de las visitas se hizo a Kidzania Cuicuilco el 23 de noviembre del 2013. En ella se pudo registrar la apariencia del establecimiento, las reglas del juego en acción y las empresas presentes.¹⁴⁴ La segunda fue durante un evento de “Noche de Adultos” en Kidzania Santa Fe el 30 de octubre del 2015.¹⁴⁵ Al ser un evento donde los adultos pueden participar en el juego junto con los niños, se registraron los diálogos en diferentes juegos y la escenografía de algunos. La última fue a Kidzania Cuicuilco el 5 de agosto del 2017. En ella el objetivo fue captar la atención en ver

¹⁴³ En *Google Maps*, con la opción de *Street view*, se puede hacer una visita virtual al Kidzania Kuala Lumpur haciendo *click* en la entrada. Se asemeja a Kidzania Santa Fe con el ambiente nocturno. Google Maps. “Kidzania Kuala Lumpur”. Google. 2018 [Consultado: 23 de marzo del 2018. Las imágenes del parque son del agosto 2014]. Url: <https://www.google.co.uk/maps/@3.1579066,101.6138107,3a,75y,50.68h,86.78t/data=!3m6!1e1!3m4!1sAF1QipPvMjU2qBxuQN0Tu-ECMaT9MzpY26AXm-CU9OUd!2e10!7i8000!8i4000>

¹⁴⁴ Esta visita la realicé junto con mi amigo Rodrigo y su primo Gerardo, un niño de 9 años en ese tiempo. En esta visita Rodrigo y yo queríamos analizar a KidZania como una propedéutica del capitalismo infantil. Por ello no nos enfocamos mucho en la percepción de los niños.

¹⁴⁵ En ella fui con Oswaldo, Kenia, amigos de la facultad, y Lupita, una amiga de Oswaldo a quien conocí ese día. Kenia trabajaba en Kidzania Santa Fe en ese tiempo, nos consiguió boletos para el evento a menor precio. Y es una de las entrevistadas.

la experiencia de Polo, niño de 12 años, de los demás niños y de sus tutores, y la vigilancia que hacen los *zupervisores*.¹⁴⁶

Para finde de claridad en la exposición, se evitó hablar de cada una de las visitas por seperado y se presenta una descripción general. Primero se habla de la apariencia del parque, pensándolo como un establecimiento con una fachada institucionalizada: con mobiliario, signos, símbolos, vestimenta del personal, que ayudan a materializar la fantasía y demanda la atención del público. Luego, de la interacción entre zupervisores y los niños en los juegos, Se continuará con el disfrute de estar juntos entre los grupos de niños-niños, adultos-adultos, adultos niños. Por último, acerca de la experiencia y perspectiva de Polo.

3.1.- La ciudad a escala infantil

Dependiendo del día, la hora y la temporada se puede observar cómo llegan los visitantes a Kidzania. En Cuicuilco, en los días de entre semana durante la temporada escolar, alrededor de las 15:00hrs., llegan principalmente grupos de niñas y niños, algunos vestidos con su uniforme escolar, acompañados de su madre o alguna mujer cercana a los niños, quien sería la encargada de cuidarlos ese día. También se observan camiones o camionetas estacionarse cerca, para recibir a los visitantes de las excursiones como en el caso de los niños del Centro de Desarrollo Infantil de la Universidad Autónoma Metropolitana. Los fines de semana se nota más público por la presencia de hombres adultos acompañando a mujeres y niños. En días de vacaciones escolares, aparte de ver una mayor cantidad de público, asisten niños por los cursos de verano.

La entrada al parque está ambientada para causar la impresión de viajar hacia otro país. En el frente se ve el logo de Kidzania en grande acompañado de su *slogan* en inglés “*Get ready for a better world* [Prepárate para un mundo mejor]”. Las taquillas están acondicionadas al estilo de ser una aerolínea en un aeropuerto, en este caso de *Interjet*. Para aumentar la sensación del viaje en avión, los cajeros tienen la vestimenta adecuada, una camisa blanca, pantalón de vestir azul marino, un chaleco del mismo color y con el logotipo de la aerolínea en el costado izquierdo. El boleto se asemeja al que reciben los pasajeros de *Interjet*, con la descripción de que el viaje tiene dirección a Kidzania Cuicuilco o Kidzania Santa Fe, con punto de origen en la Ciudad de México.

¹⁴⁶ De cada una de las visitas se redactaron escritos descriptivos. A lo largo de este capítulo se recuperarán algunos fragmentos siendo su referencia: KC 2013, KSF 2015 y KC 2017. Las referencias a los fragmentos redactados por Rodrigo se señalan con su nombre completo. En el anexo se comparte el documento de la última visita.

Fotos 1 y 2. Entradas de Kidzania Cuicuilco.



Kidzania Cuicuilco Tomada el 4 de agosto del 2017, día donde compré los boletos para el 5 de agosto.



Kidzania Santa Fe. Tomada el 9 de enero del 2018.

El *viaje* a Kidzania inicia con la compra del boleto. Los cajeros dan la bienvenida, preguntan cuántos son los visitantes, distinguiendo entre niños y adultos. Desde ese momento cambia el trato hacia los niños, son nombrados “señor o señora”¹⁴⁷ y así será durante el tiempo de su estancia. Al comprar los boletos, se colocan en las muñecas de todas las personas un dispositivo en forma de brazalete, con él registran los grupos de los niños y sus acompañantes. También se entrega un mapa del lugar con la localización de las diferentes atracciones donde los niños pueden ganar y gastar Kidzos, los puestos de comida, áreas para adultos, sanitarios y la ubicación de los diferentes “monumentos”. Cada niño o niña recibe un “cheque” por 50 Kidzos, recomendando que la primera actividad sea cambiarlo en el banco, “[Cajero o cajera] Si se gastan sus 50 Kidzos, tienen que buscar un trabajo para obtener más. Disfruten su visita”.

El viaje en avión hacia Kidzania no se recrea, sólo se camina por uno de los pasillos de la aerolínea que se conecta inmediatamente con el complejo urbano. Al poner un pie en la *ciudad*, en sus calles o corredores, con tres metros de angosto, se ven *edificios* de no más de 5 metros de alto, con diferentes estilos arquitectónicos para emular el centro de una ciudad donde se puede ir de fin de semana: un complejo familiar, algunas fábricas, talleres de reparaciones, un estadio de fútbol, un teatro, un reloj; algunas oficinas, un centro de policía con su propia cárcel. Lo característico de Kidzania Cuicuilco, siendo su principal atractivo para el público infantil, es su circuito vehicular donde pueden transitar un camión turístico, una ambulancia, un camión de bomberos y vehículos conducidos por los niños. Todo a escala infantil.

Así como a simple vista se contempla su arquitectura urbana, para la vista y el oído es notable el ser un lugar donde los menores juegan, niños y niñas yendo de un lugar a otro caminando o corriendo, conversaciones con sus voces agudas, risas, gritos. Se les ve con vestimenta de policía, con un chaleco similar a los antibalas; de doctores y paramédicos con bata blanca; de bomberos con su uniforme para ir a apagar un incendio; algunos reporteros de televisión con chaleco azul marino, una imitación de cámara y un micrófono; de mensajeros, con un distintivo chaleco amarillo; algunos con un chaleco verde recolectando la basura, llevando un carrito con botes para separarla. Si apenas han llegado, ellos se dirigen, sea caminando o corriendo hacia el banco para

¹⁴⁷ Este trato cordial y formal es usual hacia personas de clase alta en los centros comerciales. En otros sitios se utilizan los términos, “cliente”, “marchante” “güerita o güero”, “cuñado”. Es una pequeña señal del trato diferencial por la pertenencia de clase.

cambiar su cheque y recibir sus primeros kidzos. En tan sólo unos 30 o 40 minutos esos niños que tenían la vestimenta de alguna profesión, aparecen con otro uniforme, así de rápido “cambiaron de empleo”.

Parte del ambiente es la música. Durante el día, se sintoniza una estación de radio donde reproducen las canciones de moda. Igualmente, se reproducen algunos temas de Kidzania; uno con una tonalidad infantil y destacando al juego: “Ding dong, suena la campana, Ding dong, vamos a jugar”; otro en estilo de Rap, con su slogan de que pueden ser lo que quieran ser durante su estancia “Kid, kid, kid, zania, Kid, kid, kid, zania, Sé lo que tú quieres ser, Kid, kid, kid, zania, Sé lo que tú quieres ser [...]”¹⁴⁸

Los “monumentos” son símbolos que buscan dar la impresión de estar en un país de los niños. Algunos son una réplica de un monumento real, pero con alguno de los guardianes de Kidzania; ejemplo *Vita cazadora* o *Vita ángel de independencia*, imitaciones de la *Diana Cazadora* y el *Ángel de Independencia*, respectivamente. Hay tres monumentos de Kidzania que se pueden encontrar en cualquiera de sus parques.¹⁴⁹ *El espíritu eterno*, un globo terráqueo de bronce con uno de sus personajes ondeando una bandera. *La Liga de los DerechoZ*, son las estatuas de cada uno de los seis guardianes. Y la *Fuente de la independencia*, con tres de sus guardianes, una niña, un niño y el perro, junto con su declaración donde se lee lo siguiente:¹⁵⁰

Declaración de independencia

Nosotros los niños de las ciudades
países y continentes del mundo
proclamamos nuestra independencia
de los adultos.

Por medio de la presente sostenemos
que los siguientes principios son
incuestionables que todos los niños
son creados iguales y que en la
búsqueda de nuestra felicidad y de la
felicidad del mundo nos han sido
otorgados los derechos irrevocables
de ser saber cuidar y jugar.

Por esta razón hacemos del
conocimiento público nuestra unidad
como una fuerza un espíritu con una
visión en la construcción de un mundo
mejor donde la educación y la
experimentación sentarán las bases de
nuestra preparación para heredar el
mundo.

Unidos en nuestro propósito por este
medio nos declaramos hoy y por
siempre independientes.

¹⁴⁸ KidZaniaLCDLN. "KidZania_Se lo que tu quieres ser.wmv". YouTube. 22 de junio 2010 [consultado: 25 de marzo de 2017]. Duración 1:01 min. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=ncGuRBNW8HE>

Se puede escuchar completa la canción y ver un vídeo con diferentes empresas que son y fueron socios de Kidzania.

¹⁴⁹ KidZania de México S.A. de C.V. “Nuestra cultura. Monumentos. Kidzania [página web]. “2017. [Consultado: 25 de marzo]. Url: <http://www.kidzania.com/es/culture>

¹⁵⁰ Tomé otra foto para poder transcribir la declaración. En las dos visitas a Kidzania Cuicuilco, eran pocas las personas que se acercaban a leer la declaración. Lo que sí presencié junto con Rodrigo, fue a un grupo de niños sacar el dinero (monedas de pesos mexicanos) de la fuente.

Foto 3. Fuente de independencia de Kidzania.



Bache, Vita y Urbano, a unos metros de la entrada de Kidzania Cuicuilco. Tomada: 5 agosto 2017

Durante el día hay dos actividades recurrentes donde no es necesario ser parte del juego para verlos. En ciertas horas, hay un desfile de *Cartoon Network* donde participan *zupervisores*, niños y niñas, todos con atuendo de los personajes de las caricaturas del canal, junto con un carro alegórico. Se sabe en la “ciudad” que el desfile recorre las diferentes calles porque se escuchan los temas musicales de algunas caricaturas del canal.

La actividad más vistosa es “el incendio”, que se escenifica en la fachada de un edificio con un diseño parecido al de un hotel con sus vidrios “rotos” y unas luces que emulan las llamas. Suenan las alarmas de los bomberos y la de una ambulancia en señal de que se dirigen a “la emergencia”. Llegan los bomberos, *zupervisores* y niños, con su uniforme azul plastificado, en su camión de bomberos con el logo de *BBVA Bancomer* entonando: [*Zupervisor*] “¿Qué equipo es el mejor?” [Niños] :Los bomberos ¡sí señor!” los niños toman las mangueras mecánicas para esparcir el agua en el edificio y así acabar con el fuego, repitiendo diversas veces el cántico. La ambulancia se estaciona cerca para poder auxiliar a algún lesionado. En las calles aledañas al edificio, el grupo de policías, compuesto también por *zupervisores*, niños y niñas, forman un cerco para evitar el paso y evitar más heridos. Y se puede ver a algún reportero transmitiendo la noticia.

La apariencia urbana, los grupos de niñas y niños con distintos atuendos, los monumentos, el desfile y el incendio crean un conjunto que atrae la atención de cada uno de los asistentes. La atrae en parte porque la arquitectura garantiza que no haya contacto visual con el exterior de los parques.

3.2 *La escenificación de los juegos de rol*

Kidzania Santa Fe cuenta con 43 locales y Kidzania Cuicuilco con 98 donde se llevan a cabo los diferentes juegos de rol.¹⁵¹ En ambos se encuentran la estación de bomberos, el hospital, un edificio para escalar, una escuela de cocina, un banco, una bóveda de valores, una estación de radio, una editorial de prensa, una universidad, entre otros. En la mayoría de los juegos los niños obtienen una retribución en *kidzos* por su “trabajo”, los cuales consisten en dar cierto servicio, por hacer una reparación, verificar algún producto. Los “salarios” que oscilan entre los 5 y los 12 *kidzos*. Aquellos donde tienen que pagar algunos *kidzos* son juegos donde los niños pueden producir un producto para su consumo (unas papas, una crema de cacahuete, su refresco, un dulce, una pizza, un postre), pagan para hacer una pulsera, para hacerse un tatuaje, aprender a cocinar o rentar un carro, teniendo un costo de 15 *kidzos*, 3 *kidzos* más que el “salario” más alto. En ambas Kidzania, los juegos se distribuyen en una planta baja y en la planta alta; en Kidzania Santa Fe, los juegos de manualidades o de producción, esos donde los niños pagan, se encuentran en la planta alta; mientras que en Cuicuilco no se sigue con tal distribución.

En la entrada de los locales de la mayoría de los juegos está el logotipo de algún producto, servicio, empresa o una instancia de gobierno, las que no tienen este logotipo corresponden a Kidzania. Algunos de los patrocinadores son: *Interjet, Coca-Cola, Domino’s Pizza, BBVA Bancomer, Inbursa, Scribe, Walmart, Hospital Ángeles, Universidad Anáhuac, Quaker State, Pemex, Televisa, INE (Instituto Nacional Electoral), Grupo Acir, Reforma, Jumex, SAT (Servicio de Administración Tributaria), PanAmericano (custodio de valores), Liverpool. IMSS (Instituto Mexicano del Seguro Social), AVIS, etc.* Gran parte de ellos, corresponden a la actividad o a su

¹⁵¹ En la reciente edición de sus páginas, se les nombra a cada uno como “establecimientos”. Preferí llamarlos *locales* para evitar confusión con el concepto goffmaniano de establecimiento. Para saber el número de juegos se consultó su página de internet en dos ocasiones con un año de diferencia en las fechas. No hay grandes cambios en sus patrocinadores ni en los juegos.

giro comercial, en otros no hay tal correspondencia como en el caso del IMSS que se ve el logo en el edificio para escalar o BBVA Bancomer, cuyo logotipo está en el camión de los bomberos.¹⁵²

Para los niños y niñas, el juego inicia desde que reciben su cheque por cincuenta kidzos, una vez dentro, tiene una multitud de posibles actividades. Pueden ir caminando (o corriendo) a cobrar al banco o pueden decidir “ser algo más”, tener una primera paga y después cobrar su cheque. No hay una seriación de tareas que los obligue con ciertos criterios para ser parte de alguno de los juegos; a excepción del conducir un auto en el local de AVIS, para los que se tiene que hacer un proceso de tomar un curso de manejo, sacar una licencia por 15 kidzos, pagar otros 15 por manejar el vehículo en el circuito vial con una duración de 7 o 8 minutos.

Recibir su cheque de 50 kidzos es una especie de trato igual a todos y que todos inician en el mismo punto, no obstante, ese trato de iguales se difumina con los pasaportes y con otras formas de ganar más kidzos o con las fiestas. Los niños con los pasaportes de Kidzania son los que visitan frecuentemente algunos de los Kidzania, muchos lo portan en una cartera o lo tienen como un gafete. Parte de los diálogos en los juegos contemplan la pregunta por parte de los *supervisores* de si cuentan con ellos para hacer efectivo el privilegio de ganar más kidzos o gastar menos Kidzoz. En los locales de *Manpower* y de la *Universidad Anáhuac*, los niños y niñas pueden tener más kidzos en algunos de los “trabajos”. En *Manpower* pueden solicitar ayuda para ver en qué sitios pueden trabajar, si se desempeñan en ellos, al regresar se pueden cobrar tres kidzos. En la universidad, se pueden obtener licenciaturas o posgrados en Comunicación, Ciencias de la Salud, Ingeniería Petroquímica y Arquitectura. Con su “título” pueden cobrar más en PEMEX, en el foro de Televisa, en el *Hospital Ángeles*. En las fiestas organizadas dentro de los Kidzania se reservan por una hora alguno de los juegos para los invitados de la fiesta, lo que se anuncia con un cartel en la entrada del local con la hora de la reservación y el nombre del festejado. Durante esa hora, los demás tendrán que optar por buscar otro juego y regresar después de la reservación

¹⁵² En la primera visita se encontraba el logotipo de *La Costeña*, marca de comida enlatada o en envases de cartón.

Hay dos formas de saber la información de los juegos: los módulos de información, unas computadoras con un programa de Kidzania o ver la información en los carteles de cada uno de los locales, describiendo la actividad, su duración, si se paga o ganan kidzos, la capacidad de personas y la edad recomendada. Según el Buro de Información de Kidzania, es la instancia encargada de diseñar los carteles y difundir los datos de los juegos al público.

Foto 4. Información de la Bóveda de Servicios PanAmericano



Los datos del cartel son una descripción del juego, en los cuadros se leen la capacidad, duración, edad recomendada y cuantos kidzos se ganan o se pagan. Tomada: 5 agosto de 2017

Para hablar de lo que sucede dentro de los locales donde se desarrollan los juegos, se hará recuperación extensa de lo que se pudo observar en la visita a Kidzania Santa Fe durante el evento de la Noche de adultos. Se notará el diseño físico, el papel de los supervisores: ¹⁵³

Recibimos nuestros billetes, ¿ahora qué hacíamos? Primero decidimos dar una pequeña vuelta Oswaldo, Lupita [ambos amigos míos, tenían en esa fecha 22 años] y yo, así ver las diferentes actividades, Desde ese momento nos transformamos en “ciudadanos kidzanianos”, podíamos entrar a los diferentes juegos de rol (algo que no pudimos hacer Rodrigo y yo hace dos años) inclusive nos invitaban a participar en ellos. [...]Teníamos que pensar en qué “trabajar”, si como doctores, paramédicos, como cocineros (realmente no era un trabajo sino una escuela culinaria); sin embargo, no lo hacíamos por el interés de conseguir kidzos, sino por la curiosidad de saber qué se hacía en

¹⁵³ KSF 2015

los diferentes juegos. En esa vuelta, vimos el local de Scribe donde se podían fabricar libretas: había encontrado la solución a mi falta de libreta de campo.¹⁵⁴

Al encontrarnos en la última parte de la planta alta, se nos acercaron dos *supervisoras*, invitándonos a participar en Televisa, “pueden ser actores o realizar cualquier programa”. Primero nos pasaron por un cuarto de escaleras, con paredes de color amarillo y unas franjas de color azul, adornados con fotografías de actores infantiles de la telenovela de su horario estelar. Al terminar de subir las escaleras nos encontramos en un cuarto, donde había fotografías de conductores de un programa matutino.

Esperamos a que llegaran más personas para realizar la actividad, cuando por fin llegaron dos niñas entre 10 y 12 años inició un diálogo: “Zai, ¿cómo están señores?” preguntaron, nosotros respondimos “bien”, algo muy común, “Aquí no decimos ‘bien’, se responde ‘cool’”. Una vez más señores, ¿cómo están?” *cool*, contestamos como nos fue sugerido, con más energía. “Nosotros somos de la empresa Televisa...” Al final de este saludo y primera instrucción, de ese pequeño cuarto entramos a uno mucho más grande, un “foro de televisión” con cámaras y teleprompter, un escritorio de noticiero, atrás un control de cámaras, camerinos, una sala de juntas y una zona para el público. Primero pasamos por la sala de juntas, cada uno tenía que ver en unas tabletas un video con cierta instrucción. En la que me tocó revisar decía algo sobre ser actor de novelas. Luego nos juntamos en la mesa, con una pantalla en el centro, mostrando los diferentes programas a realizar: noticiario, de concursos, de cocina, novela, de comedia, entre otros. Los cinco habíamos dicho que de cocina; pero, por ser sólo dos señores kidzarianos y tres mujeres kidzarianas nos recomendaron hacer el noticiero. Se nos asignaron los roles, Oswaldo y Lupita serían los conductores, las niñas eran entrevistadora y entrevistada, yo un reportero de deportes.

Pasamos a los “camerinos”. Yo fui el único que tuvo que ponerse un vestuario adecuado para lucir “elegante” en mi sección de treinta segundos. Me dijeron que podía tomar cualquier saco disponible. Soy alguien de estatura mediana y complexión delgada, pensarán que los sacos me quedarían chicos, pues no fue así, encontraron uno poco más grande que mi talla. No pudimos evitar reírnos, la ropa de niños me quedó un “poco grande”, sobre todo se notaba en las mangas.

El noticiero estuvo dedicado al día de muertos. Nuestra tarea consistió en leer lo que decía el teleprompter. Mi intervención fue sobre el fútbol americano y el *superbowl*, tenía que mencionar “será el número cincuenta”. Aquí tuvimos que pronunciar *Zai*, *Zanks* y *Ziyu* [lenguaje propio basado en las palabras *hi*, *thanks*, *see you*, del inglés], son el saludo, el agradecimiento y la despedida del lenguaje *kidzariano*. Por ese breve tiempo de *fama* en la pantalla chica, nos pagaron 10 kidzoz.

Como segunda actividad, fuimos a la fábrica de cuadernos de Scribe, también ubicada en la planta alta del parque. Es un local pequeño como de 20 m², dividido en tres partes, el de recepción, las máquinas para hacer las libretas y un área de colorear. La *supervisora* se presentó como una empleada de Scribe. Nos dijo que se dedican a hacer cuadernos empleando distintos materiales que

¹⁵⁴ En ese día, no llevé una libreta cómoda para hacer anotaciones, arranqué unas hojas y las guardé en uno de los bolsillos de mi pantalón. Fue un alivio ver el lugar para fabricar libretas..

ayudan al cuidado ecológico del planeta. Había un mostrador cilíndrico con diferentes tipos de cuadernos que la empresa Scribe produce. Aprovechando el parque infantil, principalmente se muestran los de portada para niños y niñas con diferentes personajes de caricaturas, de muñecas *Barbie* y de luchadores de la *WWE*. Para poder producir nuestra libreta se nos indicó que el costo era de 10 kidzos, la cantidad de nuestra primera “paga”. Al entregarle los billetes a la supervisora nos pasó al área de producción, con tres máquinas: para perforar la pasta y las hojas, y engargolar el cuaderno. Pasamos uno por uno, al final de la labor de producción, podíamos colorear la portada de nuestro cuaderno. Lupita eligió el de una muñeca, Oswaldo y yo seleccionamos la de un *mecha* en el espacio. De esta forma obtuve mi libreta de campo para el resto de la Noche de Adultos en Kidzania.

En la fábrica de dulces de *Sonrics* se pueden producir diferentes paletas, una *Tix-tix* (hecha de un dulce macizo masticable) o una *Rockaleta* (una paleta picante que tienen diversas capas) por la módica cantidad de 12 kidzos. “Bienvenidos a la fábrica de Sonrics, mi nombre es... y soy el ingeniero encargado de la producción de paletas” El fabricar la paleta fue de las actividades más aburridas. Se elige qué paleta hacer, la mayoría optamos por la *Rockaleta*. Nos daban una forma circular de la paleta, primero era perforada por una máquina y nosotros le colocamos el palo con un pegamento dulce. Seguido, teníamos que colocarla en otra máquina para agregarle dulce en polvo y jarabe, se tardaba 5 minutos por cada paleta. La verdad era más sencilla tomarla y girarla dentro de los contenedores. Al despedirse el supervisor nos dijo “Tengan un día productivo” le pregunté si tenía que decirlo y me contestó que sí.

Cada espacio de los juegos de rol está equipado con mobiliario, equipo y productos acorde al papel a emular. Equipo que simula máquinas, instrumentos que ocupan cada una de las empresas o bien los productos fabricados por ellas. En otros juegos se pueden ver ciertas réplicas de lingotes de oro en la Bóveda de valores; comida enlatada, cartones de puré de tomate en la Cocina de Herdez, en AVIS, donde se rentan los coches, están colocadas las cintas para hacer fila con el logo de la empresa, anuncios de fotos de los coches (predominando los colores rojo y blanco, los colores característicos de la empresa). Aunado a esto, para completar la escena está la vestimenta que se debe utilizar. Después de entrar, se les pide a niños y niñas que vistan algún chaleco, algún traje o alguna bata blanca de laboratorio; cada uno con los logotipos y colores distintivos de los patrocinadores de Kidzania, que también ocupan los supervisores. Son elementos que se utilizan para dar la apariencia física a los juegos y lograr una sensación de estar en tal situación.

Los y las supervisores tienen una importancia en el *encantamiento* que tiene lugar en Kidzania. En principio, es verlos con la ropa de las profesiones, de los oficios. Si no hay público en ellos, se acercan para invitar a los niños o niñas a participar en los juegos que están encargados, cómo sucedió en el foro de *Televisa* en Santa Fe; en Cuicuilco se invitó al laboratorio de

CONAGUA y a ser público de una obra de teatro. En la presentación, no dicen a qué están jugando o qué van imitar, hablando como si fueran parte de la empresa, de la marca, como si fueran uno de sus empleados y cuál es la labor que cumplen. Al ocupar el lenguaje *kidzaniano* “zai, zanks, ziyu, cool” estimulan la sensación de estar en la nación de los niños, recordando que esas palabras son las que se ocupan para saludar, despedirse, agradecer y decir que se encuentran bien.

También tienen otras dos tareas: producir una sensación de emoción a niños y niñas y vigilar su comportamiento. La emoción y el goce está en su interacción, al inicio pidiendo que saluden o digan con mayor volumen “¡Cool!”. En el edificio para escalar y en los bomberos es particularmente visible tal actividad motivadora:

[..] Había tres *supervisores*, dos mujeres y un hombre. Cuando una de ellas estaba dando la explicación, él se colocó detrás de ella, empezando a mover la boca y sus manos para que los niños entendieran “No le hagan caso está loca”, logrando el efecto deseado, incluso conmigo. Alentaban mucho a los infantes para no darse por vencidos ni tan siquiera por subir un pequeño tramo.¹⁵⁵

[En el escalódromo] Los encargados del establecimiento les gritan a los niños, sobrepasando los niveles de decibeles permitidos, que no se rindan, que ellos pueden. Los motivan hasta la saciedad a alcanzar su meta. Una vez llegan que al tope, los felicitan con gran fervor. En cambio, para aquellos que apenas y llegaron a la mitad, les hacen ver que su esfuerzo jamás fue en vano, que no se desaliente ya que tarde o temprano alcanzarán sus metas.

Cuando el equipo de bombero ha apagado satisfactoriamente el incendio de un edificio, el supervisor enaltece la gratificación que se obtiene por haber trabajado en conjunto. Junta al equipo y festejan el logro como si fuera el típico de uno de voleibol femenino, es decir, cada uno extiende su mano al de los otros y lo levanta mientras exclaman: “¡Bomberos de Kidzania!”.¹⁵⁶

Hacer bromas, impulsarlos para que logren subir más, festejar sus logros, reunirse para celebrar en equipo, son acciones que pueden tener un efecto catártico en los niños y lograr una exaltación de su persona por haber conseguido una meta.

Los *supervisores* también cuidan el cumplimiento de las reglas de Kidzania. En aquellos juegos donde se requieren tener una cantidad de Kidzos para su ingreso, los supervisores pueden decirles a los niños “Señor [o ‘señorita’] tiene que buscar un trabajo”; les piden que porten la vestimenta o no inicia el juego. La sanción más severa de la que se pudo constatar es una

¹⁵⁵ KC 2013.

¹⁵⁶ Ramírez Tovar, José Rodrigo. KC 2013. Los dos últimos párrafos son de su autoría.

suspensión de la licencia de manejo al no conducir adecuadamente. A lo largo del circuito, se encuentran varios *supervisores* con atuendo de mecánico guiando la dirección por donde deben transitar los niños:

Al dar las cuatro vueltas en coche con Polo, pude observar su papel como vigilantes del parque [se les permite a los adultos ser sus copilotos]. Dar las indicaciones de hacia dónde dar la vuelta, señalar cuando debía detenerse para evitar un accidente con los otros niños o niñas que se estacionaban. No es era mera guía, estaban vigilando la forma en que conducía cada niño. Cada uno de ellos tiene un radiocomunicador para mantenerse contacto con los demás responsables y advertir si un niño no siguió adecuadamente las instrucciones de manejo. En nuestra tercera vuelta, Polo tuvo problemas con el auto, en el tramo recto hacia el estacionamiento manejó pasando de un carril a otro, no era su culpa, con un ligero movimiento del volante el coche cambia bastante la dirección. Se escuchó a uno de los diferentes *supervisores*: “Por el carril izquierdo señor”, al llegar el encargado de estacionarnos “Señor, me indicaron que no conducía bien. Solo le voy a llamar la atención, para la próxima le podemos quitar su licencia”. Con la inquietud de saber si realmente les quitaban la licencia a los niños, le pregunté al *supervisor* en la cuarta ocasión: “Sí se les quita la licencia. Para recuperarla tienen que pagar una multa de 15 kidzos y esperar una hora después del pago para que les sea devuelta.”¹⁵⁷

Foto 5. Pista del circuito vial de Kidzania Cuicuilco.



Los vehículos pequeños (amarillo y blanco) son los que pueden conducir los niños.. Tomada: 5 agosto 2017

4.3.- La compañía entre niños-niños, adultos-adultos y niños-adultos.

¹⁵⁷ KC 2017.

La fantasía de ser un lugar edificado por niños con la intención de deslindarse de los adultos, tiene sus consecuencias. Entre las recomendaciones en uno de sus folletos (una especie de guía de turistas) está lo siguiente: “Los adultos no participan en las actividades; sin embargo, tus papás pueden ver cómo te diviertes, a través de ventanales o como espectador de estadio, foro de televisión y teatro, aprender de seguridad vial o acompañarte como pasajero cuando manejas tu automóvil.”¹⁵⁸. Es una regla cuyo cumplimiento también vigilan: “[*zupervisora* en el local de Pemex] Necesito que los papás pasen al otro lado del puente”¹⁵⁹ dando indicaciones a tutores de que no pueden ingresar a los juegos y pidiendo de favor que esperen afuera, sentados en alguna mesa, en una jardinera o lo que se encuentre a disposición. Es un lugar para niños y niñas, los papeles entre ellos y los adultos se invierten en los parques.

Por esta razón, es raro ver grupos de tutores con niños o niñas, éstos suelen ser quienes van con su familia en un día especial o cuando los visitantes tienen menos de cinco años. Los grupos conformados entre niños y niñas son: de quienes los visitan frecuentemente, de quienes van de excursión escolar o de un curso de verano y los visitantes por fiestas. Si son amigos, expresan la alegría de estar juntos. Algunos esperan en la entrada a su compañero de juego, al verse, se saludan con un gran ánimo y un abrazo. Si están en la fila, entre ellos hablan de qué se trata el juego y qué harán adentro: “[niña de 9 o 10 años a otro niño] es igual a la [vida, no distinguí bien la palabra] si no trabajas no te pagan [...] quiero ser policía”¹⁶⁰. Adentro, sus tutores les indican una hora y un lugar de encuentro, así ellos, ellas pueden ir “libremente” a donde prefieran. Juntos deciden los juegos, juntos van a los rincones, se muestran cuánto han ganado y comen pizza, papas o palomitas, juntos en alguna de las sillas y mesas. Si hay una diferencia de edad entre 2-4 años, quien sea más grande, en la estancia se vuelve responsable del cuidado de los más pequeños. Se pueden ver hermanos, primos juntos, o amigos ayudándose en los juegos y guardando los kidzos.

Aquellos tutores que se “separan”, acuden a los locales de comida. Si van acompañados de otros adultos, se reúnen a comer, a fumar, a tener alguna plática mientras niños y niñas se dedican a jugar. En cambio, los padres que son acompañantes durante la estancia sí participan directamente en el juego. Acuden con los niños o niñas a ver los diferentes juegos, preguntan cuál es la actividad, se lo explican a niño o niña que acompañen preguntando si le interesa o buscan otro. Si la actividad

¹⁵⁸ Presente en el folleto de Kidzania en la parte de las recomendaciones.

¹⁵⁹ En este apartado voy hacer referencias de mis apuntes de campo de la visita a Kidzania Cuicuilco 2017 como KC 2017a y a notas de observación previo a la visita abreviandolas del siguiente modo: NO fecha.

¹⁶⁰ NO 4 de agosto del 2017. Ese día fui a comprar los boletos.

consiste en ir a otros sitios del parque, los padres van con ellos. Les motivan para disfrutar los juegos “ [Padre a su hijo en la fila del juego de *Interjet*] Lo haces bien, disfrútalo y diviértete”¹⁶¹. Al terminar uno de los juegos, preguntan “[Madre a su hija] ¿Ahora qué quieres ser? [...] Ven, vamos a buscar.”¹⁶². Les dicen que juegos pueden ser atractivos “[Señor a su hijo de 5 años o menos] Mira, ese está padre tienes que cuidar dinero”.

Se ve a los adultos tomar fotos a los niños y niñas, un autoretrato (o *selfie*) con sus boletos, listos para entrar, fotos de los niños en la fila o con la vestimenta; grabando en vídeo la actividad de los bomberos, el desfile; tomándose una foto de ellos en algunos sitios. ¹⁶³

4.4. Polo y el mundo de juguete.

A Polo lo conozco porque es un niño que acude a clases de regularización en mi casa y se ha formado un grado de familiaridad entre nuestras familias.¹⁶⁴ Gracias a él pude acceder a Kidzania Cuicuilco en la última visita, ya que no permiten la entrada a adultos sin un niño. Tiene 12 años, su complexión es robusta (comparando nuestra fisionomía, él tiene una espalda más ancha que la mía). Recién había concluido la primaria, estaba en ese punto medio de ser un niño y un preadolescente. Consulté con sus papá y mamá si me permitían llevarlo a Kidzania, como una gratificación a la conclusión de sus estudios y como informante para mi investigación; aprobaron mi solicitud sin ningún problema y también me agradecieron por ello.¹⁶⁵ La fecha fue decidida por Polo: un sábado 5 de agosto del 2017.

Sabía dos de sus gustos principales. Le fascinan los carros, en especial los relacionados con *Cars* la franquicia de películas de *Pixar*, tiene algunos en juguete, de hecho ese día llevó uno de ellos. También me platicó que ahorra para comprar algunos de los nuevos coches próximos

¹⁶¹ KC 2017a.

