



La realidad virtual: una interpretación filosófica de obras literarias y cinematográficas

Felicísimo Valbuena de la Fuente

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid

RESUMEN:

El autor de esta Ponencia parte del *Edipo Rey*, de Sófocles, obra a la que estimaba mucho Aristóteles, y ofrece una interpretación filosófica sobre la realidad virtual, basándose en lo que Gustavo Bueno aporta sobre la controversia Báñez-Molina. Aplica esta interpretación a las aporías bíblicas, a una virtual Historia de la Literatura de Jorge Luis Borges y al modelo de la Ventana de Johari a la luz de la teoría de juegos. Dentro de ésta, estudia algunas películas y finaliza con las posibles aportaciones de la Retórica a la realidad virtual.

PALABRAS CLAVE: Realidad virtual, Edipo Rey, Aristóteles, Báñez, Molina, Gustavo Bueno, Ventana de Johari, Juegos, Retórica.

ABSTRACT

This paper's author starts from Sophocles' *Oedipus King* which Aristotle valued so much, and offers a philosophical interpretation of virtual reality based on Gustavo Bueno's interpretation about Báñez-Molina's controversy. Then, he applies those ideas for interpreting biblical aporias, a Jorge Luis Borges's virtual history of literature and the model of the Johari Window in the light of game theory. Within this, he studies some films and ends with some possible contributions from rhetoric to the virtual reality.

KEY WORDS: Virtual Reality, Oedipus King, Aristotle, Bañeza, Molin, Gustavo Bueno, Johari Window, Games, Rhetoric.

RÉSUMÉ

L'auteur de cet article commence avec L' *Oedipe Roi*, de Sophocle, pièce qu' Aristote admirait beaucoup, et offre une interprétation philosophique de la réalité virtuelle en fonction des idées de Gustavo Bueno sur la controverse Báez-Molina. Donc, il applique cette interprétation aux apories de la Bible, à une histoire virtuelle de la littérature de Jorge Luis Borges et au modèle de la Fenêtre de Johari à la lumière de la théorie des jeux. Dans ce cadre, il a étudié certains films et il en finit avec quelques possibles apports ou contributions de la rhétorique à la réalité virtuelle.

MOTS-CLÉS: Réalité virtuelle, Oedipe Roi, Aristote, Báez, Molina, Gustavo Bueno, Fenêtre de Johari, Jeux, Rhétorique.