

El videojuego, un nuevo relato

1. Un nuevo relato para adolescentes: el video juego

Nuestro propósito es examinar la naturaleza, estructura y contrato de lectura de esta novedosa forma de comunicación que es el videojuego, tan difundida y de tan alto consumo entre los adolescentes; y que constituye un nuevo concepto de juego como actividad solidaria.

La diversidad y amplitud de propuestas que ofrece el mercado hace necesario un recorte. Aunque no estableceremos una tipología (ya que habría que comenzar por la selección de los parámetros que operarían en tal sentido: el objetivo del juego; la edad del jugador; las características

del equipo de ejecución —consola, PC, Arcade—, etc...), sí hemos creído importante efectuar una distinción mínima entre los que denominaremos *de aventuras* (término con que los designan sus usuarios), los cuales presentan historias relacionadas con los cuentos maravillosos, fantásticos, policiales, de ciencia-ficción; y aquellos que ofrecen otras opciones de juego, como *simuladores*, *de ingenio*, o *educativos*.

Hecha esta aclaración, centraremos nuestra atención en los videojuegos del tipo *de aventuras*. Arriesgamos las siguientes hipótesis:

1) los videojuegos *de aventuras* se emparentan con el relato tradicional por la estructura temática;

2) estos videojuegos configuran un lector modelo al que puede adherir el lector adolescente.

En ausencia de una “teoría del discurso del videojuego” y de un modelo de análisis, nos parece lícito importar perspectivas de abordaje y conceptos que resulten operativos, desde campos teóricos como el de la Teoría literaria, el de la Lingüística y el de la Semiótica que han estudiado con éxito otras prácticas discursivas. En particular, tomaremos como referencia las propuestas de análisis del relato literario que formularon Bremond, Todorov, Barthes y Greimas. El enfo-

que es intratextual, a pesar de que haya una inevitable remisión a aspectos extratextuales.

Nuestro objeto de estudio los consideramos textos debido a que, desde un punto de vista pragmático, los videojuegos se presentan como unidades comunicativas resultado de la actividad de producción/interpretación, diálogo que permite en una especial circunstancia de uso la consecución de la intención comunicativa del autor: entretener *atrapando* al consumidor mediante continuos *retos a actuar*, a probar(se) que puede en cada ejecución mejorar sus logros —utilizar el menos tiempo posible—¹. Trataremos de demostrar nuestras hipótesis a partir del análisis de un ejemplo típico: *El príncipe de Persia*.

“Érase una vez... (argumento)

...un sultán, que poseía una bellísima hija. “En ausencia de éste, el gran Visir Jaffar gobierna como un tirano, con un puño de acero. Solamente un obstáculo se interpone entre él y el trono: la bella y joven hija del sultán, con quien aspira a casarse. Ante el rechazo de la princesa, Jaffar, enfurecido, la encierra en su recámara y la obliga a decidir en una hora entre casarse con él o mo-

¹ Dejamos de lado la consideración del software (programa, conjunto de instrucciones) generador del texto presentado en la pantalla.

rir". En tanto, un valiente joven que ella ama, prisionero en los laberínticos calabozos del castillo, intenta escapar para liberarla. Luego de numerosas peripecias, que lo conducen a la cámara de la princesa, lucha y da muerte al Visir y la libera. "Todo el pueblo de Persia glorifica a su Princesa y al valiente joven que los salvó de las fuerzas de la oscuridad. Desde ese día es conocido como el príncipe de Persia"².

El soporte

Es el primer dato que lo distancia del relato tradicional, contenido en el libro-objeto. Al respecto dice Barthes que "el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen -fija o móvil-, por el gesto y por la combinación ordenada de estas sustancias"³. El marco de amplitud con que Barthes caracteriza la sustancia de la expresión del relato, nos permite incorporar un nuevo soporte: la pantalla PC, la cual vehiculiza un material visual y sonoro que producirá determinados efectos de sentido.

² Lo entrecomillado pertenece al texto lingüístico introductorio al juego, que tiene como propósito orientar al operador y retarlo a actuar, y al epílogo, que le sucede a los trece niveles de juego. La traducción del inglés es nuestra.

³ Roland Barthes: "Introducción al análisis estructural del relato"; en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*; Buenos Aires: Nueva Visión (serie Comunicaciones), 1980, pág. 9.

