



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

**CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA**

**Informe Final de Trabajo de Investigación correspondiente al  
requisito curricular conforme O.C.S 143/89.**

**TÍTULO DEL PROYECTO**

**Estudio exploratorio descriptivo-cualitativo de las significaciones  
que niños entre 7 y 12 años le otorgan al juego Dragon Ball Z.**

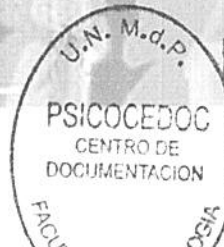
**Apellido y nombre de los alumnos:**

- D´Anunzio, Luisina Mat.6941/05
- D´Anunzio, Maria Eugenia Mat. 5702/02
- Diaz Dos Santos, Pamela Mat. 5710/02

**Supervisor:** Dra. Minniceli, Mercedes

**Cátedra o Grupo de Radicación:** Grupo de Investigación Psicología Y Moralidad.

**Fecha de entrega:** Diciembre 2009.



N° CLASIFICACION:	ADQUISICION:
T-PS	
D	N° INVENTARIO:
	R-934

“Este informe final corresponde al requisito curricular de investigación y como tal es propiedad exclusiva de los alumnos: *D’Anunzio, Luisina (Mat. 6941/05)*, *D’Anunzio, María Eugenia (Mat. 5702/02)*, y *Díaz Dos Santos, Pamela Iris (Mat. 5710/02)* de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores”.

Aprobación del Supervisor. En calidad de Declaración Jurada:

- 1 “El que suscribe manifiesta que el presente informe Final ha sido elaborado por los alumnos: *D’Anunzio, Luisina (Mat. 6941/05)*, *D’Anunzio, María Eugenia (Mat. 5702/02)*, y *Díaz Dos Santos, Pamela Iris (Mat. 5710/02)* conforme los objetivos y el plan de trabajo oportunamente pautado, aprobando en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los.....días del mes de.....del año 200...”
  
- 2 Firma, aclaración y sello del Supervisor.

Informe de Evaluación del Supervisor:

Informe de Evaluación de la Investigación de Pre-grado "Estudio exploratorio descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños entre 7 y 12 años le otorgan al juego Dragon Ball Z." de las alumnas:

D'Anunzio, Luisina Mat.6941/05

D'Anunzio, Maria Eugenia Mat. 5702/02

Diaz Dos Santos, Pamela Mat. 5710/02

El informe de referencia da cuenta del cumplimiento de los objetivos especificados en el plan de trabajo.

Las alumnas lograron superar las dificultades que se presentaron en un inicio, especialmente en lo que respecta a la selección de las escuelas donde se realizaría el relevamiento, mostrando disposición y flexibilidad para afrontar dichas dificultades que fueron superadas posteriormente.

Se observó coherencia entre las actividades planificadas y las realizadas durante el transcurso del proyecto.

El trabajo realizado aporta al proyecto mayor en curso, comenzando a producirse el cruce de hipótesis entre uno y otro proyecto desarrollado.

Vale destacar la excelente disposición para el aprendizaje y la revisión crítica permanente de los aspectos señalados durante el desarrollo del proyecto, por parte de las alumnas.

A mi criterio, el trabajo reúne y supera los requisitos mínimos establecidos para esta instancia curricular.





Presentación ante la Comisión Asesora:

- 1 "Atento al cumplimiento de los requisitos prescriptos en las normas vigentes, en el día de la fecha se procede a dar aprobación al Trabajo de Investigación presentado por los alumnos: *D'Anunzio, Luisina* (Mat. 6941/05), *D'Anunzio, María Eugenia* (Mat. 5702/02), y *Diaz Dos Santos, Pamela Iris* (Mat. 5701/02)."
  
- 2 Firma y aclaración de los Integrantes de la Comisión Asesora:
  
- 3 Fecha de Aprobación: 2/3/10

**Universidad Nacional de Mar del Plata**  
**Facultad de Psicología**

**Plan de Trabajo: Proyecto de Investigación de Pre-Grado**

**Nombre y Apellido de los alumnos:**

D'Anunzio, Luisina. Mat 6941/05

D'Anunzio, Maria Eugenia. Mat 5702/02

Diaz Dos Santos, Pamela. Mat 5710/02

**Cátedra / Grupo de Radicación:** Grupo de investigación Psicología y Moralidad.

**Supervisor:** Minnicelli, Mercedes

**Proyecto de investigación mayor:** "Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)"

**Título del proyecto:** "Estudio exploratorio descriptivo de las significaciones que niños entre 7 y 12 años otorgan al juego Dragon ball"

**Descripción resumida del proyecto:**

Ubicamos esta investigación en el marco del debate contemporáneo sobre los efectos subjetivos de los anime y juegos virtuales japoneses, como una línea de abordaje prevista en el proyecto de investigación: "Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los intercambios virtuales facilitados por las comunicaciones en red de Internet". El objetivo del presente trabajo es describir y analizar las significaciones que niños entre 7 y 12 años, otorgan al anime "Dragon Ball Z". A tal fin se realizarán entrevistas a informantes claves, observaciones participantes durante el juego de los anime, y diez entrevistas semiestructuradas a aquellos que sean jugadores activos del juego de cartas basado en la historieta japonesa. Consideramos que el tema que aborda esta investigación, presenta aun escaso desarrollo sistematizado; requiriendo de un análisis científico crítico que incorpore el debate ético al respecto.

**Palabras Claves:** Construcciones narrativas – Lenguaje – Legalidad – Juego – Anime Dragon Ball Z – Subjetividad infantil

## **Descripción detallada**

### **Motivos y Antecedentes:**

Este proyecto, se enmarca dentro del proyecto de investigación: “Estudio exploratorio, descriptivo y cualitativo de las significaciones y valoraciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer, facilitados por las comunicaciones en red de internet”; el cual indaga a través de sus diversos estudios, las narrativas, legalidades, valores que posibilitan los intercambios virtuales en sus diversos escenarios: juegos, chat, fotologs, foros, etc.

A su vez, este trabajo surge del interés de los integrantes del grupo por explorar los intercambios simbólicos y significaciones que establecen los niños en relación con los juegos actuales, los cuales se proponen en el mercado en una gran variedad de productos.

A raíz de esta gran diversidad de opciones que tienen los niños, nos comenzamos a preguntar: ¿Se presentan diferencias entre la actividad del “jugar” de otras épocas al variar los juguetes? Si los juguetes contemporáneos se presentan delimitados en su uso y función: ¿Tendrán estos rango de juguetes? La observación se orienta hacia cómo significan los niños en su juego algunas formas simbólicas que les son propuestas en la actualidad.

En un primer momento debimos identificar los diferentes escenarios donde se presentan los guiones y los personajes de los animes más difundidos: Dragon Ball Z, Digimon, Pokemon, entre otros. Elegimos la saga moderna Dragon Ball, ya que por las indagaciones preliminares que realizamos con niños entre 7 y 12 años, es uno de los anime y juegos más elegidos por esta población.

El Dragon Ball Z entonces es considerado un “anime”, definido de acuerdo a la Wikipedia: “ el Anime radica en primer lugar, por ser una serie japonesa para los occidentales, aunque para los japoneses el anime, es cualquier historia animada. En segundo lugar este tipo de serie debe tener como



características: la acción, el amor, el suspenso y/o la aventura. En tercer lugar, estas series deben constar de dibujos altamente novedosos, con cualidades y características nunca antes vistas; la ubicación espacial o temporal de la serie se debe dar en el territorio japonés o plantearse una serie en relación entre algún país y el Japón. Sus personajes también se destacan por sus ojos grandes y sus facciones occidentales".(www.wikipedia.com.ar, Mayo 2008)

El argumento de la historia se centra en la búsqueda de las legendarias *Dragon Balls* (que significa Bola o esfera del Dragón), un total de siete artefactos que al ser reunidas dan lugar a la aparición del "dragón sagrado" que puede conceder cualquier deseo. Su personaje principal se denomina *Gokū*. Este es un niño que ha crecido en las montañas aprendiendo artes marciales de su abuelo. Su aventura comienza cuando conoce a *Bulma*, su fiel compañera, hija de una de las mentes más brillantes del mundo, llega a sus oídos la leyenda de las *Dragon Balls* y decide buscarlas. En su camino se encuentra a *Gokū*, quien la ayudará en su aventura, y desafiarán a todo tipo de villanos para que *Goku* se convierta en el hombre más fuerte del mundo.

La historia de este anime y sus productos ha despertado en adultos controversias por la violencia que se refleja en la interacción de los personajes, pero muchos abogan por los valores que se enseñan en toda la serie, como: amistad, solidaridad, compasión.

Este análisis resulta relevante dado que, en relación a los "anime" se configuran diferentes productos destinados a los niños y adolescentes: videojuegos, cartas, álbumes, juguetes, películas, series de televisión, foros de Internet. Nos cuestionamos: ¿Cuáles serán los efectos que estos productos tienen en el proceso de subjetivación, y cuáles serán los motivos de preferencia de los niños?. Entre tanta variedad de productos sobre la misma historia, ¿se presenta relación entre ellos?

De modo preliminar hemos observado que si bien los guiones y personajes son los mismos en los diferentes productos, entre el anime y sus juegos se presentan diferencias con respecto si se trata del videojuego o de las cartas, resultando diferente la estrategia de juego que propone uno u otro.

Llamó nuestra atención la complejidad que presentan estos juegos por la diversidad de variables que se tienen que combinar a los fines del intercambio simbólico que los posibilita. Tanto en el videojuego como las cartas el objetivo

es sustraerle energía al contrincante para debilitarlo y el jugador ir ganando mas fuerza. La diferencia radica, que en el primero los personajes tienen predefinida ciertas habilidades otorgadas por las características que el mismo tiene en la historia, y se trata de la habilidad del jugador de poner en práctica ciertos "trucos" sea utilizando una computadora o la play-station, para ganar una batalla y así ir obteniendo una esfera del dragón, lo que permite que el personaje elegido vaya teniendo en cada pelea fuerzas especiales.

En cambio, con respecto a las cartas, existen diferentes cartas en el juego: cartas de esferas del dragón, las cartas de ataque propiamente dicho e instantáneas, y las cartas modificadoras. El jugador puede estar en posición de defensa u ataque. El ataque está definido por las cartas que le toque al jugador, que tiene una determinada cantidad de puntos de ataque, y si el adversario no se defiende con otra carta esos puntos se descuentan de su energía; el otro jugador para defenderse deberá descontar los "puntos de ataque" del adversario de los "puntos defensa" de su carta. De acuerdo al reglamento, la "regla de oro del juego", es que ocasionalmente el texto de una carta contradice las reglas del juego, cuando eso sucede, siempre es válido lo que dice la carta. La habilidad de este juego esta dada por la estrategia del jugador y la combinación que haga entre las mismas para tener más energía que su contrincante. Es de destacar el intercambio material que se propicia en este juego, ya que antes de comenzar el mismo (como han manifestado los niños) se decide jugar porque sí o se define previamente qué se juega por las cartas, esto significa que quien gana elige una carta que desea de su rival y se la queda, y al mismo tiempo, se da el intercambio conocido por los adultos que se cambia con el otro la "figurita", que en esta caso sería la carta, que se tenga repetida.

Pensamos como Moreno (2002), que los juguetes actuales no son como los del pasado, ya que se construyen siguiendo narrativas del "futuro", incorporando en su uso novedades que tienen que ver con anticipaciones de la tecnología, como rayos láser que perforan todo, guerreros que mutan. Por ello, los adultos de hoy no entienden los juguetes actuales, y si un mayor trata de jugarlos por mas que lea las instrucciones se ve precisado a que un niño lo instruya acerca de su funcionamiento, esto es debido a las características de los juegos, y que los niños son más permeables, como opina este autor, a la

renovación permanente por su enorme plasticidad. Son los que más rápida y eficientemente captan y transmiten la información actual del mundo en que habitan. El cuadro típico de estos tiempos es el del adulto siendo instruido por niños acerca de las novedades del mundo.

Dada la actualidad del tema, no hemos encontrado bibliografía específica, pero sí comienzan a aparecer artículos científicos y trabajos de investigación en nuestra Facultad que bordean la temática. Nos apuntalaremos inicialmente en nociones generales del Psicoanálisis en lo referente al concepto de juego, tal como lo planteo Freud, considerado como la repetición y resignificación de la dramática subjetiva del niño, donde vivencia en un rol activo alguna situación en la que tuvo un rol pasivo. Por su parte, Winnicott (1971) afirma, "el jugar tiene un lugar y espacio (...) En esta zona el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad externa y los usa al servicio de la realidad interna o personal" (pp. 76).

Reflexionando sobre la relación de la cultura massmedia con la producción de subjetividades, destacan varios autores entre ellos Santos et al. (2007, pp.49) que: "... existen cambios en la estructura misma de la práctica contemporánea con la introducción de las nuevas tecnologías. Nos encontramos en el pasaje de la cultura narrativa a la cultura de la imagen. En esta última, tiene lugar diversas prácticas de gran presencia en el cotidiano de niños y niñas donde la pregnancia de la imagen y de lo virtual requiere que las modalidades de procesamiento subjetivo sufran variaciones cualitativas en comparación con otras actividades privilegiadas en la Modernidad como la lectura y el juego simbólico". Estos autores también afirman, a partir de sus estudios, que en los procesos de recepción y apropiación, los niños no solo realizan un trabajo de comprensión sobre los temas que los mensajes transmiten, sino que también producen su propia subjetividad".

Por ello también en este trabajo nos cuestionamos si los niños construirán sus propias reglas del juego de lo instituido en el reglamento, esto lo haremos a través de la observación y análisis del juego tanto como por las significaciones que se releven en las entrevistas.

Consideramos que este trabajo es relevante por el escaso desarrollo de la temática, que servirá como material de análisis para la Psicología clínica de



niños para comprender de qué contenidos está poblado el mundo interno del niño, ya que si bien consideramos que los modos de constitución del psiquismo siempre son los mismos, como señala Colacci & Musa (2005) sí quedan modificados los modos de producción de subjetividad y la resultante producción subjetiva, debido a las nuevas formas de acceso de la información.

**Tipo de estudio:** Exploratorio-descriptivo cualitativo.

**Objetivos generales y específicos:**

1. Describir y analizar las construcciones narrativas que niños entre 7 y 12 años producen desde su propia experiencia con los juegos vinculados al anime japonés denominado: Dragon Ball Z.

