

José Antonio Sánchez Parrón [Berja-España]

La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas.

The Codification of the Heroic Myth. Semiotic
Analysis of the Configuration of a Mass
Language.

RESUMEN

En el presente estudio se analiza el mito heroico en los videojuegos de progresión desde la doble vertiente de la semiótica textual y cultural. Para ello, frente a la descripción textual del mito videolúdico, se examinará el contexto comunicativo en que se encuadra la codificación y distribución del mismo: el del capitalismo tardío. El resultado demostrará: desde el punto de la recepción del mensaje, una nueva relación del sujeto contemporáneo con los mitos heroicos clásicos y modernos; así como, desde el punto de la enunciación del mismo, la existencia de una serie de motivaciones extra-sígnicas (económicas, ideológicas y culturales) que han conducido a la configuración, codificación y reproducción del mito que estos videojuegos representan. Finalmente, a la luz de las evidencias presentadas, se alcanzarán dos conclusiones: por una parte, la distribución del mito en cuestión ha llevado a estandarizar un lenguaje propio, a través de la depreciación y censura de otras posibilidades expresivas; y, por la otra, la reproducción insistente del mismo mensaje por parte de la industria videolúdica revela que lo que está implícito en dicha codificación es la representación del sistema ideológico hegemónico.

ABSTRACT

In the present study the heroic myth in progressive video games is to be analysed from the double viewpoint of textual and cultural semiotics. For this objective to be achieved, following the textual description of the given myth, to be examined is the communicative context for both the code and the distribution of this mass myth: that is, Western late capitalist society. The result will demonstrate: from the point of view of the reception of this message, a new connection of the contemporary subject with the classical and the modern heroic myths; as well as, regarding the enunciation of the message, the existence of a series of extra-sign (economical, ideological and cultural) factors which define the configuration, coding and reproduction of the myth that these video games represent. Finally, in the light of the evidence presented, two conclusions will be drawn from this analysis: on the one hand, the distribution of the myth in question has resulted in establishing a standardised typical language through the devaluation and censure of other expressive means; and, on the other hand, the insistent reproduction of the message on the part of the industry of video games reveals that what is implied in this coding is the representation of the hegemonic ideological system.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Videojuegos, comunicación, sociología, narratología, personaje, industria.
Video Games, communication, sociology, narratology, character, industry.

Licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad de Granada. Máster en Teoría de la Literatura y Literatura comparada por la Universidad de Barcelona.