¹⁶² *Ibíd.*

¹⁶³En la primera visita, Rodrigo y yo platicamos acerca de lo limitada que es la acción para los adultos en Kidzania, tanto que nos sentimos inútiles, por momentos nos aburríamos. Al salir ambos compartimos esa sensación de alivio y de regresar a nuestro mundo, donde no éramos unos “buenos para nada”. Él lo describió de la siguiente manera: “Mientras mi primo se desenvolvía en su rol, nosotros [Rodrigo y yo] nos dedicamos a observar. Pero a la vez nos entraba una sensación de ser unos buenos para nada. No teníamos nada que hacer más que observar [...] Acabamos la vuelta [en coche], nos retiramos. Para salir teníamos que pasar por una oficina que asemejaba a una de inmigración, en la cual nos retiraban el tan molesto dispositivo de la muñeca derecha. Salimos y de nuevo nos sentimos en nuestro mundo. Carlos y yo suspiramos de alivio. “. Esa sensación de inutilidad se repitió en el último trabajo de campo.

¹⁶⁴ Mi mamá y uno de mis hermanos ayudan a niños, niñas con sus tareas y con las materias en que tienen problemas.

¹⁶⁵ Me platicaron que tenían ciertos problemas económicos, les impedía hacer una pequeña fiesta o premiar de otro modo a Polo.

a venderse. Y le encantan los dinosaurios (su acervo de conocimiento sobre el tema es mayor que el mío), tiene libros, algunos en juguete, rompecabezas. Parte de su tiempo libre lo dedica a ver en internet vídeos de *Cars* y sobre dinosaurios. En nuestro trayecto me preguntó si no había un juego de Paleontología en Kidzania, no lo hay, lo más cercano a los dinosaurios es el juego de *PEMEX*.

Polo tenía poco conocimiento acerca de Kidzania. Sabía que hay dos en la Ciudad de México, el de Cuicuilco y el de Santa Fe y nunca había ido alguno. Al principio consideré intervenir poco durante su experiencia, quería observar su adaptación, cómo elegía los juegos, si preguntaba a los *supervisores* lo que tenía que hacer. No ocurrió así, me involucré en la experiencia al igual que otros adultos, decirle que podíamos ir cambiar su cheque, preguntarle a los *supervisores* acerca de los juegos, de cómo sacar la licencia, ver si le eran atractivos o no. Esto fue al principio, cuando ya tenía cierto dominio del juego de Kidzania, simplemente lo seguía a donde fuera.

Durante ese día participó en los siguientes juegos:

- Custodio de valores de *Servicio Panamericano*, tres veces
- Ingeniero petrolero de *Pemex*, tres veces
- Meteorólogo o ingeniero hidráulico de *Conagua*, una vez
- Piloto aviador en entrenamiento de *Interjet*, una vez
- Conducir un auto de *Avis*, ¡cinco veces!

A nuestra llegada, le resultó abrumador ver tantas opciones y no saber qué hacer, no saber de qué se trataba. Le daba pena preguntar a los *supervisores*, así ocurrió cuando le explicó una joven que para manejar un coche tenía que tramitar su licencia de conducir, salió y dijo que no entendió la explicación. Una vez que encontró algo afín a su gusto por los coches, toda su experiencia se concentró en poder manejar un vehículo. El juego tiene un “costo” de 15 kidzos. Los juegos donde podía tener una paga eran un medio para regresar al local, subirse en el auto y conducirlo por unos 7 u 8 minutos en el circuito. Su día se volvió un patrón de conducir – conseguir kidzos – conducir. Una última vuelta fue la condición para poder irnos de Kidzania.

Polo no tenía problema para convivir con otros niños, aunque rara vez platicó con una niña por su propia cuenta. En la fila, al esperar la indicación de entrada de los *supervisores*, Polo conversó con algunos, haciendo comentarios, bromas o murmurando. Ya ejecutando los papeles

en el juego y en aquellos donde tenía que ir a otros sitios del parque, siempre estaba acompañado por niños cercanos a su edad. Con el niño que platicó durante la fila en *Interjet* y compartió cabina, fue uno de sus amigos efímeros; al salir ambos, Polo regresó a ser mi acompañante y su amigo se fue con su papá. Al verlo de nuevo en algún punto, lo señaló y me dijo “Mira, ahí va mi amigo”. Mi compañía, que le resultó provechosa al inicio, después fue un impedimento para continuar conviviendo con ellos. Por ejemplo, cuando salían, sus compañeros de juego se dirigían a otro, él se dirigía a donde estaba yo, viendo cómo se alejaban.

Desde su perspectiva, los edificios, las calles, los coches, los instrumentos, los *kidzos* y el trabajo eran “de juguete”. Dentro de Kidzania donde encontró una actividad relacionada con su principal gusto por los coches y poder conducirlo, algo que no puede hacer por el momento en el mundo fuera de Kidzania.

4.6. La tangibilidad de la fantasía, los cómplices, los encantadores y la fantasía del mundo abierto.

Como habíamos visto, en los establecimientos de Kidzania hay diversos recursos que componen su fachada. Se hace uso de ellos para provocar la impresión de estar en una ciudad de niños y para que la fantasía cobre vida. Su ambientación, el de una ciudad a escala infantil con sus edificios, pasillos, calles, vehículos y en especial los monumentos, causan una primera impresión de que el lugar está diseñado para la diversión de niños y niñas. Los *kidzos* y la presencia de los monumentos son una manifestación de la idea de ser una nación construida por niños y niñas. Cada local, cuenta con mobiliario, equipo y vestimentas acorde que emanan información de que se va a jugar a tales oficios, profesiones.

Con las visitas, se agrega un elemento más de la fachada que es auxiliar para lograr la impresión de estar en tal situación: la música. El reproducir ciertas canciones durante el día en los parques produce la impresión de ser un lugar para divertirse. Y las canciones de Kidzania son parte del corpus de la fantasía, con letras enfocadas al juego, a decir que “se puede ser lo que quieran ser” y es un lugar “para ti”, niño o niña. La ambientación, mobiliario, equipo, vestimenta y las canciones son elementos que intentan hacer de la fantasía una realidad tangible. Los recursos materiales y la música son parte de la fachada institucionalizada de los Kidzania.

Siguiendo la metáfora dramaturgíca, hay dos tipos de copartícipes del juego y de la fantasía ya que intervienen de una forma secundaria: los patrocinadores y los adultos. Los patrocinadores,

todas las empresas y marcas que se publicitan, colaboran con su logotipo, proveyendo algunos productos (o réplicas) y vestuario relacionados. El ser nombrado en la presentación de los juegos tiene dos motivos: cumplir con la publicidad y dar cierta impresión “realista” al juego del trabajo. Los adultos, intervienen al llevar a niños y niñas; si son sus acompañantes principales pueden disfrutar estar juntos, al buscar los diferentes juegos, recorrer el lugar, al comer y continuar con el tiempo libre en otro sitio. Durante ese día, adultos y niños dedican tiempo a la sociabilidad, es decir, a disfrutar juntos, divertirse juntos mediante el consumo de un servicio de entretenimiento que recrea oficios.

Los supervisores en la teatralidad de Kidzania cumplen el papel de *encantadores*, en los términos planteados por Schütz. Son los principales agentes con los que interactúan niñas y niños. Su comportamiento hacia ellos es un comportamiento distinto al que están habituados en otras circunstancias. Primero, deben atraer la atención de los niños y de provocar la sensación de estar en un lugar distinto a los que están acostumbrados en el mundo fuera de Kidzania. El lenguaje es una de principales herramientas dirigirse a ellos como “señor”, “señorita”, ocupar las palabras de *zai*, *zank*, *ziyu*, *cool*. Al estar vestidos con las prendas de los oficios y profesiones y presentándose como si tuvieran un puesto particular, “juegan” con los instrumentos de las *fachadas*, en términos de Goffman, para lograr la impresión de los juegos y diferentes situaciones que se pueden desempeñar.

A su vez, los *supervisores* son vigilantes de las reglas del juego. Las vigilan en cada uno del juego de rol, que los niños sigan las instrucciones, que tengan los kidzos para acceder alguno de los juegos, cumplir con los privilegios de aquellos con pasaporte. Vigilan al impedir el acceso a los adultos y pedirles que esperen a los niños y niñas en otro sitio. Su vigilancia no es notoria, parece que sólo se encargan de estar en los juegos, sin embargo, emerge cuando hay actos disruptivos. Son vitales para evitar el derrumbe de la fantasía y el derrumbe de la diversión de los niños.

Para niños y niñas estar en Kidzania es estar en un juego y en una fantasía *de mundo abierto*, es decir, un juego abierto a sus acciones y a sus decisiones.¹⁶⁶ A diferencia de otros

¹⁶⁶ Retomé el término de *mundo abierto* de los videojuegos. Este es uno de los tantos géneros. Se distingue por ser videojuegos con mapas amplios que se puede recorrer sin tantos obstáculos para el jugador y con una multitud de misiones o tareas por hacer, al cumplir con ellas se recompensa con *ítems*.

Hay diferentes exponentes de este género. La serie *Grand Theft Auto* tiene cierta similitudes con Kidzania si se deja de lado los contenidos para adultos (narcotráfico, prostitución, corrupción y violencia). Todos los juegos tienen de

lugares, tienen un mayor grado de acción a comparación de sus sitios habituales, su casa o la escuela. En principio, no es obligatorio estar siempre acompañado por algún adulto, pueden ir juntos para entrar, pero en su estancia pueden recorrer el parque de punto a punto “solos”, siendo un sitio donde se sienten seguros. Las reglas del juego son flexibles, juega a trabajar, consigue los kidzos y gástalos, ello no determina una secuencia entre los diferentes juegos; los diferentes papeles a desempeñar son tan vastos que es imposible hacerlos todos en un solo día. Pueden elegirlos por los siguientes motivos: por ganar ciertos kidzos, por el tiempo o porque les resulta atractivo y pueden volver a los juegos inmediatamente (como lo hizo Polo con los carros). El disfrute se intensifica por estar en compañía de otros niños; se aumenta la interacción tanto en los juegos y si asisten con otros de edad similar. “Ponerse en sus zapatos” ayuda a entender la impresión de entrar, ver una multitud de ellos, ir sin impedimento a los diferentes sitios, ver algunos correr y verlos manejando vehículos.

A pesar de la sensación de libertad y de la manifestación de emociones, los establecimientos de Kidzania son espacios muy controlados. Se limita el área de acción de los niños y niñas en el espacio que ocupan. Las acciones de los patrocinadores contribuyen en recreación física y fantástica de la ciudad, las de los tutores también propician el disfrute. No obstante, la contribución principal la tienen las acciones de los *supervisores* y tienen mayor control de la situación de lo que sucede en cada uno de los Kidzania. Controlan las impresiones, las reacciones y las emociones siguiendo las reglas del juego y las reglas de su puesto de trabajo. Ellos son los agentes que sostienen la teatralidad de la ciudad de niños; lo hacen interpretando un papel

escenario alguna ciudad (las emblemáticas de Estados Unidos: Los Ángeles, Miami y Nueva York). Aparte de las misiones de la historia principal se puede jugar en ellos a ser: policía, bombero, taxista, paramédico, entre otros, y se gana dinero para gastarlo en ropa, divertirse con otras actividades o comprar casas. Y no ha de ser coincidencia que Kidzania y el primer título de Grand Theft Auto aparecieran a final de la década de los noventa.

Tobias Johansson, un desarrollador de videojuegos, en su tesis de bachillerato, sostiene que diseñar un juego de mundo abierto, se puede tener inspiración en los parques de diversiones, debido al diseño de espacios funcionales. Johansson, Tobias. *Level design in open worlds. Should you think like an architect?*. Tesis de bachillerato. Blenkinge Tekniska Högskola. 2014. Url: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:832300/FULLTEXT01.pdf>

Además de las primeras páginas de la tesis de Tobias, en las siguientes referencias se pueden encontrar breves explicaciones sobre el género de mundo abierto:

- Zamora, Alonso. “El problema con los mundos abiertos”. Level up [Página Web]. Buscatodo.com S.de R.L. de C.V. 26 de junio 2015 [Consultado: 8 de abril del 2018]. Url: <http://www.levelup.com/articulos/327083/El-problema-con-los-mundos-abiertos>
- Harris, John. “Game Design Essentials: 20 Open World Games”. Gamasutra The Art & Bussines of Making Games [Página web]. UBM Tech. S/f [Consultado 8 de abril del 2018]. Url: https://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php?print=1

de actores cínicos cuyo auditorio no les permite ser sincero, dicho en otras palabras, ellos guían la impresión de sentirse en la ciudad de los niños y pueden no estar convencidos de sus actos, ni de sus personajes, pero de demostrarlo, la teatralidad del juego se derrumbaría.¹⁶⁷ No hay mucha diferencia con otros lugares donde pueden estar los niños, en su casa, en la escuela o en otros, están constantemente vigilados por alguien mayor que ellos.

Las visitas a los Kidzania fueron útiles para observar la realización de la fantasía y ver la participación de los agentes en ella. Al dirigir su atención al acto del juego, es difícil tener alguna conversación con niños, niñas y *supervisores* que permita obtener datos relevantes sobre su perspectiva. El ir con Polo da ciertas guías para explorar algunas nociones de los niños: su información previa elección de juegos afines a sus gustos y el uso de los kidzos. De los *supervisores* todo se ha analizado en términos de su papel en el sostenimiento de la coherencia del mundo de la fantasía, no obstante, es poco lo que se ha mencionado como una perspectiva del trabajo, es decir, de cómo tienen que controlar sus emociones para evitar algún conflicto con los niños o los tutores. Lo más oportuno es poder entrevistarlos afuera de los establecimientos, tanto para reafirmar algunos puntos y encontrar nuevos. A ello dedico el siguiente capítulo.

¹⁶⁷ Goffman a los actores cínicos distigue a aquellos que lo hacen por un cierto bien de su auditorio: “Un individuo cínico puede engañar a su público en bien de este -o lo que considera como tal- por el bien de la comunidad [...]Sabemos, que, ocupaciones de servicio, profesionales que pueden en otras circunstancias ser sinceros se ven forzados a veces a engañar a sus clientes porque estos lo desean con toda el alma”. Goffman, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu. Buenos Aires. 1981 pp. 30.

Foto 6. Artículos de Kidzania



Mapa, guía, libreta, boletos y kidzos.

4.- JUGAR A TRABAJAR Y TRABAJAR JUGANDO.

Las visitas a los parques Kidzania ubicados en la Ciudad de México permitieron observar el acto del juego, la teatralidad de su fantasía de ser una ciudad de niños y la participación de diferentes agentes. Hace falta conversar con los dos principales agentes que interactúan en el juego: niños y *supervisores*. Platicar con niños y niñas sobre sus experiencias pasadas en Kidzania son un auxiliar para saber si resultó un lugar divertido y qué estrategias de juego desarrollaron. En cambio, las interrogantes acerca de las y los supervisores versan sobre los motivos en su decisión para trabajar en esos lugares, el proceso de formación y cómo lidian con algún conflicto. Así, se convierten en informantes clave, pueden brindar información que a través de las observaciones no pueden aportar.¹⁶⁸

Se diseñaron guías de entrevistas semiestructuradas para cada uno. Ambas inician con preguntas sobre información personal (su familia, escuela y qué hacen en su tiempo libre) preguntas que ayudan a tener un perfil de los entrevistados. Aparte de éstas, la guía de los niños se compone de preguntas sobre el juego (cuáles son sus juegos favoritos, con quiénes juegan, en qué lugares); preguntas sobre su experiencia en Kidzania (cuántas veces han ido y con quiénes fueron, en qué juegos participaron, qué hacían con el dinero y cómo lo obtenían, qué les agradó y qué les desagradó)

Los temas en la guía de los supervisores son acerca de su información previa sobre Kidzania (cómo se enteraron de la vacante de trabajo, por qué decidieron trabajar ahí, si de niños o niñas fueron a Kidzania o a La Ciudad de los Niños¹⁶⁹), su formación como empleado (si recibieron capacitación, cuál es su puesto, qué es Kidzania, entre otros) y acerca del juego en el que trabajan (en qué consiste, cuáles son las instrucciones, qué sucede cuando un niño no sigue las reglas, si han tenido algún percance con un infante o con algún adulto). Y cierra con la pregunta sobre qué les gusta y qué les desagrada de su trabajo

¹⁶⁸ Los nombres de los niños y *supervisores* han sido cambiados.

¹⁶⁹ Recordando parte del tercer capítulo, La Ciudad de los Niños fue el primer nombre del modelo de parques de Kidzania.

Todas las entrevistas se realizaron fuera de los establecimientos. En cada uno de los apartados se iniciará con una descripción de dónde y cómo se realizaron. Además, se presentará un par de cuadros que condensan parte de los datos.¹⁷⁰

4.2 *Los relatos infantiles*

Se entrevistaron a tres niñas, Ali, Mari y Haru, y cuatro niños, Polo, Brandon, Molan y Benito. Los criterios para ser entrevistados fueron: 1) que hubieran asistido alguno de los parques, no importando el número de ocasiones y 2) que su edad fuera de 6-12 años, porque es la edad en la que todavía se les considera niños y por ser el rango de edad del público principal de Kidzania. La entrevista con Ali se realizó en el 2016 y sirvió de sondeo para saber sobre la experiencia infantil y qué se tenía que preguntar en las posteriores;¹⁷¹ las demás se realizaron en el 2018. Seis de ellas se realizaron en un domicilio localizado en el sur de la Ciudad de México.¹⁷²

Al momento de la entrevista, el rango de edad de los entrevistados fue de 8 a 12 años. Sobre sus estudios, seis de ellos cursan la primaria, Polo es el único que cursa el nivel de secundaria. Ali y Brandon son los dos casos que asisten a una escuela privada. La ocupación de sus padres y madres dan un indicio de que son parte de la población de clase media, algunos de ellos, se dedican a otras actividades (como vender comida) para aumentar el ingreso familiar.

Las preguntas de qué hacen en su casa y qué hacen en la escuela, fueron pensadas con el supuesto de que esos son los principales lugares donde pasan su tiempo y donde interactúan con otras personas. Cuando están en su casa, además de entretenerse, todos respondieron que ayudan a la limpieza del hogar con tareas sencillas: barrer, levantar y lavar platos, tender su cama, ordenar su cuarto. Polo es el único con un hermano menor, de siete años, si su papá o mamá no se encuentran en casa, es responsable de cuidarlo. Molan fue el único en mencionar el cuidado de las mascotas: darles su alimento y recoger las heces fecales.

¹⁷⁰ El trabajo para sistematizar cada una de las entrevistas consistió en redactar inmediatamente una nota de la entrevista, luego vaciar los datos en una hoja de cálculo, escuchar el audio de la entrevista para recuperar datos olvidados y transcribir fragmentos. Los cuadros 5.1 y 5.2 son versiones reducidas de la hoja del cálculo. En el anexo se incluyen las guías de la entrevistas y ejemplos de algunas notas.

¹⁷¹ Esa entrevista se entregó como adelanto de tesis para un seminario de titulación.

¹⁷² Es la casa de mis padres. Mi mamá ha ayudado a niños y niñas con clases de regularización. Esto me permitió establecer un *rapport* previo con esos seis niños.

Cuadro 3. Datos generales de entrevistas a niñas y niños.

	Ali 8 años. [2016]. Entrevista sondeo	Mari 10 años. Manualidades y dinero.	Polo 12 años. Gusto por los coches	Brandon. 10 años. Videojuegos (Xbox)
Familia y Escuela	<p><i>Integrantes de familia y ocupación</i> Papá (pintor) mamá (peinadora), abuelo y tío.</p> <p><i>En casa</i> Ver videos en Youtube.</p> <p><i>Escuela</i> Primaria (privada). Tercer año. Un poco aburrida sólo es escribir y escribir. No los dejan jugar en el recreo.</p>	<p><i>Integrantes de familia y ocupación.</i> Papá (taxista), mamá (ama de casa), abuela y abuelo.</p> <p><i>En casa</i> Limpieza (tender la cama, alzar platos), ver la televisión.</p> <p><i>Escuela</i> Primaria (pública). Quinto año. Copiar del proyector. Platicar con amigas. Materia favorita, matemáticas.</p>	<p><i>Integrantes de familia y ocupación</i> Papá (chofer), mamá (repartir volantes) hermano.</p> <p><i>En casa</i> Limpieza (tender cama, barrer, guardar juguetes, lavar trastes)</p> <p><i>Escuela</i> Secundaria (pública). Primer año. Sentados, copiando del pizarrón. Responder cuestionarios. Platicar con amigos</p>	<p><i>Integrantes de familia y ocupación</i> Papá (panadero), mamá (limpieza), abuela y abuelo.</p> <p><i>En casa</i> Limpieza (barrer, tender la cama), tarea, ver televisión.</p> <p><i>Escuela</i> Primaria (privada). Quinto año. Tiempo extra, clases de inglés. Mucha tarea, copiar páginas de libros. Jugar sólo juegos de mesa.</p>
Juego	<p><i>Juegos</i> Muñecas, atrapadas y juegos de los parques.</p> <p><i>Lugares de juego</i> Casa, parque, casa de amigas o primas.</p> <p><i>Con quiénes</i> Sus amigas, primas, papá, mamá y perros.</p>	<p><i>Juegos</i> Escondidillas, atrapadas. Hacer figuras de plastilina. Dibujar.</p> <p><i>Lugares de juego.</i> Escuela</p> <p><i>Con quiénes</i> Compañeras de escuela, primo (Xbox) Papá, mamá ocasionalmente.</p>	<p><i>Juegos</i> <i>Cars 3, Godzilla</i></p> <p><i>Lugares de juego</i> Casa, casa de amigos</p> <p><i>Con quiénes.</i> Amigos y hermano. Papá y mamá juegos de mesa. Salida con su familia poco frecuente.</p>	<p><i>Juegos</i> Xbox. Premio por cumplir con obligaciones. Fútbol</p> <p><i>Lugares de juego.</i> Casa, deportivo.</p> <p><i>Con quiénes.</i> Prima o amigos cuando los invita, sino sólo.</p>
Kidzania	<p><i>Número de visitas</i> 3. Excursión de clases de natación, invitación de una prima e invitación de una amiga. Todas a Kidzania Cuicuilco.</p> <p><i>Juegos favoritos</i> Hacer Chocolate <i>Carlos V</i> y hacer perfume.</p> <p><i>Cómo es Kidzania</i> Es muy divertido. Puedes subir a lo que quieras y puedes comprar lo que quieras.</p>	<p><i>Número de visitas</i> 3. Excursión kínder, excursión natación, con mamá y papá.</p> <p><i>Juegos favoritos.</i> Hacer pizza</p> <p><i>Le gusto</i> Consiguió billetes y compró cosas.</p>	<p><i>Número de visitas</i> 1. Invitación</p> <p><i>Juegos favoritos</i> Conducir coches.</p> <p><i>Cómo es Kidzania</i> Una ciudad, pero de juguete.</p> <p><i>Aprendió</i> A manejar. Se juega a qué quieres ser de grande.</p>	<p><i>Número de visitas</i> 1. Excursión natación. Invitado por su prima.</p> <p><i>Juegos favoritos.</i> Carlos V, laberinto con lasers</p> <p><i>Cómo es Kidzania.</i> Lugar donde los niños se divierten mucho, es seguro. Se juega a trabajar, a hacer cosas de adulto.</p>

Continuación.

	Molan. 10 años. Deportes.	Benito 10 años. Sociabilidad con familia	Haru. 12 años. Sociabilidad con amigos.
Familia y Escuela	<p><i>Integrantes de familia y ocupación.</i> Papá (vigilante) mamá (comerciante), hermano.</p> <p><i>En casa.</i> Limpieza (barrer, levantar su ropa) cuidado de mascotas.</p> <p><i>Escuela.</i> Primaria (pública). Quinto Año. Clases dependen del humor de la maestra. Juega baraja.</p>	<p><i>Integrantes de familia y ocupación.</i> Vive en casa de sus abuelos. Hermano, hermana, mamá (obrero), papá (albañil).</p> <p><i>En casa.</i> Ver tele, jugar con primos, ayudarle a su hermana con la limpieza (tender camas y barrer).</p> <p><i>Escuela.</i> Primaria (pública). Quinto año. Clases, profesor explica y actividad por equipo Materia favorita matemáticas.</p>	<p><i>Integrantes de familia y ocupación</i> Papá (comerciante) Mamá (oficinista), hermano y abuela.</p> <p><i>En casa</i> Dibujar, hacer tarea, ayudar con limpieza (barrer y levantar platos).</p> <p><i>Escuela</i> Primaria (pública). Sexto año. Clases, profesor explica y actividad por equipo. Materias favoritas, ciencias y geografía.</p>
Juego	<p><i>Juegos</i> Basquetbol (proyecto de vida), fútbol, cadena y Xbox</p> <p><i>Lugares de juego.</i> Deportivo, escuela y casa.</p> <p><i>Con quiénes</i> Amigos Hermano y papá FIFA (Xbox)</p>	<p><i>Juegos</i> Fútbol, futbol americano, basquetbol, ajedrez.</p> <p><i>Lugares de juego</i> Escuela, casa, deportivo.</p> <p><i>Con quiénes.</i> Amigos de la escuela. Hermano, hermano y papá fines de semana. Salen de paseo.</p>	<p><i>Juegos</i> Fútbol, voleibol, policías y ladrones.</p> <p><i>Lugares de juego</i> Escuela</p> <p><i>Con quiénes</i> Amigos de la escuela.</p>
Kidzania	<p><i>Número de visitas</i> 4. Tres excursiones escolares, una invitación de afiliado del PRD.</p> <p><i>Juegos favoritos</i> Estadio de fútbol y reportero de deportes de Televisa.</p> <p><i>Cómo es Kidzania.</i> Le pondría un 7... Es muy real, el estadio de fútbol. la ciudad.</p>	<p><i>Número de visitas</i> 1, Invitación de una amiga de su papá.</p> <p><i>Juegos favoritos</i> Carlos V, laberinto con lasers, motos (sacar licencia)</p> <p><i>Cómo es Kidzania</i> Es muy divertido</p> <p><i>Si volviera a ir...</i> Entrar a todos los juegos, ir con amigos, con mis hermanos y con mi papá</p>	<p><i>Número de visitas</i> 2. Excursiones escolares.</p> <p><i>Acerca de los juegos</i> Sentimos que eran más donde daban dinero.</p> <p><i>Cómo es Kidzania.</i> Es muy grande, te puedes perder,</p> <p><i>Si volviera a ir...</i> De seguro iría con mis amigos.</p>

El tiempo que pasan en la escuela varía. Si asisten a primarias públicas el tiempo que están en las instalaciones es de cuatro horas y media, no importando el turno. En cambio, el horario de la escuela privada es de seis horas. En la secundaria es de seis horas y diez minutos. Ese tiempo se amplía con las tareas, a las que pueden dedicar entre quince minutos a dos o dos horas y media. O se incrementa si se es parte de otras actividades, como en el caso de Brandon, al ser seleccionado para participar en un concurso de inglés, tiene que permanecer dos horas extras en la escuela dos veces por semana.

En respuestas acerca de sus clases las describieron de dos modos. Una consiste estar sentados en la banca, escribir en el cuaderno la información del pizarrón, del proyector o lo que dicte los profesores, o hacer las tareas del libro. Y la otra colaborativa, mencionada por Benito y Haru, los maestros explican el tema al grupo, les resuelven sus dudas y fomentan el trabajo en equipo.

El tipo de clase influye en cuál es su materia preferida, probablemente también esté relacionado con su edad. Haru y Polo, respondieron que Ciencias era de sus materias favoritas, principalmente por los temas que estaban viendo en su escuela (sustentabilidad y la teoría de la evolución). Los demás, de menor edad, mencionaron que matemáticas era su materia favorita, porque les gusta hacer las operaciones, aprender a multiplicar a dividir y restar, empero, la principal razón es que, a diferencia de otras materias, ejemplo historia o español, no tienen que leer ni escribir mucho ni hacer las tareas de copiar un “montón” de páginas.

Al hablar del juego, hablaron sobre sus gustos, con quienes juegan y los espacios. Hay diferencias en lo que toca a sus juegos favoritos: jugar con muñecas, escondidillas, *cadena*, videojuegos, coches, hacer figuras de plastilina en forma de comida.¹⁷³ Cuatro de ellos coincidieron en los deportes. Brandon y Molan practican fútbol y basquetbol respectivamente, lo que implica entrenar ciertas horas a la semana, siendo distinto el tiempo que le dedican a comparación de jugarlo en la escuela en el vecindario con sus amigos.¹⁷⁴

Los lugares que figuran como espacios de juego son la escuela, su casa o casa de amigos y los deportivos. El principal sitio es la escuela, lugar donde conviven con otros niños y niñas de su

¹⁷³ Miztli, una amiga que leyó el borrador de este apartado me señaló el género como una variable importante en los gustos. Comparto la importancia del género, pero no es algo en lo que quería profundizar.

¹⁷⁴ Para Molan es parte de su proyecto de vida, quiere ser un basquetbolista profesional; al practicarlo en un deportivo de la alcaldía Gustavo A. Madero, tiene que dedicarle más tiempo por el transporte y las horas de entrenamiento; ese tiempo coincide con el horario de la escuela así que falta a clases cuando tiene que ir a entrenar.

misma edad. Aunque para Ali y Brandon, esa escuela privada no resulta ser un lugar entretenido al estar prohibido juegos que impliquen mucho movimiento:

C: ¿Y no juegas en la escuela?

A: No nos dejan.

C: ¿Por qué no te dejan jugar en la escuela?

A: Porque dicen que qué tal si nos lastimamos (con un tono de burla). No podemos jugar a nada.

C: ¿No?

A: No.¹⁷⁵

C: ¿En tu escuela los dejan jugar durante el recreo?

Br: ¿Como qué tipo de juegos? No nos dejan correr, pero lo hacemos.

C: ¿Lo hacen y los castigan hasta las cuatro? [Al preguntarle sobre sus clases respondió que los castigaban salir dos horas más tarde si no cumplían con los trabajos en clase.]

Br: No, nos ponen a recoger basura. Si no te cachan, ahí tu corres. Hay un niño que va en primero, que cuando está corriendo, la maestra lo empieza a perseguir, él empieza a correr y así se escapa. Lo único que nos dejan jugar son juegos de mesa, de cartas, como los *unos*, el *jenga*, rompecabezas. Terminamos de comer y ya hacemos eso.

C: ¿Eso lo hacen durante el recreo? ¿En qué hora es tu recreo?

Br: De 10:30 a 11:00.

C: ¡Solamente media hora! Comes en 20 minutos y 10 minutos para jugar algo de mesa.

Br: Lo que hacemos es empezamos a jugar, cuando estamos jugando comemos rápido y empezamos a jugar.

¡C: ¿Por qué sólo los dejan jugar juegos de mesa?

Br: Porque no tenemos el espacio suficiente para correr.

C: Entonces es pequeña tu escuela.

Br: También son bien poquitos niños. Nos dicen que nos vamos a caer o algo.¹⁷⁶

En la casa, pueden jugar con alguien más si tienen hermanos o primos que vivan cerca; si no viven con otros familiares, es usual que jueguen solos con sus juguetes, con videojuegos o que vean vídeos en internet. En ocasiones pueden ir a visitar la casa de amigos o amigas, mas no son

¹⁷⁵ Entrevista a Ali.

¹⁷⁶ Entrevista a Brandon.

encuentros recurrentes. Los que entrenan algún deporte, los deportivos son parte de esos espacios. Al ser niños que viven en un espacio urbano, es interesante ver que la calle no figura como uno de los lugares donde juegan, ya sea por ser un lugar peligroso, porque otros niños los molestan o porque sus amigos de la escuela “viven lejos”.¹⁷⁷

Por sus lugares de juego se reconoce quiénes son sus compañeros. Los principales son los compañeros de escuela, hermanos, hermanas, primos, primas cuando los visitan. Los que practican algún deporte son sus compañeros de equipo. Sus papás y mamás no suelen ser sus compañeros de juego frecuentes, ejemplo, para Polo lo son cuando se tratan de juegos de mesa.

Acerca de Kidzania, la conversación principalmente se orientaba a saber cuántas veces habían ido, con quiénes, que habían hecho, qué les parecía el lugar, si prefieren estar en la escuela o Kidzania y qué harían si regresaran. Sus respuestas se vuelven comprensibles al relacionarlas con lo que sucede en su hogar, en la escuela y en su tiempo libre. Su disfrute por Kidzania no se puede explicar simplemente con su experiencia dentro del parque, hay que tener en consideración sus juegos favoritos y las condiciones del juego en sus casas y en la escuela.

Al sumar las veces que han visitado el parque, se tiene un total de 15 visitas: 8 por excursiones (Brandon fue invitado de la excursión de su prima), 5 invitaciones de una amiga suya, amiga de su papá o algún conocido y 2 acompañados por su papá y mamá. Por ser estudiante de educación básica, hay una alta probabilidad de que se asista a Kidzania. Aparte de la escuela, los gobiernos locales y los partidos políticos son un puente entre este tipo de niños y Kidzania. Ali, Mari y Brandon asistían a esas clases en la alberca ubicada en dicha colonia, la cual es administrada por la delagación, ahora alcaldía, Tlalpan. Y Molan recibió la invitación por medio de un afiliado al Partido de Revolución Democrática (PRD).¹⁷⁸

¹⁷⁷ Perder espacios del juego fue algo que padecimos mi hermano menor y yo. Durante ocho años, con nuestra familia, vivimos en una unidad habitacional en el municipio de Texcoco, Estado de México. Ahí pasamos parte importante de nuestra infancia. En cada uno de los lotes de la unidad contaba con un pasamanos, resbaladillas, columpios. Además, el estacionamiento era nuestro gran patio para todos los niños y niñas, ya que pocos de los habitantes tenían un auto. Había tardes donde varios salíamos a jugar fútbol, beisbol, correatadas; convivíamos con varios vecinos en las posadas de diciembre, el día de muertos y el día de los Reyes Magos era especial para salir a “presumir” nuestros nuevos juguetes.

Por diversos motivos, nos mudamos a la Ciudad de México cuando yo tenía once años y él siete. Fue un gran choque para ambos no poder salir a jugar, no convivir con tantos niños y que no pudiéramos salir de nuestra casa con tanta facilidad como lo hacíamos en Texcoco. Este problema lo veo ahora con otra generación de niños.

¹⁷⁸ Aunque no confirmé, es probable que esa invitación ocurrió durante las campañas electorales del 2015. Los partidos suelen hacer eventos para familias, para las mujeres en el deportivo de la colonia.

Acerca de los diferentes juegos donde jugaron, hay coincidencia en los que participaron y una diferencia en cuáles fueron sus favoritos. Los más nombrados fueron el laberinto de *Carlos V*, donde tenían que evitar tocar los *lasers* y el de bomberos para el incendio del edificio. No obstante, el juego favorito de cada uno era el relacionado a sus gustos:

C: Y con tus amigas ¿a qué juegan?

A: Con las barbies. Si no con las barbies con las pini pon.

C: ¿Las pini pon, qué son las pini pon?

A: Unas muñequitas que huelen rico.

C: ¿Juegan a olerlas nada más?

A: No, tenemos sus casitas de las pini pon y con esas jugamos.

[...] C: ¿Qué fue lo que más te gusto de Kidzania?

A: El perfume, no, hacer el chocolate.

C: Hacer el perfume y el chocolate.

A: ¡Sí! (muy sonriente).

C: ¿Por qué?

A: Porque el chocolate sabe bien rico. Y porque lo que sobraba del chocolate derretido nos lo regalaban (habla con mayor velocidad)

C: ¿Sí? ¿Se los regalaban?