1.1 Identificar y analizar en sus construcciones narrativas:

1.1a) Los parámetros y/o criterios valorativos sobre los cuales sustentan sus elecciones y decisiones

1.1b) La posición que en cada caso toman respecto a la legalidad del juego y las reglas que se establecen.

1.1c) El grado de correspondencia entre los objetivos del juego y la significación que los chicos otorgan al mismo

**Métodos y técnicas:**

Para el cumplimiento de los objetivos se prevé la realización de entrevistas a informantes claves; observación participante de niños durante el juego de cartas Dragon Ball Z; 10 entrevistas semi-estructuradas a niños jugadores activos de las mismas.

Considerando las edades de los niños se solicitará por nota firmada el consentimiento de los padres para acceder a las observaciones y entrevistas.

**Lugar de realización:**

Facultad de Psicología – UNMDP

**Cronograma de actividades:**

Actividades	Mes					
	1	2	3	4	5	6
Búsqueda bibliográfica	X	X	X	X	X	X
Contacto con las instituciones y gestiones administrativas para obtener el permiso para realizar el proyecto	X	X	X			
Concurrencia a las instituciones y solicitud de consentimiento informado a los padres y/o tutores de los niños que observaremos		X	X			
Desgrabación de las entrevistas. Análisis y reconstrucción d los datos recabados e		X	X	X	X	
Redacción del Informe final.					X	X



## Bibliografía:

- Ariés, Philippe (1987). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*, Madrid, Taurus.
- Bleichmar, Silvia (2005). *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Topía.
- Colacci, R & Musa, M.L (2005) *La niñez. Los nuevos modos de producción subjetiva a través de la práctica del psicodiagnosticador*. Boletín informativo de la Asociación Argentina de estudio e Investigación en Psicodiagnostico. Año XVII N° 51, 13-15.
- Corea, C & Lewkowicz, I (1999). *¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez*. Buenos Aires: Lumen/Hvmanitas.
- Freud, Sigmund (1920). Mas allá del Principio del Placer. Tomo XVIII. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorortu.
- Galende, H & Bleichmar, S (1998). *Avatares actuales del narcisismo*. Buenos Aires: Fernando Urribarri.
- Hatmann, Alicia (2003). *Aún los niños. Psicoanálisis y subjetividad del niño de nuestra época-subjetiva*. Buenos Aires: Letra viva.
- Moreno, Julio (2002). *Ser humano. La inconsistencia, los vínculos, la crianza*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Levin, Esteban (2006) *¿Hacia una infancia virtual?* Buenos Aires: Nueva Visión.
- Minnicelli, Mercedes Et, al (2006) "¿Juegos virtuales: Metáfora de la infancia actual? Actas del I Congreso Nacional y II Congreso Regional de Psicología. Facultad de Psicología Universidad Nacional de Rosario. "El estado de la cuestión de una cuestión de Estado". Rosario 2006
- \_\_\_\_\_ "Legalidad y juegos virtuales". Actas del III Congreso marplatense de Psicología. 8, 9 y 10 de noviembre de 2007.
- \_\_\_\_\_ Proyecto de investigación: "Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)". UNMDP, 2006.
- Rabello de Castro, Lucia (2001). *Infancia y adolescencia en la cultura del consumo*. Buenos Aires: Lumen/Hvmanitas.
- Rodolfo, Ricardo (1993). *El niño y el significante. Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires: Paidós.
- Rojas, Cristina (1994). *Entre dos siglos. Una lectura psicoanalítica de la posmodernidad*. Buenos Aires: Lugar editorial.
- San Martín, Patricia, S. (2005). *Navegar a través de las fisuras del dispositivo hipermedial*. Perspectivas en Psicología – Vol 2 N°1

- Santos, G, Saragossi, C & et al. (2007). *Representaciones de la infancia y estructuración subjetiva: análisis de productos dirigidos a los niños y caracterización del proceso de apropiación de productos massmediados*. Perspectivas en Psicología- Vol. N°1.
- Vasen, Juan (2000). *¿Post-mocositos? Presencias, fantasmas y duendes en la clínica con niños y jóvenes de hoy*. Buenos Aires: Lugar editorial.
- Winnicott, Donald (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

**Referencias en la web**

www.monografias.com/Losjuguetesdelosniños.(Mayo, 2008)  
 www.monografias.com/Losprogramastelevisivosylosniños.(Mayo, 2008)  
 www.Animextremist./DragonBallZ-GT. (Mayo, 2008)  
 www.wikipedia.org/wiki/Dragon\_Ball. (Mayo 2008)  
 www.wikipedia.org/wiki/Dragon\_Ball\_Anime.(Mayo 2008)

FIRMA DEL DIRECTOR



Dra. Mercedes S. Minnicelli  
 Doctora en Psicología  
 Mat. Prof. 45737

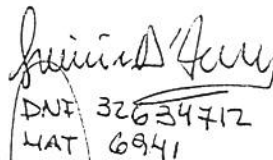
FIRMA DEL SUPERVISOR



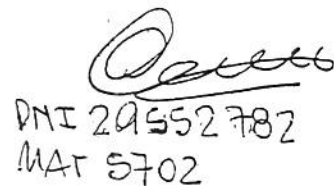
FIRMA DE LOS ALUMNOS.



DIAS DOS SANTOS, PAMELA  
 DNI 30 682 168  
 MAT 5710

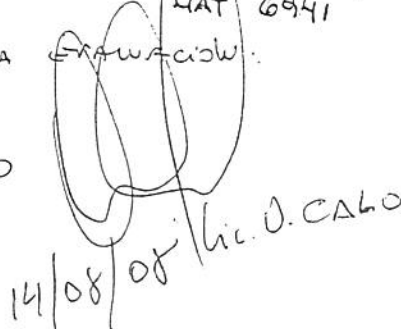


DNI 32634712  
 MAT 6941



DNI 29552782  
 MAT 5702

RESULTADO DE LA ENTREVISTA:

14/08/08 Lic. D. CABO

## Titulo del proyecto

**Estudio exploratorio descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños entre 7 y 12 años le otorgan al juego Dragon Ball Z.**



## Índice

I. Introducción	Pág. 1
II. Aspectos Metodológicos	Pág. 3
<i>Recorrido para la selección de las escuelas</i>	Pág. 4
<i>¿Por qué nos interesamos en este juego?</i>	Pág. 5
III. Consideraciones preliminares para el análisis de las narrativas	
<i>Descripción de la saga</i>	Pág. 6
<i>Descripción del juego, versión oficial</i>	Pág. 14
<i>Consideraciones teóricas</i>	Pág. 24
IV. Análisis de las narrativas propiamente dicho	
<i>Versiones de la historia de Dragon Ball Z.</i>	Pág. 27
<i>Versiones de los juegos Dragon Ball Z.</i>	Pág. 31
<i>Legalidades</i>	
<i>Criterios Valorativos:</i>	
<i>Elección de los juegos</i>	Pág. 37
<i>Elección de los personajes</i>	Pág. 39
<i>Elección de la historia</i>	Pág. 41
<i>Rutinas</i>	Pág. 42
V. Consideraciones finales y nuevas líneas de investigación	Pág. 45
VI. Bibliografía	Pág. 50
VII. Anexo	

## Introducción

Este proyecto correspondiente a la investigación de pregrado de la Facultad de Psicología de la UNMDP, requisito curricular de investigación; se enmarca dentro del proyecto de investigación: “Estudio exploratorio, descriptivo y cualitativo de las significaciones y valoraciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer, facilitados por las comunicaciones en red de internet”; el cual indaga a través de sus diversos estudios, las narrativas, legalidades, valores que posibilitan los intercambios virtuales en sus diversos escenarios: juegos, chat, fotologs, foros, etc.

El tema de investigación surgió del interés de los integrantes del grupo que llevaron a cabo este trabajo, por explorar los intercambios simbólicos y significaciones que establecen los niños en relación con los juegos actuales, los cuales se proponen en el mercado en una gran variedad de productos. Nos preguntábamos: ¿Se presentan diferencias entre la actividad del “jugar” de otras épocas al variar los juguetes? Si los juguetes contemporáneos se presentan delimitados en su uso y función: ¿Tendrán éstos rango de juguetes? ¿Cuáles serán los efectos que estos productos tienen en el proceso de subjetivación, y cuáles serán los motivos de preferencia de los niños? Entre tanta variedad de productos sobre la misma historia, ¿Se presenta relación entre ellos?

Para poder responder estas preguntas, como no existe bibliografía específica de esta temática sino que es un tema en desarrollo, consideramos pertinente realizar un estudio exploratorio-descriptivo con niños entre 7 y 12 años, administrándoles entrevistas semiestructuradas para poder explorar las construcciones narrativas que producen sobre la historia elegida a analizar: Dragon Ball Z.

Optamos por este anime debido a las indagaciones preliminares que efectuamos al realizar esta investigación, ya que encontramos que en esta población, esta historia y sus juegos eran los preferidos.

En el desarrollo de esta investigación, se encontrará en primer lugar, la fundamentación de la metodología de investigación elegida, se relatará como fueron elegidos los sujetos que participaron de este trabajo y los avatares que atravesamos para poder conformar nuestra “pequeña muestra de exploración”. Luego contaremos de qué se trata la historia Dragon Ball Z, y describiremos cómo se juegan los juegos de esta historia, a través del análisis de las cartas y los videos juegos, dos versiones en las cuales la saga es ofertada a los niños.

Con el análisis de las entrevistas administradas, pudimos desprender tres ejes de análisis: 1) de las versiones que tienen los niños de la historia Dragon Ball Z; 2) las versiones de sus juegos, 3) sus criterios valorativos de elecciones y sus rutinas. Posteriormente, presentaremos las consideraciones finales donde explicitaremos el análisis que realizamos de los datos recabados en las entrevistas y las hipótesis que dejamos planteadas.

## II

### Aspectos Metodológicos

De acuerdo a los objetivos de investigación, el presente trabajo puede clasificarse dentro de los estudios de tipo exploratorio, descriptivo-cualitativo.

Los estudios exploratorios se efectúan cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado que no había sido abordado antes. Esta clase de investigaciones sirven para desarrollar métodos a utilizar en estudios más profundos. Asimismo, es un estudio descriptivo porque evalúa diversos aspectos, dimensiones o componentes de un fenómeno a investigar. La indagación a través de un tratamiento cualitativo de los datos, se refiere a la investigación sobre aspectos particulares de la vida no cuantificables, como historias y conductas sobre las personas, pero también sobre movimientos sociales o relaciones de interacción.

La técnica utilizada para realizar este trabajo fue la administración de entrevistas semiestructuradas, para lo cual confeccionamos una guía de preguntas con el fin de formalizar un protocolo sobre los temas que queríamos indagar con los niños entrevistados (ver anexo). En este tipo de entrevistas se puede obtener el punto de vista de los sujetos presentado de manera espontánea y significativa en la que ellos fueron efectivamente expresados. Administramos un total de 25 entrevistas entre las escuelas que participaron de este trabajo.

La condición de semi estructuración de las entrevistas nos permitió la exploración, en el transcurso mismo de la entrevista, de aspectos del discurso del entrevistado que resultaban significativos para nuestra tarea.

Nuestro objeto de estudio fue considerar en el discurso de los sujetos, las significaciones que niños entre 7 y 12 años producen desde su propia experiencia de la historia de Dragon Ball Z y de los juegos vinculados a este anime.

## **Recorrido de selección de las escuelas**

La selección de los colegios nos presentó dificultades, siendo que nos acercamos a varias instituciones y por diferentes motivos no nos permitieron realizar nuestro trabajo. Los profesionales de los gabinetes, se mostraban dispuestos a brindarnos su ayuda pero a la hora de contactarnos con los directivos de las escuelas estos aducían que no les parecía viable nuestro trabajo ya que se les presentaría dificultades con los padres de los niños.

Luego de atravesar estos obstáculos, nos acercamos a través de una carta de presentación avalada por la Universidad, al Colegio Peralta Ramos de la ciudad de Mar del Plata, donde en poco tiempo nos dieron una respuesta positiva, incentivándonos a continuar con nuestra segunda escuela. Esta se encuentra ubicada en la ciudad de Benito Juárez. Recurrimos a ella siendo que el año anterior una de nosotras realizó una pasantía en la misma y teníamos un conocimiento previo de la institución. Nos dirigimos también, con una carta formal, al igual que en el otro colegio, y pronto tuvimos la respuesta en donde nos permitían comenzar el trabajo.

Los grados seleccionados para la muestra fueron tercero, cuarto, quinto y sexto año, correspondiente al ciclo EPB. Nos acercamos a cada salón preguntando quién miraba o jugaba este juego, y así fue como fuimos seleccionando la pequeña muestra, y fuimos conociendo características sobre el juego y compartiendo con ellos el interés por el mismo. Luego la orientadora educacional se encargó de enviar las cartas de consentimiento informado, así tener una respuesta de los padres.

Nos encontramos con niños con muchas ganas y entusiasmo por compartir con nosotras estas historias. Algo que nos llamo la atención fue que al comienzo de las entrevistas, los niños nos interrogaban por qué estábamos estudiando esto, y les resultaba sorpresivo que estuviéramos interesadas en temas de su interés. Esto podría dar cuenta de “los solos que los niños están en el mundo”, es decir, que no sienten por parte de los adultos que estén interesados en sus gustos.



### **¿Por qué nos interesamos en este juego?**

El interés por la temática de este proyecto surge a partir de conocer el proyecto de investigación que circunscribe nuestro trabajo, el cual pone su foco de atención en la significación que los niños le otorgan a los intercambios virtuales.

Nos basamos en el juego Dragon Ball Z, dado el interés masivo que despierta en los chicos en la actualidad. Por esta vía nos propusimos explorar, como planteamos en el anteproyecto, los intercambios simbólicos y significaciones que establecen los niños en relación con los juegos actuales, los cuales se proponen en el mercado en una gran variedad de productos.

