

**El rol del video-juego en el proceso de construcción de identidades:  
Antofagasta y Temuco (Chile)**  
Ricardo Casas Tejeda  
Luis Perillán Torres.

## 1. INTRODUCCIÓN

La investigación semiótica reciente señala que la videoanimación japonesa es hoy en Chile un objeto de alto consumo entre los jóvenes y que funciona como un consumo asociado a otros objetos de las videoculturas de la japoanimación: manga<sup>1</sup>, animé<sup>2</sup>, juguetes, merchandising, CD ROM, videojuegos, cartas coleccionables, etc. (Del Villar, 2000).

Para entender el rol de los dibujos animados y de los videojuegos en los procesos de construcción de identidades la investigación sociosemiótica reciente (Del Villar, Fajnzylber, Perillán, Casas, 2001), nos permitió conocer los protocolos perceptivos presupuestos en la videanimación norteamericana y japonesa y en los videojuegos. El equipo de esta investigación aplicó una encuesta entre 300 jóvenes de distintos estratos sociales, edades y sexos en las ciudades de Santiago, Antofagasta y Temuco, las que fueron complementadas por entrevistas en profundidad y grupos focales, lo que fue útil para detectar las categorías interpretativas empíricas del videojuego y el contexto desde el cual se generan dichas categorías.

La ciudad de Temuco está situada al interior de la Novena Región de la Araucanía. Vive de la explotación forestal, principalmente, tiene clima frío y está rodeada de frondosos bosques y de comunidades indígenas; el puerto de Antofagasta, por el contrario, está situado en el norte de Chile, que vive de la exportación de minerales, principalmente cobre, extraídos de los

yacimientos cordilleranos, posee un clima desértico, con altas temperaturas y escasa lluvia. Pero más allá del clima lo importante es que la actividad económica de los padres, implica distintos escenarios, más o menos propicios para la ausencia paterna en la vida cotidiana, lo que observamos mucho más en Antofagasta que en Temuco.

La actividad minera en Antofagasta hace que gran parte de los jefes de familia de clase baja y alta, ligados a la minería (mineros, ingenieros, etc.) se ausenten de sus hogares por largos períodos, lo que deriva en que los jóvenes de la ciudad socializan mucho más con el grupo de pares que con sus padres. En la clase media es donde hay menos ausentismo paterno, porque los padres trabajan en el área de servicios y de comercio de la ciudad. Adicionalmente las madres de clase alta usualmente son profesionales que trabajan; en cambio las de clase baja son mayoritariamente dueñas de casa; mientras que las clase media viven una situación mixta.

En Temuco sus habitantes se desempeñan mayoritariamente en el comercio, los servicios y la industria local, relacionada con la explotación forestal, por lo que casi no existe ausentismo de los padres en su vida cotidiana familiar. El entorno natural de bosques y ríos, sirven como pasatiempos accesibles para los habitantes de la ciudad, estableciéndose como una alternativa de uso del tiempo libre (recordemos que pese a que se trata de una ciudad de unos ochocientos mil habitantes es bastante pequeña desde el punto de vista geográfico, pues sólo abarca treinta y dos kilómetros cuadrados, por lo cual se puede llegar caminando desde el centro de la ciudad hasta una reserva natural que queda a un costado de la misma).

## 2. LAS CATEGORÍAS EPISTÉMICAS PRESUPUESTAS EN LA VIDEOANIMACIÓN Y EN LOS VIDEOJUEGOS JAPONESES

*La videoanimación japonesa presupone estructuras narrativas complejas:* En series de animación como Pokémon o Dragon Ball no existe una estructura actancial fija, hay héroes que se vuelven malignos y enemigos que se transforman en aliados con el transcurso de los capítulos, los protagonistas suelen adquirir nuevas facultades según avanza la serie.

Se presupone un espectador permanentemente atento al devenir de la serie, capítulo tras capítulo, al contrario de la animación norteamericana, regida por una estructura actancial occidental donde los roles de los personajes permanecen estables a lo largo de los capítulos.

*Los videojuegos japoneses presuponen estructuras narrativas complejas:* En videojuegos como Pokémon o Final Fantasy IX la gran cantidad de personajes que surgen a lo largo del videojuego van asumiendo

distintos roles, los escenarios cambian, se presentan diferentes caminos a seguir que a su vez abren nuevas etapas. Algunos enemigos se transforman en aliados según las circunstancias de la acción y la superación de ciertas pruebas o etapas entregan nuevas habilidades y poderes al jugador.

