

**Belén HERNÁNDEZ GONZÁLEZ**  
(Universidad de Murcia)

## **LA FICCIÓN VIRTUAL. EL PASAJE DEL CUENTO CLÁSICO A LOS VIDEOJUEGOS**

*“Creo que es importante legar la memoria de una generación a otra y el modo en el que estamos dejando muchas ideas a la próxima generación es completamente digital”.*  
Hideo Kojima

*“El juego combina el mundo espiritual y las preocupaciones universales del hombre contra lo sagrado/naturaleza, con la energía de un osado medio digital.”*  
Hironobu Sakaguchi

### **1. HACIA UNA DEFINICIÓN DE FICCIÓN VIRTUAL.**

En un encuentro sobre arte y nuevas tecnologías, tal vez sea prematuro avanzar teorías a cerca de la poética y los elementos constitutivos de productos que han evolucionado considerablemente en sus apenas veinte años de vida. Estamos asistiendo a una revolución tecnológica sin precedentes, que ya denomina como *prehistóricas* las máquinas de Pingball; las primeras ediciones de videojuegos con personajes como el fontanero Mario Bros o la mascota Mr. Pacman, hoy resultan pobres y rudimentarias. Sólo en los últimos cinco años los avances en la fabricación de chips de proceso, gráficos y periféricos han experimentado un salto abismal. Sin embargo, desde una perspectiva semiótica, es posible analizar ya una serie de signos y paradigmas que forman parte de la estructura de los juegos virtuales y que ya se habían desarrollado en la literatura de tradición oral, concretamente en la secuencia del cuento popular. Quizá establecer relaciones entre la creación cibernética y un género literario tan antiguo, nos ayude a comprender sin prejuicios la nueva cultura del videojuego, una cultura que cada vez encuentra más arraigo en la sociedad.

En literatura el concepto de ficción consiste esencialmente en *invención*, es decir, en dar una existencia mental a lo que no la tiene. Desde las poéticas aristotélicas se considera que un texto posee ficción literaria cuando el mundo al que se refiere parece que existe. El lector sabe que no es real pero tiene la impresión de que es

verosímil y por tanto de que podría existir. Si el discurso no resulta creíble al menos es necesaria una convención, lo que Abad Nebot (1996:162) denomina *pacto ficcional*, capaz de producir belleza, connotar sentimientos e ideas. En el discurso virtual, uno de los significantes con mayor prestigio es el denominado *mundo real*, los juegos y propuestas artísticas informáticas están obsesionados por dar una apariencia realista a los soportes técnicos, al mismo tiempo que los argumentos de los mismos recrean ficciones cinematográficas y literarias que resultan familiares al público.

### **1.1. La realidad virtual.**

Una rápida ojeada a las técnicas de construcción de la actual realidad virtual demuestra hasta que punto es importante ofrecer al usuario una creación verosímil. El computador y el software especial encargado de dar la ilusión virtual constituye lo que se ha denominado *motor de realidad (reality engine)*. Un modelo tridimensional detallado de un mundo virtual es almacenado en la memoria del ordenador y codificado en microscópicas rejillas de *bits*. Cuando un cibernauta levanta su vista o mueve su mano, el *motor de realidad* entreteje la corriente de datos que fluye de los sensores del usuario con descripciones actualizadas del mundo virtual almacenado, para producir una simulación tridimensional. Este *motor* es el corazón de cualquier sistema de realidad virtual porque procesa y genera mundos, obedece a instrucciones de software destinadas al ensamblaje, procesamiento y despliegue de los datos requeridos para la creación de un mundo virtual. A la vez, debe ser lo suficientemente poderosa para cumplir dicha tarea en *tiempo real* con el objeto de evitar demoras entre los movimientos del participante y las reacciones de la máquina a dichos movimientos.