### III

## Consideraciones preliminares para el análisis de las narrativas

### Descripción de la saga

El Dragon Ball Z es considerado un “anime”. Definido de acuerdo a la Wikipedia:

“El Anime radica en primer lugar, por ser una serie japonesa para los occidentales, aunque para los japoneses el anime, es cualquier historia animada. En segundo lugar este tipo de serie debe tener como características: la acción, el amor, el suspenso y/o la aventura. En tercer lugar, estas series deben constar de dibujos altamente novedosos, con cualidades y características nunca antes vistas; la ubicación espacial o temporal de la serie se debe dar en el territorio japonés o plantearse una serie en relación entre algún país y el Japón. Sus personajes también se destacan por sus ojos grandes y sus facciones occidentales”. ([www.wikipedia.com.ar](http://www.wikipedia.com.ar), Mayo 2008)

El argumento de esta historia se centra en la búsqueda de las legendarias Dragon Balls (que significa Bola o Esfera del Dragón), un total de siete artefactos que al ser reunidas dan lugar a la aparición del “Dragón Sagrado” que puede conceder cualquier deseo.

Su personaje principal se denomina Son Gokū, cuenta su vida y aventuras desde su infancia hasta que llega a ser adulto. Este tiene una peculiaridad, una cola de mono, que le permitía transformarse en Ōzaru, es una habilidad especial con la cual puede convertirse en un simio gigante, si se exponen a la luz de la luna llena multiplica su poder diez veces. Son Goku es enviado al planeta Tierra para conquistarla, poco antes de la destrucción de su planeta natal a manos del tirano Freezer. Cuando aterrizó en la Tierra, un anciano habitante de las montañas llamado Son Gohan lo encuentra cerca de un cráter que fue formado en el suelo por una pequeña nave espacial en la que éste fue enviado. Al principio, el bebé que el anciano encontró era muy rebelde, pero un día el bebé cae accidentalmente

por un acantilado y se golpea muy gravemente en la cabeza causándole amnesia, debido a eso se volvió noble, y al paso de los años comienza a aprender artes marciales. Una noche, al ver la luna llena, se convierte en Ōzaru y accidentalmente mata a Son Gohan, pero al no tener conciencia en esa forma cuando despierta no encuentra al anciano y piensa que el espíritu de su abuelo mora en la Sì Xīngqíú ( que significa esfera de cuatro estrellas).

Bulma es el primer personaje con el que se encuentra Son Gokū en su búsqueda de las siete Dragon Balls, quien también las buscaba para pedir un deseo: un novio. Conoce de la leyenda tras encontrar en el sótano de su casa la Èr Xīngqíú (que significa esferas de dos estrellas). Ella siguiendo la pista de la Sì Xīngqíú. Se encuentra con Son Gokū, lo intenta convencer para que le entregara la Dragon Ball, pero él no acepta, por lo tanto lo convence de que se le una y emprenden un viaje para lograr el objetivo de reunir las siete Dragon Balls.

Durante sus aventuras con Gokū en busca de los artefactos conoce a varios personajes, Son Gokū lucha en muchas batallas y se convierte en el luchador de artes marciales más fuerte del Universo. No está solo: hay un sinfín de héroes y villanos que propician el desarrollo de la trama. La historia comienza cuando conoce a Bulma, y ambos van en busca de unos curiosos y misteriosos amuletos divinos: las Esferas del Dragón.

A lo largo de su vida, Son Gokū lucha en muchas batallas y se convierte en el luchador de artes marciales más fuerte del Universo. No está solo: hay un sinfín de héroes y villanos que propician el desarrollo de la trama.

Existen tres sagas de esta historia, denominadas: Dragón Ball, Dragón Ball Z Y Dragón Ball GT. Caracterizadas por la evolución de su personaje principal y la aparición de nuevos enemigos.

Dragon Ball es una obra muy extensa, por lo que cuenta con una enorme cantidad de personajes, de los cuales podríamos destacar:

- **Gokū:** El protagonista de la mayor parte de la historia. Es un niño Saiyajin, significa Guerreros del Espacio; es una raza muy diferente a todas las

demás ya que sus poderes y sus fuerzas los definían como los guerreros más poderosos del universo. Su peculiaridad: su cola de mono. Su aventura comienza cuando conoce a Bulma y parte en busca de las Dragon Balls; siempre se enfrenta con muchas fuerzas del mal que quieren destruir el mundo. Es un niño que ha crecido en las montañas aprendiendo artes marciales de su abuelo.

- **Bulma:** Hija de una de las mentes más brillantes del mundo, llega a sus oídos la leyenda de las Dragón Balls y decide buscarlas. En su camino se encuentra a Gokū, quien la ayuda en su aventura. Es la creadora del Dragon Radar, para buscar las esferas, la nave espacial de Gokū, la máquina del tiempo de Trunks y otros artefactos utilizados a lo largo de la serie. Tiene dos hijos con Vegeta, Trunks y su hija Bra.
- **Krilin:** Es uno de los principales rivales de Gokū y posteriormente su mejor amigo. Un artista marcial que empezó su entrenamiento en un templo Shaolin, pero al sentirse marginado por miembros mayores decidió ir a entrenar con *Kame Sen'nin*, donde conoció a *Gokū*. Lo acompaña en sus aventuras y batallas, mejorando como luchador al punto de sobrepasar el límite de los seres humanos.
- **Piccolo:** Un monstruo hijo de *Piccolo Daimaō* y nacido para vengarse de *Gokū*.
- **Gohan:** El hijo de *Gokū*. Toma el papel de protagonista de la historia en varias ocasiones.
- **Vegeta:** El príncipe de los Saiyain, una de las razas de guerreros más poderosa del universo. Llega a la Tierra con el objetivo de destruirla junto a su compañero Nappa. Posteriormente vive en la tierra, se casa con Bulma y tiene a su hijo Trunks y su hija Bra.

A continuación presentaremos las imágenes de los personajes:



GOKU

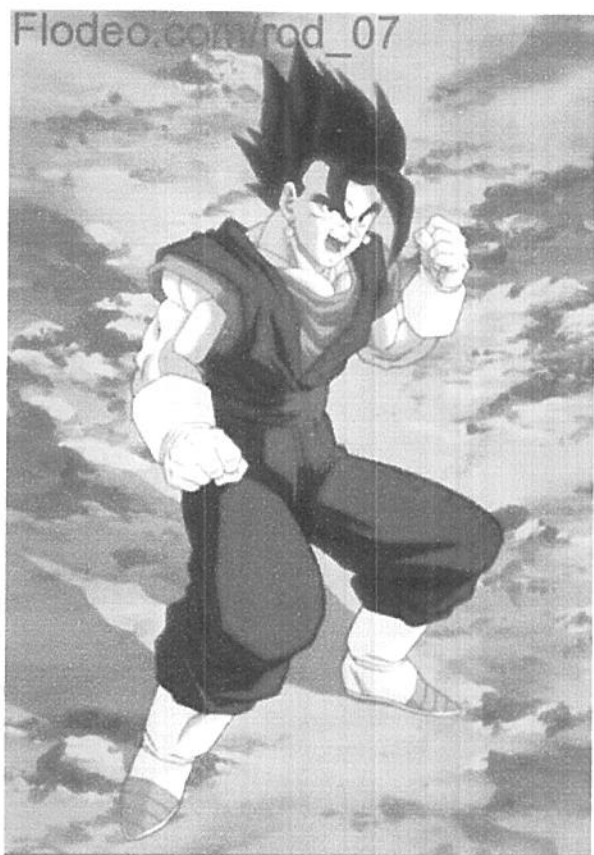


© Bird Studio/Shueisha/Toei Animation 1986. Licensed by Animation International/Plaything

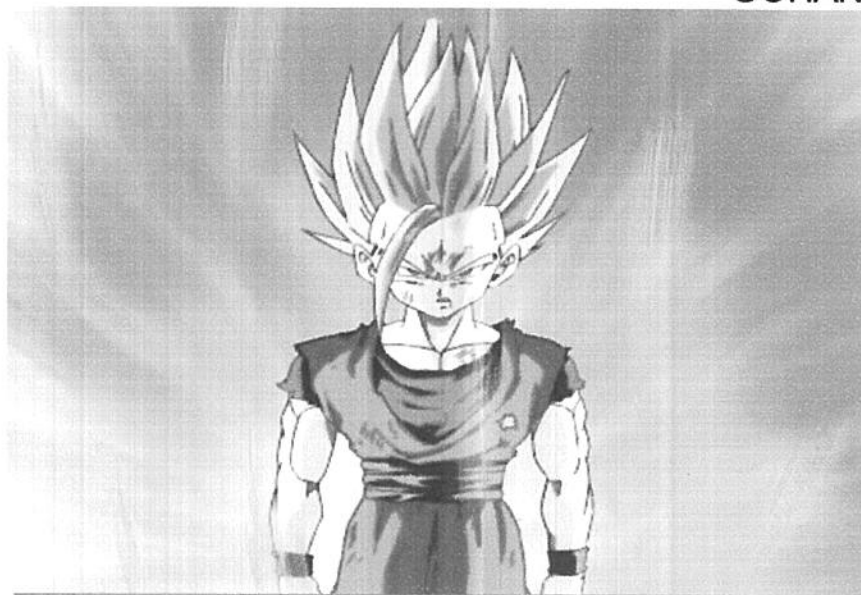




VEGITO



GOHAN



VEGETA



MAJIN VEGETA





TRUNKS



GOTENKS



## Descripción del juego, versión oficial

La historia fue adaptada en una gran cantidad de videojuegos, como así otros productos: películas, juguetes, ropa, cartas, etc. Entre todos ellos, destacamos para su análisis los videos juegos y las cartas, por la complejidad que presentan al tener que combinar diversas variables a los fines del intercambio simbólico-imaginario que posibilitan. Tanto en el videojuego como las cartas el objetivo es sustraerle energía al contrincante para debilitarlo y el jugador ir ganando más fuerza.

En cuanto a los videos juegos, no existen reglas formales. La modalidad del juego se transmite verbalmente o por medio de la demostración durante el juego en sí, donde el experto puede enseñar su habilidad y los “trucos” para dominar los personajes a través de las distintas funciones que tienen los diferentes botones de los joystick<sup>1</sup>.

En estos juegos, los personajes tienen predefinidas ciertas habilidades, que son los poderes que los personajes muestran en el anime. Gana el jugador que tiene la habilidad de poner en práctica ciertos “trucos”, sea utilizando una computadora o la play-station, para ganar una batalla y así ir obteniendo una esfera del dragón, lo que permite que el personaje elegido vaya teniendo en cada pelea fuerzas especiales.

El juego de cartas Dragón Ball es para dos jugadores. En él se coleccionan personajes de Dragón Ball, como Goku o Gohan para crear la propia fuerza de combate.

Existen diferentes cartas en el juego: cartas de esferas del dragón, las cartas de ataque propiamente dicho e instantáneas, y las cartas modificadoras. El jugador puede estar en posición de defensa u ataque. El ataque está definido por

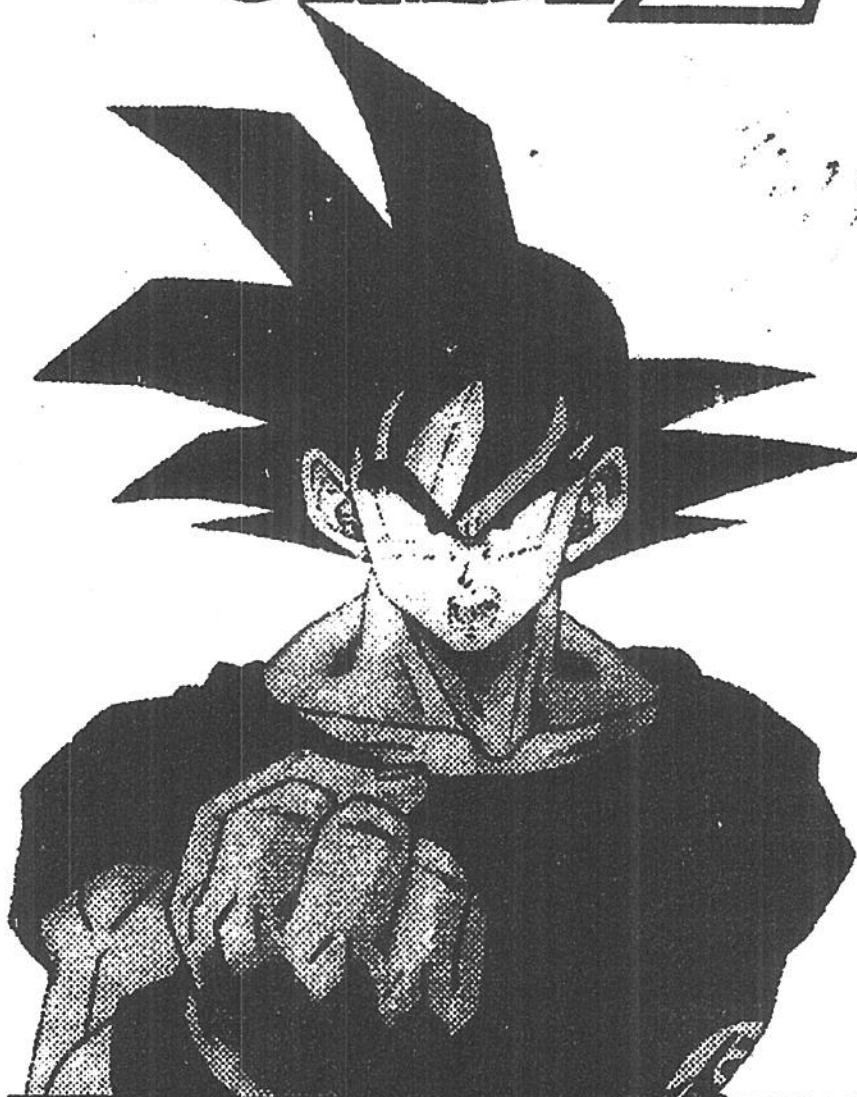
---

<sup>1</sup> Es un **controlador de juego**, un dispositivo de entrada usado para controlar un videojuego. Un controlador está conectado normalmente a una consola de videojuegos o a un ordenador personal. Un controlador de juegos puede ser un teclado, un mouse, un gamepad, un joystick, u otro dispositivo diseñado para jugar que pueda recibir entradas. (www.wikipedia.com.ar, Julio 2009)

las cartas que le toque al jugador, que tiene una determinada cantidad de puntos de ataque, y si el adversario no se defiende con otra carta esos puntos se descuentan de su energía; el otro jugador para defenderse deberá descontar los “puntos de ataque” del adversario de los “puntos defensa” de su carta. De acuerdo al reglamento, la “regla de oro del juego”, es que ocasionalmente el texto de una carta contradice las reglas del juego, cuando eso sucede, siempre es válido lo que dice la carta. La habilidad de este juego está dada por la estrategia del jugador y la combinación que haga entre las mismas para tener más energía que su contrincante. Es de destacar el intercambio material que se propicia en este juego, ya que antes de comenzar el mismo (como han manifestado los niños) se decide jugar porque sí o se define previamente qué se juega por las cartas, esto significa que quien gana elige una carta que desea de su rival y se la queda, y al mismo tiempo, se da el intercambio conocido por los adultos que se cambia con el otro la “figurita”, que en esta caso sería la carta, que se tenga repetida.