Se presupone un jugador dispuesto a reformular sus estrategias de juego, de acuerdo a nuevos desafíos y correlaciones de fuerza.

*En la animación japonesa la sintaxis audiovisual no está supeditada al texto narrativo.* Si concentramos la mirada semiótica en el papel que cumple el texto narrativo en la organización de la sintaxis audiovisual, vemos que no modaliza la inteligibilización de la historia.

A diferencia de la animación americana, donde el relato entrega una pauta para leer la imagen, en la animación japonesa no se puede entender separadamente el contenido narrativo de la composición de la imagen (recordemos que la gestualidad, la iconografía y el ritmo narrativo son fundamentales en narración japonesa), la música, la superposición de los planos, etc.

*En los videojuegos japoneses la sintaxis audiovisual es moralizada por el jugador.* El tiempo en los videojuegos japoneses no tiene el rol modalizante sino que está integrado al relato y a la sintaxis audiovisual como una dimensión de importancia relativa de acuerdo a cada etapa del juego y a cada etapa del relato, esto significa que el jugador no está sometido a un ritmo preestablecido. El jugador permanece inserto en una cotidianeidad recreada por el videojuego, donde la secuencia espacial y temporal depende de la interacción a través del control o *joystick*.

*En la animación japonesa no existe una focalización en la noción de sujeto sino en redes enactivas complejas.*

Lo que está en juego al disminuir el papel del sujeto que realiza la acción en la videoanimación japonesa no es sólo el descarte de una intencionalidad; sino la construcción de un hacer a partir de la interrelación de conjuntos complejos, múltiples acciones posibles, donde el cierre de la multiplicidad no está dado por una historia sino por lo que es real. Y lo que es real de la ficción se hace real a partir de una multiplicidad de subconjuntos que deben interpretarse. La ciencia cognitiva inactiva (Varela, 1989, 1992, 1996) reconoce que en la episteme budista nos encontramos con estructuras conectivas y enactivas; dónde la acción del tema es redefinida por la serie de vínculos de los complejos en los cuales se vive. Pues, se concentra una red de vínculos, donde están incluidos la materia, el espíritu, la naturaleza, el cuerpo: no hay una separación, todo hace y tiene interacción con todo. Lo que obviamente hace la tarea intelectual un hacer complejo: todo es cambio (enacción), todo es interactivo (conexionismo), de allí deviene la trasgresión de la relación figura/fondo.

*En los videojuegos japoneses no existe una focalización en la noción de sujeto sino en redes enactivas complejas:* En el videojuego la subjetividad de la experiencia lúdica se construye desde una red de relaciones sociales y no desde un sujeto que juega aislado de su entorno. Ni Final Fantasy ni Pokémon funcionan como videojuegos donde la acción de un personaje es la que construye el hacer del videojuego, sino que se construye este hacer a partir de la interrelación de complejos y múltiples niveles de juego posibles. Lo que es real en el videojuego se hace real a partir de una multiplicidad de subconjuntos que deben interpretarse. Esto presupone el conocimiento externo a los videojuegos, la Internet, el manga, el animé, las cartas de rol, las habilidades cognitivas y motoras del videojugador, su saber acumulado en la interrelación con otros videojugadores y/o consumidores de videoanimación.

*En el animé no hay focalización de la figura/fondo:* El observador presupuesto por la animación japonesa estará abierto a percibir toda la información entregada en la pantalla, lo que tiene un correlato con la noción oriental de ‘presencia plena’, en la cual no hay intención de lograr algo, por lo cual el sujeto está perceptivo a todo y nada a la vez.

*En el videojuego no hay focalización figura/fondo:* El jugador presupuesto por el videojuego japonés integra todos los elementos de la pantalla a su estrategia de juego. Los escenarios se integran a la acción al igual que personajes, mensajes escriturales, sonidos, variaciones cromáticas, etc. El espacio visual y auditivo del videojuego se abre como un trayecto donde el jugador entra, sale y accede a nuevas dimensiones. No se trata de un fondo o un simple decorado, sino más bien de un espacio laberíntico donde la “vida” tiene lugar.