El objetivo primordial de la realidad virtual es producir un ambiente que sea indiferenciado de la realidad física. Un simulador comercial de vuelo es un ejemplo, donde se encuentran grupos de personas en un avión y el piloto entra al simulador de la cabina, y se enfrenta a una proyección computerizada que muestra escenarios virtuales en pleno vuelo, aterrizando, etc. Para la persona en la cabina, la ilusión es muy completa, y totalmente real. Las aplicaciones científicas y sociales de este modo de trabajo son múltiples, pero es en el campo del videojuego donde se están desarrollando con mayor rapidez. Sobre los ojos, dos pantallas de cristal líquido montadas en un casco de visualización permiten que las imágenes de síntesis varíen en perfecta sincronización con nuestros movimientos. Si giramos la cabeza hacia la derecha, la imagen se desplaza

–en tiempo real– hacia la izquierda. Si avanzamos, la imagen aumenta de tamaño, igual que si nos acercásemos a ella. Nos colocamos un guante y una mano artificial obedece a los más mínimos movimientos de nuestra mano.

Los actuales sistemas de realidad virtual se pueden clasificar de distintas formas. De manera esquemática se pueden dividir según el tipo de interfaz en cinco sistemas:

- a) Sistemas con ventanas: sistemas de realidad virtual sin inmersión.
- b) Sistemas de mapeo por vídeo: se basa en la filmación, mediante cámaras de vídeo, de una o más personas y la incorporación de dichas imágenes a la pantalla del computador, donde podrán interactuar - en tiempo real – con otros usuarios o con imágenes gráficas generadas por el ordenador. Una posibilidad interesante del mapeo mediante vídeo consiste en el encuentro interactivo de dos o más usuarios a distancia, aunque éstos se encuentren separados por centenares de kilómetros.
- c) Sistemas de inmersión: son los más desarrollados, generalmente están equipados con un casco o máscara que contiene recursos visuales, es decir, dos pantallas coordinadas para producir visión estereoscópica y recursos acústicos de efectos tridimensionales. Otra posibilidad se basa en el uso de múltiples pantallas de proyección de gran tamaño dispuestas ortogonalmente entre sí para crear un ambiente tridimensional o caverna (cave) en la cual se ubica a un grupo de usuarios. De estos usuarios, hay uno que asume la tarea de navegación, mientras los demás pueden dedicarse a visualizar los ambientes de realidad virtual dinamizados en tiempo real.
- d) Sistemas de telepresencia: vinculan sensores remotos en el mundo real con los sentidos de un operador humano. Los sensores utilizados pueden hallarse instalados en un robot o en los extremos de herramientas. De esta forma el usuario puede operar el equipo como si fuera parte de él. La NASA emplea ya estos sistemas en proyectos de exploración planetaria. Por sus características es la tecnología más difundida entre los creadores de videojuegos, puesto que se puede combinar con el sistema de inmersión.
- e) Sistemas en pecera: combinan un monitor de despliegue estereoscópico utilizando lentes LCD con obturador acoplados a un rastreador de cabeza mecánico.

Lo que actualmente se entiende por realidad virtual posee una tecnología de simulación tridimensional, que aporta a la experiencia sensible una suma de visión e

impresiones acústicas y táctiles procedente de situaciones ficticias, con el objetivo de hacer participar al receptor de un mundo artificial. Para ello se expresa con la combinación de distintos códigos y opera en tiempo real.

El fenómeno de la interactividad ha dado lugar al concepto de *hipertexto electrónico*, expresión acuñada en los años sesenta por Th. H. Nelson, se refiere a un texto no secuencial que permite bifurcaciones al receptor según recorra distintos itinerarios. Este recurso se ha ensayado ampliamente en la retórica literaria, en autores como Cortázar. La novedad consiste en hacer visible lo que antes pertenecía a una imagen mental; para ello el discurso interactivo superpone códigos y modelos semióticos diferentes, de este modo crea un espacio virtual (J. Talens, J. M. Company, 1985) apoyándose en los hallazgos de la inteligencia artificial, dentro de la cual el lector experimenta un texto como multisequencial (Landow, 1995). No obstante, la mayoría de los usuarios se limitan a seguir los caminos marcados por el director del programa, no pretenden ejercer su libertad creadora, sino obtener rápidamente información. Por otra parte, la infinita libertad interactiva es sólo aparente, y está fuertemente restringida por la capacidad comunicativa de la máquina.