A continuación, se presentará el instructivo de las reglas del Juego Dragon Ball Z:

ドラゴンボール  
**DRAGONBALL Z**™



**REGLAS DE JUEGO**

© 2007 BANDAI ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

### LO PRINCIPAL

Cada jugador debe tener un mazo, el cual no puede tener menos de 40 cartas.

Si bien se pueden tener cartas repetidas en un mazo, **no se puede usar una misma carta dos veces (o más) en un mismo turno.** Solo las esferas pueden repetirse en el mismo turno.

También necesitás papel y lápiz para llevar la cuenta de los puntos de energía de cada jugador.

Cada jugador comienza con **200 puntos.**

**Gana el jugador que logra quitarle todos sus puntos de energía a su adversario.**

### EMPEZANDO A JUGAR

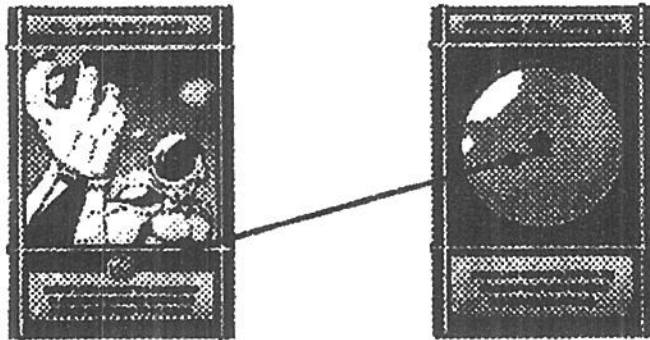
Cada jugador tiene que levantar 7 cartas de su mazo, el mismo debe estar a su izquierda, boca abajo. A su derecha irá descartando las cartas usadas, también boca abajo. Este segundo mazo será llamado: **pila de descarte.**

### CUANDO SE ACABA EL MAZO

Si durante el juego se acaban las cartas de tu mazo no te preocupes, simplemente toma la pila de descarte, mézclala bien y cambiala de lugar para que se transforme nuevamente en tu mazo.

## **ATAACANDO**

Para realizar cada ataque es necesario bajar 2 cartas, una sería el ataque en sí, la otra sería la carta de esfera que figura en la carta de ataque (debajo de la ilustración). Por ejemplo, si en la carta de ataque hay una esfera 5, para poder realizar el ataque debes bajarla junto a una carta de esfera 5. El daño que causa cada ataque está definido en la carta por los puntos de ataque (a la derecha). Si tu adversario no se defiende con otra carta, esos puntos se descuentan de su energía.

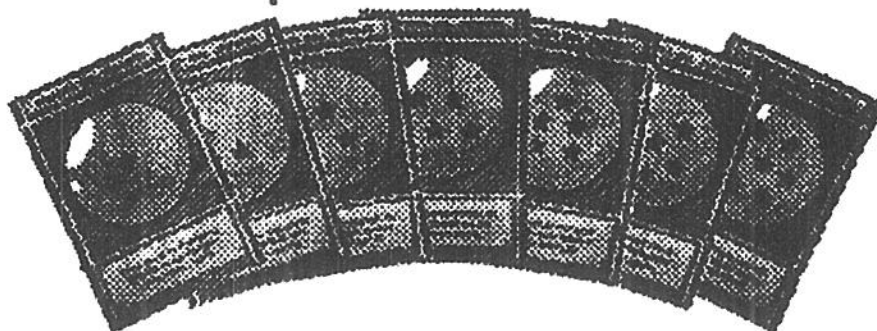


## **DEFENDIENDO**

Para defenderte de un ataque debes hacer lo mismo que para atacar pero esta vez deberás descontar los puntos de ataque de tu adversario de los puntos de defensa de tu carta, la diferencia será el daño que te cause el ataque. Por ejemplo, si tu adversario baja una carta de 70 ptos. de ataque y vos bajás una de 40 ptos. de defensa, debes descontar de tu energía 30 ptos.  $(70-40=30)$ .

### **ATAQUE DE LAS ESFERAS DEL DRAGON**

Si lográs reunir en tu mano las 7 esferas del Dragón, al bajarlas generas automáticamente en tu adversario 100 puntos de daño.



### **PASO A PASO**

En su turno el jugador debe:

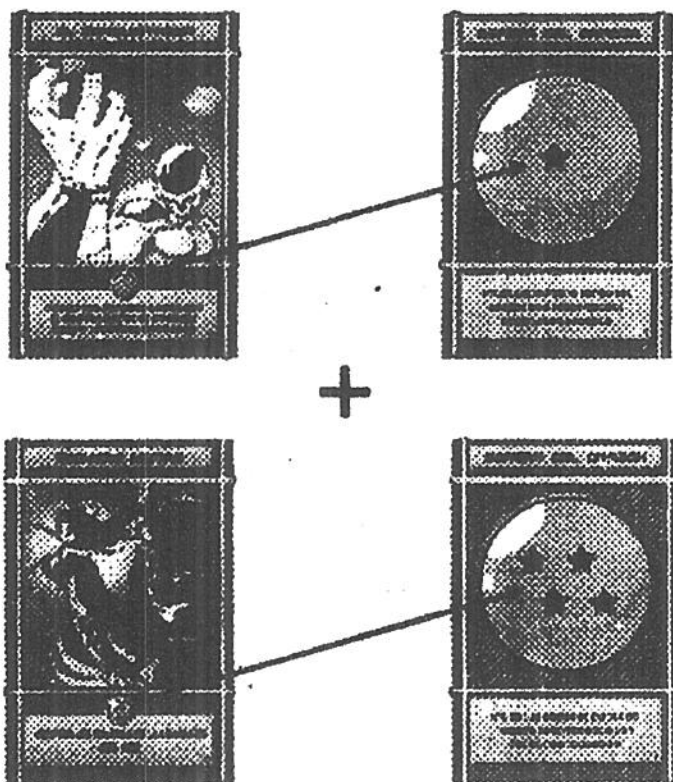
- 1° Levantar la cantidad necesaria de cartas para tener 7 en la mano.
- 2° Realizar ataques. Tantos como quiera o pueda.
- 3° Si el jugador no bajó ninguna carta en su turno, debe descartar 2 cartas quedándose con 5 en la mano.
- 4° Pasar el turno al otro jugador.

El jugador que se defiende no levanta cartas hasta que sea su turno y solo puede bajar cartas de ataque para defenderse. Si al defender los pts. de defensa son mayores que los de ataque del adversario, la diferencia no se descuenta de la energía del oponente. También puede usar instantáneas.



### CARTAS MODIFICADORAS, como usarlas

Supongamos que bajás una carta 30/50 junto a su respectiva esfera (por ejemplo esfera 3), si querés que tu ataque sea más poderoso, entonces podés bajar una carta modificadora +0+30 junto a su respectiva esfera (por ejemplo esfera 5) realizando así un ataque 30/80 y habiendo bajado en total 4 cartas (1 ataque, 1 modificador y 2 esferas)



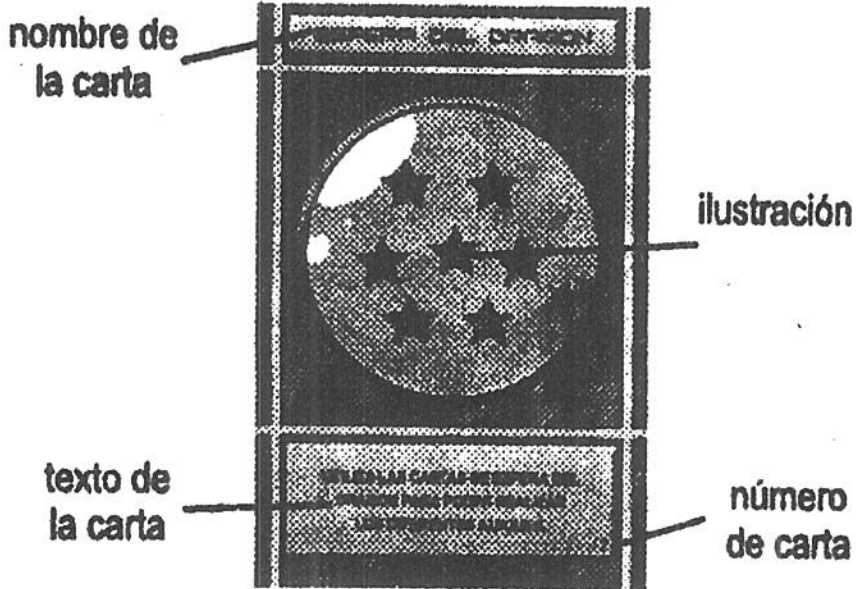
### INSTANTANEAS

Puedes utilizar estas cartas durante el turno de tu adversario para distintas cosas, dependiendo del texto de la carta.



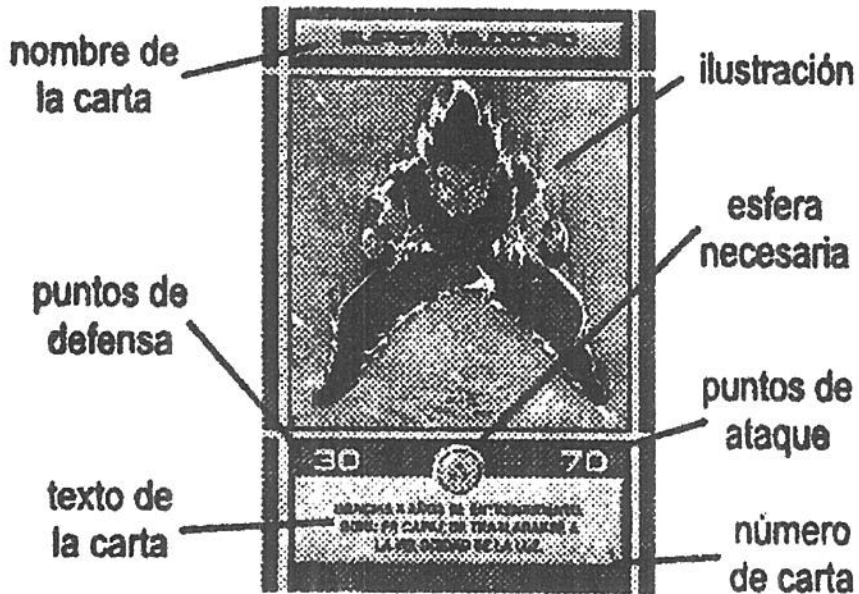
## CARTAS DE ESFERAS DEL DRAGON

Son necesarias para utilizar ataques y modificadoras.



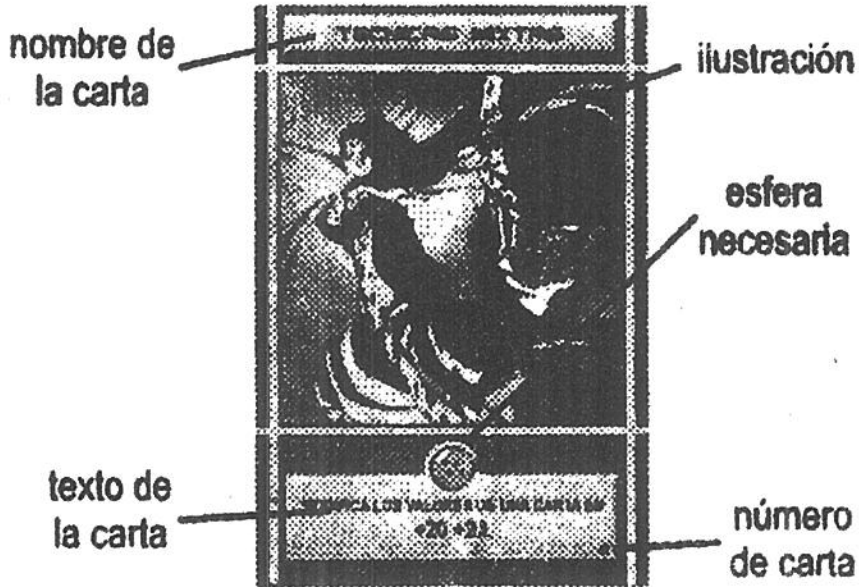
## CARTAS DE ATAQUE

Son necesarias para debilitar a tu adversario.



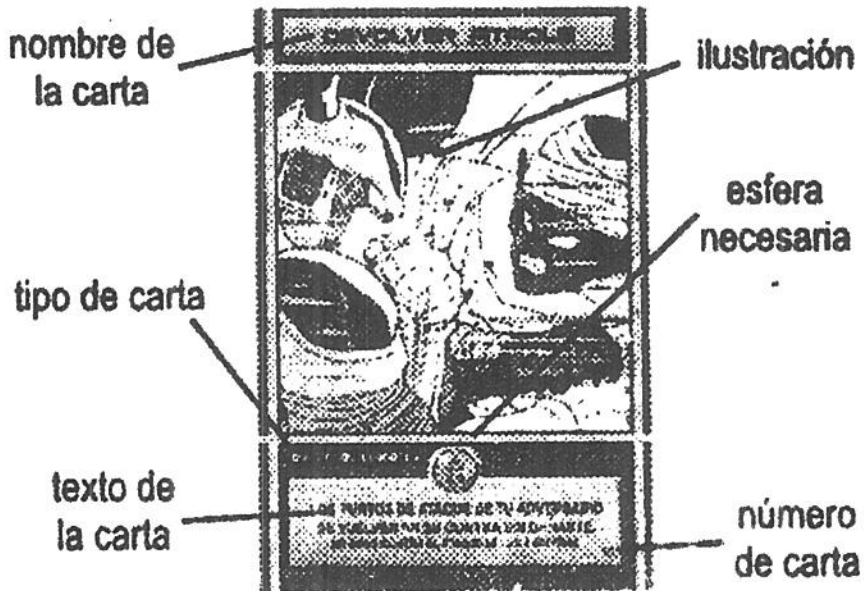
## CARTAS MODIFICADORAS

Modifican los valores de las cartas de ataque.