*En el animé hay relaciones de interconexión entre códigos internos y externos a la animación:* Tal como afirma la investigación en japoanimación (Del Villar, 2000; 2001; Fajnzyblber, 2002; Perillán, 2004) existe una red de interacciones sociales respecto a las microculturas de la animación japonesa, lo que a su vez presupone una interconexión códiga en el animé, que presupone los códigos de lectura del manga, a nivel del código de organización de la imagen, del texto narrativo, musical, cromático, escritural, etc.

*En el videojuego japonés hay relaciones de interconexión entre códigos internos y externos al videojuego:* El videojuego japonés presupone una interconexión códiga entre los códigos de lectura del texto multimedia (computadores y tecnología digital), de las cartas de rol, del manga, del animé y por lo tanto una articulación entre los códigos de la gráfica, la gestualidad, la estética, lo sonoro y la sintaxis visual, todos ellos presentes en los “textos” enumerados.

*Existe una homología intelectual entre el animé y el manga:* El animé y el manga presuponen una epistemología común que permite la inteligibilización de la imagen, una estructura narrativa compleja, y una gráfica específicas.

*Existe una homología intelectual entre el videojuego y las microculturas de la japoanimación:* El videojuego y la interacción social en las microculturas de la japoanimación presuponen una epistemología común, donde la intervención del lector en el intercambio de información simbólica e imaginaria lo convierte en escritor.

*La animación japonesa funciona como hipertexto con las microculturas de la japoanimación:* Existen manifestaciones del animé, que conservan cierta correspondencia narrativa y estética con el videojuego y con otros soportes, lo que permite a cada uno de ellos reproducir el esquema lógico del otro. Por ejemplo, si el objetivo del videojuego de Pokémon es tener a todos los Pokémones que existen, en la serie de animé se pueden obtener claves para lograrlo, claves que también se pueden aplicar en el juego de cartas coleccionables Pokémon.

*El videojuego japonés funciona como hipertexto con las microculturas de la japoanimación:* En el videojuego existe correspondencia narrativa y estética con las películas, las series de animé y los juegos de cartas de rol. Si en la saga de videojuegos Final Fantasy existe un mundo poblado por personajes diversos, donde se debe recorrer un camino para dar cumplimiento a una misión o aventura; tal vez la película no comparta el argumento, pero comparte escenarios, personajes y una estética hiperrealista. A su vez el juego de rol exhibe una forma de operar similar a la del videojuego y entrega a su vez ciertas claves para desenvolverse en este.

*Existe una implicación corporal del espectador en el animé:* Finalmente, constatamos que el animé transmite información de carácter imaginario y simbólico a través de una estructura multicódiga que integra imagen en movimiento, narración, cromas, sonidos, etc. Se implica al sujeto, simbólicamente y pulsionalmente, logrando una continua condensación y desplazamiento energético. La implicación pulsional es compromiso corporal, experiencia de placer y displacer que se alterna, generando trazas de condensación y expansión de la energía, del cuerpo.

*Existe una implicación corporal del jugador en el videojuego:* La información de carácter imaginario y simbólico se transmite a través de una estructura multicódiga en el videojuego. La implicación pulsional del sujeto se logra a través del código de organización de la imagen. Es el cuerpo el que se implica en el juego a través del control o *joystick* que, además de modalizar la organización de la imagen en movimiento, entrega una vibración corporal que es correlativa a las acciones que tienen lugar en la

pantalla. La estructura interactiva del control de videojuego esta ergonómicamente diseñada para implicar al sujeto, simbólica y pulsionalmente, logrando una tensión energética, y esta se puede alcanzar por el rol de modalizador de la imagen que posee el mando de dirección o palanca, o bien por la implicación sensorial empírica en dicha modalización, que incluso produce reflejos corporales observables en cualquier jugador.

#### 4. LAS CATEGORÍAS EMPÍRICAS INTERPRETATIVAS DE LOS CONSUMIDORES DE VIDEOJUEGOS.

La investigación realizada en Santiago, Antofagasta y Temuco sobre el consumo de japoanimación (Del Villar, Fajnzylber, Perillán, Casas, 2001) arrojó información sobre las categorías empíricas interpretativas de los consumidores de videojuegos a nivel de estrato socioeconómico, étnico y de género.