## **1.2. Ficción literaria y ficción virtual.**

La realidad virtual suplanta gran parte de la imaginación del receptor literario; en lugar de imaginar una tormenta en alta mar mediante recursos lingüísticos, recibimos las sensaciones y sonidos de la misma a través de la consola y los periféricos del ordenador. En estos entornos el individuo sólo debe preocuparse por actuar, ya que el espacio que antes se debía imaginar, es facilitado por medios tecnológicos. Sin embargo, la capacidad de sumergirnos en ambientes artificiales no es sinónimo de una *inventio* estética, como veíamos en la ficción literaria. Para ello resulta imprescindible que el receptor encuentre verosímil el mundo virtual, y se incorpore al interior del medio computerizado siguiendo las reglas del juego. Así en los videojuegos se establece rápidamente una convención mediante determinados arquetipos, como niveles de juego, suma de bonus, órdenes previas a cada escena, etc. Todos estos elementos muestran la importancia de las pautas, que en el fondo no distan demasiado de las que tradicionalmente posee el lector de literatura.

Así como la conducta lectorial responde a las expectativas que se hayan planteado al enfrentarse a los distintos géneros, los usuarios informáticos se rigen por

instrumentos heurísticos que responden a la tradición creada en su corta vida. Éstos hace años que dejaron atrás la idea de que el juego consiste en un comecocos para matar, quemar o machacar, o que la mayoría de ellos alimentan fantasías masculinas de poder, control y destrucción. Este concepto del videojuego es limitado y tan sólo aplicable a un pequeño número de videojuegos de primera generación. Hoy en día la sociedad más joven se rinde al encanto de los videojuegos porque constituyen la última versión de la ficción de masa, constituida mediante una suma de elementos heredados de otros medios y aditamentos modernos como la ubicación en laberintos urbanos, la ausencia de elementos naturales a menos que sean monstruosos, el miedo a ser aniquilado o la modificación del bien y del mal según los objetivos del juego.

Por consiguiente, constatamos que en los videojuegos existe una doble recreación mental. Por una parte es necesaria una implicación intelectual, como en la narración literaria, pero también física, lo cual acerca el concepto de ficción a sensaciones o simulacros accionados mediante dispositivos sofisticados. La primera instancia utiliza personajes, lógica de acciones e intención poética, como en los géneros literarios del pasado. Mientras que la segunda elimina la importancia del texto escrito y, mediante el uso del llamado *hipertexto*, se acerca al concepto de la cultura de transmisión oral o los géneros dramáticos.

En efecto, el autor del videojuego sería semejante a la figura del juglar por varias razones:

- a) Utiliza variantes de historias familiares para los usuarios, procedentes del cine, la televisión y el folclore popular, como veremos a continuación. No es importante la originalidad de la trama, sino la emoción que consigue transmitir, mediante sorpresas tecnológicas del tipo que hemos señalado.
- b) El auditorio, o el jugador, puede interactuar al mismo tiempo que recibe el producto, aunque las posibilidades de cambiar el relato o ampliar algún episodio, estén predeterminadas en la programación informática.
- c) Como resultado de la interactividad, el receptor o consumidor puede modificar la continuación de la historia, como sucedía en los cantares de gesta, cuando se resucitaba a un caballero particularmente apreciado por el auditorio. Es decir, posee capacidad de reaccionar ante el usuario.
- d) Posee una memoria superior. El juglar cibernético conserva a largo plazo, en la memoria del ordenador, las sensaciones que el observador ha obtenido. Puede por tanto, volver a proyectarlas en cualquier momento. En este aspecto debemos

ser conscientes de las diferencias entre la memoria humana y la artificial, aunque los juglares de antaño podían retener miles de versos en su memoria gracias a sistemas mnemotécnicos hoy en desuso.

La estrecha interdependencia entre el narrador y el auditorio es un rasgo propio de la oralidad y también de la virtualidad, a través del presupuesto de interactividad, el cual no parece enteramente nuevo en el arte. De este modo, a pesar de las constantes evoluciones técnicas (que influyen en aspectos externos como los efectos especiales) se verifica cierta estabilidad en las estructuras de la *inventio digitalizada*. Así como en el cuento tradicional, en tanto memoria simbólica del grupo, todo está codificado y sólo pequeñas partes pueden ser modificadas (Propp, 1977).