## CARTAS INSTANTANEAS

Son necesarias para debilitar a tu adversario.



**REGLA DE ORO**

Ocasionalmente el texto de una carta contradice las reglas de juego. Cuando esto pasa, siempre es válido lo que dice la carta.



VISITANOS EN

**[WWW.TODOFIGUS.COM.AR](http://WWW.TODOFIGUS.COM.AR)**



## Consideraciones teóricas

Cada época histórica favorece determinadas formas de subjetividad y de funcionamiento psíquico y vincular. Las instituciones, en especial la familiar en el comienzo de la vida, se encargan de vehiculizar la trama simbólico-imaginaria de la época al recién nacido. A partir del desvalimiento inicial, este habrá de conformarse en estrechísima dependencia con respecto al mundo de los otros. Se trata de un sujeto-sujetado a múltiples determinaciones, relativas tanto a la constelación deseante familiar como al más amplio código social, cuyas marcas jamás podrá eludir del todo. La impronta del consumo<sup>2</sup> es hoy central en la transmisión del código social, siendo incorporada tan tempranamente que -por lo tanto - pasa a formar parte de la trama identificatoria inicial (Rojas, 1994).

En el campo de la constitución subjetiva, necesariamente la oferta precede a la demanda, dado que los otros primordiales incluyen al infans en un mundo de significaciones preexistentes que lo conforman.

La expresión "sociedad de consumo", designa una nueva formación social que se solidifica, sobre todo, a partir de la segunda mitad del siglo XX, en la cual la lógica dominante ya no está determinada por la producción de objetos, servicios y bienes materiales y culturales, sino por su consumo acelerado. Este nuevo estado de cosas surge de la emergencia del capitalismo tardío, y representa una reorganización que incluye a todos los sectores de la vida en sociedad, desde la producción tecnológica de punta y la computarización de la vida cotidiana hasta los procesos que regulan las relaciones entre los individuos y la propia constitución de los sujetos psíquicos. En la cultura de consumo los objetos perdieron su valor de uso y, en tanto mercancía cuyo valor de cambio es exacerbado, son consumidos como signos e imágenes (Rabello de Castro, 2001). Ese objeto categorizador es determinado por los medios de comunicación. Así el sentimiento de pertenencia social se apoya en la materialidad.

---

<sup>2</sup> Según Romano (2000, p.57), por "consumo" debe leerse: introyección masiva y voraz que no discrimina, categoriza ni cualifica (funciones del pensamiento).

El objeto de consumo no solo orienta la identificación con categorías genéricas como chico o chica, sino que también simboliza la pertenencia a un grupo, cuyo criterio de constitución se da a partir de tener o no tener determinado objeto.

Las cosas se transforman en portavoces de los gustos, intereses y los valores subjetivos, de modo que se establece una economía de bienes simbólicos.

Aquello que se significa como lugar de niño, se estructura a partir de las condiciones, tanto históricas como políticas y culturales. Los niños son los que más rápida y eficientemente captan y transmiten la información del mundo que habitan. Por ello, el cuadro típico de estos tiempos –al revés de lo que ocurriera en los imaginarios de la niñez promovida por la modernidad- es el del adulto siendo “instruido” por los niños acerca de las novedades del mundo. Ellos se “fascinan” con facilidad con la amplia gama de objetos que les propone la actual “sociedad de consumo”, que vienen delimitados en sus usos y funciones, son fabricados para que duren por un período de corto plazo y sean fácilmente intercambiables por otros, por eso los adultos suelen pensar que es restringido aquello que un sujeto puede depositar de sí sobre ellos.

Pero a pesar de estos cambios en las sociedades y de cómo es considerado un niño, el juego sigue siendo el ámbito propicio para el desarrollo saludable de su psiquismo y fundamento de la capacidad simbólica, donde los sujetos pueden dejar sus marcas identificatorias. De acuerdo con Romano (2000, p. 57), “el juego es el espacio potencial que debe ser construido y no consumido es el que permite tolerar la confusión y la ambigüedad previa a todo encuentro con lo diferente” (Romano, 2000 p.57).

Nos posicionamos desde una postura psicoanalítica para definir qué es el juego, considerando como varios autores, que en el juego se recrea de continuo el mundo interno del niño conformado por su pensamiento, afecto y fantasía.

Según Casas de Pereda (1999), desde una perspectiva semiótica y psicoanalítica, propone al juego como discurso con los mismos derechos que el lenguaje verbal; pero diferentes cualidades. En tanto acontecimiento-discurso,

implica la simbolización, el trabajo sobre el signo, la constitución del símbolo, consustanciales a la organización de lo psíquico.

Es una producción significativa, que habilita e instaura, al mismo tiempo, la inscripción psíquica y la circulación del deseo. Producción que también conlleva la posibilidad de que el signo se haga símbolo y que aparezca la singularidad, es decir, un momento de subjetividad (que hace a la historización del sujeto).

Para Freud, en *Más allá del Principio del Placer* (1920), describe al juego como una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva, haciendo activo lo sufrido pasivamente, cumpliendo una función elaborativa al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas.

Dentro del psicoanálisis, Winnicott, plantea en *Realidad y Juego* (1971) que el jugar tiene un lugar y un tiempo; no está adentro, ni afuera. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer algo, no solo pensar para desear; jugar es hacer. El lugar del juego es un espacio potencial entre el bebé y la madre; entre la realidad interior y a la exterior. El juego es universal y corresponde a la salud, facilita el crecimiento y conduce a relaciones de grupo, además puede ser una forma de comunicación en psicoterapia.

En el discurso de los niños, a través del análisis de las narrativas, se puede encontrar en las versiones de las historias que consumen y sus juegos los personajes de su fantasía, la proyección de su mundo interior. Según Laplanche y Pontalis (1971), "la fantasía es un guión imaginario en el que se halla presente el sujeto y que representa, en forma mas o menos deformada por los procesos defensivos, la realización de un deseo y, en último término, de un deseo inconsciente" (p.142). La palabra fantasía suele denotar imaginación, como una actividad creadora. Freud contrapone el mundo interior que tiende a la satisfacción por ilusión, del mundo exterior que se impone en la vida del sujeto paulatinamente por mediación del principio de realidad.

## IV

### Análisis de las narrativas propiamente dicho

#### Versiones de la historia de Dragon Ball

Como plantea Casas de Pereda (1999), el ser humano reitera con empecinada insistencia sus preguntas, sus enigmas, necesita reencontrar lo que sabe de su identidad a través de su curiosidad del otro. La vigencia del cuento infantil no decrece. Se recrean sus contenidos, sus formatos, acompañando los cambios socioculturales. A través del relato del cuento se articula en el niño los efectos promovidos tanto por los libretos como por los enigmas y oscuridades de su historia, y se promueve así nuevos encadenados representacionales.

Luego del análisis de las distintas entrevistas hallamos que no coincide el relato de ninguna historia, esto podría manifestar que cada niño asimila la historia dependiendo de lo que le llama más la atención, según de su propia subjetividad.

“Se trata que el papá de Goku estaba luchando. Frizer, cuando lo mató fue a la tierra y lo encontró un viejito Son Gohan. Este le entregó la esfera. Goku vivió en una pequeña esfera. Bulma y Goku se hicieron amigos, comenzaron a usar las esferas del Dragón y después se encontraron con un chico S. Goku a medida que fue creciendo se encontró con Pilas; pelearon. Pilas fue eliminado, Goku fue creciendo, fue a un campeonato de artes marciales, ganó el campeonato. Se enfrentó con muchos. Makuña se hizo gigante (quería salir de su boca que lo había tragado). Makuña se sacó el brazo.

En la saga nueva, nace Gohan, se casa con Mila. Goku entrena porque hay un Súper Saiyajin. Goku enfrenta a Radis. Dos años más tarde, Goku se convierte en Saiyajin, se hace muy resistente. Sayaman son cosas chiquitas verdes que explotan. Llega a la tierra Goku, descubre que todos sus amigos estaban muertos. Le decían que no iba a resistir tanta fuerza. Goku hizo otro poder “hame-hame ha”. Vegeta hizo otro poder. Goku sigue pelando, le gana a Vegeta, son contras y después se hacen amigos. Goku se enfrenta con Rekum. Vegeta mata a Yia Burter. [...] Son tres sagas, cuando aparece un enemigo nuevo. Goku aparece



con Frizer. Este mata a Krilin. Goku se enoja mucho y se convierte en Super Saiyajin (tiene distinto pelo). Trunks hijo de Vegeta y Bulma..." (niño de 9 años).

"Se trata de un chico que se llama Goku que lo abandonan cuando era chico. Cuando es más grande se encuentra con un maestro que le va enseñando cosas. Después cuando ya crece se va encontrando con amigos, que lo van a ayudar porque tiene que salvar el mundo o encontrar las esferas del dragón, que si juntas las siete aparece un dragón gigante que te concede un deseo..." (niño de 11 años).

Pudimos advertir, a través de los distintos relatos de los niños sobre esta saga, que cada uno tiene su propia teoría sobre cómo llegó al mundo el personaje principal, Goku.

"Se trata que el papá de Goku estaba luchando. Frizer, cuando lo mató fue a la tierra y lo encontró un viejito Son Gohan. Este le entregó la esfera. Goku vivió en una pequeña esfera..." (niño de 9 años).

"Se trata de un chico que se llama Goku que lo abandonan cuando era chico. Cuando es más grande se encuentra con un maestro que le va enseñando cosas. Después cuando ya crece se va encontrando con amigos, que lo van a ayudar porque tiene que salvar el mundo o encontrar las esferas del dragón..." (niño de 11 años).

"La historia comenzó en una isla donde vivía el maestro, me olvidé el nombre. El maestro Rosi y vivían otras personas. En esa isla nació un bebé llamado Goku, con una cola. Después el chico se fue desarrollando en la isla. Y Rosi lo fue entrenado para que pudiera luchar..." (niño de 10 años).

"Dragón Ball se trata de un personaje que era Saiyajin, que vivía en un planeta que se llamaba Saiyajin. Y, bueno, tenía padres, ese planeta era guerrero y, cuando nació, lo mandan a cada uno a una tierra hasta cierta edad que luego vuelven al mismo planeta y luchan..." (niño de 12 años).

En los cuentos se pone en juego el mecanismo defensivo de la desmentida, como bien explica Casas de Pereda (1999), promoviendo diversas imaginarizaciones en torno a la desmentida de la muerte y la diferencia de los

sexos. El ámbito del cuento (que es la escucha infantil) está poblado de esta realidad psíquica que necesita desmentir los límites: de la ausencia, la muerte o las diferencias. Es el ámbito de las creencias y de la ilusión. Ilusiones de omnipotencia, de completudes, de inmortalidades.

“...Los Súper Saiyajin son los tipos que se cambian de forma: Goku se puede transformar como 7 veces, excepto que hay normales como Yamya que usando unos aros se transforman y pueden transformarse en más fuertes. Goku y Vegeta diciendo una frase se transforman en Vegito, es la transformación entre ellos...” (niño de 11 años).

“... Los Saiyajin aparecieron, unos guerreros que eran compañeros de Frizer que se llamaban las fuerzas especiales Guinion, que tenían que luchar contra ellos. Después cuando llegó Goku que se recuperó, luchó contra Frizer, y cuando mataron a su mejor amigo, se convirtió en un Super Saiyajin, después de eso lo derrotó, y cuando faltaba cinco minutos para que explote la tierra, y cuando explotó, todos se quejaron que Goku había muerto y Frizer también. Y resulta que después se dan cuenta que Frizer no había muerto, y que el espacio se había hecho pedazos, fue una nave que estaba su papá que se llama Kingkong, y lo reunió con partes de metal. Después cuando lucharon se dieron cuenta de que Goku no había muerto, se salvó gracias, ah, cuando estaba por explotar la tierra, fue a una nave y llegó hasta un planeta que había unos extraterrestres que le enseñaron una técnica de tele transportación...” (niño de 11 años).

“...Y apareció un individuo que se llama Zen. El se iba absorbiendo a los androides, y si absorbía los androides perfeccionaba su cuerpo...” (niño de 11 años).

Las historias infantiles transcurren en un espacio atemporal, en un mundo imaginario, a pesar de esta acronología, en esta historia hay una continuidad en las distintas sagas a través del personaje principal que va creciendo de niño a adulto, de esta manera evoluciona desarrollando nuevas fuerzas y poderes y también arma su propia familia. Podríamos hipotetizar que los niños se identificarían así con el personaje principal, con esta promesa de futuro que al ser

adultos podrán tener la fuerza y la potencia para llevar a cabo lo que hoy no pueden hacer.

“...él se va desarrollando, lo mandaron en una nave, que partía de su tierra. Después creció y lo encontró un abuelito que vivía en el Planeta Tierra, y lo llevó para criarlo. Él al nacer, conoció toda su historia y empezó a luchar en los torneos que se hacían en el Planeta Tierra de Artes Marciales y demás. Luego fue conociendo amigos, fue desarrollando todas las fuerzas que tenía. Él al principio no era tan poderoso porque era chico, pero después fue desarrollándose y pudo demostrar toda la fuerza que tenía.” (niño de 12 años).

“Cuando Goku era pequeño estaba entrenando con Goshi. Después peleó con un gigante y le ganó. Fue creciendo y sabía más técnicas” (niño de 9 años).

“Está Dragón Ball que es Goku de chiquito, está Dragón Ball Z que es Goku y su familia, que tienen un hijo. Está el avanzado Dragón Ball Z GT. Es Goku con su familia más un hijo más, todos se pueden transformar” (niño de 11 años).

Por último, esta saga no es como los cuentos tradicionales infantiles donde están escindidos de principio a fin el bando de los “buenos” y de los “malos”. En este anime dependiendo de las circunstancias que suceden los malos pueden ser buenos, y viceversa. Se destacan también valores como la fraternidad, donde se pelea por los amigos y se producen fusiones entre personajes, porque para salir adelante es más fácil unidos que solos.