##### 4.1 CATEGORÍAS EMPÍRICAS INTERPRETATIVAS A NIVEL DE GÉNERO.

*Videojuegos de Combate:* En Antofagasta, los hombres, enfrentan este tipo de videojuego desde la categoría de la *entretención* y las mujeres desde las categorías de la *entretención* y la *violencia/catarsis*. En Temuco, en ambos géneros la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y en un porcentaje menor la *violencia/catarsis*.

*Videojuegos de Estrategia:* En Antofagasta no hay información estadística relevante para este tipo de videojuegos, por lo tanto no será considerada en el análisis comparativo entre ciudades.

*Videojuegos de Aventura Gráfica:* en Antofagasta, para hombres y mujeres, se interpreta mayoritariamente desde la *entretención* y en segundo término desde la *inserción en un film*. Para Temuco, entre los hombres la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y lo *intelectivo*, y la *inserción en un film* son categorías relativamente importantes, mientras que para las mujeres la categoría mayoritaria es la *entretención*.

*Videojuegos de Simuladores:* Para Antofagasta, los hombres adoptan la categoría del *dispositivo audiovisual-realismo* y el de la *entretención*, mientras que las mujeres la *entretención* y la *inserción en un film*. Para Temuco, entre los hombres la categoría interpretativa mayoritaria es el *dispositivo audiovisual-realismo* y entre las mujeres es la *entretención* y la *violencia*.

Por lo tanto constatamos tanto en Antofagasta como en Temuco la variable de género tiene una incidencia en las categorías interpretativas empíricas de los videojuegos de simuladores. En el caso de los videojuegos de Aventura Gráfica, sólo en Temuco la variable género presenta una incidencia significativa. En los demás tipos de videojuegos esta variable parece no tener mayor incidencia.

#### 4.2 CATEGORÍAS EMPÍRICAS INTERPRETATIVAS A NIVEL SOCIOECONÓMICO.

*Videojuegos de combate:* el estrato alto de Antofagasta y Temuco la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención*; en el estrato medio de Antofagasta es la *violencia/catarsis* y en el medio de Temuco es la *entretención* y el *dispositivo audiovisual*; en el estrato bajo de Antofagasta la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y en el estrato bajo de Temuco las categorías se reparten entre la *violencia/catarsis* y la *entretención*.

*Videojuegos de Aventura Gráfica:* Para Antofagasta la categoría interpretativa mayoritaria en todos los estratos es la *entretención*, y sólo en el estrato alto y en el bajo la categoría de *inserción en un film* obtiene porcentajes relativamente significativos. Para Temuco, en el estrato alto y en el medio las categorías interpretativas son la *entretención* y lo *intelectivo* y en el bajo es la *entretención* y la *inserción en un film*.

*Videojuegos de Simuladores:* En Antofagasta son categorías relevantes la *entretención* y el *dispositivo audiovisual-realismo* en todos los estratos. Para Temuco, en el estrato alto la categoría es el *dispositivo audiovisual-realismo*, en el medio es la *entretención* y el *dispositivo audiovisual-realismo* y en el bajo la *violencia/catarsis*.

Tal como se aprecia en todos los tipos de videojuegos la variable socioeconómica es relevante al momento de establecer las categorías interpretativas empíricas, ya sean estas mayoritarias o emergentes, tanto en Antofagasta como en Temuco.

#### 4.3 CATEGORÍAS EMPÍRICAS INTERPRETATIVAS A NIVEL ETÁREO.

*Videojuegos de Combate:* Para Antofagasta, hasta los 11 años la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención*; entre los 12 y los 15 años es la *entretención* y la *violencia/catarsis*, en un porcentaje menor pero

significativo; y entre los 16 y los 19 años las categorías interpretativas mayoritarias son la *violencia/catarsis* y el *dispositivo audiovisual-realismo*. Para Temuco entre los menores de 12 años las categorías interpretativas mayoritarias son la *entretención* y la *violencia/catarsis*, entre los 12 y 15 años es la *entretención* al igual que entre los 16 y 19 años.

*Videojuegos de Aventura Gráfica*: Para Antofagasta, en todos los segmentos etáreos la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y en un porcentaje significativo la categoría *inserción en un film* es valorada a medida que aumenta la edad. Para Temuco, entre los menores de 12 años las categorías interpretativas son la *entretención* y lo *intelectivo*, entre los 12 y 15 años la *entretención*, la *inserción en un film* y lo *intelectivo*; al igual que entre los 16 y los 19 años.