A: Sí (dos segundos de silencio) Y del perfume, porque podíamos estar oliendo todo lo que quisiéramos. Olíamos colonias y esas cosas.¹⁷⁹

C: ¿Y no juegas con las muñecas?

Ma: Pues sí. (duda de su respuesta)

C: Sí ¿pero muy poco?

Ma: Poco.

C: ¿Por qué?

Ma: En mi casa tengo plastilinas, juego con las plastilinas o hago dibujos.

C: ¿Qué haces con las plastilinas?

Ma: Hacer pasteles, helados.

¹⁷⁹ Entrevista a Ali.

C: Te gusta hacer formas y figuras.

Ma: Ajá.

C: Yo soy muy malo para eso, me queda todo feo.

[..] C: Y de todos esos juegos ¿Cuál fue tu favorito?

Ma: En donde hice pizzas.

C: ¿Por qué?

Ma: Porque las podías preparar como tú querías, las hacías, le echabas el queso que tu querías.

C: ¿Algún otro que haya sido tu favorito?

Ma: Es el único.¹⁸⁰

En esos fragmentos se puede notar la diferencia del juego favorito por el uso de los sentidos. Ali utiliza más el olfato, le gustan los olores de las muñecas y de los perfumes, por eso hacer uno fue su preferido, podía oler diversos aromas.¹⁸¹ Por otro lado, a Mari le gustan más las actividades manuales, dibujar, hacer figuras en forma de comida, al hacer pizza pudo manipular con sus manos la masa y el queso. En el capítulo anterior, se relató las cinco veces que Polo manejó un coche; como era de esperarse, respondió que ése fue su favorito. Para Molan fueron los relacionados con los deportes, estar en el estadio de fútbol y ser un reportero de deportes. Haru jugó en el estadio de fútbol, juego típico con sus amigos de la escuela, su favorito por poder convivir con ellos.

Al preguntarles de qué se trataban los juegos, sus descripciones eran sobre las instrucciones y lo qué tenían que hacer. Recuerdan que los jóvenes o “señores” les decían algo, ninguno de ellos detalló el diálogo, es decir, la bienvenida, el lenguaje kidziano y las palabras precisas:

Ma: [...] Fui a la Universidad Anáhuac.

C: O sea que ya fuiste a la universidad, ya te titulaste y yo no. Voy a ir a Kidzania a titularme. ¿Qué hacías en la Universidad Anáhuac?

Ma: Me prestaron una computadora. Ahí tenía que poner todos los datos y según mandarla al encargado. Después me dieron una tarjeta de lo que yo podía hacer.

C: ¿Qué podías hacer?

¹⁸⁰ Entrevista a Mari.

¹⁸¹ Antes de la entrevista, noté que su mamá vendía productos por catálogo, entre ellos perfumes.

Ma: Podía ser doctora, enfermera y nada más.¹⁸²

C: ¿Te acuerdas de que hacían con ustedes los jóvenes que están en los juegos?

Br: Sí. Nos decían y nos enseñaban qué teníamos que decir y qué teníamos que hacer. Cuando me subí a ese de guarda dinero, algo así, me dijeron que tenía que dejar la bolsa y decir “dinero seguro...” algo así.

C: Lo que te acuerdes que tenías que decir.

Br: Tenía que decir “aquí está su dinero, dinero seguro”. Y el niño chiquito llevaba una lista con las que llevábamos [los locales donde tenían que entregar el dinero]. En el de las pistas nos dijeron que teníamos que agarrar con los guantes las evidencias.¹⁸³

H: También me acuerdo mucho el de *Lala*, dónde estábamos unas amigas. Teníamos que repartir por todo el lugar de las tareas que nos daban.

C: ¿Más o menos...? [preguntó para que ahondará en su explicación]

H: Nos daban una tabla con un marcador. Teníamos que decir si querían un producto y ellos nos lo encargaban.¹⁸⁴

Además, si en sus descripciones se mencionaba alguna marca o alguna empresa, era porque ya las identificaban antes de su visita: *Cheetos*, *Carlos V*, *Liverpool*, *Lala*, *Pemex*, *Walmart*, *Televisa*, *Sanborns*; de algunas ya habían consumido sus productos o habían ido con su familia de compras. La excepción es la *Universidad Anáhuac* una universidad privada, solamente fue dicha por Mari. Lo que atrapa su atención es lo que podían hacer en los juegos y qué había, no el logotipo de las marcas.¹⁸⁵

Obtener dinero, o kidzoz, era un elemento central de lo que sucedía en Kidzania, sin embargo, había una diferencia en las estrategias para obtenerlo y en qué lo gastaban. Entre las estrategias relatadas fueron: pedirlo a algún compañero, acordar con sus amigos ir a los diferentes juegos, reunirse y juntar el dinero. Con él podían comprar algunos artículos en el local de Liverpool, artículos que se convierten en recuerdos, lápices, pulseras, una lámpara. Molan, puso

¹⁸² Entrevista a Mari.

¹⁸³ Entrevista Brandon.

¹⁸⁴ Entrevista Haru.

¹⁸⁵ Mónica Nayeli Munguía Herrera en su tesis analiza la estrategia publicitaria de Kidzania. Uno de sus problemas era saber qué tan eficiente era que los niños y niñas recordaran los logotipos, si se había quedado la “semilla” a partir del juego. En sus resultados muestra que es poco probable que recuerden alguna marca o empresa desconocida, si lo recuerdan es por haber consumido un producto antes o haber visto el logo en comerciales. pp. 64-77.

en práctica la estrategia de reventa para obtener más kidzos e intercambiarlos con una mujer para conseguir pizza. Esta operación, la describió como una travesura:

Mo: [...]Tengo mi dinero, voy a comprar cosas sencillas por las que apenas si me alcanzan a Liverpool. Un lápiz, pero de un patrocinador de Kidzania [...] como los que te dan cuando vas a un partido político. A mis amigos, en lugar de que se formen en la filota, se los vendo más caro [...]una vez una señora, como no se me antojaba nada y tenía hambre, me cambió todos mis kidzos por tres rebanadas de pizza. Era la mamá de mis compañeras, como no se iban a acabar toda la pizza, me dijo que me cambiaba todos mis kidzos, ¡todos por tres rebanadas de pizza!

Al preguntarles cómo era Kidzania, se tenía la expectativa de escuchar la descripción física del lugar, en cambio sus respuestas fueron: “muy divertido”, “un lugar donde los niños se pueden divertir”, un lugar donde la pasaron “genial”. Les gusta porque los juegos son entretenidos, porque pueden “ser muchas cosas” y a comparación de la escuela no es aburrido, no se trata de escribir y escribir, puedes correr, gritar, jugar. El juego se trataba de trabajar o como dijo Brandon de *hacer cosas de adultos*. Se convierten en pequeños adultos durante su estancia, niños adultos que pueden “salir solos a la calle”, “ganarse su propio dinero y comprarse lo que quieran”.¹⁸⁶ Recordando la descripción de Polo, sería una ciudad de juguete donde los niños se pueden divertir a ser lo que quieran ser, a actuar como si fueran adultos.

La mayoría contestó que si un día regresaran a Kidzania, volverían a los juegos preferidos y les gustaría jugar aquellos a los que no pudieron acceder por el tiempo limitado de las anteriores visitas. Benito y Haru agregaron otro aspecto, de regresar lo harían acompañados¹⁸⁷:

C: Si volverías a ir ¿Qué harías?

Be: Me subiría a todos los juegos.

¹⁸⁶ Mi hermana realizó un taller para hablar de los cambios de los niños a adolescentes el 22 de abril del 2018, pensado para ellos y para sus papás y mamás. Una de las actividades para niños y niñas era identificar ventajas y desventajas de ser adulto. Los niños mencionaron de ventajas: que puedes salir sólo a la calle, comprar cosas, ir solo a fiestas, ganarse su propio dinero; de desventajas: ya no te mantienen tus papás, ya no tienes tantos amigos, no ganas tanto dinero, a veces no consigues empleo, tienes que mantener a tu familia y darles dinero, te haces viejito y pierdes agilidad.

¹⁸⁷ Esperaba escuchar este tipo de respuesta por una conversación previa con un adolescente. Yahir, tenía entre 13 y 14 años, es un vecino y alumno de mi mamá. Entre esa plática surgió el tema de Kidzania, así que le pregunté si había ido y qué recordaba. Tenía una estrategia para conseguir más dinero: prefería los juegos con menor tiempo de duración, aunque le dieran menos billetes; si los comparaba con otros donde “pagaban” mejor, estos duraban más, así que podía tener una mayor cantidad en menor tiempo. Pero le gustó por “Que había muchos niños”. Su respuesta me impactó y fue el primero en señalarme el disfrute por la compañía.

C: Si alguien te dijera “En dónde prefieres estar ¿En tu casa en la escuela o en Kidzania?” qué le dirías.

Be: En Kidzania.

C: ¿Por qué?

Be: Porque es muy divertido. Y si es en mi tiempo libre como un sábado o domingo, me iría un sábado o domingo, con mis amigos, con mis hermanos y con mi papá.¹⁸⁸

C: Si algún día volverías a Kidzania ¿Qué harías?

H: Yo creo que principalmente iría con mis amigos y ahora sí entraríamos a donde no entramos en la excursión.¹⁸⁹

Para ellos, Kidzania no es un sitio donde vayan para aprender algo, es un lugar para divertirse. Polo y Molan respondieron que aprendieron a manejar, aunque por diferentes razones a las planteadas por la firma:

P: Si recuerdo. Mi juego favorito fue el carro.

C: ¿Qué tenías que hacer en el carro?

P: Primero conseguir la licencia, luego mostrar la licencia y después conducir con un copiloto. Si no puedes el copiloto te puede enseñar. Cuando haces un examen de conducir, ahí te enseñan.

C: ¿Quién te enseñó?

P: Tú.

C: ¿Yo te enseñé a manejar? [lo digo sorprendido]

P: Sí, cuándo acelerar y cuándo frenar para no chocar.

C: No ¿O sí? [estoy más sorprendido].

P. Sí, recuerda.

C: Yo sólo recuerdo que subí contigo [como copiloto], pero no te enseñé a manejar.

P: ¡Ah! no, yo me enseñé solito. Como vi cómo mi papá maneja el camión, estoy aprendiendo apenas a manejar.¹⁹⁰

¹⁸⁸ Entrevista a Benito.

¹⁸⁹ Entrevista a Polo.

¹⁹⁰ Entrevista a Polo. En esta parte de la entrevista se me olvidó mi posición de investigador, platique con él como en los demás días.

C: ¿Crees que al ir a Kidzania aprendiste algo, así como en la escuela?

Mo: [pensó unos segundos su respuesta] Solamente a no manejar a lo loco. Porque a veces cuando tenía mi licencia echaba carreritas con mis compañeros. Una vez me quitaron mi licencia por estar echando carreritas.

C: ¿Te quitaron tu licencia? A ver, descríbeme eso, descríbeme eso ¡todo, todo!

Mo: Ya iba bien rápido. “Es peligroso”, me pararon, se puede decir, “Tu licencia” y me la quitaron “Ya no puedes [conducir] hasta tu próxima visita” No puedes tener otra licencia hasta tu próxima visita. Y yo me quedé como “Eso es mercadotecnia”. [Interpretando su respuesta, para él es mercadotecnia porque tiene que regresar otro día y pagar un boleto de entrada para recuperar su licencia].¹⁹¹

Desde la perspectiva de Polo, no aprendió a conducir gracias a los supervisores, ni por el curso, sino por otras personas. Por otro lado, Molan aprendió, por la vía de una sanción, algo que no se debe hacer, si no le hubieran suspendido su licencia, quizás su respuesta haya sido “no aprendí nada”

A Ali, Mari, Polo, Brandon y Benito, les gustó “todo” de Kidzania, nunca expresaron algo que les haya desagradado; Haru y Molan fueron los únicos en identificar algo que no les había gustado. Para Haru el tamaño de Kidzania Cuicuilco no le agradó, se puede perder con facilidad. Molan le puso una calificación de 7 sobre 10 a su experiencia porque hay juegos donde los niños no hacen nada y lo inseguro del edificio para escalar. Además, fue el único poner en duda el simple juego de Kidzania por tener un ambiente muy real: la apariencia del estadio de fútbol, la apariencia de la ciudad con salarios “pésimos” y las mercancías caras.

C: ¿Cómo describirías a Kidzania?

Mo: [Pensando] Entre el uno al diez, un siete.

C: Un siete.

Mo: Sí, Porque hay unos juegos que, por ejemplo, el de Sanborns, donde “haces” tu comida. En lugar que tú lo hagas, como que la señora [supervisora], toma tu dinero [kidzos], te sienta, te pone cosas y ella lo hace. Está medio raro.

C: O sea, se supone que tú tienes que hacer la comida...

Mo: Y ella lo hace.

C: Y no la haces. Eso no te gustó.

¹⁹¹ Entrevista a Molan.

Mo: No

C: Pero ¿Cómo lo describirías físicamente?

Mo: En sí, sí parece ciudad porque es todo “apretujado”

C: Porque está todo “apretujado...”

Mo: De puras casas

C: Ajá, ¿Qué más?

Mo: También es que es muy realista.

C: ¿Por qué?

Mo: En el sentido del espacio del fútbol sí es extremadamente muy realista porque al momento te ponen, hay como un narrador y es un estadio.

[...] Mo: Una parte que no me gustó es que, a veces, se hace muy peligroso, porque hay un lugar donde puedes escalar [un edificio]. En ese lugar, cuando llegas arriba, no hay como un lugar para bajar, entonces lo que hacen es decirte que te bajes igual así [moviendo sus manos algo parecido una resbaladilla], te bajas así [algo en picada].

[...] Mo: [Al preguntarle si se juega a trabajar y a ganar dinero] Sí ganas dinero, pero, si parece una ciudad porque es mal pagado. Hay cosas muy difíciles y te pagan sólo dos kidzos, luego hay cosas extremadamente fáciles y te dan cinco kidzos.¹⁹²

De acuerdo con estas entrevistas, Kidzania es un lugar divertido al haber numerosos juegos, que te permiten hacer varias cosas, se pueden mover, pueden manipular objetos y es más divertido cuando se está en compañía de otros amigos. Los juegos favoritos son los afines a los gustos, jugar en el estadio de fútbol, hacer un perfume y olerlo, hacer chocolate y comerlo, manejar un coche. Muchas de ellas son actividades que les es imposible realizar en su casa o en la escuela. Es comprensible su disfrute, a diferencia de su casa y escuela, tienen mayor movimiento, pueden convivir con más niños y niñas; incrementan su margen de acción por convertirse momentáneamente en adultos, cuando pueden conducir un carro, cuando fabrican un perfume o cuando obtienen su dinero.

Muchos de estos juegos los pueden llevar a cabo sin la necesidad de ir a Kidzania, lo que lo hace característico es que en ellos cuentan con una dotación de elementos, que funcionan como sostenes dramáticos; no conducen en una caja de cartón imaginando un volante, conducen un modelo de carro a escala en un pequeño parque vehicular. Esos sostenes son: *la fachada*

¹⁹² Entrevista a Molan.

institucional de los establecimientos, la fachada del personal, la presencia de otros niños, los cuales son significativos para lograr la impresión de estar en una ciudad de niños y como fue desarrollado en el capítulo anterior.

4.2. Los relatos de los supervisores.

Para conocer la perspectiva de los supervisores se hicieron ocho entrevistas: tres mujeres, Kenia, Eli y Alin, cinco hombres Noé, Leo, Julio¹⁹³ y Ale. Previo a ellas, se consideró que los criterios para ser informantes fueran: 1) ser supervisores, interactuar con los niños en los diferentes juegos y 2) tener al menos de seis meses como empleado de Kidzania. Como se ve en el **Cuadro 5.2**, no todos cumplen con ellos. Eli y Ale tuvieron un puesto distinto, ambos fueron fotógrafos, les tomaban algunas fotografías a los niños en los locales y después se las ofrecían a los adultos; no todos cumplen con el criterio del tiempo, siendo muy distinto, como en el caso de Bruno, sólo tenía una semana de laborar en Kidzania Cuicuilco al momento de la entrevista. Aun con estas diferencias, proveyeron de información relevante sobre el curso de capacitación y la interacción en el juego por medio del guion.

Que fueran empleados de alguno de los dos parques de la Ciudad de México era indistinto para los intereses del trabajo. Siete de los entrevistados eran empleados del parque ubicado en Cuicuilco; sólo Kenia era empleada del de Santa Fe. Esa diferencia se debe al cómo fueron contactados. Noé y Leo fueron contactados por medio de un conocido en común.¹⁹⁴ A Kenia y Eli se les conoció en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional

¹⁹³ La entrevista a Julio fue un caso atípico por su edad y por ser una persona muda, pero no quise descartarla porque fue un ejercicio interesante.

¹⁹⁴ Ese conocido común era mi hermano. Noé y Leo eran sus compañeros en la Universidad Pedagógica Nacional.

Cuadro 4. Datos generales de entrevistas a supervisores.

	Noé. Primera entrevista, información sobre Kidzania 2013	Leo. Desagrado a Kidzania. 2013	Kenia. Patrocinadores y se aprende en el juego. 2013.	Eli. Proceso de reclutamiento y jerarquías. 21 años. 2017.
Familia, escuela, tiempo libre	<i>Estudia</i> Licenciatura en pedagogía.	<i>Estudia</i> Licenciatura en pedagogía	<i>Estudia</i> Licenciatura en sociología.	<i>Estudia</i> Licenciatura en sociología.
Previo y capacitación	<i>Se enteró del trabajo por</i> Reclutamiento en la universidad. <i>Motivo de trabajar</i> “Estar movido, sirve que me entretengo y me llevo un billete” <i>Curso de capacitación</i> Curso de inducción, centro de eduentrenimiento	<i>Se enteró del trabajo por:</i> Reclutamiento en la universidad. <i>Curso de capacitación</i> Muy rápido y escasa capacitación <i>Kidzania es</i> Un centro de eduentrenimiento. En su opinión es una idea robada a Francesco Tolucci.	<i>Se enteró del trabajo por</i> Una amiga. <i>Curso de capacitación</i> Curso de inducción, características de la empresa, trato con los visitantes, hacer un examen de evaluación. <i>Kidzania es</i> Un centro de eduentrenimiento.	<i>Se enteró del trabajo por</i> Página de internet y su primo. <i>Curso de capacitación</i> Un día. Información de la empresa, de la historia de fantasía. Reclutamiento, evaluación por dibujos y exámenes. <i>Recuerdo de niña</i> Visitó Kidzania por excursiones. Creía lo que decían. Choqué al estar del otro lado y ver la improvisación.
Trabajo, juego	<i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Año y medio <i>Juego en Kidzania</i> Juego de rol, desempeñar diferentes papeles. <i>Le gusta por</i> Se entretiene, se divierte con los niños. <i>Se aprende</i> A trabajar en equipo, relacionarse con otros, se fomentan valores y seguridad vial	<i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Año y un mes <i>Juego en Kidzania</i> Juego de rol, juego a ser adultos. <i>Desagrado</i> Inculcan o transmiten a ser consumistas. No se encontrarán con el mundo de Kidzania cuando crezcan. <i>Le gusta por</i> Sus compañeros, por divertirse con los niños y se acomoda a sus necesidades.	<i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Año y medio <i>Puesto</i> Entrenadora, entrenar a nuevos trabajadores. Supervisor, guías de los niños. <i>Se aprende</i> Sí, ella misma ha aprendido cosas. <i>Le gusta por</i> Pagan por jugar, trabajar con niños y trabajar con chicos de su edad.	<i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Periodo de verano 2017. <i>Puesto</i> Fotógrafa, tomar fotos a niñas, niños en las dinámicas. <i>Le gusta trabajo por</i> Percepción de los demás, ser un trabajo “light”, la amistad entre los jóvenes. <i>No volvería por</i> Las condiciones del trato al equipo de fotógrafos.

Continuación

	Julio. Entrevista especial: persona muda y videojuegos. 31 años. 2018	Bruno. Nuevo empleado, guion del juego y desencantamiento. 17 años (aprox). 2018	Alin. Recuerdo de la infancia, conflictos y sociabilidad. 19 años. 2018	Ale. Lenguaje corporal, seguridad y sociabilidad. 21 años. 2018
Familia. Escuela, tiempo libre	<p><i>Estudia</i> No, preparatoria máximo nivel de estudios.</p> <p><i>Tiempo libre</i> Videojuegos</p>	<p><i>Estudia</i> Bachillerato, carrera técnica en contaduría.</p> <p><i>Familia</i> Hermano, mamá, abuelo, abuela y tío.</p> <p><i>Tiempo libre</i> Menos, antes acudía al gimnasio. Fines de semana salida con amigos y su novia.</p>	<p><i>Estudia</i> Preparatoria, su cuarto año. Cuenta con carreta técnica en banca y finanzas.</p> <p><i>Familia</i> Papá, mamá, abuelo y abuela.</p> <p><i>Tiempo libre</i> Poco tiempo libre, escuela, trabajo y trayectos.</p>	<p><i>Estudia</i> Licenciatura en neurociencias.</p> <p><i>Familia</i> Papá, mamá, hermano y hermana.</p> <p><i>Tiempo libre</i> Practica Taekwondo, salidas con amigos poco recurrentes.</p>
Previo y capacitación	<p><i>Se enteró del trabajo por</i> Su hermano menor.</p> <p><i>Motivo de trabajar</i> Le gusta trabajar con niños y le entretiene.</p> <p><i>Recuerdo de niño</i> Lo visitaba a menudo con su familia y primos.</p>	<p><i>Se enteró del trabajo por</i> Compañeros de la escuela.</p> <p><i>Motivo de trabajar</i> Ser estudiante irregular, tiene más tiempo libre de escuela. Flexibilidad para trabajar y estudiar.</p> <p><i>Recuerdo de niño</i> De las mejores experiencias de su infancia. Recuerda hacer pizza en Domino's y programa de radio.</p>	<p><i>Se enteró del trabajo por</i> Intentarlo dos veces.</p> <p><i>Motivo de trabajar</i> Recuerdo de su infancia, quería trabajar en Kidzania y tener más tiempo libre.</p> <p><i>Recuerdo de niña</i> Cuatro visitas, dos con su familia y dos por excursión. Disfrutaba mucho estar en Kidzania</p>	<p><i>Se enteró del trabajo por</i> Internet y recomendación de una amiga.</p> <p><i>Motivo de trabajar</i> Recomendación de buen ambiente y tener un ingreso.</p> <p><i>Recuerdo de niño</i> No le interesaba La ciudad de los niños, recuerda pláticas de amigos.</p>
Trabajo, juego	<p><i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Cinco años</p> <p><i>Puesto</i> Zupervisor, animar y cuidar a los niños. Da instrucciones escribiendo.</p> <p><i>Problemas</i> Niños y papás se molestan por las filas. Niños le robaron kidzoz.</p>	<p><i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Una semana.</p> <p><i>Guion del juego</i> Dar bienvenida, explicar actividad. En su caso, decir a qué se dedica la empresa Excelsior y qué hace un periodista.</p> <p><i>Se aprende</i> Se inculcan valores, depende de cada zupervisor.</p>	<p><i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Cuatro meses.</p> <p><i>Problemas</i> Principalmente con los papás: pelea entre señoras y una queja por mal servicio.</p> <p><i>Le gusta por</i> La amistad con otros compañeros y por trabajar con los niños, lograr que disfruten su visita, aprendan y se lleven algo.</p>	<p><i>Tiempo de trabajar en Kidzania</i> Año y medio.</p> <p><i>Puesto</i> Animador en demostradores (cajas). Antes fotógrafo.</p> <p><i>Problemas</i> Principalmente los padres. Conflicto por las medidas de seguridad.</p> <p><i>Le gusta por</i> Niños disfrutaban su visita y ambiente con compañeros.</p>

Autónoma de México (UNAM).¹⁹⁵ Los demás entrevistados fueron contactados en la Plaza Cuicuilco.

Para realizar las entrevistas se acudió a la plaza entre las 14:30-15:30 hrs, debido a que es la hora de salida para los empleados del turno matutino, cuyo horario es de 8:00 a 15:00 hrs.¹⁹⁶ Hay dos periodos distintos en las que se realizaron. Las del 2013 forman parte del primer ejercicio de investigación. Se diseñaron para saber más sobre los parques y sobre la empresa, sirven para ver si esta información se les presenta de la misma forma o era enunciada igual ahora con otros entrevistados; al ser nuevamente revisadas, hay similitudes con las demás entrevistas sobre qué les gustaba de su trabajo y si podían aprender algo.¹⁹⁷ A partir del 2017 ya fueron contempladas con el interés de saber la perspectiva de los supervisores, retomando preguntas anteriores y agregando si de niños habían visitado algún Kidzania o la Ciudad de los Niños y cuáles eran sus recuerdos.

Una conversación con uno de los supervisores, el 2 de junio del 2017, ayudó a considerar preguntas sobre el reclutamiento, el salario, el eduentretenimiento, los recuerdos cuando lo visitaron de niños y los eventos:

- Es bien sencillo, sólo te hacen el examen psicológico y el antidoping [en tono de burla]. La edad para ser supervisor es de 16 a 24 años y dentro de los requisitos es ser estudiante”
- Les pagan alrededor de 1500 (no me dijeron si quincenales o mensuales). Entran a trabajar para tener algo de dinero “para tener para las pedas [...] aunque sigues siendo mantenido por tus papis[...] Si alguien desea vivir trabajando de este trabajo no les alcanza”
- No les dicen qué es el eduentretenimiento. Sólo saben que Kidzania es un centro de eduentretenimiento, donde niñas y niños pueden aprender algunas cosas jugando.
- “Me creía la idea de que era una ciudad de niños donde podía hacer lo que quisiera”
- Eventos del gobierno. Por parte de la SEP y el DIF, se organizan eventos para que niñas y niños de escuelas públicas [también de casas hogar] asistan a Kidzania. Cierran la entrada al otro público. Suelen ser los días lunes y sábado. Este lunes [28 de mayo del 2017] apenas había pasado un evento de la SEP.¹⁹⁸

¹⁹⁵ Kenia, aparte de amiga, era compañera de generación, compartimos algunas clases. A Eli la conocí por algunos eventos de la facultad.

¹⁹⁶ Se les veía salir del establecimiento a diferentes jóvenes en ese horario, algunos uniformados con una playera blanca con el logotipo en negro de Kidzania en alguna de sus mangas y pantalón de mezclilla, otros salían con su ropa juvenil. Julio, Bruno, Alin y Ale accedieron a ser entrevistados por tener tiempo disponible o porque estaban esperando a amigos.

¹⁹⁷ Ese trabajo para una materia de la carrera, elaborado junto con mi amigo Rodrigo. En ellas aparecerá su nombre.

¹⁹⁸ Esto lo registré el 2 de junio del 2017. En ese día visité la plaza para observar la llegada de los visitantes, saber el rango de precios de comidas en la plaza y así poder inferir en un gasto promedio por un día de visita en familia.

Las preguntas sobre su familia, a diferencia de las entrevistas de los niños, sirvió para empezar la conversación y establecer el *rapport*. A quienes se les preguntó, mencionaron que viven con sus padres, madres, hermanos y en ciertos casos con abuelos o tíos. Sus padres y madres se dedican a profesiones con algún título universitario, y otros a un oficio.

Gran parte de su tiempo lo dedican a sus actividades principales: la escuela y el trabajo. Como bien se dijo en esa plática previa, ser estudiante es uno de los requisitos para los postulantes. El grado, por la edad, es de educación media superior y superior. Todos mencionaron alguna institución pública: la UNAM, el Colegio de Bachilleres y La Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Su tiempo en la escuela es de 6 horas máximo diarias, pero, se suman el tiempo de traslado entre el lugar del trabajo y la escuela. En ambos turnos de trabajo de Kidzania, pasan dentro del establecimiento 6:00 hrs, que en ocasiones pueden extenderse por la temporada, por hacer otras actividades o esperar a que llegue el personal del siguiente turno.

Las ocupaciones de sus padres y madres y la asistencia a una escuela pública dan cierto panorama del perfil socioeconómico de los *supervisores*, el cual podemos clasificar de clase media.

Al sumar los tiempos, le dedican 12:00 hrs del día a ambas ocupaciones, y los tiempos de traslado pueden rondar entre media hora o una. Por esto, no es raro escuchar que tengan poco tiempo libre o dedican poco tiempo a las actividades recreativas. Los días en fines de semana, si pueden, son los que aprovechan para salir con amigos o con sus parejas.

Julio es la excepción de los entrevistados en estos dos puntos. Su nivel de escolaridad es de media superior y no asiste a ninguna institución educativa. Tiene más tiempo en su casa para dedicarlo al cuidado de sus mascotas, a cocinar o jugar videojuegos en el celular o en su computadora. Al ser una persona muda, las interacciones cara a cara con otras personas le resultan difíciles, hay una torpeza en la comunicación, los otros deben interpretar sus gestos con cierta paciencia. Esa torpeza de interacción se elimina al jugar en la computadora, se comunica con los demás por medio de la escritura.¹⁹⁹

Entre todos mencionaron tres formas para enterarse de las vacantes de trabajo en Kidzania. Noé y Leo fueron reclutados en la universidad en el 2012, año en que fue inaugurado Kidzania Cuicuilco. Eli y Ale, antes de acudir a las entrevistas, vieron la información en la página de

¹⁹⁹ Esto facilitó la realización de la entrevista. El tomó las hojas de mi guía, respondía algunas preguntas que se encontraban ahí. Al no tener una velocidad de escritura “promedio” de un adulto, evite que respondiera las veinte preguntas, yo le preguntaba, leía lo que escribía y le pregunta para saber si había interpretado correctamente.

internet. La más relevante es por medio de conocidos que ya eran parte del personal, aun cuando se consultara la página.

C: ¿Cómo te enteraste del trabajo?

B: Tengo, aproximadamente, tres compañeros que trabajan aquí. Ellos me sugirieron el trabajo porque les daba la facilidad de trabajar y estudiar al mismo tiempo.

C: ¿Por qué les da facilidad de estudiar?

B: Yo soy un estudiante irregular en la escuela, no tenemos las nueve materias, tengo seis materias por semestre. [...]. Tuve que meter seis materias porque me fui atrasando y tuve que reducir mi carga para que así me dejarán inscribir. Así, lo que tenía de tiempo libre lo podía dedicar al gimnasio y [ahora] a trabajar.²⁰⁰

Entre los motivos, se destacan las recomendaciones de los amigos, flexibilidad de trabajar y estudiar, el ambiente de trabajo, aprovechar algo de su tiempo libre para conseguir un trabajo y un ingreso. El salario, de acuerdo con los entrevistados en 2018, oscila entre \$1,200 \$1,500 quincenales (nunca precisaron la cantidad) por trabajar cinco horas de seis días a la semana, el cual destinan para ciertos sus propios gastos: escuela, ropa, salidas. Considerando esa cantidad, su salario mensual es de \$3000, equivalente a 1.12 salario mínimo mensual.²⁰¹ Alin se quejó por su salario, lo considera poco, ya que gran parte lo gasta en el transporte y en anteriores empleos ganaba más.

Todos ellos forman parte de las primeras generaciones de niños y niñas mexicanos que asistieron a La Ciudad de los Niños en Santa Fe. Lo visitaron por las excursiones escolares, las excursiones de cursos de verano o en paseos familiares. Al recordar su experiencia de niños, narraban haberse divertido, disfrutar de los juegos y cuáles eran sus favoritos:

C: ¿Cuándo eras niño visitaste Kidzania o la Ciudad de los niños?

B: Sí, lo visité cuando era La Ciudad de los Niños.

C: ¿Te acuerdas cuándo fuiste? ¿Fue por una excursión?

B: Por una excursión de la escuela. Me parece que fue en el 2007, 2006.

C: ¿Qué recuerdas?

²⁰⁰ “Entrevista Bruno”. Realizada el 28 de marzo del 2018.

²⁰¹ Durante el 2018 el salario mínimo mensual en México era de \$2686.15

B: Recuerdo la actividad de Domino's donde ellos te ponían hacer, bueno, te enseñaban hacer la pizza. Que de hecho es el Kidzania de Santa Fe, ahí es donde fui.

C: ¿Qué más recuerdas?

B: Recuerdo también algo de un radio, no recuerdo cuál era. Ellos te daban un guion, tú tenías que hacer una entrevista. Además, te daban el disco de la entrevista. También trabajabas de repartidor de periódico.

C: ¿De niño te agradó ir?

B: Sí, es de las mejores experiencias que tuve. Yo de pequeño era más extrovertido, me gustaba más socializar, podía estar de aquí para allá. Y creo que Kidzania fue una buena opción para que yo pudiera hacer diferentes actividades sin la necesidad de estar exponiéndome, no sé, ejemplo un parque, hay diferentes cuestiones que como padre te hacen preocupar por un niño, por ejemplo, las personas que se ponen a tomar en el parque, cosas así.

C: Cuestiones de seguridad.

B: Ajá, en Kidzania nos tenían más seguros.²⁰²

C: ¿Qué fue lo que te ayudó a decir “Tengo ganas de trabajar aquí”?

Al: Que yo de chiquita vine, eso fue lo que más me gustó, siempre había querido regresar, pero no había podido. Pues estar aquí, jugar y trabajar a la vez es algo muy padre.

C: ¿Cuántas veces fuiste?

Al: Como cuatro.

C: ¿A la Ciudad de los Niños o a Kidzania?

Al: No, a la Ciudad de los Niños en Santa Fe.

C: ¿Fue por la escuela o por otras razones?

Al: La mitad y mitad, dos por escuela y dos por familia.

C: ¡Órale! ¿Qué recuerdas?

A: Me acuerdo mucho de *Barbie*, de hacer perfumes, me gustaba mucho, el túnel de Chester Cheetos estaba muy padre, cuando haces tú Coca [-Cola], tu pizza, trabajabas en DHL como repartidor, heladero, hamburguesero.

C: Vaya, recuerdas mucho.

Al: Ajá, En el supermercado (no recuerdo qué supermercado era) estaba super interesante con la cajita registradora y todas esas cosas, estaba muy padre.

C: O sea ¿Sí te gustó ir a ti de niña?

Al: ¡Sí! [con una sonrisa y riendo]

C: Lo disfrutaste mucho.

²⁰² Ibid.

Al: ¡Mucho! Yo creo que por eso quise regresar.²⁰³

La experiencia de niños y niñas es uno de los principales motivos para que Kidzania sea una opción de trabajo: si se divirtieron de niños, es probable que lo vuelvan a disfrutar siendo jóvenes.

El proceso de reclutamiento para ser admitidos inicia desde que acuden al parque a una entrevista de trabajo, los evalúan, les indican qué puestos están vacantes y después inician su capacitación como empleados con un “curso de inducción”. Eli describió a detalle esa primera entrevista:

E: [...] nos dijeron esa vez que sólo quedaban puestos en el área del comercio, es una de las zonas en las que se divide el trabajo en Kidzania. Es industria, que son los que tienen la relación con los niños llevando las dinámicas; los de comercio, se agrupan diferentes cosas, sobre todo venta de *souvenirs* en las pequeñas islas que tienen al interior de Kidzania Cuicuilco. Pero también tiene esta parte de venta fotográfica, fue en la que a mí me admitieron porque les mencioné que yo tenía esas cualidades.