“Hay algunos que hacen que los buenos se hagan malos. Por ejemplo, el caso de Vegeta y Mayin Boo, que lo transforma en malo y aparece una M en la frente. Goku y Vegeta diciendo una frase se transforman en Vegito, es la transformación entre ellos. Cuando se fusionaron, los otros sienten el kit de los dos que es el poder de algún otro tipo (niño de 11 años)”.

“Goku se va transformando en Super Saiyajin, nivel uno, nivel dos, nivel tres, nivel cuatro. Se va transformando por medio del enojo, cuando le

hacen daño alguno de sus amigos. Luego Vegeta al ser destruido por Goku se va y vuelve. Pero, al volver recapacita, y se junta con Goku para pelear contra los malvados, igual él seguía teniendo ese carácter de puro de maldad, era malo, pero siempre lucha contra los otros, igual siempre su objetivo era, él lo decía, aunque al final nunca lo hizo, era reemplazar a Goku.” (niño de 12 años).

“...entre el hijo de Trunks, que el hijo de Vegeta que era Trunks, y Gotenks que era el segundo hijo de Goku hubo una fusión, que se llamaba la fusión Gotenks, que era la que usaban para destruir a Mayin Boo” (niño de 12 años).

“...Y cuando estaban por luchar, Babilin lo manipuló a Vegeta y lo hizo Mayin Vegueta, ahí luchó, ese Mayin Vegeta, que Vegeta Super Saiyajin 2 pero malo, contra Goku Super Saiyajin 2 pero malo” (niño de 11 años).

“...Después con Vegeta de tanto pelear se fueron amigando a lo último, así con Goku luchaban juntos.” (niño de 10 años).

## **Versiones de los juegos de Dragón Ball Z**

Como planteamos al comienzo de este trabajo sobre esta saga, se han derivado diversos productos de consumo masivo. Nuestra mirada se centró en los videos juegos y en las cartas de Dragón Ball.

A través de la lectura de todas las entrevistas encontramos disidencias entre los relatos de los chicos sobre la modalidad del juego; si bien se podría decir que el objetivo de los juegos es el mismo: poder tener la mayor cantidad de poderes para poder destruir al contrincante.

Con las cartas esto se consigue quitándole puntos de energía al adversario. En los videos juegos ir peleando distintas batallas o combates para ir superando de nivel.

Con respecto al juego de cartas los chicos contaron:

“Si alguna no tiene puntos, vos tenés que ver si una es más poderosa que la otra en el personaje. Vos tiras una carta y el otro tiene que tirar

una carta más poderosa porque si no mata al otro. Es por puntos y por personajes. Yo elijo un personaje que tenga muchos puntos y que sea bueno. Vos tenés que jugar en una mesa que no se mueva, para no agarrar una carta que no es de otro. Hay que reunirse para jugar de a 2 contra 2 o de 1 contra 1. No hay que romper las cartas, porque si no, no te andan y no las podés jugar. Yo invento alguna regla, guardarme una carta en el bolsillo y después sacarla y esto no se puede hacer”. (niño de 9 años).

“Las cartas que tenés las repartís en los que sean, la más poderosa va a llevar la carta. Los mazos traen las esferas, hay que repartir 7 cartas. Tiro una y vos tenés que tirar una más poderosa. En el cosito blanco que hay en el mazo, están las reglas, aprendes a usar las esferas. Según lo que te tocó cuando dan las cartas, 7 para cada uno que juegue. Podés tirar 9 cartas a la vez. Hay que seguir las reglas, también podés inventar otro juego”. (niño de 9 años).

“...Se juega de dos maneras, jugas con la sopapa con las manos. Pones 5 cartas, y el otro también y el que gana más, se las lleva. Las ponemos al medio los 2 hacemos piedra, papel y tijera el que gane piedra, papel o tijera las pega a las cartas para que las de vuelta, y todas las que da vuelta se las lleva. La otra manera de jugar es como Yu Hi Hoo, igualito, se pone un mazo al costado después se van poniendo cartas en el oponente y el que pone una carta, y después el otro el oponente pone otra, el que tiene mayor poder gana las otras cartas. En este dos jugadores, y en el primero los que quieran. Esas son las reglas del juego, pero las otras las inventamos nosotros cuando compramos nosotros las cartas. Las reglas vienen en un papelito con las cartas y las leí”

(niño de 11 años).

Todos al preguntarle si siguen las reglas del juego de cartas contestan que sí, porque las identifican con el reglamento que viene adjunto al mazo de cartas.

“...Las reglas las sigo fielmente porque yo leo las instrucciones que están dentro de los paquetes...” (niño de 11 años).



Pero a la hora de tener que relatar cuáles son las reglas, se podría inferir que cada uno termina creando su manera de jugar, estableciendo sus propias reglas, es decir, que las formas simbólicas que les son propuestas en este juego no están del todo determinadas.

“... A veces las invento, por ejemplo agarro y pongo en vez de hacer con las esferas las saco porque no tengo muchas esferas, y pongo el que tiene mas, 30 y 40, 70 y 70, acá le gano porque esta tiene 40 y la otra 30, y acá empatan, pero acá le ganan...”

(niño de 12 años).

“... Sigo las reglas, algunas las invento cuando son muchos para jugar, para jugar con mis hermanos, porque tengo 4 hermanos.

A veces en las reglas te pone que se puede jugar de a dos o de a tres, y nosotros somos cuatro, viste. Entonces, hacemos jugar de cuatro pero con las mismas reglas solo que hay más gente...” (niño de 9 años).

Esta posibilidad de crear distintas modalidades de juego en los niños, nos manifiesta como se posicionan como protagonistas del mismo. Es llamativo de estas respuestas, que los niños no se den cuenta que con este tipo de juegos son verdaderos creadores de lo que proponen y proyectan en el juego. Otra respuesta elocuente al respecto fue:

“... Las cartas las juego según las instrucciones, son aburridas. Jugábamos según las reglas. Cuando jugaba en la casa de un amigo no valían las cartas más de 400 de ataque y de defensa. Él se beneficiaba. A veces, uso las reglas para jugar, las tiro arriba de la cama y me imagino que Vegeta mata a Frizer, con sus ataques especiales que están en otras cartas...” (niño de 11 años).

Además de jugar con las cartas, los niños también las coleccionan y las intercambian con sus pares, las que tienen repetidas, o bien, se juntan entre algunos amigos y las coleccionan entre sí, tratando de juntar la mayor cantidad posible, ya que existen diversos mazos que se diferencian por los colores y las características de las cartas. Estos intercambios propician la vinculación con el otro, compartiendo los mismos gustos e intereses, siendo una forma de



identificarse como grupo de pertenencia.

“Las cartas mucho no las entiendo, porque en realidad no juego; me gusta coleccionarlas, pero según lo que entiendo, por ejemplo tenés una carta que tiene de defensa 40 y de ataque 100, y tu compañero tiene otra carta que tiene 30 y 100, y entonces se atacan, pero si tiene más alto algo gana, entendés, el que tiene la carta más alta va a ganar. Vos para poner esa carta en juego tenés que tener esferas, en la carta misma te aparece una bolita si es de una, dos, tres, cuatro, cinco, seis o siete estrellitas, esferas, vos tenés que poner la carta de esfera mas la carta de ataque y defensa. Gana el que le haya ganado más al otro, o el que tenga más cartas, más cartas muertas en realidad, porque si vos matas una se le va al cementerio del otro, es decir donde tiene toda la muerte, y después tiene el mazo. Después termina el juego, uno ya no tiene más cartas, y el que tiene menos cartas, el que tiene más cartas muertas es el que gana. Y, después en las cartas las reglas, las reglas es que puedes poner no mas de tres cartas en juego, y eso , después no me acuerdo más de las reglas. A veces las invento, por ejemplo agarro y pongo en vez de hacer con las esferas las saco porque no tengo muchas esferas, y pongo el que tiene mas, 30 y 40, 70 y 70, acá le gano porque esta tiene 40 y la otra 30, y acá empatan, pero acá le ganan...” (niño de 12 años).

“Las cartas las colecciono y juego, tengo todos los mazos, me faltan algunas de las negras. Hay mazos verde, naranja, lila, amarillo, rojo, azul, después está el de 3 colores: amarillo, rojo y azul, después esta el negro. Los seis primeros que te dije son normales, tienen los poderes, después las demás te vienen cartas brillantes, y la última negra te viene todo negro mas adornado con distintas cartas. Tienen más poderes se pueden juntar para tener más poderes...” (niño de 11 años).

“Las cartas las colecciono, mis papas no me compran mas, tengo muchas como 600, son 1220, compre los sobrecitos. Con las repetidas las cambiaba con mi hermana. A veces, en el colegio también lo hacía...” (niño de 11 años).



Podríamos pensar que tener la mayor cantidad de cartas no solo da al jugador mayor poder a la hora de jugar, sino que también es una forma de destacarse en el grupo por lo que él tiene y los demás no. Esto reflejaría la rivalidad que existe implícitamente en todo grupo de pares, mas allá de la fraternidad que haya entre ellos.

“... Me falta el de la cuarta saga nomás, no los voy a cambiar me lo voy quedar, yo junto con dos compañeros que juntamos las cartas y los álbumes, y las cambiamos entre nosotros. Lo sigo completando, los sobres de las figuritas están \$0.75 traen 5, las cartas también están \$0.75. Pero, las cartas son mejores, porque son más grandes, te muestran el poder, te dice el poder que tiene” (niño de 11 años).

“... Mis compañeros me regalaron cartas. Me gusta cambiar las cartas y ver el poder que tienen y leerlas” (niño de 9 años).

En cuanto a los videos juegos, los niños manifestaron las siguientes respuestas:

“Con el control, aprieto el botón, si apretás pega patadas, tiene poderes, peleas contra el que te toca pelear, luchas contra cualquiera que toque, pasas de ronda o piso” ( niño de 9 años).

“En los videos juegos vas eligiendo personajes y vas peleando contra otros. Si ganas podes desactivar otros personajes porque algunos están bloqueados” (niño de 11 años).

“Se trata de ir haciendo lo que pasa en los capítulos, en las peleas de Goku y podes jugar torneos. Después cuando haces peleas, si peleas bien te da esferas del dragón y destrabas personajes”

(niño de 11 años).

“Los juegos de play station son así de batalla, vos te elegís 5 personajes, tu rival o la play station se elige otros 5 y vos tenés que ir luchando contra ellos, con diferentes poderes y se van cambiando los personajes si vos queres. Vos elegís 5 personajes, los 5 que quieras al azar y ahí empezás a luchar contra la máquina. Es una batalla, y vos tenés suponete, ya maté al primero, peleo contra el segundo de ellos, el

me mató el primero pelea contra el segundo mío. Es todo de lucha” (niño de 11 años).

“Tenés que ir haciendo misiones y buscando personajes, bolas de Dragón y cuando vas encontrando vas ganando personajes. Y cuando encontras muchas bolas pasas de nivel y antes de pasar tenés que pelear con otros personajes, con los que vas ganando. Cuando peleas pasas de nivel y así sucesivamente” (niño de 12 años).

En relación a las reglas de los videos juegos, los entrevistados coinciden en decir que no tienen. Hipotetizamos que opinan esto ya que no existen reglas escritas de cómo jugar, que sí las tienen las cartas. Sin embargo, como cuentan en sus relatos están limitados con lo que pueden hacer con los personajes que eligen para las peleas, tanto por las características que tienen estos predefinidas por el programa de computación que fueron creados, como por la tecnología de juego que tengan los niños; sea computadora, Play Station o Wi. Existen reglas implícitas de cómo se juega, esto se manifiesta a partir de los relatos recién citados que fueron coincidentes en cuanto en que hay que ir ganando distintas peleas para subir de nivel y desbloquear mejores personajes para jugar.

Otros relatos significativos, sobre cómo se juega con los videojuegos fueron:

“Tengo la play station y un video de Dragón Ball. Son cuatro botones, X saltas, R1 volas, O tiras una bola. Hay que matar y si matas a todos, pasas a la otra serie. Si ganas te dan copas...”

(niño de 10 años).

“En los videos juegos vas eligiendo personajes y vas peleando contra otros. Si ganas podes desactivar otros personajes porque algunos están bloqueados...” (niño de 11 años).

“Vos apretando distintos botones, vas haciendo diferentes ataques. Por ejemplo, vos si apretás muchas veces el cuadrado, lo golpea más fuerte, y si lo mantenés apretado lo golpeas mucho más. Con el triángulo disparas bolas de yi, que serían bolas explosivas de energía. Y también apretás el L D 12 triángulo, haces un ataque muy poderoso, como con

Goku que hace el Hame Hame Ha, que es el poder más fuerte que existe. Y con el otro tipo de botones, por ejemplo L2 A triángulo, apretás para arriba, haces combinaciones de meteoritos, y haces una combinación de ataques que hace, que si los recibe el otro, lo destruye...” (niño de 11 años).

De todos los entrevistados, un solo niño explicó explícitamente cuál sería la regla de juego.

“Las reglas son que hay una plataforma donde pelean, hay uno en un torneo en el que vos lo golpeas y si se cae al piso fuera de la plataforma, pierde. Esa es la regla, tenés que tratar de no irte y que no te mate de la vida, por ejemplo tenés cuatro barras, el te va ir golpeando y se te va ir yendo” (niño de 11 años).

## **Legalidades**

### ***Criterios valorativos:***

#### ***Elección de los juegos***

Luego de la lectura de las entrevistas podríamos pensar que los niños identifican que no es lo mismo jugar a las cartas que a los videos juegos, porque sienten que en las cartas están determinados por el azar que “les tocan” y/o que ya que tienen. En cambio, en los videos juegos consideran que eligen, según sus preferencias, los personajes para jugar, y que pueden dominar sus poderes para ganar en las distintas batallas.

“... los videojuegos tienen poderes en serio, y en las cartas no...”  
(niño de 9 años).

“... los videos te muestran los gráficos de la play, moves al jugador, no lo ves quieto. En las cartas ves al tipo quieto, es otro tipo de juego” (niño de 11 años).

“... los videos los manejas vos al personaje y elegís el poder y con las cartas no” (niño de 11 años).