## 2. EL CUENTO DE TRADICIÓN ORAL Y EL VIDEOJUEGO.

Algunas coincidencias entre la ficción del cuento y de los videojuegos pueden parecer casuales. No obstante, partiendo de la famosa *Morfología del Cuento* de Vladimir Propp (1987a) hemos comparado el significado de tres aspectos del relato popular: la estructura, los caracteres y el entorno; el resultado es sorprendente, a pesar de que gran parte de la herencia narrativa popular se ha transmitido indirectamente, a través de la narrativa y el cine. La brevedad de estas páginas no permite un análisis exhaustivo de relaciones, que se podrían contrastar con el cuento moderno y con el significado intencional del autor, estudiado magistralmente por Baquero Goyanes (1988). Circunscribimos la reflexión a la tipología del cuento popular y dos muestras de videojuegos con enorme éxito en el mercado, *Metal Hear Solid*, creado para consola por Hideo Kojima y *Final Fantasy*, el famoso juego de rol, del cual ya se han producido diez ediciones, creado por Hironobu Sakaguchi.

Ambos títulos son producciones japonesas que han vendido millones de copias en todo el planeta. Los destinatarios no pertenecen a un grupo étnico determinado, ni siquiera a la franja de edad adolescente, puesto que algunas versiones están prohibidas para menores de 18 años. Son fruto de la cultura global y encuentran mercado en la sociedad informatizada. *Metal Solid Hear* es un juego de acción, ambientado en una base militar protegida por soldados rusos. El objetivo del héroe, Solid Snake, es destruir una máquina oculta que amenaza el mundo con misiles o armas monstruosas. La evolución de la trama final depende de distintos factores de juego, el usuario conoce muy poco de la trama argumental al comienzo del juego. *Final Fantasy* se desarrolla en

un futuro lejano, la Tierra está invadida por alienígenas espectrales, las ciudades están casi vacías, los pocos humanos que sobreviven intentan contrarrestar el dominio extraterrestre que representa el mal. Un doctor y una muchacha (Ross y doctor Sid) reconstruyen el espíritu humano para luchar contra los extraños. Según su autor, cada juego y la película han sido creados en la tradición de los cuentos y subrayan los temas del amor, la amistad, los sueños, las aventuras épicas, la vida y la muerte, con un sentido espiritual. La acción se desarrolla en un territorio familiar para aquellos que conocen los juegos, el concepto de crear una última historia de fantasía acerca de la vida y la muerte.

## 2.1. Estructuras.

Los aspectos estructurales más relevantes de ambos relatos serán los siguientes: intencionalidad, objetivos y lógica de las acciones. Propp llegaba a la conclusión de que es más práctico hablar de funciones que de argumentos (1987b: 184), puesto que la variedad de cuentos y sus transformaciones etnográficas hacen imposible considerar este aspecto para la clasificación. En el caso de los videojuegos no sólo contamos con numerosas ediciones de los mismos, sino que los usuarios pueden modificar la trama manipulando funciones dentro del relato, es decir, teóricamente encontraríamos tantas variantes como jugadores.

El origen del videojuego, como el de los cuentos, es puramente didáctico. Se inventaron para comprobar el buen funcionamiento del *hardware*, como un medio de aprendizaje del ordenador. Los primeros juegos de ajedrez, fueron usados por los programadores para enseñar a *pensar* al ordenador. Más tarde, los resultados obtenidos con los simuladores de vuelo dieron la idea a los ingenieros electrónicos para su lanzamiento comercial. Los inicios en el campo de la inteligencia artificial, dentro del ámbito inexplorado de la realidad virtual, pueden compararse con las primeras representaciones simbólicas del hombre en comunidad. El cuento, según las investigaciones de Propp (1977) tiene sus raíces en los rituales de iniciación adolescente de las sociedades primitivas y en representaciones de ultratumba relacionadas con creencias religiosas. La intención del cuento es traducir símbolos que son portadores del saber tradicional (Propp, 1977). La intención del videojuego es plantear en términos lúdicos la distinción entre lo natural y lo artificial. Mediante el simulacro, los estímulos perceptivos se deben preparar para aprender a diferenciar entre verdad y mentira, como

sucede con la información que transmiten los medios de comunicación. Sin embargo, en la aplicación del videojuego debemos plantearnos una idea más y es la suplantación del símbolo. El escamoteo resulta sutil, consiste en dar una vida, o conservarla para avanzar en el juego, pasar el nivel, conseguir una estrategia; estos son los términos de un referente simbólico mucho más profundo: la supervivencia en un mundo hostil, el miedo a ser abandonado o aniquilado. En videojuego demuestra una gran capacidad de camuflar estructuras morales en objetivos de puro ocio.