[...] No sé si fue ese mismo día, nos pidieron que nos dibujáramos a nosotros mismos. Bueno, no a nosotros mismos, perdón. Nos pidieron dibujar a una persona del mismo sexo, en una parte de la hoja en blanco y al reverso a una persona de tu mismo sexo. A los dos les tenían que hacer una historia. Y que dibujaras una casa, me parece. Y ya, te daban las hojitas, tú llenabas todo. Después me pasaron, como a una la sala de entrevistas donde me recibieron mis papeles, no me dijeron mucho, no preguntaron mucho, más que cuántos años tenía, por qué me interesaba entrar y mi disponibilidad de horarios; anotaban cosas, revisaban la solicitud y marcaban algunas cosas, sobre todo si vivíamos cerca (hicieron un énfasis en qué tan cerca o lejos vivíamos) y el turno.²⁰⁴

El curso de inducción consiste en pláticas sobre: la historia de Kidzania (cuándo y quién la fundó y el número de centros con los que cuenta), el mito fundacional, que son un centro de edentretenimiento, las misiones y objetivos de la empresa, protección civil y el trato con los visitantes. Algunos recibieron este curso por tres o cuatro días, otros en un sólo día, la diferencia se debe a la temporada en la que fueron contratados. De la historia nombran que la idea y el fundador es Xavier López Ancona, el primer centro fue la Ciudad de los Niños en Santa Fe. Repiten el relato de que Kidzania fue fundada por los niños para independizarse de los adultos, establecen sus derechos y que hay guardianes que los protegen.

²⁰³ “Entrevista a Alin”. Realizada el 29 de marzo del 2018.

²⁰⁴ “Entrevista a Eli”. Realizada el 14 de diciembre del 2017.

Donde vale la pena ahondar es sobre sus explicaciones de eduentrenimiento y el trato con los niños. “Kidzania es un centro de eduentrenimiento” es la respuesta inmediata al preguntarles ¿En qué consiste el juego? o ¿Qué es Kidzania?, distinguiéndolo de ser un simple parque de diversiones: “[...] en el centro niños y niñas pueden aprender acerca de los oficios y profesiones”, “pueden aprender valores”, “pueden aprender que las empresas son tanto para conseguir un trabajo o consumir algún producto o servicio”. No obstante, ninguno sabía de dónde retomaban esta idea de eduentrenimiento, simplemente les es transmitida la definición de la empresa:

C: ¿De qué se trata el juego en Kidzania?

L: Es un centro de eduentrenimiento, que es aprender jugando. Los niños realizan juegos de roles, jugar a ser adultos. Por ejemplo, ser paramédicos, bomberos, policías. Como toda una ciudad, por ejemplo, aquí en el Distrito Federal, y puedes encontrar diferentes establecimientos, muchos establecimientos, como son Liverpool, Sanborns, Domino’s Pizza. En fin, no terminaría si te contara todo.²⁰⁵

C:-Ahora pláticame en qué consiste el juego.

K: Kidzania es un centro de eduentrenimiento a base el juego del rol. Ahí hacemos que los niños, a base de juegos educativos tomen el rol de un adulto y distintos trabajos. Para que sea una experiencia única tienen campo laboral, y desarrollan también habilidades [...].²⁰⁶

C: ¿Qué les dicen acerca de Kidzania?

Ale: Como tal no es un parque, es un centro de eduentrenimiento. Esto es porque, si bien son atracciones, al mismo tiempo jugando los pequeños también están aprendiendo. Todas las actividades están guiadas por mis compañeros, ellos les dan una información sobre lo que están desarrollando. Ejemplo, si son policías: qué es un policía, qué normas deben de seguir, de qué es lo que se encarga y de qué no debe hacer. Igual si es piloto o ingeniero.²⁰⁷

Su interacción con los niños está regida por dos reglas de modales. Primero, tener el menor contacto físico con ellos, sólo para ayudarlos con los atuendos o a manejar algún instrumento, siempre dándoles aviso de que van hacer y pidiendo su permiso. Segundo, al estar basada en la fantasía de ser una ciudad donde los niños son adultos, su trato debe ser como tal. Se les dirige la palabra nombrándolos: “*señor o señorita nunca por pequeño, pequeña, chamaco o chamaca, ni*

²⁰⁵ Ramírez Tovar, José Rodrigo; Rodríguez López, Carlos David. “Entrevista a Leo”. Realizada el 8 de noviembre del 2013.

²⁰⁶ “Entrevista a Kenia”. Realizada el 12 de noviembre del 2013.

²⁰⁷ “Entrevista a Ale”. Realizada el 14 de abril del 2018.

por su nombre”. Según ellos, esto se debe a que ellos son los habitantes de la ciudad y hay que tratarlos como tal.

Conforme adquieren experiencia y conocimiento en su trabajo, distinguen la organización de los parques y de la propia empresa. Internamente, se divide en cuatro áreas o distritos; 1) industria, conformado por los diferentes juegos; 2) comercio, la venta de artículos, fotos; 3) aeropuerto, la taquilla y recepción de los visitantes y 4) alimentos y bebidas. En todas ellas hay una jerarquía de puestos: todos los jóvenes son contratados como *animadores*, inclusive así son contratados los *supervisores*; después hay un *coordinador* de cada distrito para apoyar a los animadores; también cada distrito cuenta con un *gerente* para indicar los objetivos y hablar de los resultados. Cada “centro” tiene un *alcalde*, quién es el gerente general. El puesto más alto es el del presidente de Kidzania, puesto de Xavier López Ancona. Si su ambiente simula ser una ciudad, la organización es nombrada de tal forma de simular la organización de un gobierno de una ciudad.

Igualmente, tienen el conocimiento del papel de los patrocinadores o socios comerciales. Éstos se encargan de proveer los instrumentos, equipos y productos necesarios para los juegos y se deben encargar de la fachada de sus locales. A cambio de esa renta, Kidzania diseña un guion para cada dinámica de juego. Argumentaron que el motivo de los patrocinadores es que el público al recordar su experiencia, sean niños o adultos, puedan preferir consumir sus productos y su marca. De hecho, en el curso, les explican que esa presencia es de las principales fuentes de ingreso.

Se ha dicho que los juegos: tienen el propósito de un aprendizaje, la forma en la que se refieren a los niños y niñas es con los apelativos de “señora” o “señorita” y que en todos hay un guión. Esa es parte del trabajo del *supervisor*: jugar con los niños para hacerles creer que están en una ciudad donde son los principales habitantes y ellos son adultos, todo siguiendo un guión de presentación, las reglas de tacto (evitar tener el menor contacto posible) y de qué dinámica realizar. Aunque no sean verdaderos *ingenieros*, *doctores*, *médicos* o *actores*, tienen que asumir sus papeles, así se logra tener el efecto de que los niños también tomen en serio los diferentes roles:

C: ¿Tú sí consideras que trabajas y juegas al mismo tiempo?

Al: La verdad yo sí lo hago. Tengo compañeros que no lo hacen porque les fastidia y en el momento que no te gusta tu trabajo, ya no lo disfrutas. Y si estás aquí es por algo, dices “mejor a disfrutarlo”, bueno, yo creo es mejor disfrutarlo. Verlo como que estás jugando, todos los días te disfrazas de algo diferente y le haces creer a los niños que es real y, pues, tú tienes que creértelo también.²⁰⁸

²⁰⁸ Entrevista a Alin.

Los *guiones* de los juegos les ayudan a tener *control sobre la situación*: utilizando el lenguaje kidzaniano, mencionando algunos datos sobre el oficio y la profesión que los niños desempeñarán y dar paso al desarrollo de la actividad. Algunos hacen preguntas como parte de su estrategia para atraer la atención de niños y niñas. Al ser parte de la rutina de los juegos, lo pueden repetir como lo dicen la mayoría de las veces, aún los fotógrafos quienes observan el desarrollo:

E: [al preguntarle que había visto en los juegos y si podía describir alguno que más recuerde] Les dicen “*Kai* señores, pasen por aquí, les voy a pedir que me enseñen su brazalete” Se forman en uno en uno para marcarles el brazalete. Los pasan a la zona del avión “Se van a sentar de este lado y les voy a explicar...” les hacen preguntas introductorias. “*Kai*. A nombre de Kidzania Cuicuilco y a nombre de, creo que en este caso era *Aeroméxico*, les damos la bienvenida, esperando que tengan un día muy productivo”. Empiezan con una pregunta “¿Alguno de ustedes ha viajado en avión?” Como que a veces los niños sí participan, depende también de las edades “¿A donde ha viajado señor? ¿Y usted?...” así van los niños enunciando. “¿Ustedes saben qué es esto? Es una cabina... Lo que vamos a hacer es que ustedes van a manejar este avión. Estos botones sirven para esto, ustedes van a mover el manubrio para darle dirección al avión”. Y la actividad era pasar el avión a través de unos rectángulos, lo único que tenían que hacer era mover el manubrio. Les indicaban que a veces prendía una lucecilla del tablero y es cuando ellos tenían que presionar el botón y subir o bajar una palanca. Les explican que era un piloto y un copiloto y los hacían decidir quién iba ser el piloto o el copiloto, en el sentido de si iban hermanos, primos o en pareja, les ponían a correr el juego.²⁰⁹

C: En qué consiste esto del guión.

B: Ellos te explican “Nosotros tenemos que explicarles qué es un periódico, qué es un reportero”. Por ejemplo, en mi establecimiento [de Excelsior] hay un pizarrón grande donde viene esa parte que tienes que decirles.

C: ¿Es un cierto diálogo?

B: Ajá, lo primordial.

C: Y qué se les dice en específico a los niños.

B: Por ejemplo, de reportero yo les digo: “Un periódico es un medio de comunicación escrito que se imprime todos los días dándonos a conocer la información más importante o más relevante de los últimos días”. Después lo qué es un reportero “Un reportero es una persona encargada de recopilar la información de las noticias, de opiniones, detalles específicos de sucesos importantes.

C: ¿Qué les dicen ahí [en el local de bomberos]?

Ale: Pues les dan una introducción; de dónde surgieron los bomberos, fue en Roma, qué es un bombero, de qué se encarga, no sólo se encarga de apagar incendios, sino también se encarga de unas funciones de protección civil, de evacuar algunas personas durante algunos desastres, ser también rescatistas, cuál es la instrumentaria que utilizan, ya sea la manguera, el camión de

²⁰⁹ Entrevista a Eli.

bomberos, el casco, la ropa porque es ropa especial. Después de eso, se les da un paseo y hacen una actividad en la que tienen que apagar un edificio en llamas.²¹⁰

Asimismo, tienen que tomar en serio el papel de vigilar que se respeten las reglas de Kidzania. Los *centros*, al ser una ciudad, cuentan con un sistema económico que hay que respetar, si los niños no cuentan con dinero suficiente para participar en algunos juegos, se les dice “señor, tiene que encontrar un trabajo” hasta obtener su ingreso. Tienen que lidiar con los tutores, recordándoles que *la ciudad* es una ciudad para niños, los adultos no pueden entrar a gran parte de los juegos, siendo una de las reglas principales del juego. A la vez, supervisan el comportamiento de niñas y niños en cada juego, pedirles que vistan correctamente o se apeguen las indicaciones de manejo o incluso que no se roben los kidzoz.²¹¹

N: te puedes encontrar el clásico niño riquillo, que llega y quiere mover, porque siente que tiene dinero, tienes que hacer lo que él dice. Te voy a contar algo muy chistoso. Una vez yo estaba en un establecimiento de la CFE, entonces yo paso mi actividad, les estoy explico a los niños, pero uno de los niños...bien vestido, pantaloncito, así como entubaditos, camisa abierta hasta acá – señalando el pecho- con un peinadazo así súper espectacular. Le digo: “Señor es momento que salgamos a realizar a la actividad, se tiene que poner el chaleco y el casco, porque somos la CFE y pues para cuidar su seguridad obviamente tiene que usar el equipo”. Voltea y me dice: “Oiga señor, tardé dos horas haciendo mi peinado ¿usted cree que me voy a poner ese casco?”. Le digo: “Bueno señor si usted no quiere ponerse el casco de seguridad, no puede realizar la actividad, le voy a pedir que abandone el establecimiento”. “Ok, ya dámelo”. Llega se lo pone chueco... salió, regresó de la actividad: “Me puedes pagar por favor” “Claro” le doy su dinero y se va. En todos los establecimientos hizo lo mismo, el señor no se quería poner el casco porque se tardó dos horas en hacerse su peinado.²¹²

C: En tu caso, que estás en transportes, ¿Me podrías platicar lo que sucede en el juego?

Al: En circuito o licencias, se tiene que apegar a las reglas.

C: ¿Cuáles reglas?

Al: Les comentamos que en toda ciudad hay reglas. Para sacar la licencia tienen que tomar un curso de manejo, se les explican las señalizaciones, por dónde se tiene que cruzar la calle, respetar semáforos, camiones de emergencia, escuelas, velocidades, cómo encender un carro, que no está bien chocar, no está bien insultar, no está bien aprovecharse de ciertas situaciones. Posteriormente se les da la licencia para que puedan manejar en el circuito. En el circuito estamos nosotros, si vemos que ellos infringen alguna cuestión que se les explicó, se les retira la licencia, se les sanciona

²¹⁰ Entrevista a Ale.

²¹¹ Julio escribió que parte de su trabajo era cuidar a los niños, le pregunté ¿por qué cuidarlos? De que no se robaran los kidzoz, respondió en la hoja. En una ocasión, acompañó a una niña más pequeña al baño, los demás aprovecharon para tomar los billetes. Se rió y se alegró bastante cuando interpretaba y cuando logré descifrar que sucedió.

²¹² Ramírez Tovar, José Rodrigo; Rodríguez López Carlos David. “Entrevista a Noé”, Realizada el 8 de noviembre del 2018. Por la descripción, ese “señor” posiblemente ya era un adolescente de 14 a 16 años.

una hora sin poder manejar, tienen que recogerla donde la tramitaron y tiene que pagar una multa. Se les enseña que no tiene que sobrepasar las normas de una ciudad.²¹³

A pesar de tener algunos conflictos con los niños, no los consideran los principales causantes de los contratiempos sino a los tutores, en especial los papás y las mamás que acompañan a sus hijos. Suelen molestarse por estar formados y esperar algunos minutos para entrar algún juego,²¹⁴ demandan ser bien atendidos pues pagaron por ese servicio.

En la entrevista surgieron algunos ejemplos de los problemas con los que han lidiado entre ellos: un trato de “servidumbre” por parte de una señora (entregaba empaques vacíos esperando que la *supervisora* los tirara en el bote); una pelea “a cachetadas” entre dos mujeres; una queja de que no invitaran a los niños a los juegos; la exigencia de otro descuento en la compra de las fotografías.

El conflicto de Ale tiene que ver con las medidas de seguridad del parque:

C: ¿No te ha tocado tener un pleito alguna vez?

A: Sí, muchísimas. En el área en la que estoy es la que se encarga de estar escuchando todas las quejas.

C: ¿Alguna que recuerdes mucho?

A: Tenemos un sistema de seguridad en el que con un brazalete todos quedan vinculados en un mismo grupo, eso lo que asegura es que un niño no se puede retirar del centro si no es con los adultos con los que llegó. En este caso, la mamá llegó a traer a su hijo y quien quería venir a sacarlo era su papá, por “x” o “y” situación. Como no se tenía certeza si ese adulto era el papá del menor, no se le permite la salida y hubo una queja respecto a eso.

La indicación para evitar que se agraven las discusiones es escuchar un momento la queja, intentar dialogar con el cliente para lograr una solución y, en caso de que no vean una mejora, decirles “permítame un momento, llamaré a mi supervisor”.

Al tener que interactuar con diferentes niñas, niños, hombres y mujeres, los *supervisores* pueden identificar quiénes son los que visitan a menudo. Coinciden en que es un lugar caro y que asistir regularmente es accesible sólo para personas con un nivel de ingresos alto dado el costo de la entrada, la comida, los recuerdos y los *pasaportes* (la membresía especial de Kidzania). Estos niños y niñas pueden asistir una vez o dos veces a la semana y los identifican fácilmente, pues

²¹³ Entrevista a Alin.

²¹⁴ Así lo escribió Julio, tanto niños y adultos se molestan por estar formados y ver las filas.

saben en dónde se encuentran los diferentes juegos y portan sus pasaportes. Niños y niñas de familias con niveles de ingresos más bajos, lo visitan por los descuentos que les ofrecen a las escuelas públicas, por eventos especiales de algunas instancias públicas, entre otros. A estos niños los *supervisores* los identifican porque son quienes preguntan sobre las ubicaciones y sobre los juegos. En ciertas ocasiones con las administraciones gubernamentales se hacen acuerdos para promover las visitas de aquellos niños que no pueden costearlo:

N: [le preguntamos que si escuelas de la Ciudad de México o de otros Estados de México visitaban más Kidzania] Hace unos tres meses hubo una campaña de la delegación Tlalpan, en la que todos los niños con promedio arriba de nueve podían visitar el centro totalmente gratis. Entonces había pancartas por todos lados “Sí eres niño talento visita Kidzania Cuicuilco”. Eran días en los que el parque estaba abarrotadísimo de niños, todos los niños que iban estaban uniformados y decían “Es que vengo de la escuela tal y venimos porque tenemos buen promedio” todos los niños que visitaron el parque tenían promedio mínimo de 9.5, 9.4, todos. Era mayoría de escuelas públicas, pero también tuvimos visita de niños talento de escuelas privadas, porque era una campaña de la delegación Tlalpan, no especificaron en su propaganda sólo escuelas públicas o escuelas privadas, había de todo.

A quienes se les preguntó si con sus visitas, niñas y niños podían aprender algo, la mayoría asumieron que así era. Se puede aprender a trabajar en equipo, a divertirse juntos, valores y respetar a los demás, educación vial. Consideran que hay ventaja al asistir ya que pueden tener un mejor conocimiento sobre profesiones y oficios los cuales pueden desempeñar cuando sean adultos. Incluso, consideran que ellos mismos han aprendido algo, ya sea trabajar en equipo, sobre las actividades del juego o mejorar su expresión tanto corporal y verbal.

Leo estaba en desacuerdo con que los niños pudieran aprender varias cosas, si acaso algo de educación vial o reciclaje. Desde su postura, lo que hace la empresa Kidzania es inculcar a niños y niñas el consumismo y “adiestrarlos” para trabajar para vivir. Y desde su perspectiva es un engaño, pues, cuando crezcan, no van a encontrar un mundo igual, será mucho más difícil desempeñarse en un trabajo. Con el guión, al dar la bienvenida a nombre del socio comercial, tratan de impactar el inconsciente de los niños. Y la idea de la ciudad de los niños, Xavier López Ancona se la robó a *Francisco Tolucci*, un italiano que ideó un proyecto político sobre la urbanidad y la infancia.²¹⁵ Ale, comparte la opinión sobre el ambiente capitalista, sin embargo, los niños “no lo ven de esa forma” pues eso es algo que se percibe cuando se es más grande.

²¹⁵ Se refería a Francesco Tonucci, quién creó el proyecto de la Ciudad de los Niños. Se le dedica un breve espacio en las conclusiones.

Saber qué no les agrada y qué les agrada del trabajo nos puso de relieve los motivos por los que siguen trabajando como supervisores y nos brindó información sobre los puestos que no implican tanta interacción con los visitantes. No les agradan los conflictos con los adultos y el guión mecánico. Les agrada divertirse con los niños, ver que disfruten su estancia, que ríen, corran y digan varias ocurrencias, que al final salgan felices; les agrada hacer algo por ellos. Además, ese trabajo les permite convivir con otros jóvenes de su edad. Esto es algo notable, en los días que se hicieron las entrevistas, se veían a diferentes grupos de ellos, irse juntos o reunirse en la parte trasera del estacionamiento, sentándose en una jardinera para platicar:

C: Ya estamos a punto de terminar. ¿Te gusta trabajar ahí?

K: Sí.

C: ¿Por qué?

K: Aparte de que te pagan por jugar... he aprendido hacer muchas cosas, un tanto de historia, de cocina... Me gusta trabajar con niños. No me gusta el sistema robotizado que todo deba ser exactamente igual, te robotizan para dar las indicaciones. Tiene beneficios, me dan permisos. Y trabajo con chicos de mi edad.²¹⁶

C: ¿Qué te gusta de tu trabajo y qué no?

Al: Qué no me agrada, el salario. Realmente no me agrada, sería uno de los motivos por los que me saldría, estaba acostumbrada a ganar muchísimo más. Pero este trabajo te hace quedarte por las amistades que haces, eso influye a que no te vayas; contratan a puro chavito, puro joven de tu edad y se te hace muy divertido, porque los saludas, saliendo de aquí se van a otro lado y te despejas, a lo mejor, por eso no me he ido, sino ya me hubiera ido. Me gusta que, sea como sea, a lo mejor no te recuerden como tal, pero, en cada actividad dejas algo en un niño, no sé si se lo llevan allá fuera o si sí, ya pusiste tu semilla en algo bien, para hacer algo para un cambio.²¹⁷

C: Para terminar, ¿cosas que te agradan y te desagradan de tu trabajo?

Ale: Como tratas mucho con los visitantes, es una empresa de servicio. En este caso, a veces es muy divertido las ocurrencias que te pueden decir los niños y pues igual puedes bromear con ciertos visitantes. Al igual, te da mucha satisfacción ver la cara de los niños cuando salen totalmente divertidos o ilusionados porque es una experiencia agradable para ellos. *Contras*, por lo mismo que es una empresa de servicios, tienes que cuidar mucho la imagen y el trato hacia los visitantes, y obviamente, en empresas de ese tipo, va a haber visitantes que a pesar de que se les brinde el mejor servicio siempre van a ver algo malo o van a tratar de buscar algo malo para hacer algún pleito.²¹⁸

²¹⁶ Entrevista a Kenia.

²¹⁷ Entrevista a Alin.

²¹⁸ Entrevista a Ale.

Eli hizo mención a las diferencias de trato con el personal. Los *supervisores* perciben su trabajo como un trabajo “*ligh*”, sencillo, nada complicado. En cambio, a ella y todo el equipo de fotógrafos si no cumplían su cuota de ventas se les condicionaban su hora de salida y su hora de comida.

En síntesis, con estas entrevistas, en Kidzania hay una formación en cada uno de sus empleados para llevar a cabo su juego y su fantasía. Hay un proceso de selección con las evaluaciones y los distintos requisitos. En el curso de capacitación le es inculcada la historia, el modo de relacionarse con los visitantes y que trabajan en un centro de “eduentretenimiento”, un lugar donde los niños aprenden y se divierten, un discurso que hacen propio en su papel de supervisor u otro. El haber visitado La Ciudad de los Niños fue una influencia en su decisión de trabajo, conjuntamente de ser motivados por algún conocido. Tienen instrucciones de comportamiento que deben seguir, con el guion y con la indicación para resolver los líos, son reglas que les indican cómo controlar sus emociones dependiendo de las personas que tienen en frente, instrucciones para ser *actores cínicos* de la dramaturgia kidzania. En su desempeño, asumen el papel de *encantadores* que es estimulado por las reacciones que tienen los niños. A su vez, son estimulados a continuar trabajando por la convivencia con más jóvenes.

4.3.- *El mundo de fantasía y el mundo de trabajo.*

Niñas, niños y supervisores son agentes primordiales para el desarrollo del juego en los establecimientos de Kidzania. Ellos participan en dos diferentes posiciones donde se marca la diferencia de su *situación biográfica*²¹⁹: como infantes, su acento de realidad se dirige al mundo de fantasía que les posibilita realizar acciones de un adulto; por otro lado, los otros son jóvenes quienes han decidido trabajar en los parques para tener un ingreso monetario, tienen que estimular la diversión de los niños y vigilar el cumplimiento de las reglas. Por eso, este juego se percibe desde dos mundos: el de fantasía y el mundo del trabajo.

Las entrevistas a niñas y niños tienen la ventaja de poder considerar a una población que no acude frecuentemente a Kidzania, si lo hacen es por la intervención de escuelas y las administraciones gubernamentales para posibilitar su visita. Con las entrevistas a supervisores, a pesar de diferenciarse por el tiempo, se ve una continuidad en la información que comparten sobre

²¹⁹ Recordando que la situación biográfica, según Schütz, es la trayectoria de vida de los actores, sedimentan las experiencias, las relaciones con otros individuos, formando cierto acervo de conocimiento que le es propio y lo colocan en una posición para definir diversas situaciones en el *aquí* y el *ahora*.

lo que es Kidzania, sobre su formación y sobre cómo asumen su papel como instructores de los juegos.

En los principales lugares donde interactúan niños y niñas, su casa y la escuela, perciben que su acción está limitada. Ayudan a ciertas tareas de limpieza y a cumplir con ciertas obligaciones en su hogar y en la escuela las clases pueden serles aburridas, al estar “inmovilizados” copiando en sus cuadernos, soportar algunos tratos de sus profesores. Son los principales lugares que les demanda tiempo y donde tienen que seguir con indicaciones de adultos. Además, aun con el tiempo libre suficiente, sus condiciones de juego se limitan a jugar con la compañía de hermanos y primos que vivan cerca, si no, tienen que jugar solos.

Estas condiciones y los gustos de cada niño o niña ayudan a comprender por qué disfrutaban su visita a Kidzania. Sus relatos de aquellos días consisten en platicar todo lo que pudieron hacer: manejar un carro, hacer perfumes, chocolates, ser bomberos, recorrer un laberinto, entregar productos. Los kidzos que reunían, era parte de lo que ocurría, obtener por medio de los juegos y gastarlo en la compra de artículos o para entrar a otros juegos; con cierta destreza, algunos lo obtenían de otra forma, pidiendo a sus compañeros o revendiendo lo que compraban. Ahí, el margen de su acción se amplía a gran escala. Si disfrutaron ese día por todo lo hicieron, ese disfrute mejora porque les permite tener mayor sociabilidad con sus amigos y con su familia, es un placer por estar juntos y por jugar juntos (algo que no es exclusivo en Kidzania, está presente en otros juegos y actividades de ocio).

Su atención está dirigida totalmente a los juegos y a divertirse. Ellas y ellos recuerdan parte de las instrucciones de los juegos, mas no recuerdan del todo el guión de los supervisores. Si mencionaron alguna marca o empresa que auspicia el juego, era porque ya las distinguían antes de su asistencia. No ven a Kidzania como un lugar donde puedan aprender, debido a que el principal sitio donde van a aprender es la escuela y ambos lugares son muy diferentes. Entre los relatos hay una diferencia del *acento de realidad* acerca de Kidzania, notable con las respuestas “me subí a los bomberos” traduciendo su experiencia similar a una feria con sus atracciones y traducida desde el sentido común; y la respuesta “fui al estadio de fútbol”, se sumergían en los papeles de los juegos, su acento se posicionó en la fantasía.

Por su parte, los y las jóvenes *supervisores* dedican su tiempo a la escuela y a su trabajo, considerando el tiempo consumido por los traslados entre estos lugares y su casa. Su tiempo libre se sacrifica, por su decisión de trabajar para obtener un ingreso económico; siendo los fines de semana los días para la sociabilidad con sus amigos o con sus parejas. Aparte de poder tener un

ingreso propio, son influenciados para trabajar en Kidzania por las recomendaciones de amigos y por la flexibilidad de tiempo. Estas relaciones interpersonales de amistad son un motivo que los impulsa a tomar su decisión de ingresar a trabajar y para continuar siendo empleados.

Sus recuerdos de La Ciudad de los Niños son parecidos a los de las niñas y los niños entrevistados. Era un lugar divertido, incluso, en algunos casos, de las mejores experiencias de su infancia; donde hicieron una pizza, un refresco, fueron policías, condujeron un programa de radio, aprendieron del cuidado de los animales. Y también les gustaba conseguir el dinero. Estos recuerdos de ser una experiencia entretenida y divertida, que quizá pueda volver a experimentarse como trabajador, hace que Kidzania se convierta en una opción de trabajo viable.

La formación de los empleados tiene tal organización que hace que todos ellos, incluso quienes tienen cierto desagrado por su trabajo o por la empresa, formulan las mismas respuestas: “Kidzania es una empresa fundada por Xavier López Ancona...”, “Kidzania no es un parque, es un centro de eduentretenimiento, los niños aprenden mientras juegan...”, “ Los socios comerciales proveen de los instrumentos...”, “Kidzania, es una ciudad donde los niños son los habitantes, por eso se les trata como adultos”. Es comprensible ya que están en el establecimiento treinta horas a la semana. Y no son opiniones que resulten de un proceso reflexivo.

Las réplicas de las y los *supervisores* son respuestas sobre la imagen que tiene Kidzania, definida desde su imagen corporativa y difundida hasta los supervisores. Su curso de capacitación es un proceso de socialización sobre la historia, valores y actitudes.

Al permanecer seis horas en el establecimiento, tienen la presión del personal superior, sean los coordinadores y los gerentes del área o de los visitantes, sean infantes o tutores. Con todos ellos tienen que controlar sus comportamientos, sus emociones, así evitar que las situaciones tengan una interrupción difícil de manejar. Con los niños y niñas, comportarse para que la situación del juego tenga la impresión de ser divertida, estimulante y lograr el efecto dramático de estar en la ciudad de los niños; con sus superiores y adultos, evitar mostrar enojo o disgusto. Lo hacen siguiendo las reglas de trato y las reglas del juego.

Los dos aspectos que les agradan de su trabajo son el estímulo de los niños, niñas y de sus compañeros. Al describir su trabajo denotan el carácter irreal del juego: tienen que vestirse y actuar como alguien distinto y hacerles creer a sus visitantes que son adultos; ellos asumen su papel en serio no por que sigan totalmente las reglas y las instrucciones sino al ver las reacciones de disfrute de los niños, por ello consideran que pueden hacer algo por ellos siendo un estímulo para llevar a cabo su trabajo, ligado a sus recuerdos de la infancia cuando ellos visitaron La Ciudad de los

Niños. Si su auditorio fueran personas de mayor edad, dígase otros jóvenes de su misma o adultos, no asumirían sus papeles con la misma actitud.²²⁰ También la sociabilidad con sus compañeros jóvenes provoca que su trabajo sea agradable, principal característica de que su ambiente de trabajo les resulte agradable, estableciendo entre ellos relaciones afectivas o sexoafectivas.

Las diferencias entre el mundo de fantasía y el mundo del trabajo en Kidzania, se deben al control de las acciones. Para los niños es un lugar donde pueden hacer más de lo que están acostumbrados, esa sensación de mayor acción, mayor movilidad y donde se pueden expresar, aunque no perciben la influencia de otros agentes en esas sensaciones. Por su parte, los *supervisores* tienen que controlar sus acciones y emociones por estar bajo la presión de sus superiores, compañeros de trabajo, niños, niñas y tutores. Una gran diferencia es que los *supervisores* por el tiempo que les demanda estar en el establecimiento, son los que realmente pasan por un proceso de socialización; los niños, en cambio, dirigen su atención a divertirse durante las horas que dure su visita. Sin embargo, la sociabilidad, ya sea jugar con otros, o poder convivir con amigos en el trabajo, es una de las razones por las que les gustó ir a Kidzania o por las que le gusta trabajar ahí.

En este punto, ya se cuenta con la información suficiente acerca del juego y la conexión entre el mundo de fantasía y el mundo del trabajo en los establecimientos de Kidzania. Para ello resta triangular los datos recabados por medio de la consulta de los documentos de Kidzania, las visitas a sus parques y con las entrevistas, tarea correspondiente al último capítulo.

²²⁰ En la observación en Kidzania Santa Fe durante el evento de la Noche de Adultos, noté ese cambio de actitud por haber un público de mayor edad y por el cansancio de la extensión de su jornada laboral. Kenia nos recomendó subir al *Turibus* para dar un paseo por el lugar y que pudiera escuchar el relato del mito fundacional o datos sobre edificios. Como no se subió ningún niño, sólo dimos la vuelta en el bus.

5.- ANÁLISIS DEL JUEGO EN KIDZANIA.

Lo que falta por realizar es el análisis triangulando los datos recabados entre la revisión de documentos acerca de Kidzania, la observación participante mediante la visita a Kidzania Cuicuilco y Kidzania Santa Fe, y la información provista por *supervisores*, niños y niñas en las entrevistas. Antes de ello, es pertinente recuperar las definiciones de los conceptos desarrollados en el primer capítulo: *el juego, el juego desde el mundo de fantasía y el mundo de trabajo, establecimiento, definición de la situación, red* y la definición de Kidzania para los propósitos de la investigación.

5.1 Recapitulación teórica

Con la revisión de los aportes de George Simmel, George H. Mead, Alfred Schütz, Norbert Elias y Eric Dunning, acerca del *juego* se formuló la siguiente definición: *es una relación de sociabilidad que permite sentir un estado de alegría, libertad y placer al liberarse en mayor grado emociones, sentimientos. Debido a un debilitamiento de la coacción y del autocontrol, la sociabilidad y la expresión de las emociones se manifiestan en mayor grado. Sus reglas coaccionan el comportamiento, controlando el nivel de las emociones, y al mismo tiempo habilitan la acción al tener un grado de flexibilidad. Alrededor del juego se crea un mundo de fantasía que consiste en una representación mimética, es decir imita aspectos de la vida seria, la diferencia se debe a que toda emoción provoca una sensación de gozo; estos mundos fantásticos tienen un carácter de real: porque su existencia implica la participación de varios agentes, son comunicadas y estructuradas por sus reglas, conformándose un aparato organizacional del juego.*

Tal definición sirve como un punto de partida para investigar al juego, proponiendo el siguiente problema: el juego conecta al mundo de la fantasía y al mundo del trabajo. Esto marca una distancia de la percepción del trabajo como una actividad desligada del juego, de la diversión o algo afín. Se pudo argumentar tal conexión con apoyo de una tesis de Viviana Zelizer y siguiendo algunos indicios de Elias, Dunning y Schütz. El trabajo de Zelizer sobre la mezcla entre la economía y la intimidad, con el cual afirma que su mezcla ocurre continuamente, sirvió para justificar que lo mismo sucede con el trabajo y el mundo de fantasía o la diversión. Elias y Dunning señalan que no todo trabajo implica una alta *rutinización*, es decir, *una inhibición de estados emocionales*; entre ellos se encuentran aquellos donde se obtiene el ingreso por ser parte de una

actividad recreativa. Siguiendo a Schütz, en los encuentros sociales pueden converger distintos mundos, cuyo análisis está presente en su ensayo sobre el Quijote

Así que en ciertos sitios donde se lleva a cabo una actividad del juego, unos lo disfrutan y otros son contratados para tal actividad, se experimenta desde dos mundos. *Para los que lo experimentan como mundo de fantasía, es parte de su tiempo libre, estableciendo con otros una relación de sociabilidad que les causa una sensación de alegría, de disfrute y pueden liberar sus estados emocionales, su conciencia está sumergida en el estilo cognoscitivo de la fantasía y las reglas del juego regulan su comportamiento y sus emociones.*

En cambio, *al experimentarse en el mundo del trabajo, el juego es una actividad ocupacional, o sea, sus acciones se orientan a la consecución de objetivos impersonales, motivar la diversión de otros, obteniendo a cambio una retribución económica. Desde este mundo los agentes desempeñan el papel de encantadores al hacer de la fantasía un mundo coherente y propiciar las emociones y la sociabilidad para aquellos que lo realizan en su tiempo libre. Su estilo cognoscitivo salta entre la fantasía y la vida cotidiana, pero sus acciones son mayormente orientadas por el motivo pragmático. Aunque las reglas del juego sean para ambos, ellos pueden crearlas y vigilarlas.*

Con este planteamiento, la investigación empírica sobre Kidzania resultó pertinente porque en estos parques es más accesible observar la conexión de ambos mundos, siendo el mundo de fantasía el que recibe el *acento de realidad* por parte de las niñas y los niños y el mundo del trabajo para los jóvenes trabajadores, los *supervisores*. Para analizar este espacio de intersección entre dos *universos de sentido*, resultan de gran utilidad los conceptos de *establecimiento*, *definición de la situación* y *red*.