“... los videojuegos jugas con los joysticks, es virtual, en cambio, las cartas son manualmente. El fin de los videojuegos uno tiene que pelear contra el otro y uno lo va manejando al coso y pelea, en cambio, en las cartas te toca una carta. Uno no lo maneja, es lo que te toque” (niño de 11 años).

Como bien define Moreno (2000, p. 74), “los niños de hoy tienen frenesí por esa realidad de las pantallas en la que ellos de algún modo participan a través de comandos accionados por botones”. Esto se ve favorecido por el hecho de que esta tecnología virtual interactiva, la performance de quien la opera es una variable más del juego.

También el ir pasando por distintos niveles de dificultad que presenta el juego, representaría una forma de superación de ellos mismos.

“...las peleas son, serían como canchas de lucha no sé, y también tenés que ir peleando entre varios personajes y vas clasificando, matas a uno y subís de nivel, matas a otro, son cinco, seis peleas depende del nivel que estés, vos vas desbloqueando, podes estar en el nivel medio y fácil, desbloqueando podes estar en el muy difícil ahí es más difícil tenés que hacer 7 guerras, 7 luchas, es más difícil pelear contar los personajes...” (niño de 11 años).

“... Vos podes seguir un historial que luchas contra, elegís un jugador y luchas con muchos, muchos jugadores y podes ir ganando también jugadores, fases nuevas, fase 3, fase 4. Y también está la que vos para luchar con un amigo, vos querés jugar contra un amigo y jugas ahí uno contra uno...” (niño de 10 años).

“Me gusta más la play, que no es lo mismo que la compu, es mejor para matar a los personajes. En la play dos, los gráficos son mejores, y se pude hacer el Super Hame Hame Ha, y no me mata nadie...” (niño de 11 años).

A través del simulacro que propicia este tipo de juegos, donde los niños se proyectan en otra realidad, la realidad virtual, pueden imaginarse ser el más poderoso, el que lucha y pueden resolver las situaciones.

“Lo que más me gusta es el videojuego. Porque es más fácil de jugar, en uno tenés que leer todo el rato para ver que hace ese, en este no, pulsas uno y se hace una bola, o un Hame Hame Ha, una cosa que hace así y pa! Sale un rayo gigante” (niño de 10 años).

“Prefiero los videojuegos porque es como más realista, porque vos lo manejas, vos lo usas. Podes elegir” (niño de 11 años).

Nosotras consideramos, que en el juego de cartas es donde los niños tendrían mayor capacidad de creación de juego. Pero habría una “fascinación” con la imagen en movimiento, al sentir que ellos por el dominio, por ejemplo del joystick, pueden ser ellos mismos ejerciendo el movimiento, controlando la situación que se presenta en el juego virtual.

### ***Elección de los personajes***

Romano (2000, p.43) plantea que:

“Los superhéroes..., no serían sino la exteriorización de la omnipotencia infantil y los seguros e invencibles protectores frente al desamparo.”

En las respuestas de los chicos coinciden en que Goku es su personaje preferido, ya que es el personaje principal y el que mejor lucha. Lo eligen tanto en la historia como en los juegos. También se destacan otros personajes principales como Vegeta por sus poderes y por lo bien que pelean.

“Mi personaje preferido es Goku, me gusta por los poderes, el valor, el coraje, las figuras, por las transformaciones, los poderes” (niño de 9 años)

“Mi personaje preferido es Goku porque se puede convertir en el Super Saiyajin, y cuando se enoja se convierte en el legendario”  
(niño de 9 años).

“Mis personajes preferidos son: Goku, Vegeta, Gohan, Gotenks y Trunks. Porque son los Saiyajin, serían los más poderosos de toda la saga. Goku tiene el Hame Hame Ha, lanza un poder que puede dañar a

su oponente, es una bola de energía. Vegeta, un resplandor de luz, que es un poder muy fuerte" (niño de 11 años).

"Goku porque es el principal. Y a ver quién más, Gohan, el hijo de Goku porque....porque es el hijo...Gotenks también, es el hijo...los personajes principales me gustan más" (niño de 10 años).

"Mi personaje preferido bueno es Vegeta, y el malo Majin Boo. Vegeta porque es cómo, que es malo, no le interesa los sentimientos del otro, eso me es... Majin Boo porque es el más malo de todos" (niño de 11 años).

"Mis personajes preferidos son Goku, Trunks, Gohan, Vegeta, Piccolo, y el hijo de Goku, tiene un hijo que se llama Gohan y que se llama Goku también. Son mis preferidos porque son los que más salen, los más fuertes, los más buenos para mí" (niño de 11 años).

Hipotetizamos que los chicos se identifican con el "más malo" o con el "más bueno" de la historia por considerarlos invencibles, y que con los súper poderes que tienen podrán vencer cualquier obstáculo.

A la hora de elegir los personajes con los cuales quieren jugar en los videos juegos, con el fin de ganar una batalla, optan por los personajes que tienen los mejores poderes, no importando si este es el bueno o el malo en la saga, o sea se elije el personaje según sus habilidades no por cuestiones valorativas, quedando en segundo plano el personaje en sí.

"...Elijo a Mini Goku, Mini Vegeta, y a Cell porque me gusta como pelean" (niño de 9 años).

"...Casi siempre para jugar elijo las cuatro que me gustan, Goku y Vegeta. Después elijo algunos malvados también, para probar para cuando los gano los elijo porque no sé como son, y pruebo los poderes que tienen" (niño de 11 años).

"... Cuando quiero ganar elijo Majin Boo, el más chiquito; a Goku y a Vegeta porque son todos los más fuertes" (niño de 11 años).

"...Depende con quien juegue si con un amigo, elijo el más fuerte, que tenga un arma secreta. Por ejemplo, hay un androide que tiene un arma



secreta que es una bolita violeta que va sacando vida. Tiene un campo magnético que es para que no le saquen vida. Gohan es el más rápido no lo puede matar nadie. Goku Saiyajin, la vida cuesta sacársela...” (niño de 11 años).

### ***Elección de la historia***

Los chicos han contado que la historia de Dragón Ball les gusta por la lucha, el valor que tienen para hacerlo, los poderes que tienen los personajes, las transformaciones que realizan, las sensaciones que les produce y la acción continua que transmite este juego. Esto también lo han manifestado como ellos mismos participando en forma activa en los juegos.

“Me gusta esta historia, por los poderes, la pelea, los efectos, las transformaciones, la figura de los personajes, el valor que tienen para luchar. Lo que más me gusta es la acción, las peleas, pelean en el aire, pelean bien” (niño de 9 años).

“...hacen combinaciones entre ellos y eso me gusta” (niño de 10 años).

“Me gusta porque es divertida, emocionante, está buena, se matan a golpes y porque es de misterio no encontrar las esferas. Lo que más gusta es cuando se fusionan. Hacen una forma, se chocan los dedos diciendo algo y se transforman en un tipo poderoso y fuerte se fusionan...” (niño de 11 años).

“Me gusta cuando luchan en la arena, en todas partes cuando más me gusta es cuando van al aire y luchan en el cielo” (niño de 11 años).

“Me gusta de esta historia como pelean, me gusta que lancen los poderes, es un dibujito muy bueno para mí” (niño de 11 años).

“...las peleas, los golpes... Me gusta verlo” (niño de 11 años).

Lo característico de estos relatos es que todos destacan como eje principal de esta historia las peleas, luchas y los poderes que tienen los personajes. Se identifican con estas características y quieren llegar a ser como ellos.



Entre los distintos relatos es de resaltar la respuesta de uno de los niños, que diferencia lo que le gusta de la realidad de la ficción, y los valores de este anime:

"... Me gusta como pelean. Eh, no pegar. Me gusta las transformaciones, y todo eso. Lo que más me gusta es que se resuelve un problema y luego llega otro, y así siempre sigue, sigue la historia y nunca acaba, porque destrozan a uno y luego viene otro, hay otra transformación, por ejemplo para Freezer tuvo que transformarse en uno, en Saiyajin uno, para Cell, en dos, y así sucesivamente. Siempre se necesita de alguien, no puede uno solo, tiene que haber alguien para poder resolver el problema" (niño de 12 años).

Como cuenta Casas de Pereda (1999), el cuento infantil reúne el goce más directo de lo pulsional, a través de la representación; sería una forma en que los niños tienen de sublimar por medio de estas historias sus pulsiones agresivas, porque los niños no han contado que en la realidad jueguen a las peleas con sus amigos que ven por televisión o ejecutan por intermedio de los videos juegos.

### ***Rutinas***

De los niños que fueron entrevistados algunos juegan a las cartas en el colegio, pero la mayoría las colecciona e intercambia con sus compañeros las que tienen repetidas; esto se propicia en los recreos. En el caso de los que juegan con los juegos virtuales, los niños que tienen computadora o play, su pasatiempo habitual es jugar a los videos juegos sea en forma solitaria o con algún compañero, y el juego de Dragón Ball se presenta como una alternativa de juego de lucha, que es lo que más los entretiene.

"...hay muchos mazos, blancos, negros, amarillos, verdes. Y son buenos para coleccionar" (niño de 9 años).

"Me gusta cambiar las cartas, las cartas brillantes. Empezaron a salir las cartas, los colores, las brillantes, se cambian las más poderosas" (niño de 9 años).

“...En casa jugamos y en el colegio cambiamos las cartas...”

(niño de 9 años).

“Jugamos en la play en mi casa, en todos los lados donde haya play. Las cartas en los recreos, en cualquier lugar que uno quiera jugar” (niño de 11 años).

“La play la juego en mi casa, en mi pieza, que casi siempre lo juego con mi hermano que es más grande, o también, a veces en el living. En la computadora a veces cuando estoy muy aburrido, con las cartas casi nunca juego, siempre las colecciono las muestro en el colegio, hay varios que las tienen. A veces nos reunimos a jugar en el buffet, nos ponemos, va se ponen porque yo no juego, se ponen y empiezan a jugar hasta que toque el timbre y entramos todos” (niño de 11 años).

Existiría como un “rito de iniciación”, a través de la transmisión de pares que los inducen tanto a seguir a esta saga como jugar con sus juegos relacionados, sea por amigos o por algún familiar.

Rabello de Castro (2001), comenta que el grupo de pares es un referente significativo en cuanto a la construcción de valores, comportamientos, gustos; y estos pueden transformarse en “señales emblemáticas”, que otorgan un territorio en el cual los niños se incluyen o excluyen según sus preferencias, “definiendo las fronteras entre los amigos y los desconocidos” (p.213).

“Me gusto porque cuando yo era chico mis hermanos lo miraban y ahí empecé” (niño de 10 años).

“A me gusta esta historia porque tiene peleas, a mi hermano le gusta de chiquito y entonces a mí me gusta también...” (niño de 11 años).

“Mis compañeros me regalaron cartas. Me gusta cambiar las cartas y ver el poder que tienen y leerlas...” (niño de 9 años).

“Empecé a jugar a los 6 años, me parecían divertidas las cartas, no es bruto. Además jugaban mis amigos, mi hermano” (niño de 9 años).

Si bien no coinciden las edades en que los niños comienzan a mirar el anime, se podría decir que algunos comenzaron desde muy pequeños entre los 4

y 7 años. Como comienzan a seguirla desde muy pequeños hay un lapso de tiempo, que se podría estimar de 2 a 4 años que no ven más capítulos de esta saga y retoman siendo ya más grandes (entre los 9 y 11 años).

“Entre los 5 y 7 años lo veía mucho, después lo paré de ver y ahora con 11 lo volví a ver” (niño de 11 años).

“Lo sigo de los 6 años” (niño de 11 años).

“... En realidad empecé a verlos a los 5 años creo y hasta los 7 y después, ahora agarré de vuelta” (niño de 11 años).

“La empecé a ver a los tres o dos años, me enganche un día que lo estaban dando, y lo seguí viendo y me compraron la película, y todo eso. Ahora también, porque son muchos capítulos y no me acuerdo mucho, era cuando tenía tres o cuatro años” (niño de 12 años).

Aunque hay un período de tiempo que los niños no ven la saga por televisión, si hay continuidad con respecto a los juegos, que los siguen eligiendo como entretenimiento.

“...Lo veo de los cinco o cuatro. Ahora mucho no lo estoy viendo a Dragon ball. Pero igual tengo el jueguito, y siempre lo juego, o a veces en la computadora capítulos que me pierdo voy y los busco y los veo” (niño de 11 años).

Nos preguntábamos por qué los niños entrevistados después de un lapso de tiempo vuelven a ver los mismos capítulos de la saga que habían visto de pequeños, tenemos la conjetura que esta “repetición”, que se da en otro momento evolutivo del sujeto, podría reelaborar lo que ha permanecido incomprendido de la historia.

## V

### **Consideraciones finales y nuevas líneas de investigación**

Este trabajo como contamos al principio, surgió del interés de las integrantes del grupo por explorar los intercambios simbólicos y significaciones que establecen los niños en relación con los juegos actuales, los cuales se proponen en el mercado en una gran variedad de productos.

Elegimos para explorar esta temática la historia y los juegos de Dragon Ball, ya que por las exploraciones preliminares con la población de niños elegida para llevar a cabo esta investigación, esta saga es una de sus preferidas, nos llamaba la atención por qué los niños les gustaba, nos parecían extraños la apariencia de estos dibujos que no se parecen a los clásicos de Disney que estábamos acostumbradas en nuestra infancia, y al ir conociendo sus juegos derivados (como las cartas y los videojuegos), nos resultaba llamativo también el grado de dificultad para entenderlo y jugarlo.

Nos preguntámos: ¿Se presentan diferencias entre la actividad del “jugar” de otras épocas al variar los juguetes? Si los juguetes contemporáneos se presentan delimitados en su uso y función: ¿Tendrán éstos rango de juguetes? ¿Cuáles serán los efectos que estos productos tienen en el proceso de subjetivación, y cuáles serán los motivos de preferencia de los niños? Entre tanta variedad de productos sobre la misma historia, ¿Se presenta relación entre ellos? A partir de los datos obtenidos pudimos responder las preguntas que nos hicimos en un inicio.

A pesar de las críticas que hacen los adultos a los nuevos dibujos animados que existen y sus juegos, encontramos que si bien cambian los formatos de las historias, estos cuentos siguen siendo ámbito de las creencias y de soporte de ilusiones infantiles.