La estructura

Según Bremond, “todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción”⁴. El videojuego presenta “una sucesión de acontecimientos (...) en la unidad de una misma acción, pues, en efecto, se trata de una sucesión de hechos no en el mero sentido de disposición lineal, sino de interrelación con respecto a una acción central, de orientación hacia la consecución de un fin: las vicisitudes del Príncipe en el laberinto, sus enfrentamientos con los adversarios y la superación de las trampas se subordinan a la acción de *recobrar la libertad* orientada al fin de *rescatar a la princesa*. Esto último constituye el proyecto humano que determina que los acontecimientos del relato adquieran un sentido y se organicen en una serie temporal estructurada. Este proyecto coincide con la propuesta inicial que incita al juego y que se plantea como *reto de lectura* “tener que rescatar a la princesa”. A partir de la propuesta inicial, se organizan las acciones (del personaje y del jugador) en una serie cronológica en la que hemos creído reconocer por lo menos algunas de las relaciones que Todorov expuso como “lógica de las acciones” y que consti-

⁴ Claude Bremond: “La lógica de los posibles narrativos”; en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*, citado, pág. 8.

tuyen el principio constructivo del relato: la *repetición* y el *modelo triádico*. Con respecto a la primera, se verifican diferentes formas:

El paralelismo. Según Todorov está “constituido por dos secuencias al menos que comportan elementos *semejantes y diferentes*”⁵. El videojuego presenta en su totalidad una estructura paralelística dada por:

- *la semejanza* del espacio, constituido como laberinto en los trece niveles del juego⁶.

- *la semejanza* de las acciones; entre ellas la reiterada lucha con la espada, el recorrido del “héroe” hacia la puerta que lo conduce al próximo nivel. El efecto de semejanza se acentúa con la repetición propiamente dicha de elementos como: las fosas-trampas, las pócimas mágicas, las baldosas enmarcadas como medios para elevar las rejas que obstaculizan el paso y que se reiteran a lo largo del juego.

El segundo elemento constitutivo del paralelismo, *la diferencia*, se advierte claramente en la gra-

⁵ Tzvetan Todorov: “Las categorías del relato literario”; en AA. VV.: *Análisis estructural del relato*, obra citada, pág. 159.

⁶ El texto prevé el desarrollo de trece instancias de juego bajo la forma de *niveles* (de dificultad creciente) entre los cuales el jugador puede elegir.

dación, definida como “complejidad de las dificultades, que en *El Príncipe de Persia* se van incrementando a medida que se pasa de un nivel a otro. Por ejemplo, en el primer nivel el héroe lucha con guardias medianamente expertos; en los niveles siguientes aumenta no sólo el número de los enemigos sino también sus competencias. Igualmente se diversifican los obstáculos: esqueletos que cobran vida, espejos mágicos que escinden a la persona física del héroe o guillotinas que se aceleran.

Otra forma de repetición, *la antítesis*, (es) “un contraste (que) presupone para ser percibido, una parte idéntica en cada uno de sus términos”⁷. En *El Príncipe de Persia* la maldad del visir contrasta con los buenos propósitos del príncipe; en tanto que el objeto de valor perseguido por ambos es idéntico: casarse con la Princesa. También el proyecto de uno y de otro es antitético (sobre esto volveremos más tarde).

Como se ha visto en los ejemplos, es posible constatar la ley de la *repetición*, primera condición de la lógica de las acciones del relato. Ahora reseñaremos, de manera más particular, cuáles son las acciones y cómo se relacionan. Para ello nos valdremos del *modelo triádico* descrito por Todorov y Bremond.

⁷ T. Todorov, citado, pág. 159.

El modelo triádico implica considerar el relato como una cadena integrada por unidades semánticas menores (microrrelatos), que en la jerga se conocen como *Niveles* (de dificultad). El orden de los mismos –a los que se les asigna un número natural en escala creciente de uno (1, 2, 3, ...)- determina la cronología de las acciones. A su vez, cada microrrelato tiene una estructura fija dada por la realización de tres funciones. Recordemos cómo definía Propp a la función:

La función debe ser comprendida como un acto de los personajes, definido desde el punto de vista de su significación para el desarrollo de la acción del cuento considerado como un todo⁸.