Según Bettelheim (2001:12) los cuentos de hadas plantean siempre un conflicto existencial, por ello incluyen la muerte, la vejez, la vida eterna... el mal está presente junto al bien, con la finalidad de hacer comprender mejor la diferencia entre ellos. Aún más, la maldad no carece de atractivos, por ejemplo cuando el usurpador consigue el puesto del héroe por algún tiempo. En los videojuegos uno de los elementos más destacados es la violencia, la maldad que amenaza no ya a una persona, familia o comunidad, sino al mundo entero. Frecuentemente se representan visiones apocalípticas, como ocurre en *Final Fantasy*, que exorcizan los miedos de la sociedad digital: plantean por ejemplo un planeta destruido por la contaminación, la amenaza de guerra total, las invasiones extraterrestres o las dictaduras militares que tienen como referencia el comunismo soviético o con menos frecuencia, el nazismo y la guerra del Vietnam. Todas estas situaciones catastróficas, como en los relatos de tradición oral, reflejan barbarie e injusticia. Italo Calvino (1999:42) recuerda que los cuentos tradicionales, tal y como fueron recogidos por los hermanos Grimm, Perrault o Giambattista Basile, chorreaban sangre por todas partes y eran poco adecuados para la psicología infantil. Posteriormente, una vez extrapolados de su contexto original, se dulcificaron y seleccionaron con finalidades pedagógicas.

Los objetivos del cuento están marcados por la misión o misiones que debe cumplir el héroe. Así, observamos las siguientes correspondencias entre el cuento y el videojuego: la lucha contra monstruos o criaturas maravillosas permanece; los gigantes se convierten en enemigos colectivos, como los soldados de la nave de *Metal Solid Hear*, superiores en número; la lucha por el trono se transforma en estrategias militares con referencia a guerras mundiales; los magos que ayudan al protagonista se corresponden con el científico o investigador, usan un *codec* para comunicarse con el héroe y advertirlo de nuevos peligros, aunque éste debe afrontarlos en solitario; los objetos mágicos se transforman en *items* (armas, llaves, información, etc.) sin los cuales no se puede llevar a término la misión; en el cuento existen impedimentos para lograr el

bienestar como la peste o los maleficios, que se transforman en un planeta diezmado por los efectos de la contaminación o contagiado científicamente; por último, en el cuento la astucia supera pruebas cada vez más difíciles, mientras que en el vídeo los niveles de juego garantizan el conocimiento de las reglas del juego y la capacidad de perfección del jugador. Una de las principales tareas del usuario es buscar información oculta, lo que en el cuento correspondía a adquisición de poder físico o material.

La ficción del cuento debe su lógica a una ordenación precisa de materiales. Para ello se pueden distinguir dos reglas relativas a la poética del cuento: 1) el orden de enunciación de hechos oculta el orden de su desarrollo en la realidad imaginada. Y así el relato es una yuxtaposición de hechos que hablan por sí solos. 2) Ignora el discurso indirecto. Los personajes hablan en primera persona, mostrando el hecho en marcha. De igual manera en los videojuegos la acción dirige la lógica del relato, y como en el cuento el orden de acontecimientos oculta la trama. En ambos, el tiempo es todo presente, una sucesión de presentes descritos con gran intensidad.

Por otra parte, la recepción del cuento es semejante a la del videojuego en el concepto de secuencia. Cada producto se consume de forma independiente, al igual que los cuentos se leen de forma independiente, pero crean un grado de adicción que genera nuevos juegos: la sucesión de ediciones en el mercado se elabora a partir de esquemas, super-estructuras con personajes y acciones codificados. En la tradición del cuento, la sucesión de ciclos conecta personajes que poseen patrones de conducta y actitudes paradigmáticas (R. M. Luscher, 1989: 148-167). En ambos relatos el receptor debe realizar un esfuerzo progresivo que potencia la intertextualidad.