El concepto de *establecimiento* de Erving Goffman tiene la ventaja de ser una herramienta teórica que permite el análisis del espacio. Las principales características de cualquier establecimiento son que en él se realiza una actividad determinada de manera recurrente dentro de un espacio demarcado, absorbiendo tiempo y atención de los participantes. Además, otros rasgos de los establecimientos que Goffman denomina *instituciones totales* brindan más elementos a consideración: las actividades se hacen de la misma forma, en compañía, tratando a todos igual; hay una rutina programada para lograr objetivos impuestos desde arriba como reglas formales y se supervisa que se cumplan con las actividades.

La *definición de la situación* pone atención en la capacidad interpretativa de los agentes para afrontar diversas situaciones y tener un margen de acción. En toda definición hay elementos

objetivos y subjetivos. Como objetivos se distinguen a las definiciones forjadas por los predecesores que son heredadas y cristalizadas en reglas, normas de conducta, símbolos y fachadas. Tienen tal peso que hay una vigilancia para no desviarse de ellas. Aunque éstas estén totalmente determinadas y constituidas en reglamentos (escritos o no), cualquier agente tiene la capacidad de definir la situación, es decir, de examinar dónde se encuentra, con quiénes está, apoyándose en experiencias que han sedimentado en su acervo de conocimiento, siendo el carácter subjetivo de la definición. Se tiene cierto control al manipular significados, signos, modales y actuando para causar la impresión en otros y lograr reacciones esperadas.

La *red*, que ha servido como una metáfora de la vida social, pone el acento entre los vínculos o hilos invisibles que unen a los agentes en sus interacciones. En ella se entrama una red de interdependencia con otros agentes, ligándose las acciones, pensamientos, motivos, emociones. Los agentes están ubicados en ella por diferentes posiciones, marcando diferencias de estatus, poder, entre otras diferencias importantes en la definición de cada agente.

Con tales conceptos, se ha distinguido a Kidzania como un *establecimiento donde la actividad reiterada es la del juego infantil a ser adultos, en el convergen el mundo de fantasía y el mundo del trabajo*. Para que la actividad del juego se lleve a cabo, *participan una red de agentes, destacando niñas, niños y los supervisores, quienes interactúan a través del juego, mas no se puede omitir la participación de otros. Las reglas y la fachada son los elementos de su definición del juego; y cada agente puede definir su situación acorde a sus experiencias previas, motivos y su acervo de conocimiento*.

5.2.- Triangulación metodológica.

En el **Cuadro 5** se condensa la información que se pudo obtener por medio de cada técnica y que servirá para realizar el análisis. El cuadro se organiza en dos partes. La primera, compuesta por la fila de red y la definición objetiva de la situación sobre lo que ocurre en el establecimiento de Kidzania. La segunda, conformada por las filas de *mundo de fantasía* y *mundo de trabajo*, corresponden a datos sobre la perspectiva y acciones de niños, niñas y *supervisores* acerca del establecimiento.

Cuadro 5. Datos recopilados por la triangulación metódica.

	Revisión de documentos	Observación participante	Entrevistas
Red	<ul style="list-style-type: none"> • Agentes de la red: Empresas, Administración pública, Licenciarios de Franquicias, Asociaciones Empresariales y Visitantes. • Corporativo Kidzania: Aparato organizacional del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cómplices de la fantasía: tutores, estimular la diversión y goce; patrocinadores, proveer de equipo e instrumentos para los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutores, Escuelas y Administración pública: puente entre niños y Kidzania • Empleados: amigos de futuros supervisores. • Patrocinadores: proveer equipo y principal fuente de ingresos.
Definición de la situación	<ul style="list-style-type: none"> • Historia: creación de López Ancona y Luis Javier Laresgoiti. • Centro de edentretenimiento, aprender mediante el juego de rol. • Filosofía corporativa, definición de la empresa y su personal. • Fantasía: Kidzania nación fundada por los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fachada institucionalizada, ciudad de los niños y niñas independientes. • Fachada de los locales: acorde al rol. • Fachada personal: vestimenta y trato a los niños como si fueran adultos. • Espacio delimitado: fronteras con espacios contiguos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos historias, creación de Xavier López Ancona y fundación de los niños. • Centro de edentretenimiento, niños aprenden mediante el juego. • Fachada, una ciudad de niños.
Mundo de fantasía	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de la fantasía. • Regla: jugar a ser adultos, obtener, gastar kidzos. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Juego de mundo abierto</i>: sensación de mayor libertad y mayor margen de acción • Sociabilidad con otros niños y niñas • Motivos para elegir juegos: ganar dinero, por gustos. • Desborde de emociones: risas, correr, cantos, porras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivos: inmovilidad y poca acción en escuela y casa, condiciones del juego • Conciencia dirigida al juego. • Juegos favoritos: afines a sus gustos. • Sociabilidad con amigos y familia.
Mundo del trabajo	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo objetivo, historia de Kidzania. • Reglas del trabajo: ser encantadores al dar las indicaciones del juego y ser publicistas de las marcas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encantadores: atraer la atención de los niños y estimular su disfrute, su sensación de estar en la ciudad. • Vigilantes de la fantasía: evitar su interrupción. • Guón: dar bienvenida a nombre de Kidzania y las empresas, dar las instrucciones del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Encantadores y vigilantes. • Guión • Control y autocontrol de las emociones: evitar conflictos con visitantes. • Socialización de definición de Kidzania. • Motivos: Tener dinero, recuerdos de la infancia y sociabilidad entre compañeros.

En la *red del juego en Kidzania* intervienen siete agentes, cada uno con sus motivos.²²¹ El *corporativo Kidzania*, representado por Xavier López Ancona, uno de sus fundadores y el actual presidente, orientado por su negocio de entretenimiento infantil y publicidad presentes en cada establecimiento. Las diferentes *empresas*, como patrocinadores proporcionan materiales y equipos necesarios para los juegos a cambio de ser publicitados. Los *licenciatarios*, con quienes se hace el contrato de la franquicia para replicar el modelo del parque fuera de México. *La administración pública*, además de las relaciones legales, contribuye a que sea visitado por las niñas y niños. Los *trabajadores* de cada parque, entre los que se encuentran los *supervisores*, quienes dedican diariamente una parte importante de su tiempo a ser los *encantadores* a cambio de un salario. Y los *visitantes* niños y niñas quienes van en compañía de sus *tutores* (adultos que pagan los boletos de entrada), amigos o por una excursión (escolar o de verano) para divertirse.

Aparte de sus motivos, se pudieron constatar otros aspectos de su intervención. *El corporativo de Kidzania es el aparato organizacional del juego*, ellos diseñan las reglas, la presentación de cada establecimiento y su presentación al público, siendo las definiciones objetivas de sus parques; a la vez tiene que coordinar las actividades entre los demás miembros de la red y cuenta con un proceso de formación del empleado para inculcar su definición de Kidzania y las normas de comportamiento ante los visitantes. *La administración pública, las escuelas y los tutores* son un *punte entre las niñas, los niños y Kidzania*, gracias a ellos tienen la posibilidad de asistir a pagar por su boleto de entrada, de acordar excursiones o a través de eventos y campañas. Se distinguen como *copartícipes a los tutores*, madres, padres u otros que propician el disfrute de niñas y niños al animarlos, desearles suerte; y *a las empresas*, al proveer los instrumentos y otros artículos apoyan a darle esa sensación de estar realizando un papel de adulto. Por las relaciones entre amigos o familiares quienes recomiendan trabajar en Kidzania, existe un *punte de futuros supervisores*.

Los *elementos objetivos de la definición de Kidzania* se dividen en dos: *el de la empresa y la fantasía de la ciudad de los niños*. A nivel de la empresa, *esa definición se compone por su historia, el ser un “centro de eduentretenimiento” y su “filosofía corporativa”*, en conjunto hacen parte de una carta de presentación para su público, reproducido en las notas periodísticas, la *cual es un discurso del ideal de la empresa*. Tiene tal peso que forman parte del curso de capacitación del nuevo personal.

²²¹ La red está ilustrada en la Figura 3.1. Red Kidzania.

Por otro lado, la *fundación de la nación de los niños* constituye parte de su mundo de fantasía, *siendo el pilar el que los niños se distancien de los adultos para crear su propia nación, con sus derechos, idiomas y otros símbolos*. Es una fantasía tangible en la *fachada institucionalizada, diseñada de tal forma para provocar la sensación de estar en esa nación de niños; el mobiliario a escala infantil, los equipos y herramientas de juego, los kidzos, la vestimenta, las canciones de Kidzania son el sostén dramático de la ciudad*, sin ellos no se lograría tener tal impresión.

Dentro del *establecimiento se demanda el tiempo y conciencia tanto de niños y como de supervisores*. Para ambos, estar en Kidzania *es estar en un área determinada, la cual marca sus límites con otros espacios contiguos*. La diferencia entre la demanda está en la cualidad de su tiempo. *Niñas y niños acuden como parte de su tiempo libre, sea con familiares, amigos o el tiempo libre de la escuela por la excursión*, se olvidan por un momento de las copias y dictados, un tiempo libre determinado por el tiempo libre de los adultos, con un tiempo variable (pueden ir tres horas, cinco o un poco más; visitándolo nuevamente la siguiente semana, el siguiente mes o los dos siguientes años). En cambio, *la estancia de los supervisores es parte de su tiempo ocupacional*, por contrato están obligados a dedicarle seis horas de su día, por seis días a la semana; si cumplen con esas horas, en total su tiempo en el establecimiento es de treinta seis horas a la semana. En ese tiempo, *la diferencia está marcada entre ellos porque niñas y niños juegan a trabajar, simulando diferentes papeles, como lo hacen los adultos, y los supervisores trabajan a jugar que ejercen esos papeles*.

Tomando en cuenta la interacción de los niñas y niños con la observación participante y los relatos de las entrevistas, para ellos el juego consiste en un *juego de mundo abierto*. Durante el tiempo que se encuentren en el establecimiento, *las reglas del juego son flexibles para su acción*. Todos inician en el mismo punto, en su entrada les es entregada una cantidad de 50 kidzos, ellos sabrán qué hacer al poner un pie adentro de la mini ciudad, seguir consiguiendo kidzos, ir a los juegos a sus gustos no importando la cantidad de dinero que necesiten para entrar o se ponen de acuerdo con sus amigos y amigas en qué hacer. Incluso, pueden obtener dinero por otros medios que no se encuentran descritos por sus reglas: pidiendo a sus amigos o revendiendo artículos. *A comparación de la escuela y de su casa, tienen una mayor sensación de libertad, de decisión y de acción, al moverse libremente por toda el área de la ciudad, no siendo necesaria la compañía de un adulto* (al menos que sea su único acompañante o sean niños y niñas más pequeños). *Esa*

estancia modifica su autoexperiencia, hacen más de lo que están habituados en su día a día con la rutina de escuela-casa.

En contraste, las reglas designadas a los supervisores para poder llevar a cabo su actividad limitan su margen de acción. La *principal regla del trabajo es ser encantadores* de Kidzania, atrapar la atención de los niños, hacerles creer que son adultos, los habitantes de la ciudad y que están trabajando en realidad, al menos así lo describieron en las entrevistas. Su *guión*, tiene tal propósito, al darles la bienvenida a nombre de Kidzania y de las empresas o marcas, nombrarlos “señores o señoritas”, *hablar como si ejercieran la profesión u oficio a emular y con las instrucciones del juego*, detallado paso por paso, acompañado por utilizar el lenguaje de Kidzania. Como parte de ese guión, deben estimular el disfrute, haciéndoles unas preguntas previas de si conocen lo que van a hacer, hacerlos reír o pedirles que sus respuestas sean más enérgicas. Paradójicamente, aunque se perciba como muy limitada la acción, *ese guión les proporciona un control sobre la situación del juego*.

Ese *control de la situación* se percibe con el papel de *vigilantes* cuando ocurre un acto disruptivo del juego y de la fantasía de Kidzania. *Vigilan que los tutores*, sean madres, padres y otros acompañantes de mayor edad, *no accedan a la mayoría de los juegos donde no es posible su participación*, pidiendo amablemente que esperen a los pequeños al terminar al juego o los dejen libres. Donde se pudo constatar su papel de vigilantes fue en el juego de conducir el coche, además de ayudar a niñas y niños a ubicarse en el coche (a escala infantil), colocarles el cinturón de seguridad, vigilan que no manejen a “alta velocidad”, que no choquen con otros vehículos, en caso de ocurrir tienen la facultad de suspenderle la licencia de manejo que consiguieron previamente “los señores y señoritas”. *Con el control del guión, de desarrollo del juego y de vigilar el cumplimiento de las reglas, los supervisores tienen cierto control sobre las emociones y el comportamiento de los visitantes*.

Las *emociones, se expresan de distinta manera* siendo otro de los contrastes entre estos mundos. *Niñas y niños las liberan* porque se debilita la restricción de expresarlas: en la entrada esperando y encontrándose *con sus compañeros o compañeras de juego*, planeando lo que van a hacer; adentro evidenciando su disfrute al *escuchar a varios de ellos*, verlos recorrer el lugar o el *ir corriendo a los diferentes locales*; y en los juegos, con el estímulo de las y los jóvenes, *pueden reírse, celebrar sus logros* (como lo hacen cuando son Bomberos al celebrar que apagaron el incendio con una porra dirigida por los supervisores).

Con los *supervisores* hay un control y autocontrol de la expresión de sus emociones, desde que son capacitados se les inculca a que *deben propiciar el disfrute de los niños*, incentivando que muestren más energía en sus saludos, en que hagan las actividades del juego, es actuar emocionalmente pese a los objetivos impersonales de su trabajo. Es notable el control y autocontrol *en las situaciones conflictivas con los visitantes*, en especial con los tutores; si a caso están perdiendo el control de la situación o para *evitar algún problema* mayor, la solución es llamar a uno de sus supervisores para resolver la queja, tal solución sirve de estrategia cuando no quieren tener una discusión y aunque quisieran tenerla es parte del protocolo de atención.

Uno de los aspectos relevantes de los resultados es que *los supervisores* son los que *socializan*, es decir, *se apropian de las definiciones de Kidzania, su historia, sus objetivos y que los niños pueden aprender algo*. No sucede de tal modo con los pequeños visitantes, al menos no con los que lo visitan infrecuentemente. A las niñas y niños que se les entrevistó no contaron nada de la historia fantástica de Kidzania, no lo destacaron como un sitio donde fueran a aprender, para ellos es un lugar donde van a jugar, su conciencia se dirige a lo que pueden hacer en los diferentes juegos.

La absorción del tiempo es clave para entender esta diferencia. Para *los supervisores esa absorción del tiempo inicia en sus entrevistas de trabajo, su curso de capacitación que es parte del proceso de socialización de lo que es Kidzania, socialización que se reafirma con el guión, al presentar las marcas y empresas*, al decirles lo que hacen los diferentes oficios o profesiones y al asumir su papel de educador, a través del juego les pueden enseñar algo a los niños y niñas.

Cada uno de ellos cuenta con *motivos porque* del disfrute del juego, sea en la fantasía o sea por el trabajo. *Niñas y niños disfrutaban en los diferentes juegos, los cuales se traducen en las posibilidades de lo que pueden hacer y por sentirse más libres al recorrer el lugar. Tal disfrute es comprensible si se toma en cuenta que, en sus casas y escuela, pueden sentirse atrapados y no le es posible jugar tanto o expresar sus emociones como lo desearían*. Por su parte, *las y los jóvenes supervisores* tienen la motivación pragmática de *obtener un salario*, aumentar su capacidad adquisitiva al sumar ese dinero al que obtienen por conducto de sus familias para *así completar gastos de escuela, de transporte y otros gastos considerados personales*. A la vez, *sus recuerdos de su infancia al visitar La Ciudad de los Niños fueron un impulso para su decisión de trabajar en esos establecimientos*, recuerdos que expresan un disfrute similar al contado por niños y niñas.

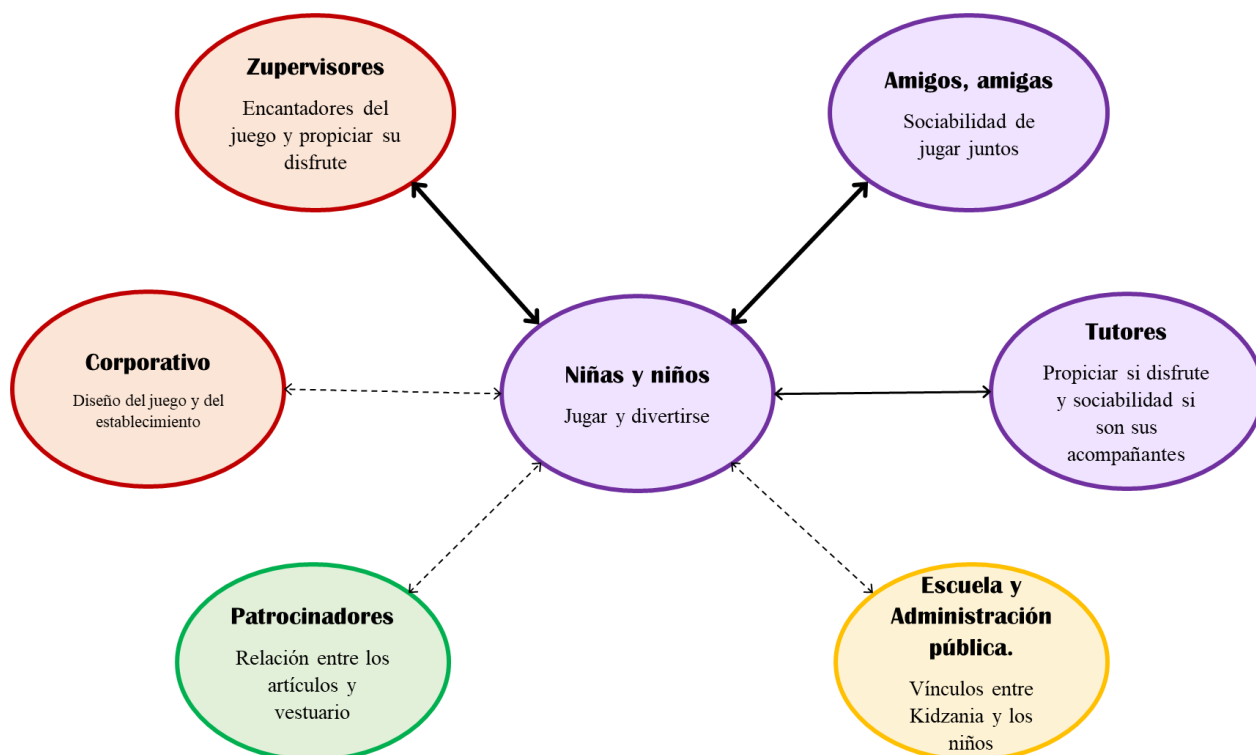
Adicionalmente, *la sociabilidad es un motivo* que comparten ambos. Con las entrevistas se pudo establecer que el juego, en especial aquel juego con otros, no resulta una actividad recurrente

en otros espacios que no sean la escuela. *El ir a Kidzania, por invitación o por excursión es una oportunidad para poder estar con amigos, amigas, divertirse y hacer algo juntos. O puede ser un lugar de sociabilidad con la familia nuclear o extendida.*²²²

Por otro lado, *los zupervisores pueden entablar relaciones de amistad con sus compañeros de trabajo, de edad similar y perceptible cuando se reúnen afuera a platicar o van juntos a otro lado los fines de semana. También disfrutan la sociabilidad del juego con niñas y niños quienes pueden ser divertidos y hacer de su día algo más disfrutable; son influenciados para tomarse en serio su labor de representar su papel.*

Los **Esquemas 4 y 5** ilustran la red de los niños y zupervisores cuando se encuentran en los establecimientos de Kidzania. Ambos son estimulados por los otros agentes. Niñas y niños son estimulados para disminuir el control de sus emociones, aunque no sea percibido la participación de otros para ellos, al contrario, se sienten liberados de su control. Por el contrario, la influencia de los otros hacia los zupervisores es para controlar y autocontrolar sus emociones, actitudes, reacciones al gozo de los visitantes en general.

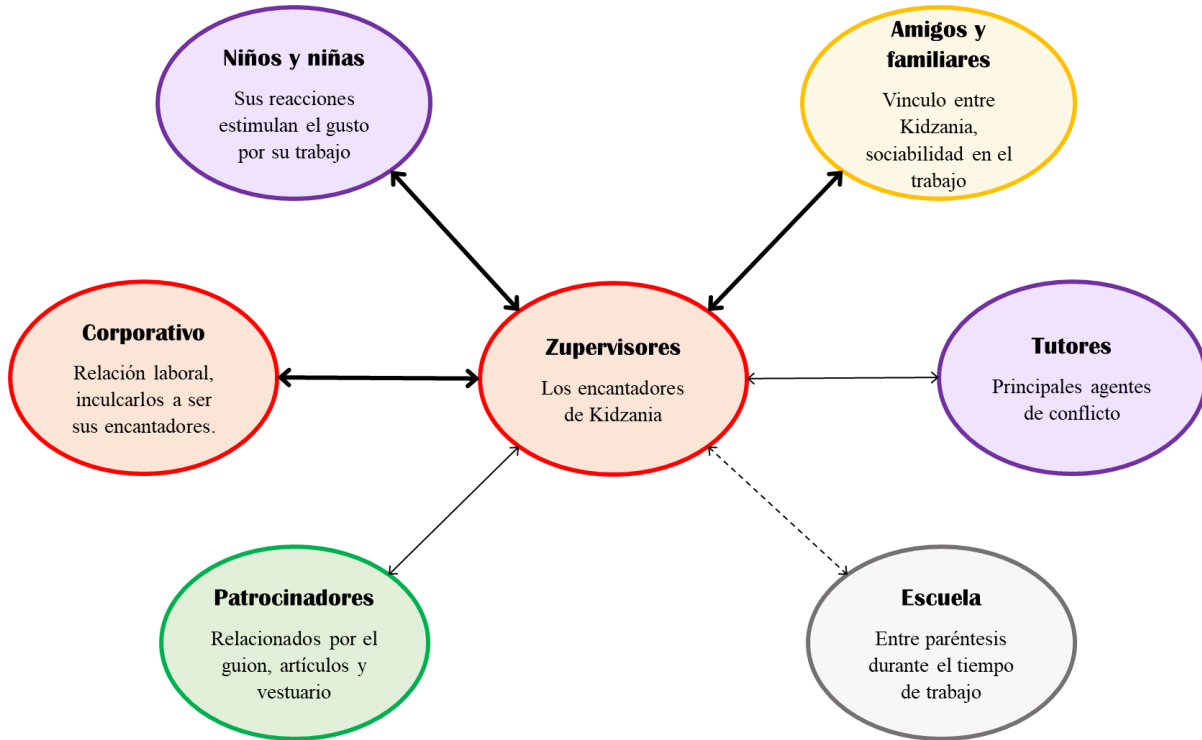
Esquema 4. Red de niñas y niños en Kidzania.



Las diferencias entre las flechas señalan diferencias en la interacción. Las líneas punteadas indican la escasa interacción con esos agentes, no perciben su influencia o se sienten liberados de su control. Las líneas sólidas indican con quiénes interactúan cara-a-cara, siendo las más gruesas con quienes principalmente lo hacen.

²²² Primos o primas son los compañeros habituales en las visitas.

Esquema 5. Red de Zupervisores en Kidzania.



Al tener que interactuar con la mayoría, la diferencia de esa interacción es diferenciada con el grosor de las flechas. Al comparar estas ilustraciones, es más claro el control ejercido sobre los zupervisores.

En conclusión, en el *juego de Kidzania*: se desarrolla en una relación cara-a-cara entre los niños y zupervisores, por este tipo de encuentro se funden el tiempo libre de unos y el tiempo ocupacional de otros, conectándose el mundo de la fantasía y el mundo del trabajo. Para tal juego, se diseñó un mundo de fantasía basado en una “ciudad de niños”, niños que se distancian de los adultos, siendo una representación mimética de las actividades de los adultos. Su carácter de realidad se manifiesta por estar organizado por un corporativo, por la participación de los visitantes, patrocinadores, la administración pública y los zupervisores, de manera tangible en sus establecimientos.

Los niños al experimentar este juego desde un mundo de fantasía establecen una relación de sociabilidad entre los amigos, primos, hermanos, quienes son los acompañantes usuales de juego. Aunque no ocurra una sociabilidad en el juego con sus tutores, esto ocurre con la visita

porque dedican el tiempo a estar con la familia, algo que es posible durante el tiempo libre. *Se perciben con mayor grado de acción y con posibilidad de expresar con mayor grado sus emociones, modificando su autoexperiencia*, siendo distinto de lo que ocurre en sus casas y en sus escuelas. *Su conciencia se dirige a la actividad de cada juego, a los que son afines a sus gustos o deciden con sus compañeros. Las reglas son flexibles a sus decisiones de qué juegos desean participar, aunque si no siguen ciertas instrucciones pueden ser sancionados por los supervisores.*

En contraste, los *supervisores* al vivirlo desde *el mundo del trabajo*, *siguen los objetivos y reglas establecidas por el corporativo. Autorregulan su comportamiento y emociones para propiciar la diversión* de los niños y evitar tener algún conflicto con los tutores. *Fungen como encantadores de la fantasía de Kidzania al hacer uso del guión, dirigirse a los niños como “señores” y propiciar el disfrute; también son vigilantes de que el juego y la fantasía sigan su curso, si hay un evento disruptivo tienen que restablecer la situación.* A diferencia de lo dicho en la definición acerca del juego desde el mundo del trabajo, los *supervisores, no crean las reglas de Kidzania, las ejecutan y se encargan del desarrollo de cada actividad. Su motivo pragmático es el de obtener el ingreso que aumente su capacidad adquisitiva, no obstante, coincidir en el trabajo con amigos, establecer relaciones de amistad, las cuales son un motivo para seguir siendo un empleado de Kidzania.*

CONCLUSIÓN

El juego es el objeto de estudio de este trabajo. Al inicio se presentó cómo constituye un objeto pertinente para la sociología, realizando un rastreo de las aportaciones de Simmel, Mead, Schütz, Elias y Dunning. Partiendo de ellas se construyó una definición que permitiera caracterizarlo como un fenómeno observable, resaltando las siguientes características: se establece una relación de sociabilidad entre los agentes, es decir, hay una mayor interacción porque se estimulan de forma recíproca sus acciones y disfrutan de estar juntos; se manifiestan en mayor grado ciertos estados emocionales; se organiza por medio de reglas que habilitan y constriñen la acción de los participantes; por último, el juego puede experimentarse como un mundo de fantasía, el cual representa miméticamente algunos aspectos de la vida considerada “seria”.

Esa primera definición permitió caracterizar y centrarse en su aspecto lúdico, sin embargo, se llevó al siguiente problema: por medio del juego se conectan el mundo de la fantasía y el mundo del trabajo. Utilizando el término *mundo* para indagar en cómo experimentan los agentes tal actividad y cómo tiene un impacto en su subjetividad. Estableciendo esa diferenciación, al ser una ocupación laboral, el juego se realiza para tener un ingreso económico, estimular el disfrute y la diversión de aquellos que van como parte de su entretenimiento.

Al tener en consideración el estudio del parque de diversiones Kidzania, los conceptos de *establecimiento*, *definición de la situación* y *red* fueron auxiliares para su análisis. En conjunto posibilitaron ver la organización del juego, teniendo presentes cuáles son las reglas del juego y quiénes intervienen de manera directa e indirecta. También en estudiar el espacio donde se desarrolla, identificando aquellos objetos, símbolos y elementos que son utilizados para causar la impresión de que ahí se desarrolla un juego, además de ver que éste se ejecuta de un modo dramático. Aparte, permitieron indagar en los recuerdos y motivos de los participantes.

La conexión entre el mundo de la fantasía y el mundo de trabajo ocurre dentro de los parques de Kidzania por el encuentro cara-a-cara entre los niños y los *supervisores*, los jóvenes trabajadores. En ese encuentro coinciden el tiempo libre y el tiempo ocupacional. Ese mundo se conecta porque en ambos hay expectativas de la situación, es un lugar donde los niños van a jugar, expectativa que si se pone en duda, los supervisores se encargan de restablecerla.

Entre ellos se pueden ver alguna convergencias y divergencias sobre lo que es estar dentro de Kidzania. Ambos se influyen para el disfrute del juego y para realizar su trabajo; los niños son

estimulados por los supervisores al guiarlos o darles las instrucciones; los supervisores lo son cuando ven las reacciones de los niños, al reírse, al ver que disfrutan o cuando uno de sus comentarios les agrada. Las visitas de los niños y de los recuerdos de los supervisores coinciden en que es un lugar divertido para el público infantil porque les permite hacer varias cosas, donde pueden manipular algunos artículos, instrumentos, en otras palabras, les permite hacer cosas. No obstante, puede dejar de ser divertido cuando no hay una manipulación en los juegos, por las sensaciones de inseguridad en los juegos, por el tamaño del lugar o cuando se duda por su apariencia demasiado realista a una ciudad.

La divergencia más notable es la emocional. Para los niños, estar ahí les da la sensación de tener más libertad comparado con su hogar y su casa, ahí les es permitido ir libremente a los juegos, reírse, correr y expresar ciertas emociones que suelen inhibir en cierto grado en los otros lugares donde interactúan. Por otro lado, los supervisores lo sienten como un lugar de control al tener que repetir un guion, al tener que orientar sus acciones a propiciar las emociones de los visitantes, siendo más notable cuando en un conflicto con alguno de ellos tienen que autocontrolar su inconformidad.

El juego en Kidzania no es un juego que le permita absoluta libertad a los niños, está completamente controlado. La delimitación del espacio restringe el área de movilidad y está regulada su presencia por medio de un brazalete. El corporativo se encarga de su organización, de diseñar las reglas, saber qué patrocinadores estarán presentes y de capacitar a su personal. Aunque los supervisores tengan la sensación de estar limitados, paradójicamente, ellos tienen un mayor control sobre la situación de cada uno de los juegos, con la ayuda del guion. Este carácter de tener ese control se hace evidente cuando tienen que restablecer la situación del juego, sancionando a los niños que no siguen las reglas de ponerse la vestimenta o del comportamiento. Al igual que en la escuela o en su casa, los niños están supervisados o rodeados de los adultos, solo que ese peso parece desvanecerse para ellos porque se están divirtiendo.

Al mundo de fantasía presente en Kidzania se le pueden hacer unos cuestionamientos. Es una representación mimética del mundo adulto, incluso dentro del parque a los niños se les nombra señores. Resulta contradictorio que se diga ser una ciudad de los niños y no se encuentren oficios que pueden ser ideados por los niños, por ejemplo: fantasma para las noches, hada madrina de princesas. A pesar de esto es una fantasía, los niños modifican su autoexperiencia a ser y sentirse como adultos momentáneamente. Desde su punto de vista, ser un adulto es ser alguien que puede hacer muchas más cosas que un niño. Aunado las acciones que realizan dentro de Kidzania,

miméticamente trabajan, ganan dinero, no tiene las mismas consecuencias que las tiene para un adulto en la vida cotidiana.

Ahora bien, en la investigación se reveló que, si los niños y niñas se sumergen esa fantasía, es porque ciertos sujetos adultos los inducen a ella, es decir, no es algo que elijan autónomamente. En este sentido, cobra valor lo que dice Elias respecto a las *fantasías colectivas institucionalizadas*:

Pero también es cierto que todavía siguen vivas en nuestra sociedad, con una fuerza apenas disminuida, fantasías colectivas de la inmortalidad institucionalizadas. Un libro escolar perfectamente sensato expone, entre otras cosas, lo que hay que decir a los niños cuando alguien muere "Tu abuelito está ahora en el Cielo", "Tu mamá te está mirando en este momento en el cielo" "Tu hermanita es ahora un ángel".

El ejemplo pone de manifiesto hasta qué punto sigue siendo rutinaria y firme en la sociedad en la que vivimos la tendencia a ocultar, sobre todo a los niños la irrevocable limitación de la existencia humana mediante ilusiones colectivas, al tiempo que se asegura esa ocultación mediante una censura social sobremanera rígida.

[...] Desde la perspectiva de hoy, cuando disponemos de una imponente acumulación de experiencia, no podemos ya sino preguntarnos si, a la larga, las mentiras piadosas no han tenido unas consecuencias mucho más desagradables y peligrosas para la humanidad de las que hubiera tenido el conocimiento de la verdad desnuda.²²³

Elias habla de las fantasías de la muerte para encubrir el límite de la existencia humana, un conocimiento considerado perjudicial para niños y niñas. Al igual que la muerte, en Kidzania encubren los males del capitalismo, de la vida adulta, de la explotación infantil en otros rincones del mundo.²²⁴

Por último, se ha hecho más énfasis en el juego como un mecanismo de sociabilidad, aunque no se puede dejar de lado el mecanismo de socialización. Diciendo que cada Kidzania es un centro de eduentretenimiento, apostando a que por medio de sus juegos los niños puedan aprender acerca de diferentes profesiones y oficios que realizan los adultos, puedan desarrollar habilidades, valores y motivarlos a hacer de su mundo un lugar mejor. Son ambiguos sus objetivos educativos, decir que son centros de eduentretenimiento parece ser más una justificación discursiva para la presencia de diversas empresas y compañías para darle el ambiente realista a los parques. Si los niños y niñas no tienen algún problema al jugar ser adultos es porque no se enfrentan a

²²³ Elias, Norbert. *La soledad de los moribundos*. FCE. México. 2015. pp. 65, 71-72. Se cambió el orden de los fragmentos citados para ser coherente a las siguientes ideas.

²²⁴ Algunos jóvenes ya vivimos la consecuencia del encubrimiento de la fantasía adulta, con las precarias condiciones de trabajo para personas con estudios universitarios, la dificultad de conseguir empleo y la devaluación del salario real; todos esos son obstáculos para alcanzar los objetivos que alguna vez nos prometieron al tener la mayoría de edad.

alguno nuevo, han jugado a ser adultos en la escuela y en sus hogares utilizando algunos juguetes. Lo relevante en los datos es que los supervisores son quienes realmente socializan el discurso y la narrativa del juego debido a la diferencia en la demanda de su conciencia y de su tiempo.

El modelo de parques Kidzania no debe ser subestimado; en el segundo capítulo se presentó la expansión que ha tenido desde su apertura como la Ciudad de los Niños en 1999, teniendo 24 parques distribuidos por el mundo. Con las entrevistas nos dimos cuenta de que por lo menos en México ya hay dos generaciones de niños para quienes fue o es una opción de entretenimiento a donde acudir en el tiempo libre con su familia o es una opción gracias a las excursiones escolares. Este segmento de la población infantil que puede acudir a ellos se incrementa con los continuos negocios con licenciarios, el desarrollo de otros proyectos, con la copia en otros países (principalmente en Latinoamérica). Si es un juego, no es un juego inocente (y ninguno lo es), en él hay muchos motivos corporativos para continuar su expansión.