En todo relato: la primera función abre una posibilidad de acción, la segunda realiza esa posibilidad, la tercera culmina el proceso⁹. Teniendo en cuenta la totalidad del texto en análisis, la función que abre el proceso narrativo es la *fechoría* cometida por el Visir contra el Príncipe y

⁸ Claude Bremond: "El mensaje narrativo"; en AA. VV.: *La semiología*; Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo (serie Comunicaciones), 1972, pág. 74. El libro de Vladimir Propp es: *Morfología del cuento*; Madrid: Fundamentos, 1971.

⁹ Sólo consideramos las funciones que Barthes denomina "cardinales o núcleos", que son los "nudos" del relato (o de un fragmento del relato). "Para que una función sea cardinal, basta que la acción a la que se refiere abra (o mantenga o cierre) una alternativa consecuente para la continuación de la historia". Véase Roland Barthes, obra citada, pág. 20.

la Princesa, quienes son privados de *la libertad*. Los daños inflingidos son, al mismo tiempo, hechos a retribuir por el príncipe y lo impulsan a actuar. La segunda función, que corresponde al proceso de *eliminación del obstáculo*, se especifica como *conseguir la libertad*. Esta función es la más importante (o por lo menos es percibida como tal por los usuarios) porque en ella reside la dinámica del juego: en su desarrollo el operador pone en juego sus habilidades. *El proceso de mejoramiento* (huida del laberinto), supone la eliminación de los siguientes obstáculos: guillotinas y trampas que acechan al desprevenido, pócimas venenosas que se ofrecen al paso; y la eliminación de los adversarios: los guardias del Visir. Para esto, el Príncipe utilizará distintos medios: su espada y pócimas mágicas benefactoras. La Princesa actuará, aun dentro de su encierro, como aliado, enviándole un pequeño ratón que colabora con el héroe. La tercera función, *mejoramiento obtenido*, consiste en la liberación del Príncipe y —como consecuencia— la de la Princesa, quien lo recompensa con la boda y el acceso al trono.

En el desarrollo de las tres funciones se verifica un proceso de transformación desde: la prisión a la libertad, la condición de súbdito a la de soberano, la carencia de un bien al logro mismo.

Los programas narrativos

Esta transformación de un estado de las cosas, desde una situación inicial a otra final mediante un hacer, define la matriz de todo el relato. Los PN llevados a cabo por el Príncipe y el Visir concretan las transformaciones, en cuanto son secuencias reguladas y jerarquizadas de transformaciones de estado en torno a una transformación principal.

Las funciones analizadas determinan el triunfo del Príncipe y, al mismo tiempo, el fracaso del Visir por cuanto ambos pretenden el mismo *objeto*: la Princesa; aunque en el caso del Visir se trate de un valor de uso y en el del Príncipe de un valor axiológico¹⁰. El relato, entonces, presenta una *estructura polémica* subyacente que se manifiesta como un combate, que dará lugar a dos actantes antagónicos: el héroe o sujeto y el adversario o antisujeto¹¹. Los actantes irán adquiriendo dis-

¹⁰ Algirdas J. Greimas "(...) un objeto cualquiera puede ser instituido como objeto de querer por lo menos por dos razones distintas: a) puede ser deseable por sí mismo, b) su posesión puede considerarse deseable con vistas a la realización de otro programa narrativo. En el segundo caso (...) no es un valor axiológico sino un valor de uso". (En *La semiótica del texto*; Buenos Aires: Paidós, 1983, pág. 207).

¹¹ Actante es la entidad semiótica que representa al ser humano, cosa, animal o idea que realiza u sufre un acto. Por este motivo se prefiere al término "personaje". De acuerdo a la participación del actante en los ejes semánticos de la *comunicación*, deseo o búsqueda y prueba, pueden ser clasificados respectivamente —siguiendo a Greimas— como sujeto u objeto, donante o destinatario, y ayudante u opositor.

tintas posiciones¹² –como veremos después– en los programas narrativos tomados a cargo respectivamente por los actores¹³, Príncipe y Visir:

Actores: S1= Príncipe; S2= Princesa; S3= Visir

PN de base:	S1 [(S1 v O1) (S1^ O1)]
PN implícito:	S1 [(S1 v S2) (S1^ S2)]
PN auxiliar:	S1 [(S1 v O2) (S1^ O2)]
PN de base:	S3 [(S3 v O3) (S3^ O3)]
PN auxiliar:	S3 [(S3 v S2) (S3^ S2)]
PN auxiliar:	S3 [(S1 v O2) (S1^ O2)]

(El último PN auxiliar de S3 es anterior al relato, y da lugar al PN auxiliar de S1.