*Videojuegos de Simuladores*: Para Antofagasta las categorías interpretativas mayoritarias en todos los estratos son el *dispositivo audiovisual-realismo* y la *entretención*. Para Temuco, entre los menores de 12 años la categoría interpretativa mayoritaria es la *entretención* y la *violencia/catarsis*, entre los 12 y los 15 años es exclusivamente lo *intelectivo* y entre los 16 y los 19 años es el *dispositivo audiovisual-realismo*.

Es particularmente notorio que categorías como la *violencia/catarsis* están mucho más marcadas por la variable etárea en videojuegos de combate y simuladores, particularmente en Temuco, más que en Antofagasta.

## 5. LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD Y EL VIDEOJUEGO EN ANTOFAGASTA Y TEMUCO.

A partir de los datos entregados por la encuesta detectamos que en Antofagasta un 56,5% señaló que la relación con sus padres era muy buena, 34,1% buena, 8,2% regular y 1,2% muy mala; en Temuco un 64,4% dijo que era muy buena, un 24,4% buena, un 5,6% regular, un 2,2% mala y un 1,1% mala. En ambas ciudades la mayoría de los jóvenes y niños se siente parte de un ambiente familiar positivo.

Sin embargo al momento de consultarles cuáles eran las personas con las que tenían sus conflictos más graves, en Antofagasta un 31,2% señaló a sus padres, 22,1% a sí mismo, 18,2% sus amigos, 13% sus compañeros de estudio, 7,8% sus profesores, 3,9% su novio(a) y 2,6% sus hermanos(as); mientras que en Temuco un 32,2% mencionó a sus padres, un 22,2% a sus amigos, 17,8% a sí mismo, 6,7% a sus profesores y 3,3% a sus compañeros de estudio.

Estos datos nos hicieron indagar más profundamente sobre la relación entre esta “aparente” buena relación entre padres e hijos y el alto

grado de conflictividad señalado para con sus padres y ellos mismos, tanto en Antofagasta como en Temuco. Fue partir de esta constatación que retomamos la problemática de la identificación simbólica e imaginaria tratada en el marco teórico de nuestra investigación, (Del Villar, R.; Fajnzylver, V; Casas, R.; Perillán, L, 2001).

El consumo de videojuegos y de animación japonesa es ocultado continuamente a los adultos, según consta en las entrevistas, debido a que el adulto no siempre comprende estas nuevas manifestaciones culturales y opta por prohibirlas cuando sus contenidos no se ajustan a la ley parental. Es así como nos encontramos frente a un proceso donde los jóvenes construyen identidades fragmentadas: por un lado identidades funcionales a su grupo de pares y por otro, identidades funcionales a su relación con padres y profesores, porque el deseo de ser aceptado se comparte entre dos fuentes de saber, la de los padres y la de los pares etéreos. .

La operacionalización de la identificación imaginaria, mediante el análisis semántico pulsional ya había sido propuesta a raíz de un no-ver detectado en la teoría sicoanalítica lacaniana (Del Villar, 1997), fue esta operacionalización la que nos permitió detectar una implicación con los videojuegos ligada a la identidad de los sujetos, constituyéndose para algunos en un espacio evasivo respecto del mundo externo, negándose a resolver su problema de identificación, permaneciendo en la ensoñación de un mundo paralelo; estructura detectada en entrevistas donde la mención del conflicto con los padres estaba asociada a una traza pulsional condensada y el consumo de videojuegos, prohibido por los padres, asociado a un trazo pulsional desplazado. Para otros se constituía en espacio de catarsis, especialmente en los videojuegos de combate y de simuladores, construyendo una identidad imaginaria agresiva. Asimismo consideramos que el proceso de identificación imaginaria tendría un particular refuerzo en el caso del videojuego, debido a la interacción corporal particular entre ser humano y máquina, puesto que es allí, donde se registra un intercambio de información pulsional y simbólico, a través del control o *joystick*. Este intercambio sería algo así como un acoplamiento estructural entre el jugador y la multiplicidad códiga que caracteriza el discurso del videojuego. Este tiempo y espacio de intercambio simbólico-pulsional es homologable a la interacción social de las microculturas de la videoanimación.