Nota final. Anticipando algunas objeciones.

Durante la investigación, mi posición como investigador se centró en el problema del juego en Kidzania, esa es la razón de que no me haya extendido hacia otros temas. Aquí expongo un ejercicio de identificación de los vacíos o debilidades, que bien pueden ser atendidas en nuevas preguntas y sugerir otras líneas de investigación que complementen lo que se ha hecho con este trabajo.

La principal debilidad que puede identificarse en la construcción del problema de investigación es la de que en ella no se contemplan las condiciones históricas, políticas, económicas que posibilitan la existencia de Kidzania como un lugar de entretenimiento infantil. Quizás algunos consideren apto hablar del neoliberalismo, de la expansión de las corporaciones transnacionales, todas en dirección del capitalismo y su representación en Kidzania, lo que llevaría a atender su naturaleza como un mecanismo de socialización para el consumo y trabajo asalariado en los niños.

Claro que considero a Kidzania como un establecimiento donde se manifiesta el capitalismo, ello se exuda por todos sus rincones, en sus documentos, en sus reglas. En este sentido, aquí las observaciones realizadas permiten caracterizar lo que ocurre en Kidzania como una representación fabulada del trabajo *libre*, mismo que es teatralizado por niñas y niños en el juego cuando pueden decidir libremente en qué oficios y profesiones desempeñarse. Como

representación ideológica, esta fantasía fabulada deja de lado otros aspectos: la explotación, el despido de la mano de obra, las tensiones producidas por el trabajo y otra serie de conflictos mayores.

Otro aspecto por explorar acerca de las condiciones previas que posibilitan la existencia de Kidzania, es el desarrollo del entretenimiento como mercancía. Sería viable realizar un recorrido histórico de cómo los diversos tipos de entretenimiento, cuyo valor de uso sería el disfrute, comenzaron a tener un valor de cambio. Tengo la intuición de que estas últimas generaciones somos las que consumimos más este tipo de mercancías en películas, en series, en videojuegos, en conciertos de música, en caricaturas, etc. Éstas pasan de ser meros productos imaginarios con la producción de artículos, ya sean juguetes, figuras, artículos de colección, ropa o convenciones de ciertas franquicias de entretenimiento. Las fantasías constituyen parte de la realidad, modifican el mundo y son modificadas por factores económicos, culturales y políticos.

Los problemas acerca de la infancia son otro aspecto donde tendría que poner una mayor atención. También con un recorrido histórico de los cambios y transformaciones de las condiciones de la infancia, las cual convergen con el entretenimiento como mercancía. Esto quizá debería enfocarse en cómo los niños pasaron históricamente de ser incorporados al mercado de trabajo como mano de obra superexplotada, a ser sujetos de cuidado. En esa dirección, se tendrían que tomar en cuenta los efectos del desarrollo urbano en la infancia, lo cual ha sido un tema debatido políticamente dada la falta de espacios de las grandes urbes dedicados a niñas y niños.

Uno de los entrevistados hizo referencia a Francesco Tonucci, pedagogo y caricaturista italiano quien ha desarrollado el proyecto político de *La ciudad de las niñas y los niños*. Después de esa entrevista, investigué un poco sobre el proyecto, identificando que su objetivo es hacer cambios en la relación entre los niños y la ciudad. Al avanzar con la tesis, vi que el proyecto ha cobrado mayor amplitud; por ejemplo, en España se desarrollan congresos a cargo de la asociación *Acción Educativa*, en ellos se debaten los temas de urbanismo e infancia.

Ahora, al terminar, volví a buscar algo de información sobre el proyecto. Éste inicio en 1991, en la ciudad de Fano, Italia, de donde es originario Tonnuci. Su proyecto hace una crítica el desplazamiento o enclaustramiento que padecen los niños en las urbes, en las calles hay más coches que niños jugando y no era tomada seriamente la Convención Sobre los Derechos del Niño de 1989. El objetivo principal es que los niños sean realmente ciudadanos, que transiten y jueguen en la ciudad con libertad, que participen en las decisiones y proyectos sobre los espacios urbanos, que sean escuchados por autoridades formando un Consejo de niñas y niños, cuyos integrantes son

seleccionados aleatoriamente. Sostiene que es de carácter social y político porque hace de estos problemas una preocupación para todos habitantes, tratando de encontrar en colectivo sus soluciones. Lo diferencia de las soluciones tradicionales, que lo tratan como un tema individual y que la solución termina siendo una mercancía:

Pero el hecho más complicado es que [los niños] no pueden ir a buscar amigos porque no pueden salir solos de casa, por el hecho de la inseguridad ciudadana y tal. La respuesta de la sociedad consumista italiana era: “no te preocupes, es suficiente cuidarlos”, que significa defenderlos, por un lado, y comprar más cosas, por otro; porque, por suerte, la producción comercial se hace cargo de nuestros problemas y nos ayuda ofreciéndonos productos que nos permiten que nuestros hijos puedan vivir solos, pero bien.²²⁵

No puedo aseverar si Xavier López Ancona robó la idea de Tonucci, pero sí puedo confirmar que Kidzania es una solución comercial al problema del desplazamiento de los niños en la ciudad, lo cual hay que tematizar y debatir en lugares más amplios. Por supuesto, que debo investigar más sobre Tonucci, sobre su proyecto, si pudiera hacer una segunda edición de la tesis, le dedicaría un espacio mayor y podría hacer una mejor crítica a Kidzania.

Todos estos aspectos mencionados son complementarios al tratamiento que quise hacer aquí y que encuentra como una motivación central evitar el *adultocentrismo* que es tan común en las investigaciones sociológicas. Por eso decidí enfocarme en la experiencia y en los recuerdos de los niños y niñas, asumidos como agentes competentes con destrezas adquiridas adecuadas al ser niños, por ejemplo, la destreza de dirigir su conciencia al juego.

Considerando los resultados de la investigación y estas ideas acerca de las otras líneas que pueden investigarse, el juego resulta ser un fenómeno complejo donde intervienen factores sociohistóricos, políticos y económicos. También se emplean diferentes recursos, entre ellos monetarios, simbólicos, territoriales, para constituirlos. Aunque algunos sean entendidos como el simple juego de niños, en muchos juegos son participes una diversidad de adultos y jóvenes. Por último, al enfocarnos en la subjetividad, las consecuencias del juego están relacionadas con los recuerdos de diversión, de estar acompañado, recuperando parte de la emoción de ese momento e influyen en etapas posteriores en la vida de cualquier persona. Para tener una mayor comprensión

²²⁵ Tonucci, Francesco. “Evaluación y nuevas perspectivas del proyecto La ciudad de los niños”. Encuentro la Ciudad de los Niños. La infancia y la Ciudad. Una relación difícil. Acción educativa. Madrid. 2008. p. 114

de su relevancia en la vida social, el juego tiene que abordarse a diferentes escalas y por diferentes perspectivas de estudio.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES.

Sociología

Becker, Howard. Manual de escritura para científicos sociales. Siglo XXI. Buenos Aires. 2016

Berger, Peter. Introducción a la sociología. Limusa. México. 1973.

Berger, Peter; Luckmann, Thomas. La construcción social de la realidad. Amorrortu. Buenos Aires. 2012.

Blumer, Herbert. Interaccionismo simbólico: perspectiva y método. Hora S.A. Barcelona. 1982.

Durkheim, Emile. Las reglas del método sociológico. FCE. México. 2001.

_____. El suicidio. Reus Madrid. 1928.

Elias, Norbert. El proceso de la civilización. FCE. México. 2012.

_____. La civilización de los padres y otros ensayos. Norma. Bogotá. 1998.

_____. La soledad de los moribundos. FCE. México. 2015.

_____. Sociología fundamental. Gedisa. Barcelona. 1999.

_____; Dunning, Eric. Deporte y ocio en el proceso de la civilización. FCE. México. 2014.

_____; Scotson, John L. Establecidos y marginados. FCE. México. 2016.

Faulkner, Robert; Becker, Howard. El jazz en acción. La dinámica de los músicos sobre el escenario. Siglo XXI. Buenos Aires. 2011.

Foot W., William. La Sociedad de las esquinas. Diana. México. 1971.

Frisby, David. George Simmel. FCE. México. 2014.

Giddens, Anthony. La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración. Amorrortu. Buenos Aires. 1995.

_____. Las nuevas reglas del método sociológico. Amorrortu. Buenos Aires. 1993.

Goffman, Erving. Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales. Amorrortu. Buenos Aires. 1970.

- _____. La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu. Buenos Aires. 1981.
- Joas, Hans. "Interaccionismo simbólico". En: Giddens, Anthony; Turner, Jonathan; et al. La teoría sociológica hoy. Alianza Universidad. Madrid. 1990. pp. 112-154.
- Korte, Hermann. "El gran libro". En: Leyva, Gustavo; Vera Hector y Zabudovsky Gina (coord). Norbert Elias: legado y perspectivas. Universidad Iberoamericana de Puebla, UNAM, UAM-I. México 2002. pp 43-80
- Mead, George Herbert. Espíritu persona y sociedad. Paidós. Buenos Aires. 1992.
- Ritzer, George. Teoría sociológica clásica. MacGraw-Hill. España. 1993.
- Schutz, Alfred. El problema de la realidad social. Amorrortu. Buenos Aires. 1995.
- _____. Estudios sobre teoría social. Amorrortu. Buenos Aires. 2002.
- _____; Luckmann. Las estructuras del mundo de la vida. Amorrortu. Buenos Aires. 1977.
- Simmel, Georg. Cuestiones fundamentales de sociología. Gedisa. Barcelona. 2002.
- Simmel, Georg. Sociología: estudio sobre las formas de socialización. FCE. México. 2014.
- Thomas, William I. "La definición de la situación". *CIC, Cuadernos de Información y Comunicación, No. 10, 2005*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. pp.27-32. Formato digital [Consultado 13 de febrero del 2018]. Url: <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0505110027A/7291>
- Tilly, Charles. Grandes estructuras, procesos amplios, comparaciones enormes. Alianza. Madrid. 1991.
- Vernik, Esteban. "Prefacio". En: Simmel, Georg. Cuestiones fundamentales de sociología. Gedisa. Barcelona. 2002. pp. 11-22.
- Wacquant, Loïc. Entre las cuerdas: cuadernos de un aprendiz de boxeador. Siglo XXI. Buenos Aires. 2006.
- Zabudovsky, Gina. Norbert Elias y los problemas actuales de la sociología. FCE. México. 2007.

Zabludovsky, Gina; Sabido; Olga. "Estudio introductorio" En: Simmel, Georg. Sociología: estudio sobre las formas de socialización. FCE. México. 2014. pp 9-93

Zelizer, Viviana. La negociación de la intimidad. FCE. México. 2009.

Metodología

Alonso, Luis E. "La entrevista abierta como práctica social". En: García, Fernando, et. al.(compiladores). El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación. Alianza. Madrid. 2015.

Ander-Egg, Ezequiel. Métodos y técnicas de investigación. Vol. IV Técnicas para la recogida de datos e información. Lumen. Buenos Aires. 2003.

Bray, Zoe. "Enfoques etnográficos". En: Porta., Donatella della; Keating (editores). Enfoques y metodologías de las ciencias sociales. Una perspectiva pluralista. Akal. Madrid. 2013. pp. 313-331.

Galeano M. María Eumelia. Estrategias de investigación cualitativa: el giro de la mirada, La Carretera. Medellín. 2010.

Guber, Rosana. La etnografía. Método, campo y reflexividad. Siglo XXI. Buenos Aires. 2011.

Perello O. Salvador. Metodología de la investigación social. Dykinson. Madrid. 2009.

Schwartz, Howard; Jacobs, Jerry. Sociología cualitativa. Trillas. México. 1984.

Sánchez S., Rolando. "La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados". En: Tarrés, María Luisa (coordinadora). Observar escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social. Colegio de México. Flacso. México. 2013. pp. 93-123.

Sánchez R. María Luisa. Investigación etnográfica sobre un club de ocio para personas con deficiencia mental. COMPLETAR.

Taylor. S.J.; Bogdan R. Introducción a los métodos cualitativos de la investigación. Paidós. Barcelona. 1987.

Vela P., Fortín. "Un acto metodológico de la investigación social: la entrevista cualitativa" En: Tarrés, María Luisa (coordinadora). Observar escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social. Colegio de México. Flacso. México. 2013. pp. 63-92.

Vos, Jan de. "La memoria interrogada". *Desacatos, núm 16*, otoño invierno 2004. CIESAS. 2004. pp. 222-236.

Tesis y reporte de práctica sobre Kidzania

Felix Camacho, Jessica. Formación de instructores de la empresa Kidzania. Facultad de Filosofía y Letras. Colegio de Pedagogía. UNAM. México. Informe académico por actividad profesional. 2011

Munguía Herrera, Mónica Nayeli. Espacios recreativos como escaparte publicitario, caso Kidzania la Ciudad de los Niños. México, D.F. FCPyS. UNAM. México. Tesis de Licenciatura. 2012.

Ramírez Blanco, Alma María. Análisis de “Sembrado de Marcas” en la Ciudad de los Niños. Estudio de caso en la Ciudad de los Niños Santa Fe. FCPyS. UNAM. México. Tesis de licenciatura. 2007.

Notas sobre Kidzania

Aldaz, Phenélope. "Mancera presenta las siete maravillas de la CDMX". El Universal [Página web]. 7 de diciembre de 2016 [Consultado 8 de enero de 2018]. Url: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/metropoli/cdmx/2016/07/12/mancera-presenta-las-siete-maravillas-de-la-cdmx>

Arteaga, José R. “Kidzania quiere ser un Disney, pero a la mexicana”. Forbes México [Página web]. 9 de noviembre de 2013 [Fecha de consulta: 29/nov/16]. Url: <http://www.forbes.com.mx/kidzania-quiere-ser-un-disney-pero-a-la-mexicana/#gs.null>

Blanco, Sthephani. “¡Súper divertido! Este verano llega Kidzania a Moon Palace” Novedades Quintana Roo [Página Web]. Cancún. 16 de Junio de 2016 [Fecha de consulta: 30/nov/16]. Url: <http://sipse.com/novedades/este-verano-llega-kidzania-a-moon-palace-ninos-juegos-ciudad-bomberos-medico-policia-cancun-209674.html>

Cruz Flores, Alejandro. “Kidzania y Six Flags, entre las *entre las siete maravillas* de la Ciudad de México”. La Jornada [Página web]. 13 de julio del 2016 [Fecha de consulta: 30/nov/16]. Url: <http://www.jornada.unam.mx/2016/07/13/capital/033n1cap>

Financiero. “Kidzania ‘jugará’ en Guadalajara”. Financiero [Página web]. Empresas. 22 de septiembre del 2016 [Fecha de consulta: 29/nov/16]. Url: <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/kidzania-jugara-en-guadalajara.html>

Gutiérrez, Vicente. " Kidzania va por nuevo concepto en Chapultepec". El Economista [Página web]. 21 de diciembre del 2017. [Fecha de consulta: 17/abr/17]. Url: <http://eleconomista.com.mx/industrias/2016/12/21/kidzania-va-nuevo-concepto-chapultepec>

Notimex. "Kidzania abrirá nuevos parques en Moscú, Singapur y Delhi". En: Economía hoy.mx [Página web]. 18 de enero del 2016 [Fecha de consulta: 29/nov/16]. Url: <http://www.economiahoy.mx/empresas-eAm-mexico/noticias/7287247/01/16/Kidzania-abrira-nuevos-parques-en-Moscu-Singapur-y-Delhi.html>

_____. "Kidzania llegará a París en 2017" En: Economía.hoy.mx [Página web] 23 de septiembre de 2015 [Fecha de consulta: 29/nov/16]. Url: <http://www.economiahoy.mx/empresas-eAm-mexico/noticias/7023758/09/15/Kidzania-llegara-a-Paris-en-2017.html>

_____. "Kidzania prepara lanzar nueva franquicia en Medio Oriente" En: Expansión [Página web]. Empresas. Jueves 4 de febrero de 2016 [Fecha de consulta: 30/nov/16]. Url: http://expansion.mx/negocios/2016/02/04/kidzania-prepara-lanzar-franquicia-en-medio-oriente?utm_source=expansion&utm_campaign=InternalTraffic&utm_medium=RELATED_ARTICLE

Kidzania Santa Fe. " Kidzania Go! Llega a Mundo Imperial". Kidzania Santa Fe [Página Web]. Marzo-Abril de 2016 [Fecha de Consulta: 30/nov/16]. Url: <http://santafe.kidzania.com/es-mx/pages/news-kidzania-go-mundo-imperial>

Olvera, Verónica. "Abren 'Kidzania Delhi NCR' En India: La franquicia más ecológica". The Coaster Zone [Página web]. 26 de mayo del 2016. [Consultado 31 de mayo del 2017]. Url: <http://www.thecoasterzone.com/2016/05/26/abren-kidzania-delhi-ncr-en-india-la-franquicia-mas-ecologica/>

La Prensa. "Abre DIF CDMX inscripción y reinscripción de niñas, niños y adolescentes talento". La Prensa [Página Web]. Domingo 2 de Julio de 2017. [Consultado 9 de Enero de 2018]. Url: <https://www.la-prensa.com.mx/metropoli/200268-abre-dif-cdmx-inscripcion-y-reinscripcion-de-ninas-ninos-y-adolescentes-talento>

Palacios, Elizabeth. "El empresario mexicano de Kidzania que se hizo rico hacienda que los niños jueguen a trabajar". BBC [Página web]. Mundo. 16 de febrero del 2016 [Fecha de consulta:

29/nov/16].Url:

http://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/02/160215_economia_kidzania_mexico_lf

Santa Rita, Ilse. "Kidzania, una gran ganadora con el tipo de cambio". Expansión [Página web]. Empresas. Jueves 22 de septiembre del 2016 [Fecha de consulta: 30/nov/16]. Url: <http://expansion.mx/empresas/2016/09/22/kidzania-la-gran-ganadora-con-el-tipo-de-cambio>

Vázquez, Arely. "Niños y adultos ya pueden disfrutar de Kidzania". Novedades Quintana Roo [Página Web]. Cancún Miércoles 6 de Julio de 2016 [Fecha de consulta 30/nov/16]:

<http://sipse.com/novedades/cancun-kidzania-precios-entrada-adultos-ninos-cursos-inauguracion-moonpalace-hotel-zonahotelera-212516.html>

Eduentretenimiento

Tufte, Tomas. " Eduentretenimiento en la comunicación para el VIH/SIDA. Mas allá del mercadeo, hacia el empoderamiento" *Investigación & Desarrollo, vol 12, núm. 1. agosto 2004*. Universidad del Norte. Colombia. pp. 24-43. Formato digital [Consultado 1 de marzo del 2017] <http://www.redalyc.org/pdf/268/26800102.pdf>

Pérez Berroca, María Cecilia. "Edu-entretenimiento: estrategia comunicativa para la promoción de los derechos sexuales y reproductivos de los adolescentes en Montería-Cordoba." *Anagramas, Volumen 10, No 21, Julio-Diciembre 2012*. Colombia. pp. 123-131. Formato digital [Consultado 1 de marzo de 2017]

Américo, Marcos; Chade de Grande,Fernando; Tobgyal da Silva, Joao Fernando. "Un acercamiento al eduentretenimiento". *Question Revista Especializada en Periodismo y Comunicación, Vol. 1, No 45. (enero-marzo de 2015)*.

IICOM. Universidad Nacional de la Plata. Facultad de Periodismo y Comunicación. Buenos Aires. p 1-5. Formato digital [Consultado: 1 de marzo del 2017].

<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2411/2126>

Beltran Romero, Claudia H.; Vega Casanova, Jair."Aprendizajes sobre la evaluación del diálogo y el debate en estrategias de comunicación y cambio social. El caso de la Estrategia de Eduentretenimiento + Movilización Social = Cambio Social. ". *Investigación & Desarrollo, vol. 20, núm. 2, Julio-Diciembre 2012*. Universidad del Norte. Colombia. pp. 390-415. Formato digital [Consultado: 1 de marzo del 2017] <http://www.redalyc.org/pdf/268/26824854007.pdf>

Sobre Wannado City

Colaboradores de Wikipedia. "Wannado City". Wikipedia. [Consulta 28 de marzo del 2017]. Url: https://en.wikipedia.org/wiki/Wannado_City.

Chang, Daniel. "Wannado City cerrará sus puertas en enero". El Nuevo Herald [Internet]. Sección Sur de la Florida. Noviembre 18 2010. [Consulta 28 de marzo del 2017]. Url: <http://www.elnuevoherald.com/noticias/sur-de-la-florida/article2010358.html>

Lucioni, Marco. "Wannado City, más que un parque temático" El Cronista [Internet]. Jueves 31 de marzo del 2005. [Consulta 28 de marzo del 2017]. Url: <http://www.cronista.com/impresageneral/Wannado-City-mas-que-un-parque-tematico-20050401-0075.html>

Editorial de El Universal. "Crece la oferta de empleos". El Universal [Internet]. Sección Estilos. Lunes 10 de septiembre de 2007. [Consulta 28 de marzo del 2017]. Url: <http://archivo.eluniversal.com.mx/estilos/55142.html>

López, Luis Felipe. "Wannado City, jugando a crecer". El Universal [Internet]. Sección El mundo. Martes 17 de enero de 2006. [Consulta 28 de marzo del 2017]. Url: <http://archivo.eluniversal.com.mx/internacional/38440.html>

Novelas.

Cervantes, Miguel de. El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha. Editores Mexicanos Unidos S. A. México. 2016.

Saramago, José. Ensayo sobre la ceguera. Alfaguara. México. 2010.

Francesco Tonucci y el proyecto la Ciudad de las niñas y los niños.

Tonucci, Francesco. "Evaluación y nuevas perspectivas del proyecto La ciudad de los niños". Encuentro la Ciudad de los Niños. La infancia y la Ciudad. Una relación difícil. Acción educativa. Madrid. 2008. p. 108

_____. La ciudad de los niños. Grao. Barcelona. 2015.

Laboratorio di Psicologia della Partecipazione Infantile; Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione. La Città Dei Bambini. [Página Web]. 2017. Url: <https://www.lacittadeibambini.org/es/>

Otros

Aldabi, Jesús. “El legado del niño Iqbal”. *Proceso* [Página Web]. Internacional. Comunicación e Información S.A. de C.V. 24 de abril 2015 [Consultado: 12 de agosto del 2012], Url: <https://www.proceso.com.mx/402246/el-legado-del-nino-iqbal>

FIFA. “Messi, Cruyff y un penal con historia”, FIFA.com [Página web]. 15 de febrero del 2016 [Consultado: 6 de junio del 2018]. Url: <http://es.fifa.com/live-scores/news/y=2012/m=6/news=los-belgas-inventan-penal-dos-toques-1644139.html>

Harris, John. “Game Design Essentials: 20 Open World Games”. Gamasutra The Art & Bussines of Making Games [Página web]. UBM Tech. S/f [Consultado 8 de abril del 2018]. Url: https://www.gamasutra.com/view/feature/1902/game_design_essentials_20_open_.php?print=1

Johansson, Tobias. Level design in open worlds. Should you think like an architect?. Tesis de bachillerato. Blenkinge Tekniska Högskola. 2014.Url: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:832300/FULLTEXT01.pdf>

Novello, Abundio. “¡Felices 80 Don Miguel Sabido!”. Vanguardia [Página de internet]. 18 de noviembre 2017. [Consultado 22 de noviembre de 2017.]. Url: <https://vanguardia.com.mx/articulo/felices-80-don-miguel-sabido>

Zamora, Alonso. “El problema con los mundos abiertos”. Level up [Página Web]. Buscatodo.com S.de R.L. de C.V. 26 de junio 2015 [Consultado: 8 de abril del 2018]. Url: <http://www.levelup.com/articulos/327083/El-problema-con-los-mundos-abiertos>

Senado de la República, Coordinación de comunicación social. “Aprueba Senado que Segob clasifique contenido de los videojuegos”. Senado de la República LXIII Legislatura. Jueves 27 de Abril del 2017. México. [Consultado 26 de junio de 2017]

Páginas de internet de Kidzania

Kidzania de México. S.A. de C.V. Kidzania. Página web. 2017 Url: <http://www.kidzania.com/>

KidZania Operations S.A.R.L.. Kidzania Cuicuilco. 2017. Url: <http://cuicuilco.kidzania.com/es-mx/>

KidZania Operations S.A.R.L.. Kidzania Santa Fe. 2017. Url: <http://santafe.kidzania.com/es-mx/>

Películas

El enigma de Gaspar Hauser. Director: Herzog Werner. Productoras: ZDF, Werner Herzog Filmproduktion, Filmerlag der Autoren. Alemania. 1974.

Estrellas en la tierra. Director: Aamir Khan. Productoras: Aamir Khan Productions, PVR Pictures. India. 2007

Vídeos

BDA. "Increible Penal de Messi, pase a Luis Suarez | 2016 | Lionel Messi penalty for Barcelona". Youtube. 15 de febrero del 2016 [Consultado: 6 de junio del 2018]. Duración 2:06 min, Url: <https://www.youtube.com/watch?v=KRuFVp7dH6c>

KidZaniaLCDLN. "KidZania_Se lo que tu quieres ser.wmv". YouTube. 22 de junio 2010 [consultado: 25 de marzo de 2017. Duración 1:01 min. Url: [KidZania_Se lo que tu quieres ser.wmv](#)

Estrellitha anell. "Kidzania es para siempre". YouTube. 28 noviembre del 2015. [Consultado: 25 de marzo del 2018]. Duración 3:28 min. Url: <https://www.youtube.com/watch?v=4AuJr5kJkc>

ANEXO

Guía del anexo.

En este anexo se encuentran materiales que ayudaron a realizar la investigación. En este guía se hará una breve descripción de ellos para facilitar su consulta.

- *Anexo 1 y 2* Son los escritos sobre la última visita a Kidzania Cuicuilco, la nota relata el día que compré los boletos y después se encuentra la narración de mi visita junto con Polo, el niño con quién acudí a Kidzania.
- *Anexo 3 a Anexo 6.* Es el material de las entrevistas. Primero está la guía de las entrevistas para niños y zupervisores. Después, están ejemplos de cómo registré la información en notas y los fragmentos que posteriormente transcribí.

A. 1. NOTA DE OBSERVACIÓN EN TAQUILLA DE KIDZANIA CUICUILCO. 4 DE AGOSTO DEL 2017

PÚBLICO EN VACACIONES, PRECIOS DEL BOLETO Y ALGUNAS FRASES.

Como ya acordamos que el sábado 5 de agosto iríamos Polo, un niño de 12 años que asiste a clases de regularización en mi casa, y yo. Para evitar una larga espera en la taquilla decidí pasar a comprar los boletos un día antes.

¡Oh sorpresa! Cuando estaba caminado de una parte del estacionamiento hacia la entrada de Kidzania Cuicuilco, vi varias personas, mujeres, hombres, niñas, niños esperando en la taquilla. Más de 60 creo que si eran. En mis anteriores observaciones no había observado tal cantidad y no tenían que esperar más de diez minutos en la compra de su boleta y al entrar. Se entiende tal “multitud”, es un viernes de vacaciones.

“Tengo que anotar esta observación” No lo expresé en voz alta. Sólo saqué mi celular para tomar fotos y realizar los apuntes en la aplicación de One Note, en la parte de observaciones que tengo en mi carpeta de la tesis. Fue algo interesante pensar que ver a alguien escribiendo en su celular dejó de ser algo raro; no dudo que varias personas pensaban que estaba revisando Facebook o mandando mensajes por Whatsapp, ¡Sí supieran que estaba anotando un aproximado de cuántos personas habían, cuantos eran niños, que decían, cómo salían los niños de excursiones; Seguro hubiera sido un problema. Esto me hizo pensar que haré mañana ¿En dónde realizaré mis anotaciones durante nuestra estancia en Kidzania? Ver una libreta sería algo sospechoso, en cambio, nadie se preocuparía por verme con el celular. Mañana lo solucionaré, aunque por el momento prefiero el celular.

Estuve aproximadamente de las 15:02 hrs hasta las 15: 37 hrs en la taquilla, hora en la que ya tuve los boletos en mano. Durante mi tiempo en la fila, a simple vista vi a más niñas que niños, su edad podría ser entre los 3-12 años (el mayor era de 11-13 años, estaban colocándole la pulsera cuando me acerqué a preguntar si podía comprar los boletos para el día de mañana). La mayor sorpresa no fue la fila, fue ver la cantidad de niños en excursiones, por fin pude observar como salían niños del parque para entrar al camión. Eran dos distintas, se distinguían por su vestimenta, unos llevaban una playera blanca, otros una de color azul con el escudo del Capitán América; la coincidencia era ver que en su mayoría eran niños de etapa preescolar, entre los 4-6 años de edad. Eran niños que asisten a los cursos de verano. Ciertamente, también se diferenciaban por el transporte,

los de playera blanca fueron en camionetas con el logotipo del curso del verano (qué no alcance a distinguir) y los de playera azul en unos camiones. Además de éstos, ya cuando tenía los boletos en mis manos se estacionaron cerca otros dos camiones, ambos tenían el logotipo de la Universidad Anáhuac a un costado y en su parabrisas escrito IMSS (Instituto Mexicano de Seguro Social) con cera líquida blanca para zapatos.

Suena un poco absurdo decir que los adultos llevan a sus niños a kidzania o diferentes adultos son los que les facilitan la entrada sea porque ser familia o porque son parte de una excursión. Pero somos (incluido yo) cómplices de la fantasía kidzaniana, piensan que es algo bueno para ellos, es algo que deben vivir, también actuamos como unos encantadores por llevarlos.

Otros aspectos que me llamaron la atención fue el precio de los boletos de los niños y una frase dicha por una niña que se encontraba a mi lado. Mostrando su habilidad de la “gran” Ley de la oferta y demanda, aumentaron \$ 15 pesos el boletos de niños, me costó \$ 295, ni modo, tengo que hacer el trabajo, si no hacía el desembolso no terminaré mi tesis. Al esperar en la fila, ya cuando la multitud se había aminorado, al lado mío estaban un niño de 12 años y una niña de 9-11, tenían una conversación de que harían, alcancé a escuchar: “Es igual a la [¿vida?, no percibí con claridad está palabra], si no trabajas no te la pagan... quiero ser policía” Ya los niños tienen cierto conocimiento de que para tener dinero hay que trabajar, no les resulta nuevo. Al escribir esto, recordé otro momento de un hombre preguntándole a una niña de 5-6 años “ ¿Qué vas a ser de grande” Kidzania es un lugar para que los niños puedan proyectar a que profesión u oficio desean dedicarse en su vida adulta. Es la fantasía de la vida adulta sin todas sus frustraciones, es la mimesis de la vida adulta.

Ya por último, le pregunté al joven que me atendió en la taquilla, vestido como alguien de taquilla en los aeropuertos (camisa blanca, un chaleco de tela delgada, pantalón de vestir azul marino) si podía introducir agua simple en una botella “ -Me parece que no, creo que sólo si la trae en un termo- [le pregunta a un señor que al parecer trabaja de seguridad, tenía una camisa y pantalones grises, un chaleco negro y un radiocomunicador]- Puede traerla si viene en un termo casero, no una botella comercial”. Claro que me indigna que no se pueda llevar agua, enseñan ecología en uno de sus juegos, pero motivan en consumo de agua embotellada para tener más dinero.

A.2. OBSERVACIÓN EN KIDZANIA CUICUILCO, 5 DE AGOSTO DEL 2017.

Preparando la observación

Durante tres semanas pensaba en qué continuar de la tesis ¿más del capítulo “Juego y trabajo” o juntar material de observación y de la entrevista? Me incliné por la segunda opción. Dedicué tiempo a lectura sobre observación participante, etnografía y métodos cualitativos. En ellos encontré algunas recomendaciones sobre estos tipos de investigaciones: no dedicarse de lleno al trabajo teórico previamente a la investigación, intercalar trabajo teórico y trabajo de recopilación de datos, como establecer un *rapport*, la diferencia entre observación participante y la observación no participante, y lo más importante ¿por qué son distintas la etnografía y la observación participante? Al hacerlo resolví dudas metodológicas importantes.

¿Haré etnografía u observación participante, cómo lo indicaré en mi escrito? Por el modo en que estoy haciendo la investigación haré observación participante. Recorro a ella como una técnica de investigación para obtener información sobre ciertos sujetos dentro de un escenario determinado, ver el modo en que actúan entre sí y tratar de indagar en los significados que tienen sobre éste.

La etnografía, en cambio, es considerada como una estrategia donde la técnica observación es primordial y también se refiere al informe escrito, narrando aspectos de cómo se logró obtener la entrada al escenario, quién fue el portero, cómo se fueron encontrado los informantes clave, etc; además, el tener que interactuar con los sujetos miembros del escenario (o del campo, como es utilizado al ser una investigación etnográfica) tiene que compenetrarse de tal modo sea llegar a ser visto como un integrante más.

Por mis visitas a Kidzania como un adulto que va como parte del público y en la mayoría de sus días a los adultos no se les es permitido la entrada a la mayoría de los juegos, no puedo tener tal grado de compenetración ni de interacción con los supervisores, con niñas, niños, mujeres y hombres, ni siquiera por el tiempo, en las etnografías algunos dicen que el periodo extenso es aproximadamente un año.

¿Sí no tengo tal interacción, sí puedo nombrarlo como observación participante o estoy haciendo observación no participante? Fue una de las dudas que surgieron con la lectura. La observación no participante es caracterizada como ser un simple espectador, no interactúa con los sujetos presentes en el escenario, ni siquiera una conversación, comparándolo como un periodista que acude a ver algún suceso y realiza una nota sobre lo acontecido, ejemplo, cuando hay notas sobre las asambleas o marchas. Logré resolver la duda al momento de la visita, fue participante al

tener que llevar a un niño, tenía que platicar con él, preguntarle a qué juego quería ir, escuchar sus ideas, sus inquietudes, fue un trabajo participante antes de nuestra llegada a Kidzania. Y a la vez no participante cuando Polo se dedicaba al juego, me volvía un mero observador del lugar, de otros sujetos.

¿Por qué decidí llevar a Polo y no a otro niño o niña? Polo es un niño de 12 años, apenas concluyó sus estudios de nivel primaria. Lo conozco porque asiste a clases de regularización en mi casa desde hace más de un año y medio, principalmente es alumno de mi hermano. En ocasiones, cuando he podido, también le he ayudado, cierto día le ayude con los números romanos. Podría haber decidido llevar una sobrina de 11 años pero no tengo una relación que implique la confianza de ir con ella por parte de ella y de sus papás. En cambio, con Polo, ya hay un *rapport* establecido: su mamá y papá conocen a mi mamá, a mis hermanos, a mi hermana y a mí; nos han visto ayudarle a Polo en sus tareas, nos han invitado a comidas, entre ellas, la celebración por la conclusión de sus estudios de primaria. Todo esto facilitó el que pudiera ir con él. Claro, les comenté a él y sus papás que estaba haciendo mi último trabajo de la carrera, estaba interesado en ver por qué a los niños y niñas se les hace interesante Kidzania, qué ven de entretenido, incluso a Polo le dije si no me quería ayudar con mi tarea.