Objetos de valor (figurativizados): O1= libertad de la Princesa; O2= libertad del príncipe; O3= trono.

Los PN son complejos (PN de base + PN auxiliar), pero es necesario destacar que el PN de ba-

¹² El actante, a medida que va realizando su recorrido narrativo, puede ir uniéndose a cierto número de estados narrativos o roles actanciales que, a su vez, irán definiéndose en función de la posición del actante dentro de tal recorrido (criterio sintáctico), y del particular vertimiento modal que adopte el propio actante (criterio morfológico). Algirdas J. Greimas: *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, págs. 23-25. Por ejemplo, el actante sujeto cumplirá con los roles actanciales de sujeto según el querer o el saber hacer el recorrido narrativo de adquisición de la competencia modal, previo a la actuación o performance.

¹³ Siguiendo a Greimas, los roles actanciales se asocian a uno o a varios roles temáticos (recorridos temáticos que estructuran el componente semántico del discurso) y constituyen a los actores. El actor es la figura (aparece individualizado y se puede identificar) portadora a la vez de uno o varios roles actanciales que definen su posición en un PN, y de uno o varios roles temáticos, (Ibidem, págs. 27-29).

se implícito del príncipe coincide con el PN auxiliar del Visir, ya que reunirse con la Princesa constituye un valor axiológico por sí mismo para el Príncipe, en cambio para el Visir la boda es únicamente un instrumento para acceder al trono. Aunque como consecuencia del bien obtenido (libertad de la Princesa) el Príncipe se haga acreedor a una serie de retribuciones: boda, trono y reconocimiento de los súbditos.

Con respecto a las modalizaciones del *hacer*, en el PN de base del Visir: la ambición lo tienta para que reconozca el valor positivo del objeto en juego y se convierta en sujeto de hacer según el *poder* (dado por la ausencia del rey); el *querer* (aspira a poseer el trono); el *deber* (intimidar a la Princesa para que lo acepte como esposo) y el *saber* (mantener prisionero a su oponente). Estas modalidades constituyen la competencia del Visir para actuar.

La evaluación del PN (sanción o prueba glorificante o de reconocimiento) hecha por el destinatador de la manipulación es, irónicamente, la muerte, lo que equivale al fracaso.

En el PN de base del Príncipe: el amor lo seduce a actuar para transformar un estado "degradado". Así se instaura como sujeto según el *querer* (desea liberar a la Princesa) y el *deber* (escapar

del laberinto para unirse a ella). En su recorrido –mientras huye– adquiere mediante un PN auxiliar las competencias del *saber* y el *poder hacer*, necesarias para escapar del laberinto y encontrarse con su amada.

La sanción positiva del estado transformado y de la actuación del sujeto agente es realizada por el destinador original, y equivale al triunfo. También existe una evaluación del sujeto de estado, Princesa, quien retribuye el accionar del Príncipe.

Organización espacial

Como todo discurso que relata una serie de eventos, éstos necesariamente se inscriben en coordenadas espacio-temporales. Es posible describir el espacio como una distribución topológica vinculada con el desenvolvimiento de las acciones. Así podemos distinguir un *espacio tópico*, lugar en el que se llevan a cabo los PN (en nuestro caso el castillo), y más específicamente un *espacio utópico*, donde el héroe cumple la prueba principal (el laberinto). El espacio *utópico* es “extraño” para el Príncipe¹⁴. El laberinto constituye una hiperbolización del “espacio extraño” por cuanto al carácter de prisión se añade el de perma-

¹⁴ Los formalistas rusos llaman extraño al ámbito no familiar donde el héroe lleva a cabo sus hazañas.

nentes encrucijadas y es de por sí, un obstáculo a vencer.

El tiempo de la historia es lineal y coincide con el del discurso¹⁵. Por lo visto hasta aquí, el videojuego analizado aparece como un texto narrativo con ciertas peculiaridades que incidirán en los efectos de sentido captados en la lectura. Por eso, trataremos ahora de descubrir las estrategias discursivas y contestar a la segunda de las hipótesis (la configuración de los videojuegos de aventuras está destinada a la recepción de un público adolescente).

2. Desocupado lector: Relación del lector real con el lector modelo.

El texto configura la imagen de un lector dispuesto a involucrarse en la historia, lo cual está previsto por la mecánica interactiva del juego y reforzado por los efectos de verosimilitud que el texto produce cuando es leído/jugado.