Con respecto a la ideología simbolizada, una de las críticas que se realizan frecuentemente a los videojuegos es la de fomentar los estereotipos sociales basados en el papel preponderante del varón, situando a la mujer en un plano secundario y pasivo. Una y otra vez se afirma que la figura de la mujer es presentada como alguien débil, constantemente necesitada de ayuda y socorro. Esto no sólo daría a la mujer un papel eminentemente dependiente, sino que reforzaría actitudes dominantes entre los varones (J. A. Estallo, 1994). Por ejemplo el héroe masculino salvando multitud de obstáculos, salva a la chica y le da un beso. Sin embargo, este es el mismo esquema que siguen muchos cuentos infantiles, como *Cenicienta* o *Blancanieves*. Quizá la continuidad de estos valores desde tiempos remotos hasta el siglo XXI debiera ser motivo de reflexión también fuera de la realidad virtual, en tanto es indicador de una jerarquía social sexista.

## 2.2. Personajes.

Recordemos que Propp describió siete personajes a los cuales corresponden 31 funciones que pueden asimilar formas distintas y que generalmente poseen un carácter binario: carencia/repación de carencia, prohibición/transgresión de la prohibición, etc. (1987b). En el cuento, las reglas de conducta, la estructura del comportamiento del personaje, constituyen un sistema semántico determinado, en el cual las funciones revelan relaciones lógicas complementarias interdependientes de sus vínculos sintagmáticos. El héroe se ve obligado a aceptar el desafío, a responder a la pregunta o ejecutar una orden, aunque ésta provenga de un agresor. Veamos los paralelismos del videojuego *Metal Solid Hear* con el reparto de funciones de la *Morfología del cuento* (Propp, 1987a: 91-92):

- 1) El agresor realiza una fechoría: en *Metal Solid Hear* el coronel Ocelot amenaza la seguridad mundial.
- 2) El donante provee de objetos al héroe: en este caso el jefe del héroe, otro coronel llamado *Anderson*, de encarga destruirlo y le facilita información.
- 3) Esfera auxiliar y desplazamiento del héroe en el espacio: Solid Snake vestido de buzo, debe abordar una nave en plena tormenta.
- 4) Esfera de la princesa y su padre: hay una mujer encarcelada, *Meryl*, que resulta ser hija del coronel y que en principio entorpece el avance de *Snake*.
- 5) La esfera del mandatario coincide con la del sonante.
- 6) El héroe, Solid Snake, se muestra dispuesto a partir y afrontar a riesgo de su vida todas las tareas designadas.
- 7) Esfera de acción del falso héroe: búsqueda y lucha por desenmascarar a un hermano gemelo del héroe llamado *Liquid Snake*, que está de la parte del agresor.

Los personajes del cuento carecen de psicología, son motores de las acciones impuestas para superar las pruebas. Las peripecias que debe superar forman parte de su iniciación para convertirse en adulto, adquirir poder o sobrevivir.

En los juegos de estrategia, aventuras gráficas, juegos de rol y de guerra, el jugador adopta una identidad específica (un protagonista generalmente de ficción), que conoce únicamente el objetivo final del juego. Los protagonistas provienen con frecuencia del mundo de la literatura y del cine, aunque otros personajes que se han hecho un nombre propio desde su aparición en el mundo del videojuego. Es frecuente que el jugador tenga que controlar a más de un protagonista con características propias.

A veces los protagonistas pueden estar diseñados por el propio jugador, combinando una serie de características de estos, como el valor, la fuerza, la astucia, etc. Sin embargo, resultan psicológicamente planos, aunque su apariencia amenazadora, como Solid Snake, a veces contiene rasgos diabólicos. La caracterización, como reconocen los creadores de videojuegos, debe ser lo bastante neutra como para permitir que el jugador se identifique con el héroe; de otro modo el proceso de inmersión fracasaría.

### **2.3. Entornos.**

El ambiente hostil de los cuentos, situados en bosques o lugares remotos, asemeja asombrosamente al topos cibernético. Zamzibar o la vida en una Tierra futura tienen valores idénticos a los paisajes indeterminados de la narración oral. La denominación topográfica pretende enmascarar la geografía más familiar, con el objetivo de alejar el horizonte de la acción éste no debe ser reconocible, para que la ficción aumente las posibilidades de verosimilitud.

Los juegos de rol suelen basarse en argumentos ambientados en la Edad Media, son frecuentes los personajes con características fantásticas y los ambientes lóbregos, la presencia de animales mitológicos, hechiceros, mundos imaginarios, etc. *Final Fantasy* muestra un escenario con luces tórbidas, lugares deshabitados, encuentros con criaturas monstruosas y vestimenta inspirada en la filmografía futurista de corte histórico, como *Legend*, cuyos decorados poseen una clara referencia cuentística. Actualmente la etiqueta *new age* engloba de forma genérica las características de los entornos digitales; a mi juicio se trata de una superposición de iconos precedentes presentados bajo formas novedosas.