Para preparar la guía, leí los dos escritos de las visitas a Kidzania Cuicuilco en el 2013 y a Kidzania Santa Fe para ver de qué información ya dispongo, qué me falta por ver y qué puedo volver a encontrar. De la información que ya dispongo es: el aspecto de los Kidzacias, algunas empresas, marcas y departamentos de gobierno que se publicitan, el dinero como centro del juego, formas de obtener más dinero y gastar menos (pasaportes, juego de la Universidad Anáhuac, juego de Man Power, empresa de contratos por *outsourcing*, cuáles son las atracciones más atractivas para los niños (bomberos y rentar un automóvil), el modo de dar indicaciones, vestimenta de los supervisores, el lenguaje kidzánico (kai es el saludo, zanks para agradecer, ziyu despedida, cool decir que se encuentra bien, es una adaptación del inglés), supervisores encargados de emocionar a los niños durante su estancia (lograr que tengan cierta energía emocional). Si ya dispongo de ello, no descarté la posibilidad de volver a verificarlo dado que las actividades recurrentes dentro del establecimiento Kidzania.

Había preparado posibles preguntas para recordar ¿Qué es lo más fácil de observar? ¿Cómo niños, niñas u supervisores se adentran en el juego? ¿Qué tienen que hacer para lograr entrar a algunos juegos? ¿Qué pasa cuando se le acaba el dinero? ¿Cómo son recibidos en la taquilla? Sin embargo, detecté que carecía de información sobre la experiencia de los niños y niñas adentro de

Kidzania. En la primera vez, mi amigo Rodrigo y yo, nos centramos en la apariencia y el manejo del dinero; en la segunda vez, fui con un amigo y dos amigas, estaba prestando mayor atención en la presentación de los supervisores hacia los visitantes. Aprovechando ir con Polo, tenía que concentrarme en él: ¿A qué juegos iría? ¿Cómo utilizaría los kidzoz, trataría de conseguir más dinero? ¿Se junta con otros niños o niñas durante el tiempo que duren los juegos? ¿Seguirá las instrucciones? Su experiencia kidzania se volvió mi centro de atención en la observación ¿Lo disfrutaría o no?²²⁶

En la ciudad de juguete y el ciclo auto-dinero-auto

La fecha para ir a Kidzania Cuicuilco fue acordada entre Polo, su mamá, su papá y yo. Él decidió ir el sábado 5 de agosto del 2017. Nunca había ido a Kidzania, sólo sabía de su existencia de dos parques, al que fuimos en la Plaza Cuicuilco y el de Monterrey. “¿Ni siquiera has de excursión por la escuela? - No”.

La travesía del 5 de agosto inició a aproximadamente a las 9:30 hrs, tiempo en que fui por Polo a su casa, en media hora terminé de preparar mi mochila, mi teléfono celular (sirvió como mi principal herramienta de trabajo, tomar fotos, vídeo y escribir todo lo que alcanzaba a observar, de este modo evité ser intrusivo). Salimos de mi casa a las 10:00hrs, tomamos el camión de Huipulco, Estadio Azteca de la ruta 39 de la Ciudad de México, nos deja en la Av. San Fernando donde se encuentra una de las dos entradas a la Plaza Cuicuilco.

Durante ese trayecto Polo me platicó acerca de sus gustos: dinosaurios (del cual ya sabía, tiene mayor conocimiento que yo sobre ellos): “¿no hay algo de Paleontología en Kidzania?” preguntó en una de nuestras previas conversaciones preparativas, la comida y de la película de *Cars* de Pixar: “Van a salir los nuevos coches de *Cars 3*, van a traer 10 juguetes pequeños, al *Rayo McQueen*, a *Hudson Hornett* a *Mate* [nombró tantos personajes de la película, tantos que no los puedo recordar porque no los conozco]. Voy ahorrar para comprar un *Rayo McQueen*.” Sabía un poco de su gusto por las películas, cuando publicaron los *trailers* de la tercera película, a cada rato lo reproducía en su Tablet : “Mira Dani... Mira Cachorro [así me conoce a mí, es mi apodo en casa]... Mira Paty... ¿ya saben que va salir la película de *Cars 3*?” mas no sabía que fuera tanto

²²⁶ Sí, mi atención estaba concentrada en cómo Polo experimentaba Kidzania, sin embargo, pude observar otros aspectos: la compañía infantes con infantes, como los adultos cooperan para el disfrute y algunas tareas de los supervisores. Para evitar hacer un documento muy extenso, esos detalles los redacté en una nota de observación.

su gusto, se llevó uno de sus carros de juguete, no recuerdo de que personaje, era uno de color azul, modelo de los autos de 1950-1960.

Llegamos a las aproximadamente a las 11:00 hrs a Kidzania Cuicuilco. Se encuentra a un costado de la Plaza Cuicuilco, el área que abarca era parte del estacionamiento. A esa hora ya había una multitud de adultos, niños, niñas esperando comprar su boleto y entrar al parque, superaban las 200. Obedeciendo las instrucciones de un día antes, nos formamos en la fila del costado izquierdo, se acerca un joven, con traje negro, una camisa blanca, (vestido muy elegante) “Buenos días señores, les puedo ayudar [le enseñó nuestros boletos] Para que no tenga que esperar pase directamente a la tienda [ubicada al lado derecho de la taquilla, venden recuerdos, peluches, playeras y otros artículos de Kidzania] para que pueda pasar.” Nos perdimos de nuestro abordaje por la aerolínea *Interjet*. Como la tienda está conectada con la supuesta Secretaria de Relaciones Exteriores de Kidzania, lugar por donde salen los visitantes, solo pasamos por una breve división entre ellas. En la Secretaría nos recibieron: “Buenos días señor ¿qué edad tiene? [...] tomé su cheque por 50 kidzos que puede cambiar en nuestro banco. Disfruten su visita” Al momento de darnos de bienvenida, de preguntar la edad de Polo, nos colocaron en nuestras muñecas una pulsera que sirve como seguridad y registrar en que juegos participan cada uno de los niños y niñas durante el día.

Después de tal recibimiento, de colocarnos nuestros dispositivos, dimos unos tres pasos hacia nuestra derecha y entramos a la Ciudad a escala infantil, con sus calles de dos metros de angosto, edificios que no sobrepasan más de los 10 metros. Por el horario, no había tantas personas, de cierta forma el ambiente todavía estaba calmado. En Polo, al dar esos pasos, había una mirada de sorpresa, de ver un lugar de tal tamaño. “¿Qué tenemos que hacer, a dónde tenemos que ir?” Desde que pronunció esas palabras, me convertí en su guía turístico: “Si quieres vamos a cobrar primero el cheque, para que te den tus primeros kidzos, el dinero de Kidzania” “Sí, vamos” Cobrar fue nuestra primera actividad, nos dirigimos al banco *Inbursa* para tener el primer ingreso. Llegando al respectivo pabellón del banco “¿Qué tengo que hacer?- Sólo fórmate para que pases a cobrar tu cheque?” Sorpresa mía, este niño no sabía mucho de Kidzania, no sé si era tanta emoción, nervios, o el desconocimiento de cómo actuar dentro del lugar, se encontraba dentro de un espacio nuevo.

Al igual que varios adultos (mujeres y hombres) me quedé esperando afuera a Polo, para que me enseñara sus 50 kidzos. Como pasaron 3-5 minutos (los viví como si hubieran sido diez)

y no lo veía salir, me preocupe, qué pasó con este niño, a dónde se fue. Para mi alivio sólo se fue al juego de lado, el de custodia de valores auspiciado por *Servicios Panamericano de Protección S.A de C.V.*. Luce como si fuera una bóveda, guardando fajos de billetes, unos lingotes de oro (plástico de color dorado), alumbrados por una luz tenue. Sólo observaba afuera, tal espectador, como les decían que se pusieran unos chalecos negros con el logotipo de la compañía, se sentaban alrededor de la mesa, Polo, la *supervisora* y alrededor de otros 5 niños dos niñas de más de 8 años, tres varones de edad similar a la de Polo, les daban las instrucciones y de repente salieron con una bolsa de plástico transparente llena de kidzos.²²⁷ Polo se fue con los niños de su edad para entregar las bolsas a los respectivos negocios. Así de rápido se desprendió de mi compañía.

Al terminar de entregar las bolsas y cobrar sus primeros 8 kidzoz, se reunió de nuevo conmigo: “Ahora, ¿a dónde tenemos que ir?” Le propuse que recorriéramos el lugar, que si veía algo de su interés, preguntamos que tenía que hacer. Mientras caminábamos en las pequeñas calles entre los diferentes pabellones, con diferentes logotipos, recordó a ver visto un *Wal-Mart* ¿Podemos ir al Wal-Mart?” Este pabellón se ubica en la parte superior del parque, en sí son los primeros pisos de sus edificios. Cuando llegamos, tenía tan sólo unos segundos de que empezaron la actividad, como la puerta era de cristal, podíamos ver al *supervisor*, (vestido como un empleado de Wal-Mart, ropa de azul marino con el logotipo en el costado izquierdo), dando las instrucciones del juego a un grupo de 5 niños, entre 5-8 años. Mientras esperábamos, Polo inicio una ronda de preguntas acerca del juego ¿De qué se trata? ¿Qué tenemos que hacer aquí?. Como tampoco tenía alguna idea, no sabía que responderle con exactitud.

Cada juego de Kidzania tiene un cartel redactado por un supuesto *Buro de Información de Kidzania*, detallando la actividad, el número de niños y niñas que pueden entrar, el tiempo de la actividad y si es para gastar o ganar kidzos. “Vamos a leer para saber de qué se trata” Fue mi solución a las primeras preguntas. El juego en Wal-Mart es emular la situación de ser un cliente del supermercado o ser un cajero, con la modificación de ser una tienda en plena oscuridad o vistiendo algunos visores distorsionan la visión. Al terminar de ver los detalles inicio la segunda sesión de preguntas de Polo: “¿Es totalmente oscuro? ¿No me dejarán ver nada? ¿Y cómo le hago para saber que tomo? ¿Y si me tropiezo?...” Ese detalle de la oscuridad y con tantas preguntas, se notaba nervioso de entrar, le cambió la mirada, de admirar el lugar a estar preocupado porque iba suceder cuando le obstruyeran su visión. “¿No quieres ir a otro juego? de todas maneras nos

²²⁷ Esa misma bolsa que Gerardo, el primo de Rodrigo, había robado cuando fuimos en el 2012, bolsa que contiene puros papeles en blanco y dos kidzos a los costados.

vamos a tardar si seguimos esperando. Al rato, podemos volver. Vamos a los de los coches, aprovechemos que es temprano y no hay tanta gente, así no tenemos que esperar tanto.” De inmediato respondió con un sí.

De nuevo nos dirigimos al local de *AVIS*, encargado de la renta de los coches. Por la primera visita con mi amigo Rodrigo y su primo, sabía que se debía realizar todo un trámite para poder manejar un coche en Kidzania: ir a un curso de capacitación, obtener una licencia de conducir, ir al local de *AVIS*, esperar en la fila y, cuando por fin es el turno, manejar un vehículo eléctrico de tamaño infantil. Mas no le conté todo esto a Polo, quería ver como recibía la información, cómo le daban las indicaciones de todo ese proceso.

Dentro del local, estan colocadas las cintas para hacer fila con el logo de la empresa, algunos anuncios de los coches; está ambientado de tal forma donde el color rojo y blanco predominan, son los colores característicos de la empresa. Como no había nadie esperando, Polo se acercó con la zupervisora encargada de cobrar la entrada, y decir a dónde ir para manejar el vehículo “Tienen su licencia de manejar, señor [Polo responde que no] Debe tomar un curso de manejo y podrá obtener su licencia. El lugar está arriba del *Domino´s* [refiriéndose al *Domino´s Pizza*]”. Después de las indicaciones, sale Polo un poco angustiado. Le pregunté acerca de la información “¿Qué te dijeron, sabes a dónde ir?- No, no entendí bien” Ahora soy yo el que pregunta que hay que hacer y a dónde ir. Pensaba que esto iba complicar el trabajo, debía preguntar cuando Polo no entendía del todo, pedir información, de tal modo que actuaba como cualquier padre o madre de familia en esa situación.

Casi por la entrada a la ciudad de Kidzania Cuicuilco, en la planta alta está ubicado el local de *IMESEVI* (Iniciativa Mexicana de Seguridad Vial), donde también se encuentra el logo de la Secretaría de Salud de México. Es el lugar donde se tramita la licencia, el curso se toma a dos pabellones aledaños. La información nos la brindó un zupervisor “El curso es cada media hora. El siguiente es a las 11:25 [a.m.] Se tiene que formar en el Cinemex en la segunda puerta roja”.²²⁸ Fuimos a formarnos, esperamos hasta las 11:32 am junto a otros tres grupos de niños y niñas entre 5-13 años. Cinemex, fue otra de las empresas que identificó Polo. Cuando abrieron la puerta y entraron para su curso de manejo, volví a ser de nuevo un simple observador.

Paso media hora y salieron todos los niños y niñas del curso acompañados por el zupervisor para dirigirse *IMESEVI*, comprobaba que midieran más de 1.30m para ser conductores y les

²²⁸ El Cinemex fue algo nuevo para mí, en el 2012 no tiene presencia en Kidzania.

cobraba los 15 kidzos de la licencia. Como Polo era el cuarto en la fila, no tardó mucho en obtenerla, sólo se sentó en frente de otro supervisor, quien le pedía su nombre, le tomaba la foto y le hacía entrega. Tan rápido como le hicieron entrega, rápido regresamos a AVIS.

Con ella en mano y aún no había tanto público en el parque, pasamos directo con la supervisora, revisaba la licencia, “¿Su nombre señor?, Usted va ser copiloto [dirigiéndose a mi]. Son 15 Kidzoz” Teníamos que subir unas escaleras, pasar por una sala vacía, sólo había sillas plegables en una de sus paredes, seguir un camino, llegar una especie de puente peatonal, bajar unas de las escaleras para que alguno de los dos supervisores en ese momento, con atuendo de mecánico, nos facilitara alguno de los vehículos. También parte de su labor era esperar a los niños y niñas que iban llegando, indicarles en donde se iban a estacionar y ayudarles cuando no podían. No esperamos mucho, nos indicaron cual iba a manejar Polo, un coche a escala de “cuatro puertas” de color vino, con solo dos asientos. Ya sentados en el vehículo esperamos a que uno de los supervisores nos colocaran el cinturón de seguridad: “Señor haga lo que dijeron en el curso. Baje frenando [tan solo unos metros adelante teníamos que pasar por un túnel en bajada], sólo conduzca en el carril izquierdo y evite chocar con otros vehículos”

Encendido el vehículo, con las manos en el volante y sus pies en los pedales, Polo se dispuso a manejar. Al principio un poco titubeante, aceleraba, frenaba, de esos golpeteos al momento sentir algo en movimiento y sorprenderse al mismo tiempo, buscando una forma de controlar tal impulso. “Pisa más despacio, quizá así vaya más lento”. Tan sólo a unos metros de nosotros estaba el túnel, colocó su pie izquierdo en el freno para que no bajáramos de golpe. No era un túnel tan amplio, una concavidad no tan pronunciada, tan rápido como bajamos, tan rápido debíamos subir. Ahora Polo colocaba su pie derecho en pedal para acelerar.

En el recorrido observamos a otros supervisores, con la misma vestimenta de mecánicos, señalando a los conductores el carril izquierdo, o cuando estábamos en una bifurcación entre un túnel y una vuelta, nos indicaron que debíamos dar la vuelta a la derecha “Te están indicando que des vuelta a la derecha, Polo – ¿Hacia allá?- Sí.”. Era un tramo más angosto y más corto, como de 6m de longitud, tenía que darse otra vez vuelta a la derecha para el seguir el trayecto donde termina el recorrido, seguir derecho que es casi ir de punta a punta de Kidzania. “Sigue el carril izquierdo, no pises freno y acelerador”. Ya cerca del paradero, veíamos a los primeros supervisores dando indicación de donde estacionar el vehículo. Tuvimos que esperar que se estacionaran los otros conductores para evitar tener un “accidente”. Se acerca el supervisor y toma el volante y lo guía al lugar donde debe estacionarse para que otros niños y niñas puedan dar su recorrido. “Por

favor, no baje de la baqueta y suba por éstas escaleras para salir (escaleras que están del lado contrario donde esperamos al principio). Ese recorrido tiene una duración mínima a los 10 minutos

“¿Te gustó manejar?- Sí” Eso fue nuestro pequeño diálogo al bajarnos del coche, subió las escaleras y corrió hacia la entrada de AVIS. Cuando logré alcanzarlo: “Vas a volver a conducir- Sí, hagámoslo otra vez”. Pasamos otra vez por todo el protocolo, la diferencia fue el vehículo, un modelo a escala de una camioneta en color gris y en la subida del tunel ocurrió un accidente, provocando cierto tráfico “Mira igual que en la ciudad [refiriéndome a lo que ocurre en la Ciudad de México]- Sí es cierto, al igual que en la ciudad”

Esas dos veces bastaron para que Polo eligiera cuál era su juego principal, juego donde centraría toda su experiencia en Kidzania. Saber que debía tener por lo menos la cantidad de 15 kidzos en su bolsillo, los demás juegos donde ganada dinero se convirtieron en un simple medio para lograr el fin de manejar de nuevo un coche. Entró en el simulador de vuelo de la aerolínea *Interjet*, donde le cobraron 10 kidzos, y le dieron un saco de piloto de aviación; fue al local de PEMEX, donde vestían a los niños con una bata blanca con el logotipo de la paraestatal en la espalda, les mostraban algunos instrumentos, con un contenedor los llevaban a sacar algo de unos grandes tanques de forma cilíndrica y por su “labor” les pagaban 10 kidzos; en CONAGUA, juego en el que participó al ser invitado por un supervisor cuando íbamos de camino al juego de los bomberos: “Señor ¿no les gustaría trabajar en CONAGUA”, los introducen al pabellón, les dan una bata blanca, van a una especie de laboratorio, hablan de algunos instrumentos y salen un momento para ver un anemómetro: “ ¿Alguien se acuerda de los instrumentos que vimos adentro? ¿Para qué sirve ese? [señalándolo porque ese encuentra en una de las paredes que marcan el límite de Kidzania con el estacionamiento trasero de Cuicuilco]... Sirve para medir la velocidad del viento. Volvamos adentro” al final obtuvo 8 kidzoz. Tanto en el de PEMEX y CONAGUA, les proyectan a los niños y niñas un vídeo con los guardianes de Kidzania. Supongo que les explican algo sobre el petróleo y sobre el agua.

Fueron 3 veces en Servicio Panamericano, 3 en Pemex, 1 en Conagua, 1 en Interjet contra 5 veces el poder manejar el coche. Si al principio le resultó un lugar desconocido, de no saber a dónde ir, al haber identificado su juego preferido y los otros que le podían servir para lograr su cometido, él me dirigía hacia dónde ir. Todo lo calculaba para tener los 15 Kidzos “Si voy a Pemex tendré 10 kidoz y así ya tengo los 15 para volver a subir [volver a manejar un coche]”. Una vez con los billetes suficientes regresábamos, no esperaba conseguir más de ellos y subir de manera

continua, con ellos le bastaba para volver a manejar y si le faltaba de nuevo dinero, regresó a esas actividades de las que ya tenía el conocimiento de que hacer y cuantos kidzos iba obtener. O imaginaba tener una gran cantidad de kidzos, pensando en cuántas veces podría volver a manejar el coche: “¿Qué pasaría si tengo 1000 kidzoz? -De seguro te formarías a cada rato para manejar un coche- ¿Cómo cuánta veces sería?- Divide 1000 entre quince- ¿Y si tengo 300,000 kidzoz?- Sería porque ya vives aquí”.

Después de su última vuelta en coche, sin mi compañía como copiloto, nos retiramos de Kidzania Cuicuilco a las 7:30 pm. Pasamos de nuevo por la Secretaría de Relaciones Exteriores para entregar la pulsera, recibir alguna frase de despedida y el clásico “vuelva pronto”. Aunque lo negara, Polo ya estaba algo cansado, durante nuestro trayecto de regreso a casa no intercambiamos ninguna palabra. Llegamos a mi casa, le marcamos a su papá para avisar que estábamos de regreso y en un momento iba a dejarlo. ¡Oh sorpresa!, su mamá fue por él. Estuvieron alrededor de una hora, platicando en la sala de cómo le había ido, presumiendo su licencia de conducir tanto a su mamá, a la mía y a mis hermanos.

Tener las conversaciones previas, llamadas en teléfono, en su casa y en el camión, fueron auxiliares en la comprensión de la experiencia de Polo dentro de Kidzania. Si no logró ver algo relacionado con la paleontología, encontró algo con otros de sus gustos: los coches, ahí se centró su atención. Un gusto que se nota por hablar tanto de la películas de *Cars*, tener algunos coches de juguete. Y no hay gustos totalmente individuales, los gustos son aprendidos en la socialización con otros, sea en la familia, por clase social o algo generacional. En el caso de Polo es algo muy vinculado a su familia, tienen un contacto directo con los automóviles porque su papá es conductor de una de las unidades del transporte público de la Ciudad de México. A veces acompañan su mamá, su hermano y él a su papá en sus trayectos. Y la fascinación por ellos también es aprendido por su papá y su madre. Cuando fui a concordar la fecha para ir a Kidzania, al decirles que desconocía ese gusto, sólo sabía el dinosaurios, me platicaron que cuando eran novios, ella le solía regalar algunos coches de juguete, me mostraron dos carros de colección, un Mustang color rojo y un Vocho azul claro (modelo de Volkswagen, así es conocido en México) que tenían en lo más alto de su esquinero.

Tanto fue su disfrute de manejar estos coches que negociaba conmigo para poder prolongar nuestra estancia y seguir dando vueltas. Durante el trayecto una de sus dudas era a qué hora regresaríamos a nuestras casas “¿A qué hora vamos a regresarnos?- No lo sé, hasta que nos

cansemos. Puede ser a las ocho”. Fui yo el primero en agotarse: resulta cansado hacer estos ejercicios de observación tan prolongados. Alrededor de las 5:00 pm, ya no podía retener la información, decidí apuntar solo los otros juegos donde estaría y algún detalle que me llamará la atención. En mis intentos de retirarnos más temprano, entre 7:00-7:30, Polo se rehusó a mi petición “Tú dijiste que nos íbamos a las 8- Sí, pero, hay que tomar el transporte, pasar primero a mi casa, platicas con Daniel y después te vamos a dejar- No, no se vale”. Cuando empezó a acceder negociaba un número de vueltas en el coche: “Después de cinco vueltas nos vamos- ¿Crees que te dé tiempo de dar cinco?- Bueno, tres”. El saber que la nuestra estancia iba a disminuir, de inmediato pensó en la forma de aumentar el placer de su día, conducir el mayor número de veces posible.

¿Cómo era su percepción de Kidzania? Además de lograr cumplir tal deseo, desde su percepción el lugar era una gran ciudad de juguete: “¿No es un como el trabajo de mi papá verdad? Es de juguete [me preguntó después de escuchar a uno niños decir con tanta efusividad que para conseguir más dinero hay que trabajar]” “Es como una ciudad, pero una ciudad de juguete [cuando nos dirigimos al local de AVIS por primera vez y observó algunos edificios y el circuito vial podían conducir]”. La idea de juguete, es directamente relacionado al juego. Pero como objeto, los juguetes tienen un mayor grado de manipulación, no ponen una gran resistencia y dependiendo de los juegos pueden ser concebidos de otra forma distinta, ejemplo, un carro que vuela. Y por la forma en que me hizo la pregunta de saber si era igual que al trabajo de su papá, ya diferencia que tal actividad no resulta tan placentera.

Por último, Polo tenía cierta facilidad para poder interactuar con otros niños para lograr las actividades y en ocasiones se comunicaba con ellos en la fila. En el momento que desapareció de mi vista en el banco, fue por seguir a otros niños que también cobraron su cheque; con otro fue copiloto de aviación y al verlo en otro punto de Kidzania: “Mira, ahí va mi amigo”. Al esperar para entrar al curso, al lado suyo estaba un niño de 5 o 6 años, al quien le comentó algo gracioso al oído. Sin embargo, nunca pude percibir que tuviera alguna comunicación con alguna niña. Probablemente su experiencia hubiera sido más placentera si se hubiera vuelto parte de un grupo de niños (como varios que pude observar) en lugar de mi compañía o si nos hubiera acompañado su hermano de 6 años.

Los supervisores como vigilantes.

Se puede notar en la narración ciertas tareas de los supervisores: dar la bienvenida, dar las indicaciones del juego, invitar a los niños y niñas. Al dar las cuatro vueltas en coche con Polo, pude observar su papel como vigilantes del parque. Dar las indicaciones de hacia dónde dar la vuelta, señalar cuando debía detenerse para evitar un accidente con los otros niños o niñas que se estacionaban, no es como una mera guía, estaban vigilando la forma en que conducía cada niño. Cada uno de ellos tiene un radiocomunicador para mantener una conversación y señalarle a los demás si un niño no siguió adecuadamente las instrucciones de manejo. En nuestra tercera vuelta, Polo tuvo problemas con el auto, ya en el tramo recto hacia el estacionamiento manejó pasando de un carril a otro, no era su culpa, con un ligero movimiento del volante el coche cambiaba bastante la dirección. Se escuchó a uno de los diferentes supervisores: “Por el carril izquierdo señor”, al llegar el encargado de estacionarnos “Señor, me indicaron que no conducía bien. Solo le voy a llamar la atención, para la próxima le podemos quitar su licencia”. Sí hay un castigo al no seguir las indicaciones de manejo. Con la inquietud de saber si realmente les quitaban la licencia a los niños, le pregunté en la cuarta ocasión que Polo manejó: “Sí se les quita la licencia. Para recuperarla tienen que pagar una multa de 15 kidzos y esperar una hora después del pago para que les sea devuelta.”

A.3. GUÍAS DE ENTREVISTAS.

Guía de entrevista a niñas y niños.

Familia y escuela

- 1.- ¿Cuántos años tienes?
- 2.- ¿Con quiénes vives?
- 3.- ¿En qué trabajan tus papás? ¿A qué se dedican tus papás?
- 4 ¿Qué haces cuando estás en tu casa?
- 5.- ¿Vas a la escuela? ¿En cuál?
- 6.- ¿Cómo son las clases en tu escuela?

Sobre el juego

7. ¿Cuáles son tus juegos favoritos?
8. ¿En qué lugares juegas? (casa, patio de casa, algún parque, deportivo, casa de un amigo?)
9. ¿Con quiénes juegas? (papás, amigos, amigas)?

Sobre Kidzania

10. ¿Cuántas veces has ido a Kidzania? ¿Cuicuilco o Santa Fe?
11. ¿Fuiste con tu familia, amigos o por una excursión?
12. ¿Cómo es Kidzania?
13. ¿A qué se juega en Kidzania?
14. ¿Qué hacías para obtener dinero? ¿Sucedió algo si no tenías dinero?
15. ¿Tienes pasaporte de Kidzania? ¿Para qué sirve?
16. ¿Cuáles fueron tus juegos favoritos? ¿Qué hacías en ellos?
17. ¿Aprendiste algo la vez (o las veces que fuiste a kidzania)? ¿Algo que en la escuela no te enseña?
18. ¿Por qué te gusto Kidzania? ¿Qué no te gusto?
19. ¿Qué harías si volvieras a Kidzania?

Guía de entrevista a zupervisores.

Información personal

1. ¿Qué edad tienes?
2. ¿Estudias? ¿En dónde? ¿Te dedicas a otra cosa aparte de trabajar?
3. ¿Con quienes vives, a qué se dedican?
4. ¿Qué haces en tu tiempo libre?

Sobre su información previa de Kidzania

5. ¿Cómo te enteraste del trabajo en Kidzania?
6. ¿Por qué decidiste trabajar ahí?
7. ¿De niño o niña ibas a Kidzania o la Ciudad de los Niños? ¿Antes habías ido de niño o niña a Kidzania o la ciudad de los niños? ¿qué recuerdas?

Sobre su formación como empleado

8. ¿Cuánto tiempo llevas trabajando en Kidzania Cuicuilco?
9. ¿Cuál es tu puesto en Kidzania? ¿Cuál es su función? ¿Cuáles son los diferentes puestos de los trabajadores?
10. ¿Recibiste algún curso de capacitación? ¿En qué consistía?
11. ¿Cuántos días a la semana trabajas y en qué horario?
12. ¿Trabajas sólo en un juego o te rolan a diferentes por semana o por mes?
13. ¿Qué les dicen acerca de los niños?
14. ¿Qué les dicen acerca de la empresa? ¿Qué es Kidzania?
15. ¿Te gustaría seguir trabajando en Kidzania, subir de puestos o sólo es trabajo momentáneo?
16. ¿Cómo puede asistir un niño o niña a Kidzania?
17. ¿Por qué hay tantos logotipos de marcas y empresas en sus locales?

Acerca del juego en Kidzania

18. ¿En qué consiste el juego en Kidzania?
19. ¿Cómo les dan las instrucciones a un niño? (pensando en que me diga el tipo de dialogo “ Bienvenidos la empresa tal y Kidzania les dan la bienvenida)
20. ¿Qué pasa cuando un niño no sigue las instrucciones de los juegos?
21. ¿Has tenido algún problema con algún niño, niñas o sus familiares?
22. ¿Te diviertes en tu trabajo? ¿por qué?
23. ¿Qué te agrada y que te desagrada?

A.4. NOTA DE ENTREVISTA A MARI. 25 DE ENERO DEL 2018. PRIMERA ENTREVISTA A NIÑOS, TIEMPO OCUPACIONAL HOGAR Y ESCUELA.

Hoy entrevista a Mari, es la primera entrevista que hago con una niña pensando al juego como el tema central de la tesis. A ella la conozco del año pasado, tiene un tiempo viniendo a las clases de regularización con mi mamá. He conversado un poco, intercambiado algunas palabras. Por esas pequeñas pláticas, he notado que es una niña de pocas palabras, un poco tímida de conocer a alguien nuevo. Sí le pregunté alguna vez si había ido a Kidzania en esas ocasiones, pero, no pensé que algún día aceptará la entrevista.

Concordamos la entrevista, Mari, su mamá y yo, en esta semana. Mi primer objetivo era asegurar entrevistar a Polo, actuó raro y no aceptaba. Al estar Mari en la mesa, Daniel le preguntó si había ido y si no me quería ayudar a mi tarea, no tardó en decir que sí. Le informe a su mamá el por qué la entrevistaría, cuáles serían los temas. Mari fue la que propuso el día jueves 25 de enero, con cita a las 4:00 pm, hora en que viene a clases.

La entrevista se hizo en la sala, o para ellos el salón de clases en mi casa. Estaba la tele prendida porque estaba viendo el partido del Barcelona vs Espanyol antes de que llegara. Mari estaba un poco enferma, durante la madrugada del jueves se enfermó del estómago. Le pregunté si sentía cómoda para hacer la entrevista, no había un problema si no podía. Dijo que sí quería hacerlo. En todo el tiempo nos acompañó Milagros, una de las gatitas de la casa, se escuchan sus maullidos en el audio.

Los temas de la entrevista fueron sus datos (nombre y edad); acerca de su familia; lo que hace en su casa y la escuela, pensando que es tiempo ocupacional donde hay una coacción dirigida hacia los niños; acerca del juego y por último Kidzania. La entrevista duró 22 minutos, aunque en tiempo post entrevista platicó otras cosas acerca de Kidzania y que es una niña beneficiada por el programa de niños talento. No grabé audio ni escribí nada, se sintió más cómoda con esta forma de plática.

Datos personales, familia y escuela.

Tiene 10 años, en abril cumple 11. Vive con papá, mamá, abuela y abuelo. Su madre es ama de casa, su padre taxista, abuela servicio de limpieza y su abuelo está discapacitado. La clase social de ellas y su familia puede ser considerada como clase media.

Cuando está en su casa dedica tiempo a ver la televisión y a ayudar con las labores de limpieza, barrer, recoger y limpiar trastes.

Asiste a la escuela Alfredo Bonfil, una de las escuelas públicas de la Colonia Hidalgo. Está cursando el quinto año de primaria. Su materia favorita es matemáticas. Dice que su maestro es enojón y exigente; lo de exigente porque él pone un proyector con lo que tienen que copiar durante clase, cuando algún niño levanta la mano, en señal que terminó de copiar, su profesor poco a poco apaga el proyector. Si terminan antes, los deja salir antes del recreo; de lo contrario no los deja salir. Considera que le dejan mucha tarea, las actividades de los libros, conseguir materiales, le dedica 2 hrs del día para hacer su tarea.

En la escuela le gusta platicar con sus amigas. Y dentro del espacio de la escuela hay dos patios, uno chico y otro grande, así lo identifica. En el patio grande juega a las escondidillas y atrapadas con sus amigas.

Es una de las niñas beneficiadas por el Programa de niños talento de la Ciudad de México (al principio pensaba que la habían llevado por este programa o quizás fue cuando iba a natación, ya que iba en la Alberca del Parque Morelos, ubicado en la colonia). Le dan una beca, el dinero que ahorra todo un año, y asiste a clases de danza contemporánea los miércoles de 5 a 6, le dedica una hora a la semana.

Acerca del juego.

Sus juegos favoritos son las “atrapadas” y las “escondidillas”, los cuales juega en la escuela con sus amigas. Cuando le pregunté si en su casa no juega, dijo que no, porque sus amigas viven lejos; cuando le pregunté de algún primo, dijo que sí, con el juega Stop, Xbox y escondidillas. Luego sale con sus papás al parque o a las canchas, ella anda en patines en esas salidas. Algo que también le gusta hacer es figuras de plastilina (aquí un gusto manual), hace figuras de comida.

Kidzania.

Ha ido tres veces a Kidzania Cuicuilco; excursión del Kinder, excursión de Natación y la última vez fue con sus papás.

Le gustaron los juegos de Carlos V, el Sanborns (quizás aquí comieron), hacer pizza (en Dominos, pero nunca dijo la marca), comprar cosas en Liverpool e ir a la Universidad Anáhuac (de está si dijo el nombre) para después trabajar como Doctora o Enfermera. Le gustó preparar la pizza porque le ponía poner lo que quisiera (y después comérsela) y le gustaría volver a la Universidad Anahuac.

Es la primera niña que me responde algún interés por conseguir dinero, lo señaló para comprar cosas, se compró una lámpara, además, en la Universidad les permite a los niños obtener más dinero.

Después de la entrevista, sin grabación y sin que realizará apuntes de la entrevista, me contó de las motos, a las que subió. Me dijo que no pudo subir a los coches porque no contaba con la estatura indicada.

Si dijo que lo de Kidzania, no es real, es un juego, ya que no es verdadero.

De los supervisores, los jóvenes, recuerda que les deban les enseñan a manejar las cosas, a que poner, que utilizar.

Extractos de entrevista.

C: ¿Cómo es tu maestro, es enojón?

Ma: Enojón y exigente.

C: ¿Por qué exigente?

Ma: Porque luego pone en el proyector una cosa y dice “El primero que acabe ya le voy a bajar” y le baja con el primero que acabe.

C: Cómo que le baja al primero que acabe.

Ma: El primero que alce la mano, ya le baja al proyector.

C: ¿Le baja al proyector? ¿Cómo que pone el proyector?

Ma: Sí, en una computadora y en el pizarrón.

C: O sea, tienen que copiar algo del proyector y si van acabando, va quitando el proyector. ¿Si alguien no lo copió, lo castiga?