La interactividad

Los videojuegos de aventuras, como "El Príncipe de Persia", son relatos. Sin embargo, se di-

¹⁵ La historia es la abstracción de los hechos sucedidos o que es posible que sucedan. Evoca una cierta realidad. En cambio, el discurso es la evocación -de los hechos- que hace un narrador para un lector a través de un texto, conformándose un mundo imaginario.

ferencian de los textos narrativos clásicos por cuanto nos encontramos con una forma narrativa que combina una estructura cerrada: las posibilidades ofrecidas por el *software* que determinan el mundo narrado (atributos de los actantes, programas narrativos, encuadre temporal y espacial); y un alto grado de entropía dado por el hacer del lector/operador que actualiza algunas de las posibilidades del programa de computación. En efecto, el *software* prevé el desarrollo de la totalidad de la historia, pero el complemento, así como el triunfo del héroe, dependen de la habilidad del jugador para operar la máquina y sortear obstáculos y adversarios. El jugador es el héroe que vive la aventura. El protagonismo del operador resulta acentuado por el hecho de que puede elegir entre distintos niveles de dificultad, definidos por el número de pruebas que debe vencer y la cantidad y la calidad de los oponentes.

Analicemos las exigencias planteadas por el contrato de lectura al lector modelo: en primer lugar, el lector/operador tendrá que identificar que el texto propone un juego; es decir, que se requiere su disposición lúdica a interactuar con la computadora y su deseo de ganar (es decir, de completar la historia en el tiempo estipulado —en nuestro caso sesenta minutos— cuyo transcurso se señala en la pantalla). La competencia pedida es

pragmática¹⁶ y dependerá del grado de exposición a experiencias recreativo-competitivas que el lector haya tenido. También, el contrato se basa en el reconocimiento de la estructura narrativa típica ya que si no, no se produce la puesta en discurso. Aquí la competencia es discursiva narrativa.

Por otra parte, el lector tiene que poseer competencia de índole práctica: habilidades psicomotoras para ejecutar instrucciones en un tiempo determinado, y para leer imágenes figurativas y no figurativas, tales como las que aparecen en la parte inferior de la pantalla indicando las vidas con las que cuenta el héroe (estas aumentan o disminuyen de acuerdo a la actuación del Príncipe en los combates y a la suerte que tenga al elegir la pócima). Las exigencias del contrato, como acabamos de ver, son imperativos para el lector/jugador porque el accionar del héroe está supeditado a su accionar. La mecánica del juego es la estrategia global que garantiza el rol agentivo del lector.

El efecto de realidad.

Estrategias claves tendientes a involucrar al receptor a causa del efecto de realidad que pro-

¹⁶ Entendida como el conocimiento sobre situaciones y tipos de discursos afines a las mismas.

ducen, son el uso discursivo del tiempo y del espacio. Se establece una relación eficaz entre el tiempo de relato y el de lectura: el tiempo que se tarda en contar los hechos es el que demora el jugador en cumplir con los actos que conducen la trama. La estrategia es intensificada por la exigencia de utilizar el menor tiempo cronológico para contar/hacer las acciones. El programa prevé sesenta minutos como tiempo máximo cuya cuenta regresiva aparece en la pantalla. Este recurso desficcionaliza lo que ocurre en la pantalla, creando la ilusión de la asimilación héroe/jugador.

En cuanto al espacio, no es un mero escenario, sino que distintos segmentos del laberinto corresponden a diferentes niveles de dificultad de la acción y del juego. La relación espacio/acciones (del héroe y el operador) resulta aún más evidente cuando dentro de un nivel se produce un cambio espacial a causa del mal desempeño del héroe (y del operador): por ejemplo, no logra saltar un precipicio y cae en otra sección del laberinto, lo que retarda su huida.

Se perciben estrategias discursivas vinculadas con la imagen, que también tienden a lograr efectos de verosimilitud. Todas las representaciones figurativas descansan sobre el principio de semejanza que es definitorio del icono en relación a las características percibidas en los objetos. Este prin-

cipio opera, incluso en los que son fruto de la imaginación (colectiva) pues no tienen un referente constatable en la realidad: espejos mágicos, esqueletos que luchan¹⁷. En general, las imágenes icónicas contribuyen a lograr un efecto de realidad. Las de personajes representan estereotipos que responden a modelos convencionales de reproducción de la realidad: el Príncipe es alto, atlético, joven y rubio; la Princesa, bella, joven, de cabellos largos; en cambio, el “malvado” es morocho, gordo y de físico imponente¹⁸. Las imágenes que muestran ambientes u objetos diversos, a pesar de que éstos son maravillosos, también respetan los esquemas culturales de reconocimiento y transmisión: el laberinto, la cámara real, los recipientes que contienen las pócimas mágicas.