Ilusiones de omnipotencia, de completud, de inmortalidad, donde los niños imprimen su propia subjetividad y pueden plasmar su mundo imaginario.

Coincidimos con Bleichmar (2005, p.71) cuando expresa que:

“los enigmas siguen siendo los mismos: la fraternidad, el nacimiento, la muerte. La tecnología no altera hasta el momento estas preocupaciones de base. El nuevo cine de ciencia ficción aborda tales cuestiones”.

Sostenemos como hipótesis que los niños seguirán guiando su búsqueda por preocupaciones singulares y procesarán según su subjetividad. Hipótesis que se afianza por análisis de las entrevistas, en las cuales cada uno de los chicos conto su propia versión de la historia.

Por esto es posible sostener que los objetos de juego de ayer como los de hoy siguen teniendo “rango de juguetes”, lo cual es reflejado en cómo imprimen las reglas a los juegos, donde terminan creando su propia manera de jugar tanto en solitario como en grupo de pares. Es decir, que las formas simbólicas que les son propuestas en este juego en apariencia determinadas, también las transforman los chicos según su conveniencia. Pensamos que los niños recrean las reglas que le son propuestas para hacer del juego algo singular, demostrando no ser meros consumidores pasivos de objetos.

Coinciden con estas conclusiones otros trabajos del grupo de investigación que integramos, por el ejemplo el de Alvarez, Bustamente y Doña (2008, p.58), en el cual también concluyeron: “...debería pensarse al juego como un juguete (refiriéndose a los juegos virtuales multiplayer), es decir quienes lo utilizan, más que plegarse pasivamente a lo dado en él como pauta de organización, construyen un juego alrededor de las posibilidades que este otorga”.

Una vía de análisis a continuar sería aquella que nos permita indagar si la pasión por los videojuegos, daría cuenta de una posibilidad que otorga el escenario virtual, propiciatorio de la descarga de tensiones agresivas y sexuales sofocadas.

Como identificamos desde un principio, los guiones y personajes de los diferentes productos del este anime son los mismos, se presentan diferencias con respecto si se trata del videojuego o de las cartas, resultando diferente la estrategia de juego que propone uno u otro.

Es de destacar que en el juego de cartas es donde los niños tienen mayor capacidad de creación, de juego, aunque de esto no puedan dar cuenta. Nos atrevemos a esta afirmación luego de analizar cómo recrean las reglas del juego según su propia comprensión y según cambien los compañeros de juego.

Las cartas permiten libertad de elección y de reglas a crear ya que pueden innovarlas según su conveniencia e inventar formas de juego a las dadas. Estos intercambios propician la vinculación con el otro, compartiendo los mismos gustos e intereses. Por su parte, el video juego está predeterminado por el programa de computación que está configurado, solo se podrá hacer las acciones que este tiene predefinidas, pero esto no lo detectan, sienten que por el dominio y la manipulación que ejercen con los comandos de los videojuegos pueden controlar la situación que se presenta en el juego.

Esto lo pudimos constatar en los relatos de los niños, cuya preferencia son los videos juegos; en los cuales, ellos consideran que eligen según sus preferencias los personajes para jugar y que pueden dominar sus poderes para ganar en las distintas batallas. A diferencia de las cartas que expresan la determinación del azar porque dependen de la carta que les toque.

Si bien, se denomina al campo de juego que propician los videojuegos realidad virtual, cuyo fin sería simular una "realidad" que permita al usuario tener la sensación de estar presente en ella, el término realidad nos hizo debatir con nuestra Directora de Investigación si es pertinente este término que se emplea habitualmente, pensando qué es la Realidad en nuestro campo de la Psicología. Nosotros consideramos la realidad psíquica del sujeto, lo que él considera subjetivamente de su entorno y lo que proyecta en él. El campo que propicia los medios virtuales creemos que es un escenario que facilita el despliegue de la fantasía y la imaginación del psiquismo, es el sujeto quien le da "vida" a lo que acontece a través de la pantalla y no el programa de computación que se este usando. Por esta razón, preferimos el término escenarios virtuales en vez de realidad virtual. Pensamos que este debate puede ser un tema interesante de reflexión para otro trabajo de investigación



El escenario virtual de los videojuegos transmite al usuario las imágenes, el sonido y las sensaciones de los mundos simulados proponen. Los dispositivos para interactuar en estos escenarios virtuales permiten al participante moverse, actuar y comunicarse con la computadora o el televisor de forma parecida a como lo hace en su vida cotidiana, dan al usuario la sensación de estar inmerso en el mundo simulado.

Existe el mito entre los adultos que la televisión, que los juegos modernos, promueven que el niño no socialice. Encontramos que al compartir el mismo gusto por los anime y los juegos, facilita la vinculación entre pares, su transmisión se da oralmente a través de familiares y/o amigos. Entre los niños seguidores y consumidores del mismo producto se genera un código común en el que se refieren a un saber específico, que quedan excluidos los adultos y niños que no lo practican.

Constatamos en esta indagación lo expresado por Ensinck, Gabriela (2008), que hoy jugar a los "jueguitos" es un factor de integración social, y quienes no lo hacen corren el riesgo de quedar aislados de su grupo de pares.

Según lo analizado en las entrevistas, pudimos observar que el pasatiempo habitual de los niños es jugar a los videos juegos, con un partenaire o en solitario. Los varones prefieren juegos de lucha, y uno de ellos es el Dragon Ball Z. Los niños relataron que no se reúnen específicamente para jugar estos juegos, sino se da espontáneamente. Y en el caso de las cartas, el ámbito donde las intercambian es durante los recreos del colegio.

Pudimos cotejar, que los sujetos entrevistados siguen la saga desde pequeños, pero hay un lapso de tiempo, que se podría estimar de 2 a 4 años que no ven más capítulos de esta saga y retoman siendo ya más grandes (entre los 9 y 11 años).

Esta época se caracteriza por los cambios vertiginosos y por la tecnificación de la vida cotidiana, los niños son los que se encuentran más a gusto con estos cambios, por ser ellos más versátiles al captar y transmitir la información del mundo en el que habitan.

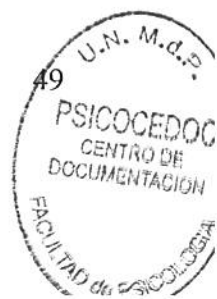


La bibliografía recabada que trata de nuestra cultura actual denominada: postmodernismo, que se caracteriza por el siglo del consumo suele ser pesimista, ya que marcan que esta época se caracteriza por la falta de capacidad innovadora y sus productos masivos no promueven la capacidad de simbolización de los sujetos.

A través del análisis de este proyecto pudimos indagar por las respuestas de los entrevistados, que a diferencia de lo que se suele pensar, los niños en estos nuevos escenarios pueden dejar sus marcas identificatorias. Son sujetos que crean, se socializan, y construyen formas de subjetivación e intercambios simbólicos. Concordamos con lo expresado por el grupo de investigación, Alvarez, Bustamante y Doña (2008, p.58): "...el escenario que proponen los juegos, ni facilita ni impide, simplemente permite el despliegue de estas capacidades intrínsecamente humanas". La amplia variedad de escenarios que ofrece el campo virtual genera nuevos entornos donde el sujeto puede proyectarse.

Como dice Rabello de Castro (2001, p 16), "es difícil analizar la cultura contemporánea porque nos faltan conceptos que puedan expresar la especificidad de la naturaleza de la experiencia en la contemporaneidad".

Pensamos que siempre se tendrá una mirada nostálgica hacia el pasado, seguramente los niños que participaron en este trabajo el día de mañana cuando se transformen en adultos también observaran con extrañeza los juegos que están de moda en ese momento. Lo que valorizamos con esta investigación que si bien cada época cultural conformará sus propios objetos, aunque estos cambien, servirán para que los sujetos continúen recreando su mundo interno, conformado por pensamientos, afectos y fantasías.



## VI

### Bibliografía

- Álvarez, M. L., Bustamante, F. & Doña, G. (2008). *Estudio exploratorio descriptivo de narrativas de niños y adolescentes respecto de los juegos virtuales en red* (Tesina de Pregrado). Mar del Plata: Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Psicología.
- Ariés, Philippe (1987). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Madrid: Taurus.
- Bleichmar, Silvia (2005). *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Topía.
- Casas de Pereda, Myrta (1999). *En el camino de la simbolización: Producción del sujeto psíquico*. Buenos Aires: Paidós
- Colacci, R & Musa, M.L (2005) *La niñez. Los nuevos modos de producción subjetiva a través de la práctica del psicodiagnosticador*. Boletín informativo de la Asociación Argentina de estudio e Investigación en Psicodiagnóstico. Año XVII Nº 51, 13-15.
- Corea, C & Lewkowicz, I (1999). *¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez*. Buenos Aires: Lumen/Hvmanitas.
- Ensinck, Gabriela (2008, Agosto). *¿Aliados o enemigos?* Publicado en la Revista La Nación.
- Freud, Sigmund (1920). Mas allá del Principio del Placer. Tomo XVIII. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorortu.
- Galende, H & Bleichmar, S (1998). *Avatares actuales del narcisismo*. Buenos Aires: Fernando Urribarri.
- Hatmann, Alicia (2003). *Aún los niños. Psicoanálisis y subjetividad del niño de nuestra época subjetiva*. Buenos Aires: Letra viva.



- Laplanche, J & Pontalis, J.B (1971) *Diccionario de psicoanálisis*. Barcelona: Labor
- Levin, Esteban (2006) *¿Hacia una infancia virtual?* Buenos Aires: Nueva Visión.
- Minnicelli, Mercedes Et, al (2006) “¿Juegos virtuales: Metáfora de la infancia actual? Actas del I Congreso Nacional y II Congreso Regional de Psicología. Facultad de Psicología Universidad Nacional de Rosario. “El estado de la cuestión de una cuestión de Estado”. Rosario 2006
- \_\_\_\_\_ “Legalidad y juegos virtuales”. Actas del III Congreso marplatense de Psicología. 8, 9 y 10 de noviembre de 2007.
- \_\_\_\_\_ Proyecto de investigación: “Estudio exploratorio, descriptivo-cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes de entre 9 y 18 años otorgan a los juegos virtuales multiplayer (facilitados por las comunicaciones en red de internet)”. UNMDP,2006.
- Moreno, Julio (2002). *Ser humano. La inconsistencia, los vínculos, la crianza*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- Rabello de Castro, Lucia (2001). *Infancia y adolescencia en la cultura del consumo*. Buenos Aires: Lumen/Hvmanitas.
- Rodulfo, Ricardo (1993). *El niño y el significante. Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires: Paidós.
- Rojas, Cristina (1994). *Entre dos siglos. Una lectura psicoanalítica de la posmodernidad*. Buenos Aires: Lugar editorial.
- Sampieri, Roberto (1996) *Metodología de la investigación*. México: Mcgraw-hill Interamericana de México, S.A. de C.V.
- San Martín, Patricia, S. (2005). *Navegar a través de las fisuras del dispositivo hipermedial*. Perspectivas en Psicología – Vol 2 N°1

- Santos, G, Saragossi, C & et al. (2007). *Representaciones de la infancia y estructuración subjetiva: análisis de productos dirigidos a los niños y caracterización del proceso de apropiación de productos massmediados*. Perspectivas en Psicología- Vol. N°1.
- Vasen, Juan (2000). *¿Post-mocositos? Presencias, fantasmas y duendes en la clínica con niños y jóvenes de hoy*. Buenos Aires: Lugar editorial.
- Winnicott, Donald (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

### Referencias en la web

[www.monografias.com/Losjuguetesdelosniños](http://www.monografias.com/Losjuguetesdelosniños).(Mayo, 2008)

[www.monografias.com/Losprogramastelevisivosylosniños](http://www.monografias.com/Losprogramastelevisivosylosniños).(Mayo, 2008)

[www.Animextremist./DragonBallZ-GT](http://www.Animextremist./DragonBallZ-GT). (Mayo, 2008)

[www.wikipedia.org/wiki/Dragon\\_Ball](http://www.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball). (Mayo 2008)

[www.wikipedia.org/wiki/Dragon\\_Ball\\_Anime](http://www.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball_Anime).(Mayo 2008)

[www.aclantis.com/dragon-ball-historia-y-personajes-de-dragon-ball-z-con-fotos-art13282.html](http://www.aclantis.com/dragon-ball-historia-y-personajes-de-dragon-ball-z-con-fotos-art13282.html) (Noviembre 2009)

[www.informatica-hoy.com.ar/realidad-virtual/Como-funciona-la-realidad-virtual.php](http://www.informatica-hoy.com.ar/realidad-virtual/Como-funciona-la-realidad-virtual.php) (Noviembre 2009)



**VII**  
**Anexo**

## ENTREVISTA A NIÑOS DE 7 A 12 AÑOS JUGADORES DEL ANIME DRAGON BALL Z

- 1- Contame de la historia de Dragon Ball ¿De qué se trata?, ¿Por qué te gusta esta historia?, ¿Qué es lo que más te gusta de esta historia?
- 2- ¿Cuáles son tus personajes preferidos?, ¿Por qué?.
- 3- ¿Desde qué edad seguís la serie?
- 4- ¿Visitas algún sitio de Internet que tenga que ver con Dragon Ball?, ¿De qué se trata este sitio?, ¿Qué haces en él?
- 5- ¿Qué otros productos relacionados a Dragon Ball como video juegos, cartas, álbumes, películas, juguetes, ropas, compraste, tenés o jugas de ésta historia?
  - a) ¿Cómo son los juegos del video juego?, ¿De qué se trata?, ¿Cómo se juega?, ¿Qué personajes elegís para jugar?¿Por qué ?
  - b) ¿Cómo son los juegos de cartas?, ¿De qué se trata?, ¿Cómo se juega?, ¿Qué personajes elegís para jugar?¿Por qué ?¿Me podrías explicar las reglas del juego?, ¿Las seguís fielmente o inventas alguna propia?
- 6- ¿Es parecido jugar con las cartas que con los videojuegos?
- 7- ¿Cuáles de todos estos productos de Dragon Ball que nos contaste que tenés y jugas, preferís o te gusta más? ¿ Por qué?
- 8- ¿Dónde juegan a estos juegos?¿En el colegio o en sus casas?, ¿Se reúnen específicamente para jugar a estos juegos o es algo que se da espontáneamente?