Ma: No, el que no lo acabe lo tiene que pedir

C: A quién

Ma: A quien...

C: Se deje.

Ma: ...Lo copió

C: ¿Y no juegas con las muñecas?

M: Pues sí. (duda de su respuesta)

C: Sí ¿pero muy poco?

M: Poco

C: ¿Por qué?

M: En mi casa tengo plastilinas, juego con las plastilinas o hago dibujos.

C: ¿Qué haces con las plastilinas?

M: Hacer pasteles, helados.

C: Te gusta hacerlo en formas y figuras.

M: Ajá

C: Yo soy muy malo para eso, me queda todo feo

Con este extracto entiendo porque hacer pizza en Kidzania fue su juego favorito, le gusta las manualidades y lo relacionado con comida.

C: ¿Cuántas veces has ido a Kidzania?

M: Tres veces

C: Y esas veces fue por la escuela, porque te llevaron [tus papás]

M: Una fue por el Kinder, otra fue por [las clases] de natación y otra fue con yo, mi mamá y papá.

C: [...] ¿Cómo es Kidzania para ti?

M: A mi sí me gusto. Por ejemplo, fui a Carlos V, me dan billetes, fui Sanborns...

C: ¿Cómo que te dan billetes?

M: Ajá, de Kidzania.

C: ¿Para qué utilizas los billetes de Kidzania?

M: Es que puedes ir a Liverpool y compras cosas.

C: ¿Cómo el dinero que te dan para ir a la tienda? [Mari asiente] ¿Qué cosas compraste?

Ma: Compré una lamparita que es de Santa Claus, una pulsera, una pluma mágica.

....

M: [...] Fui a la Universidad Anáhuac

C: O sea que ya fuiste a la universidad, ya te titulaste y yo no. Voy a ir a Kidzania a titularme. ¿Qué hacías en la Universidad Anáhuac?

M: Me prestaron una computadora. Ahí tenía que poner todos los datos y según mandarla al encargado. Después me dieron una tarjeta de lo yo podía hacer.

C: ¿Qué podías hacer?

M: Podía ser doctora, enfermera y nada más.

C: Y de todos esos juegos ¿Cuál fue tu favorito?

M: En dónde hice pizzas [no mencionó la marca Domino's]

C: ¿Por qué?

M: Porque las podías preparar como tú querías, las hacías, le echabas el queso que tu querías.

C: ¿Algún otro que haya sido tu favorito?

M: Es el único

C: Si alguien te preguntará ¿Dónde preferías estar, en Kidzania o en la escuela? ¿Qué le responderías?

M: En Kidzania.

C: ¿Por qué?

M: Porque en Kidzania no tienes que escribir.

C: De casualidad no viste a un niño que se portará mal en Kidzania o tú no te portaste mal

Ma: Sí

C: ¿Te acuerdas de eso, me lo puedes contar?

Ma: Si me acuerdo de que un niño se portó mal.

C: ¿Por qué se portó mal?

Ma: Porque el niño estaba con nosotros y se fue a otro juego, estábamos formados nosotros, el se fue a otro juego y lo empezamos a buscar.

C: ¿Le dijeron algo?

Ma: La [maestra] de natación les dijo a sus papás.

A.5. NOTA DE ENTREVISTA A ZUPERVISORES. JULIO, PRIMERA ENTREVISTA: PERSONA MUDA Y GUSTO VIDEOJUEGOS. 25 DE MARZO DEL 2018.

En este día quería dar una vuelta a Cuicuilco para ver la hora en que salen algunos zupervisores de Kidzania Cuicuilco y poder tener algún conocimiento o de ser posible una entrevista. Lo que hice fue hacer una entrevista con un joven mudo, todo trabajo de campo tiene sus sorpresas y está ha sido de las más grandes. Me generó muchas emociones, muchas dudas y muchas inconformidades hacia el trato con las personas mudas: las entrevistas se definen como una conversación entre un entrevistado y un investigador diseñada para resolver un problema acerca de la perspectiva de los actores: En esa definición, quedan descartadas los mudos, las propuestas, las guías ponen el acento en habla, y, la verdad, no estuve preparado para esto.

Recuerdo haber visto a Julio las veces que fui a Cuicuilco para ver como llegaba el público a Kidzania. Es alto, de complexión delgada, peinado con gel; sale con su uniforme, una playera blanca de manga larga con el logotipo de Kidzania en negro en una de las mangas, su pantalón de mezclilla y unos zapatos negros. Las veces que lo vi siempre iba el solo hacia la salida de San Fernando, otros zupervisores salen en pareja o con más compañeros. Por su apariencia y por ir sólo, suponía que podía ser uno de los trabajadores ejemplares.

Al ver que ya salían de trabajar algunos jóvenes, distinguibles por su uniforme y/o llevar una mochila de estilo juvenil, me iba preparando para acercarme a alguno de ellos. Quería dirigirme hacia la entrada de los trabajadores, cuando vi a Julio, me acerqué “Hola ¿Eres trabajador de Kidzania [me hace gesto de sí con su cabeza]? Qué bien. Mira soy estudiante y estoy haciendo un trabajo sobre Kidzania donde quiero saber la perspectiva de los niños y de uds, los trabajadores ¿Tienes tiempo para platicar? [De nuevo me hace gesto de sí] Disculpa, ¿eres mudo [Otra vez el sí gestual]. ¿Si quieres ayudarme? [Una vez más, sí con su cabeza]” Con tal decisión de querer tener una comunicación, el no rechazar mi petición, no podía negarme a entrevistarle, hubiera sido muy ofensivo el rechazarlo y decirle “No, quiero entrevistar a alguien que pueda hablar”, aparte, su situación se volvió algo interesante por indagar.

La entrevista transcurrió entre 3:30 y 4:00 pm. Nos sentamos en las mesas del Starbucks de la Plaza Cuicuilco. “¿Sabes escribir? ¿tienes algo donde anotar?”, sacó su celular, me lo mostró en señal de que en él podía escribir. Saqué mi guía de entrevista y una pluma, le enseñé la guía “Está

es mi guía para poder entrevistar, en ella puedes ver qué tipo de preguntas te voy hacer”, simplemente tomó la guía, leyó las preguntas y empezó a responder algunas. Mientras él escribía, yo leía sus respuestas, saber que decía, si eso era lo que quería responder y saber que más poder escribir. Para evitar que fuera una comunicación agotadora para ambos, decidí que sólo respondiera sobre la información personal, información previa sobre Kidzania y sobre el juego. Después de esto, quiso seguir comunicándose acerca de otros temas, si me gustan los videojuegos, pude saber más acerca de su tiempo libre y su familia.

Datos personales, familia y los videojuegos de su tiempo libre.

Tiene 31 años, según recuerdo, el límite de edad de los supervisores es de 25 años. Vive con su familia y es el mayor de tres hermanos [no pregunté más sobre su familia, porque no se me ocurrió en el momento y porque quería que él fuera el centro de nuestra conversación]. Su tiempo ocupacional es principalmente trabajar en Kidzania. Su nivel de estudios es preparatoria [en la hoja su respuesta es más parecida a primaria, para evitar confusiones “¿Primaria? - No [gesto negando]- Preparatoria- Sí [acentuando con su cabeza y una sonrisa].

Al sólo trabajar, tiene mayor tiempo libre. Pasa más tiempo en su casa, no sale a menudo por la dificultad de comunicarse con los demás y prefiere jugar videojuegos en su celular y en la computadora. Después de la entrevista formal, pensaba que iba a levantarse de la mesa, mover su mano en señal de despedida y dirigirse a alguna entrada [o salida] de Cuicuilco; no fue así. Me mostró su celular, no entendí al principio, tomo la guía y la pluma de nuevo, buscando un espacio y encontrando uno grande escribió “Aun tiempo tienes juegos ¿Te encanta tipo Pokemon? [Aún tengo tiempo, ¿tienes juegos, te encantan los juegos tipo Pokemon]- Si tengo tiempo, y si me gustan los juegos, pero no juego Pokemon GO [un juego de celular]”. Me enseñó los juegos de su celular, con personajes de videojuegos, de anime [series de animación japonesa], de películas; como los identificaba, él se emocionaba, riéndose, afirmando gestualmente, sonriendo y muy feliz; esto fue algo muy bueno para él, algo que no fue juzgado, sino algo afín.

Escribió en su celular “Tengo juegos en PC y Nintendo” Le pregunte cuáles eran y de que trataban. Los de PC, por lo que interprete, son RPG [*Role Playing Game* un género de videojuegos.] que puede jugar al entrar en una página y juega con otras personas. “¿Cómo te comunicas con ellos? [Coloca sus manos y mueve sus dedos como si estuviera escribiendo en un teclado de

computadora? Así que les escribes, es más cómodo para ti.” Este tipo de juegos le permiten tener una mayor interacción con otras personas y de una forma más cómoda que en una interacción cara-a-cara entorpecida; entorpecida no por él, puede leer, escuchar con una gran atención, interpretar gestos y ademanes; los torpes somos los otros que se nos dificulta leer sus gestos, sus leves sonidos y los que desconocemos el lenguaje de señas. Y tiene amigos con quienes jugar, por lo regular, juegan a las cinco de la tarde.

Kidzania.

Tiene 5 años y cuatro meses trabajando en Kidzania Cuicuilco [de seguro es de los primeros supervisores de Kidzania Cuicuilco, se inauguró en el 2012]. Se enteró del trabajo por su hermano menor. Su horario es el de la mañana

Es un supervisor más [pensaba que iba a trabajar en algo menos “exigente”], dando las instrucciones y cuidando a los niños. Decidió trabajar ahí, porque le gusta convivir con los niños y se entretiene [Escribió encanta y entretienen porque anticipa su respuesta al ver en, estaba pensando en cómo se escribía la palabra]. Según él, en los juegos está solo dando las instrucciones y lo hace escribiendo. Por el tiempo que ha estado, dice que ha estado en la mayoría de los juegos, cuales son más de cincuenta, sólo le falta estar en el de perros [donde cuidan a los perros]. Los rotan de juego cada dos meses.

Cuando vi la palabra “cuidar”, quería saber porqué tenía que cuidar a los niños, así que apunto “No le roban dinero (kidzo) en los extintores me roban [Me robaron dinero].” Debe cuidar a los niños y cuidar que no se roben los kidzoz, en una ocasión se lo robaron porque acompañó a una niña al baño [interpreto que de 4 a 6 años] y los niños aprovecharon estar solos en el juego para tomar los kidzos [se ríe mucho cuando yo hablaba como lo entendía, al parecer si fue tal como lo entendí. Después de esto le pregunté si los niños o los padres no se molestaban en los juegos: si, si lo hacen: “ [a] veces los niños se enojan cuando [hay] mucha fila o hay fiesta [en el] Establecimiento [para] hacer su tramite para [conducir un] auto o [en el de] bomberos”. Acerca de quienes eran más conflictivos el destacó a los adultos: “[Los padres] Primera ves me pelea desde 5 años ella no me vio Hay otro establecimiento (extintores) Me dijo eres trabajar (si soy) pero porque no les invito conmigo”. Tuvo un percance con una señora que le reclamo porque no los invitaba a pasar al juego que el estaba encargado y algo reciente. Otros compañeros le ayudaron,

le dijeron a la señora el era sordumudo y la tranquilizaron [manos en señal de calma, palmas extendidas y brazos moviéndose hacia abajo]. Las veces que recibe ayuda de sus compañeros es para contar los kidzos, ya cuando termina su tiempo de trabajo.

De niño visitó la ciudad de los niños, [señalando con sus manos hace mucho tiempo]. Tiene varios primos y con ellos iba en grupo.

Le gusta de su trabajo tener un ingreso para guardar dinero y los personajes [guardianes de Kidzania]. Lo que no le gusta es ensuciarse [me ensaña que sus manos con manchas negras por estar en el taller de cambio de aceite]. Por interpretación, infiero que, por su condición, el tener dinero le propicia seguridad, sentirse útil en su familia y tener cierta autonomía en sus gastos, por ejemplo, el compra un medicamento de \$450 que consume desde hace tres años; también el dinero lo utiliza para su entretenimiento los juegos.

Tanto le gustaría seguir trabajando en Kidzania, a la vez, le gustaría trabajar en otro lado.

Marginación.

Este es otro punto no contemplado en la guía pero en nuestra comunicación salio a la luz, lo voy a expresar muy emocionalmente porque me despierta admiración y disgusto. Julio sabe escuchar, sabe expresarse con su cuerpo, con su mirada, cambia bastante cuando está alegre o cuando expresa algo que le disgusta, eso facilita que él pueda comunicarse con los demás. Sin embargo, los demás no hacen un esfuerzo por tratar de mejorar la comunicación; él conoce el lenguaje de señas, mas no se comunica con nadie de esta forma, ni en su casa, ni en el trabajo, ni en otro lado, por eso prefiere jugar. Tiene que adaptarse al modo de conversar con los otros, que le hablen, que le señalen; ninguno se coloca en su mundo y en su misma posición.

Al final, le pedí que me enseñara algunas palabras en el lenguaje de señas, amablemente acepto a ser mi maestro. Me enseñó: hola, gracias, gracias a ti, te veo de lado, ¿cómo estás?, ¿cómo te llamas? y el abecedario. Sentí una dificultad al principio, repetía cada movimiento lentamente, pronunciando las palabras. Le decía que se me dificultaba ¿cómo te llamas?; el repetía pacientemente los movimientos, con una cara de serenidad, hasta que lo logré. Por unos minutos pude ubicarme en su mundo, en el cual escucha varios sonidos, pero, no pueden ser emitidos por la voz personal, las manos sustituyen esas ondas sonoras.

Al estar escribiendo la nota de la entrevista, me pude dar cuenta de la relevancia de esta entrevista: juego como trabajo y juego como ocio le permite a Julio interactuar con otros. Gran parte de su tiempo lo dedica al juego en Kidzania y al juego en su tiempo libre jugando en celulares y en PC. En ambos puede tener mayor interacción con otras personas, es muy importante para él. Más en los juegos de computadora, al no tener que hablar, puede tener contacto con otras personas vía escrita a diferencia de lo que le exige una relación cara-a-cara el tener que hablar.

Improvise mucho durante la entrevista, saber en el momento que podía ser relevante, qué realmente le podía preguntar para que no le fuera desgastante. En todos los capítulos y otros documentos que he revisado sobre entrevistas, jamás había visto algún apartado, algún fragmento de qué pasa con alguien mudo ¿Se tiene que descartar desde el inicio? ¿Habría algún trabajo sobre los sordomudos? Comunicarme con Julio exigió varias capacidades de interpretación y de entrevistador, al principio me sentí inútil al no saber lenguaje de señas para hacer una conversación de gestos más fluida. Al final, por un momento me convertí en su alumno, aprendí mucho de él.

A.6. NOTA DE ENTREVISTA A ELSIE. 14 DE DICIEMBRE DE 2017. PROCESO DE CONTRATO, JERARQUÍA DE TRABAJADORES.

Hoy realicé la primera entrevista para la sección de los supervisores (con la nueva idea de trabajo). Fue a Elsie, estudiante de la carrera de sociología en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Como tengo cercanía con su generación, en una plática donde comimos algunos del primer grupo donde fui adjunto, les conté acerca de mi tema de tesis, de ahí ella me platicó que tenía primos que trabajaban en Kidzania, esta era la primera razón, que pudiera contactarme con sus ellos; al verla a mediados de este semestre me platicó que trabajó como fotografa durante las vacaciones, he ahí la razón de que fuera una de las entrevistadas.

De esa plática recordaba que trabajo como fotógrafa del lugar, tomar las fotos de los niños y niñas en ciertos juegos y tenía que dedicarse a vendérsela a sus papás. Esto solo fue en el tiempo vacacional de verano de este año. Al principio dudaba de que tanto podía ser bueno entrevistarla, debido a que no tuvo tanta interacción con los niños y niñas. Al momento de diseñar o pensar hacía dónde dirigir la entrevista, opté por hacerlo sobre la formación o capacitación y que tanta información les decían acerca de Kidzania.

Acordamos vernos a las 4:30 en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales en la explanada alta nos dirigimos a las bancas de la explanada baja. Fue un buen día y un buen lugar, la facultad estaba desolada, no había tantas personas como de costumbre, gracias a esto fue posible grabar un audio claro. Al principio platicamos de en que está trabajando, un proyecto de seguimiento electoral en el Instituto de Investigaciones Jurídicas.

La entrevista fue muy provechosa, Elsie proporciono bastante información, desde el proceso y tramite de trabajo en Kidzania, la breve capacitación, que cosas pudo observar y las condiciones de trabajo. Estos elementos son relevantes para las siguientes entrevistas, las tendré en consideración para comparar y analizar las siguientes respuestas de los próximos entrevistados.

Información Personal.

Edad 21 años. Aparte de la licenciatura está trabajando estos dos últimos meses en el Observatorio Electoral en el Instituto de Investigaciones Jurídicas coordinado por el Dr. Julio Téllez.

Ha tenido trabajos informales. Su madre tiene un taller de proceso gráfico, imprimen portadas de libros, folletos, cuando faltan manos en los trabajos suele ayudarles sin tener una remuneración a cambio. A los 13 años trabajó con una tía en un Curso de Verano para niños y niñas de etapa preescolar (de 3 a 6 años)

Información previa de Kidzania

En años anteriores había querido trabajar durante la etapa vacacional, se enteraba por internet, pero por ser menor de edad pensaba que no la contratarían, después se enteró que la aceptaban si entregaban una carta de sus padres con el permiso para poder trabajar. El vínculo esta vez fue su primo quien le dijo que tenía que ir de 9 a 12 hrs en la parte trasera de Kidzania, por donde entran los trabajadores y decir que estaba interesada. Si le interesaba poder trabajar interactuando con los niños, mas sólo había vacantes para el Área de Comercio, en específico fotografía. Decidió aceptar ya que tiene experiencia en la fotografía, en la preparatoria cursó la opción técnica en fotografía y realizó servicio en Gaceta de Políticas.

La última pregunta de la entrevista fue si alguna vez había ido de Kidzania cuando era niña. Sí, fue de forma recurrente por la escuela, desde segundo de primaria iban cada año. Ella iba en una escuela privada, cree que por eso haya sido constante. Recuerda los juegos de veterinaria, de *Pingüinos* (marca de pasteles de chocolate), de sushi. Para ella fue un cambio, antes decía que se creía todo lo que le decían los jóvenes de Kidzania, (como si supieran todo, así me pareció escuchar su respuesta), “Si acaricias al perro fuerte y corto, siente que quieres jugar con él; si lo acaricias suave y largo la recuerdas a su mamá. Es feo saber que eso era porque son cosas que deben de decirle a los niños, siguiendo una serie de instrucciones”

Formación como empleado.

Trabajó sólo la temporada vacacional de verano del 2017. Le turnaban los horarios cada semana por ser temporada alta (temporada con mayor asistencia). Los horarios son de 8:00 a.m. a 3:00 p.m. en el turno matutino y en el vespertino de 4:00 p.m. a 9:00 p.m.; sin embargo, se quedaba más tiempo por esperar que llegaran los empleados del siguiente turno o hacer más tareas, como el inventario de las tiendas así que los horarios eran de 8:00 a 4:30 p.m y de 4:00 a 10:30. Su salario era quincenal, de \$1200

Del trámite de contratación. Le pidieron que llenaran su solicitud de trabajo y que realizara un dibujo de una persona de alguien del mismo sexo de un lado de la hoja, una del distinto sexo por el otro lado y una casa. La pasaron a una sala de entrevistas donde le recibieron toda la documentación, les realizaron una breve entrevista, preguntando su disponibilidad de horarios, si vivía cerca o lejos. Le pidieron que se diera de alta en la Secretaria de Hacienda y Crédito Público y que tramitara una tarjeta de débito.

Por ser en temporada vacacional, su curso de capacitación fue de un solo día, dándoles información sobre la historia de Kidzania y sobre protección civil. Sobre Kidzania les hablan quien fundó la empresa, el por qué tienen su propio lenguaje y porque se reconocen como ciudad, que existen los guardianes (mascotas) de Kidzania, sus valores (al que consideraba como una especie de decálogo). El curso lo hicieron en la sala de *Cinemex*. Les dicen que Kidzania es un centro de eduentrenimiento, un lugar donde además de jugar y divertirse los niños van a aprender, sin ahondar mucho en ello, es algo muy básico. Les insisten sobre la importancia de su trabajo, tienen el papel de enseñar algo, aunque los niños solo piensen que van a jugar.

Las áreas por la que se dividen los empleados en Kidzania son los de Industria encargados de interactuar con niños y niñas en cada juego, darles las instrucciones de los juegos, supervisarlos, y el área de Comercio, se encargan de la venta de *souvenirs* de las fotografías y en las tiendas que se encuentran en el Kidzania. Ella al trabajar como fotografa su función era tomar fotos a los niños y niñas en los juegos con mayor atractivo y tratar de vendérsela a sus papás o mamás o quien acompañara. Les tenía que decir que si la compraban con ella obtenían un descuento y les daba una pulsera para que pasaran por ellas. Le asignaban un área de Kidzania para tomar las fotos, eran en el avión, bomberos y la boutique donde las niñas desfilan en una pasarela. Este curso se los dio una coordinadora de industria, les daba algunos de consejos de qué hacer en ciertos casos con los niños y con los papás.

Sobre por qué les dicen *señor* y *señora* a los niños es porque ellos son los ciudadanos, son quienes fundaron la ciudad para rebelarse de los adultos. [No pedí que abundara más en esta información, ya la tengo en el capítulo de Qué es Kidzania, pero quiero entrar en más detalle con alguien que tenga mayor tiempo como empleado]

La jerarquía que me platicó de los trabajadores es que hay cuatro puestos; 1) animadores, los y las jóvenes presentes en los juegos, tienen que animar a los niños, dales las instrucciones; 2)

coordinadores, hay cuatro por área, se distinguen por su vestimenta, un pantalón gris, camisa blanca y chaleco rojo [de estos vi el día que fui con Polo], se encargan de distribuir el trabajo de los animadores, recolectan información; 3) Gerente de área, mando de cada área analizan la información que recolectan los coordinadores; 4) Director del centro.

Cuando pensaba que ya habíamos terminado, recordó a los patrocinadores, las marcas presentes en los juegos. La forma en como obtienen sus ingresos Kidzania es por la venta de mercancías y por el ingreso de los patrocinadores. Se encargan de poner la ambientación de los juegos y de sus materiales y deben tener un interés de estar presentes en la Kidzania. Hizo mención del juego de Kapistrano, un juego de obstáculos donde se les cobra con dinero y no con kidzos.

Acerca del juego.

Para esto le pregunté si le había tocado ver alguna dinámica, desde como se le dan las instrucciones y si había visto algún momento donde alguno de los animadores había tenido algún problema con los niños o los adultos.

Recordó lo que hacían en el avión. Dependiendo de cada animador, les cobraban al principio o al final, si el juego era donde cobraban. Inician dando la bienvenida a nombre Kidzania Cuicuilco y la marca y al final se despiden diciéndoles a los niños “que tenga un día productivo”.

Si le tocó ver que algunos problemas con los niños, su reacción dependía de su edad y de que tan inquietos eran. Los animadores (supervisores) les llamaban la atención y les pedían que siguieran las instrucciones o se esperaban a que empezará la dinámica; si los niños iban en grupo con alguien más grande, ellos eran los que lograban controlarlos.

Ella percibe que cada animador (supervisor) se apropia del lugar y del juego, tienen su forma de dar las instrucciones, de motivar a los niños. Noto esa diferencia con los diferentes turnos, la chica que estaba en la mañana en el avión los animaba más, era más enérgica; en cambio la chica de la tarde, era más apagado.

Extractos de la entrevista.

Curso de capacitación,

“Mi curso de capacitación fue en unas horas [...] Me dieron al inicio la historia de Kidzania, quiénes las habían fundado, cómo había surgido, cómo se ha expandido a lo largo del tiempo (ya que es una empresa internacional tiene sedes en Tokio, en Asia y en otros continentes) y nos enseñaron que tienen su propio lenguaje y que se reconocían como ciudad. Nos ponían una presentación, en una sala que es de Cine (que la usan los niños, es una sala de *Cinemex* donde les proyectan películas). Nos decían porque es una ciudad porque tiene un territorio, población y leyes. Nos dijeron que tiene su propio lenguaje, nos explicaron las adecuaciones que tienen de Kai, que es hola, Zanks-gracias, Ziyu-adiós.

Nos explicaron sobre los guardianes de Kidzania, que representan, porque tienen ese nombre, sus fechas de nacimiento (porque los guardianes tienen su fecha de nacimiento), sus características, “Porque tiene estas características, su fecha de nacimiento es el día de la paz”. Los relacionaban a festividades internacionales de derechos, de paz. Nos explicaban que se hacían fiestas a propósito de sus cumpleaños.

Nos decían [hace una pausa para recordar] nos dieron como... lo dividieron en cosas más puntuales, que ahora no recuerdo muy bien, pero que eran como los valores de Kidzania. Esta onda de misión, visión. Había como un decálogo de cosas que tenías que hacer: sonreír siempre, ser amable, ser proactivo; como las acciones y obligaciones que te correspondían cumplir.

Nos explicaban cómo funcionaba la visita de los niños, ahora que tienen esta onda de la ciudadanía con los pasaportes que manejan porque hay diferentes tipos de ciudadanos. O sea Hay turistas, ciudadanos y ciudadanos de lujo o ciudadanos privilegiados, algo así. Nos dieron un curso de protección civil de Kidzania, como actuar en casos de sismos o en casos de contingencias en general, a quién dirigirse, cómo evacuar, las zonas de seguridad. Todo en distintas horas de un solo día. Nos hicieron una evaluación, solo una evaluación de la historia y los preceptos estos del decálogo. “

Distinción entre coordinadores y animadores.

“[Le pregunto que me aclare la diferencia entre los trabajadores] A mí me contrataron y me dijeron (porque tenías que poner puesto que solicita) “Todos pongan animadores”. En teoría todos somos animadores, incluso yo que no llevaba la dinámica [fue contratada para tomar fotografías a los niños y niñas], pero es una distinción al interior de la organización. A los coordinadores los reconocías porque llevaban un pantalón gris, playera blanca y un chaleco rojo [digo rojo al mismo tiempo, recordé haber visto algunos con esta vestimenta en la visita de agosto]. Y arriba de los coordinadores, hay, no sé si llamarlo gerente, pero como encargada. [interrumpo si es encargada del centro] no, del área. Ya vez que te decía, hay comercio, alimentos y bebidas, que también les decían “A y B”. Todos tienen coordinadores y luego un mando como central que les indica que hacer. Yo sólo recuerdo que se llamaba [...]. Ellos visten café en pantalones y playera roja, esas son las distinciones en la ropa. Y [nombre de la encargada] daba instrucciones a los coordinadores, les planteaba las metas. Me acuerdo que nos llegaron a juntar animadores, coordinadores y [nombre

de la encargada], nos decían “La meta a cubrir son tantos miles de pesos, entonces, necesitamos que se pongan a trabajar más fuerte (o más duro)”. Las coordinadoras sólo distribuyen el trabajo a los animadores y vigilan. Por ejemplo, en mi caso, yo al final de la jornada tenía que rendirle cuentas. Le decía “vendí tantos brazaletes de noventa pesos y aquí está todo el dinero”. Ya ellas subían, donde poníamos nuestra huella para checar nuestra salida y entrada, y vaciaban todos los datos; también vaciaban el inventario de las tiendas. Eso lo hacían las coordinadoras y [nombre de la encargada] pues creo que solamente revisa y toma cartas en el asunto para ver si está funcionando de acuerdo a las metas que le establecen a ella, por el director del centro.

De los animadores.

En el avión normalmente esperan a que se junte una mínima cantidad de niños. De ahí lo que sucede es que las chicas, hay dos, una empieza a marcarles el brazalet (creo que es para tener un control de donde están los niños, por cualquier cosa) el brazalet de entrada, les cobran o les pagan. Ahí ya es de cada animador, en las actividades donde pagan, muchos prefieren hacerlo al inicio, otros lo hacen hasta que tienen que márcales el brazalet de salida a los niños. Les dicen “*Kai* señores, pasen por aquí, les voy a pedir que me enseñen su brazalet” Se forman en uno en uno para marcarles el brazalet. Los pasan a la zona del avión “Se van a sentar de este lado y les voy a explicar...” les hacen preguntas introductorias. “*Kai*. A nombre de Kidzania Cuicuilco y a nombre de, creo que en este caso era *Aeroméxico*, les damos la bienvenida, esperando que tengan un día muy productivo”. Empiezan con una pregunta “¿Alguno de ustedes ha viajado en avión?” Como que a veces los niños si participan, depende también de las edades “¿Ha donde ha viajado señor? ¿Y usted?...” así van los niños enunciando. “¿Ustedes saben qué es esto? Es una cabina... Lo que vamos hacer es que ustedes van a manejar este avión. Estos botones sirven para esto, ustedes van a mover el manubrio para darle dirección al avión”. Y la actividad era pasar el avión a través de unos rectángulos, lo único que tenían que hacer era mover el manubrio. Les indicaban que a veces prendía una lucecilla del tablero y es cuando ellos tenían que presionar el botón y subir o bajar una palanca. Les explican que era un piloto y un copiloto y los hacían decidir quién iba ser el piloto o el copiloto, en el sentido de si iban hermanos, primos o en pareja, les ponían a correr el juego. Después llegaba yo, abría la puerta. Me veían, ellas ya saben. Algunas me decían que me acercara uno a uno y ahorita les explicamos que les vamos a tomar una foto. Una era incluso como muy amena y decía “Señor gusta conocer la cabina que tenemos de este lado, le vamos a poner su gorra y todo señor (porque no siempre se las ponen en la actividad). La actividad terminaba cuando todos los niños acaban de pasar los retos del juego virtual. Algunos como no podían, si tenían cierto tiempo [límite], pero no eran muy rígidas con eso, esperaban a que la mayoría acabara y ya. Les marcaban la salida a los chicos, les pagaban o les cobraban.

Recuerdo y cambio de percepción de Kidzania.

E: Sí fue una ruptura fuerte. De niña, recuerdo que sí me creía muchas cosas que me decían en la dinámica y ahora que muchas de las dinámicas están construidas, muy tristemente. O sea, les dicen cosas superbásicas o a veces mal, pero porque los chavitos (zuperivores o animadores) tienen que estar llevando la dinámica y tienen que estar improvisando, tiene que adecuarlo. Si se les va algo, no sé, sí son nuevos, ellos llevan adelante la dinámica como ellos creen. Pero si recuerdo crearles

“Ah, sí, los de Kidzania me dijeron esto y es real”. De hecho recuerdo, en la de Santa Fe, en la veterinaria decían “Si acaricias así al perro, como en corto y rápido (lo actúa con su brazo) él entiende que quieres jugar y con caricias más largas le recuerdas a su madre”, yo por mucho tiempo lo creí “ ¡Qué padre, los perritos, entienden mis caricias!. También recuerdo está parte que me enfadaba, pero que es cuestión de tiempos, no podía entrar a la dinámica “No pueden entrar, señores. Vuelva en un rato, en unos diez minutos”. O también veía vigente muchas cosas de las que yo hacía cuando lo visitaba “¿Aquí pagan?” y te decían “no”. “Bueno, ya me voy”, como que los niños rechazan cuando no les pagaban.

También vi mucho eso (cuando trabajó), a muchos niños les interesaba ganar mucho dinero. Aunque también en la del avión, hay una dinámica que pagan y otra que cobra; pero como les interesaba [la segunda] te decían que sí o llegaban a ti y “Son cinco kidzos” y te dan dos, niños que aun no entienden mucho lo del dinero. A veces veías a los papás manejando las finanzas de los chavitos.

Pero es demasiado triste ver que no es nada divertido para quien da las dinámicas. También está medio chafa la dinámica en sí. Les dicen [a los animadores] “Tienes que hacerles creer que están haciendo sus papas *Sabritas*” pues ellos están metiendo ahí las papás. También es está parte de la magia de los niños, así que está bien., creo.

C: Qué dinámicas más recuerdas.

E: La de veterinaria, la de los *Pingüinos Marinela*, me gustaba mucho la del sushi. Había una discoteca, pero siempre la recuerdo vacía, osea porque era excursión escolar.

C; [soprendido de su respuesta de excursión escolar] ¿Siempre fuiste de excursión?,

E: La mayoría de las veces. Yo creo que, desde segundo de primaria hasta sexto, nos por lo menos una vez al año. Si era frecuente mi visita desde el colegio privado

C: ¡Ah! ¿Fuiste a una escuela privada?

E: Si, creo que tiene que ver.

C: Puede ser.

E: Aunque me tocaron excursiones de curso de verano de instancias públicas y porque si comentaron [en Kidzania] que les dan facilidades, varias cosas no se las cobran a los niños.

C: ¿Ahora que estuviste trabajando viste esto de los cursos de verano?

E: Ajá. Como del ISSSTE, hijo del ISSSTE, programas del ISSSTE o alguna asociación de niños. Alguna vez fueron niños de orfanato. Escuelas públicas, veía varias, a ellas se les ofrece un menor precio. [Regresando a las dinámicas que recuerda]. El túnel de *Chester Cheetos*, el médico (aunque no podía entrar, siempre era muy saturado).

Salario y condiciones de trabajo.

C: Por mera curiosidad. ¿Te gustaría trabajar de nuevo ahí?

E: No. Aunque lo he pensado, no sé de animadora, pero no, es estar parado todo el día, es cansado. Y yo creo es por cómo te tratan. A mi llegaron a condicionar las salidas a la comida hasta que no reuniera una cantidad específica de dinero. No, no me gustaría, es muy poco lo que pagan.

C: ¿Cuánto pagan?

E: Pagaban cada dos semanas. Recibía, ¡trabajando seis días a la semana! \$1200. No recuerdo la cantidad exacta que nos dijeron en el curso de capacitación, no recuerdo bien, es algo absurdo. Y yo le sacaba, en la primera semana como \$7000 de la venta de fotografías.

C: ¿No les pagan por comisión, sólo es la hora de trabajo?

E: Creo que funcionaban las comisiones, pero después de tres o cuatro meses. Tengo otro amigo ahí, que trabaja de fotógrafo. Pero mi primo sí trabaja de animador con los niños, está en el teatro y se relacionaba mucho con ellos. De hecho, creo que él volvió [a trabajar en Kidzania] por el ambiente que se genera entre los jóvenes, como la amistad. Renunció y seguía saliendo de fiesta con ellos. Otra vez, quizá sirva, hubo una inconformidad en mi grupo de trabajo de fotógrafos, justo nos dimos cuenta que nos trataban muy mal. Incluso una chava que llevaba más tiempo nos empezaba a decir “Un día deberíamos faltar todos”, buscando una articulación en complot a la empresa, al área del comercio. Creo que hay mayor conformidad en las demás áreas por tomarlo más tranquilo, la perciben una chamba *ligh*, tiene que ver con las cosas que se les asignan, llevar las dinámicas no lo ven tan pesado. A mí me pusieron hacer a veces el inventario de las tiendas.

C: ¿Y eso por qué?

E: Porque pertenecía al área de comercio. Primero abrían tiendas antes de la entrada de los niños. Me citaban a las ocho y limpiaba. ¡Ah eso es importante! Los animadores se encargan de una limpieza superficial de su espacio, tiene un trapito, una escoba, un atomizador. Llegué a limpiar el área de foto: los vidrios, barrer. Eso es el trabajo en Kidzania.