Este modelo transaccional, a veces de aceptación y otras veces de rechazo a la ley parental, constituiría un proceso de construcción de identidad enfrentado a un punto caótico en cuanto a la construcción del simbólico del sujeto que, habiendo encontrando el equilibrio a nivel del imaginario mediante el consumo del videojuego y la videoanimación en general (el cuerpo, la pulsión) debe ocultar sus gustos lo que origina una

catástrofe no prevista: la construcción ¿o reconstrucción? simbólica de un modelo transaccional, que no necesariamente representa una ruptura con el modelo parental, pero sí una alternativa posible frente a un desequilibrio de saber respecto del uso de la tecnología entre los adultos, alternativa que se manifiesta en el espacio virtual del videojuego.

#### NOTAS:

1.- Manga: Vocablo japonés utilizado actualmente para designar al cómic japonés, fue ideado, en el año 1814, por el pintor Hokusai Katsuhika (1760-1849), maestro de la xilografía de estilo ukiyo-e, partiendo de los términos «man» (involuntario, cómico,...) y «ga» (dibujo o pintura). Es decir que se creó el término para describir la caricatura o el dibujo humorístico en general.

2.- Animé: Esta es la palabra usada en Japón para nombrar a la animación, y los occidentales la usamos para referirnos a la animación que tiene sus orígenes intelectuales y técnicos en ese país. El animé no es un género específico, sino que puede incluir y mezclar comedia, drama, acción, terror, ciencia ficción, crítica social, temas para niños e inclusive animación para adultos.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DEL VILLAR, R. (1997), *“Trayectos en semiótica fílmico televisiva”*. Santiago: Dolmen
- \_\_\_(2000), “Videoculturas de la japoanimación”, *Comunicación y medios*, 12 (12), 134- 146
- \_\_\_(2001), “Videoculturas de fin de milenio: globalización, japoanimación y resemantización local”, *Opción*, 17 (36), 86- 101
- DEL VILLAR, R.; FAJNZYLVER, V; CASAS, R.; PERILLÁN, L. (2001), *“Informe Proyecto de Investigación Fondecyt No 1000954”*, Santiago, Fondecyt.
- FAJNZYLVER, V. (2002) “Videoanimación en Chile: imagen, globalización y microculturas”, *Comunicación y Medios*, 13 (13,). Santiago: Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile.
- PERILLÁN, L. (2004), “Video Animación y construcción de identidades en Antofagasta”, en *“Actas Congreso FELS*, Buenos Aires.
- VARELA, F.(1989) *“Autonomie et connaissance”*, Paris, Ed. du Seuil.
- \_\_\_ (1992) *“De cuerpo presente”*, Barcelona, Ediciones Gedisa.
- \_\_\_ (1996) *“Conocer”*, Barcelona, Ediciones Gedisa

**ABSTRACT**

The analysis of the presupposing epistemic categories over Japanese video animation and the detection of different empiric interpretative protocols between children and young from Antofagasta and Temuco-Chile—suggest characteristics in the identity construction process, that eventually bring evidence of a new model, the transactional identity model.

**Ricardo Casas Tejeda** es Licenciado en Comunicación Social de la Universidad de Concepción, y Magíster en Comunicación Social de la Universidad de Chile. Se desempeña como Investigador en el Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, Universidad de Chile (Santiago), y como Profesor de la Universidad de Los Lagos (Osorno), posee publicaciones en la Revista Chilena de Semiótica N°6-7 , Universidad de Chile: <http://www.bibliotecas.uchile.cl/revistas/semiota/> e-mail: [rcasastejeda@hotmail.com](mailto:rcasastejeda@hotmail.com)

**Luis Perillán Torres** es Licenciado en Antropología Social, Universidad de Chile, y se desempeña como investigador en el Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación, de la Universidad de Chile. Sus publicaciones se encuentran en Actas V Congreso Internacional de la Federación Latinoamericana de Semiótica (FELS), Buenos Aires, 2002; y en Revista Chilena de Semiótica N°6-7 , Universidad de Chile <http://www.bibliotecas.uchile.cl/revistas/semiota/> e-mail: [luis\\_perillan@hotmail.com](mailto:luis_perillan@hotmail.com)