La pantalla de la PC, como novedoso soporte de texto, posibilita una percepción naturalizada

¹⁷ Charlers S. Peirce: “Un icono es un signo que se refiere al objeto al que denota meramente en virtud de los caracteres que le son propios, y que posee igualmente exista o no exista tal objeto (...) Cualquier cosa sea lo que fuere, cualidad, individuo existente o ley, es icono de cualquier otra cosa en la medida en que es usada como signo de ella”. (*La ciencia de la semiótica*; Buenos Aires: Nueva Visión, 1974, pág. 30).

¹⁸ Son *iconogramas*, signos icónicos en los que resulta más evidente la convención de lo que percibimos y de su representación. La reducción de rasgos pertenecientes al objeto y la traducción a una convención gráfica simplificada se patentiza en estos signos icónicos. El significado que remite a los objetos es de connotación y está fuertemente culturalizado; es decir, se asienta sobre el significado icónico que se convierte en su significante (Seguimos en esto a Umberto Eco en “Semiologie des messages narratifs”; en *Communications* n° 15, París, 1970.)

gracias al monitor. Los siguientes elementos plásticos se organizan y presentan produciendo atrayentes efectos de verosimilitud: los movimientos de las figuras, que imitan con exactitud los de la figura humana: saltar, correr, erguirse, agacharse, andar de puntillas, escalar, trepar, inclusive el ondular del cabello de la princesa; el color; los sonidos que reproducen la imagen mental que se tiene de ciertos sonidos tales como el de la caída de un cuerpo, el de pasos, el de choque de espadas; la perspectiva y los contrastes de luces y sombras, que otorgan profundidad al espacio; la música oriental que acompaña el tono de las acciones, intensificándose en las situaciones límites. Lo verosímil contribuye a la identificación del lector real con el lector modelo.

Debido a los rasgos del videojuego analizado, creemos que éste como tantos otros, presenta características que determinan un consumo privilegiado por parte de los adolescentes. La narratividad del cuento tradicional satisface su necesidad de ficción, y la condición interactiva (acentuada por lo verosímil y las demandas de opción que el programa requiere) lo involucra haciéndole asumir un rol protagónico. Asimismo, los caracteres de los productos culturales masivos (esquematismo, univocidad del mensaje, final feliz, etc...) contribuyen al logro de la adhesión. Además del alto grado de jugabilidad (entendida

como cantidad de comandos a utilizar) y la fabulosa concepción técnica valorada por las revistas especializadas.

En el éxito del juego se satisfacen secretas aspiraciones del individuo; el héroe que dedica su vida a las luchas contra las fuerzas del mal, dotado de poderes sobrenaturales o de la más alta realización de un poder natural (astucia, rapidez) encarna “las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer”. Tal como ocurre con otros personajes de la industria cultural, “el desorden semántico, ideológico o experiencial del mundo encuentra un reordenamiento final y remansos de restauración parcial del orden¹⁹.

El joven que de tanto adolece, encuentra en el videojuego, a través de un proceso de identificación con los valores y los móviles éticos del personaje, un ámbito de compensaciones. “Una historia protagonizada por malos cadudos y buenos buenísimos repletos de una juventud contagiosa y a las órdenes de los mejores sentimientos (...) donde desempeñamos el papel de protagonista indiscutible”²⁰. Sería, sin duda, útil buscar

¹⁹ Beatriz Sarlo: *Escenas de la vida posmoderna*; Buenos Aires: Ariel, 1994.

²⁰ Skywaber (seudónimo de J. L.): “La Pricesa prometida”; en *Rev. O. K. Cónsola*; Madrid: Nueva prensa, año 1, Nº 6, 1992.

en la psicología un análisis más profundo del porqué del consumo. Por nuestra parte, esperamos haber aportado alguno de los rasgos semióticos que explican la fruición con que se consumen estos textos.

Universidad de Córdoba, Argentina