## **3. EL FUTURO DE LA FICCIÓN VIRTUAL: EL LENGUAJE COMO INTERFAZ.**

Hoy en día, cuando los creadores de videojuegos ya son conscientes de que desean transmitir valores y conceptos al público, como lo hace la literatura y el cine, se plantea un nuevo reto a los ingenieros y programadores del ciberespacio: usar el lenguaje oral para comunicarse con el ordenador. El componente lúdico que sigue al juego, y la integración de un parámetro humano como es el uso de la voz y el lenguaje natural resulta un área de máximo interés, en vista de las posibilidades que se ofrecen.

Deja también abierta la reflexión sobre lo que puede llegar a significar la idea concreta de hablar con el ordenador y de poder llegar a un diálogo verdadero.

Los videojuegos, como han estudiado Banfi y Cavazzi (1999) son los pioneros del nuevo concepto de multimedialidad interactiva. Sabemos que la interactividad de un sistema es mayor cuanto mayor es el nivel de actuación posible del usuario sobre el mensaje emitido (sin dejar por esto de lado el volumen de información que se maneja), y así la evolución obvia e inmediata de los videojuegos permite prever el nacimiento de un nuevo lenguaje cinematográfico e interactivo que puede definir las formas de ficción del futuro.

Hasta ahora los videojuegos se han utilizado con interfaces basados en controles físicos, como el mando analógico, el teclado, el ratón, etc. Pero El uso de tecnologías de lenguaje en ambientes virtuales y videojuegos puede seguir distintos paradigmas: el lenguaje natural podría ser usado para la construcción del mundo virtual o el universo del videojuego, o podría usarse para actualizar contenidos y realizar búsquedas en este universo. En este nivel, hablamos de que las aplicaciones de comandos o instrucciones en lenguaje natural alteran directamente el ambiente en el que se ejecutan, lo que significa que la semántica de la acción es igualada con las consecuencias o condiciones posteriores del universo en cuestión.

El lenguaje natural, en la forma de *parsers* de texto ya ha sido usado en juegos basados en texto, como los juegos de rol en los primeros sistemas de Internet, a principios de los noventa; pero a pesar de que hay *parsers* capaces de procesar una gran cantidad de lenguaje y palabras, los campos de aplicación y el uso de inteligencia artificial muestran que no es tan sencillo como parece. La capacidad lingüística del soporte informático acercaría aún más la creación artística por ordenador a la cultura oral y a lo que he llamado antes *juglaría cibernética*.

Por el momento aún queda mucho camino por simular. Seguiremos empleando el término de hipertexto, como red de códigos de la ficción virtual. La información todavía no ha suplantado todas las posibilidades de la ficción, puesto que la búsqueda estética continua trabajando con ideales, conceptos y significados, es decir, con las viejas figuras de la *inventio*. Mientras el lenguaje natural sustente el pensamiento humano, discursos como los cuentos populares, casi olvidados en la memoria consciente, serán modelos insustituibles de la experiencia imaginaria, y sus elementos se dispersarán constantemente, como fuente de préstamos y reelaboraciones capaces de llegar a los circuitos culturales más variados e innovadores.

### Referencias bibliográficas

- ABAD NEBOT, F. (1996). «Mundo histórico y discurso ficcional». En *Mundos de Ficción*, J.M. Pozuelo Yvancos y F. Vicente Gómez (eds.). Murcia: Universidad.
- BANDI, S., CAVAZZA, M. (1999). «Integrating World Semantics into Path Planning Heuristics for Virtual Agents». En *Proceedings of the Second Workshop on Intelligent Virtual Agents*, Salford, UK.
- BAQUERO GOYANES, M. (1988). *Qué es la novela. Qué es el cuento*. Murcia: Universidad.
- BETTELHEIM, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- CALVINO, I. (1999). *Fiabe italiane*. Milán: Mondadori. (6ª edición).
- ESTALLO, J.A. (1994). «Videojuegos, personalidad y conducta», *Psichotema*. 6, 2.
- LANDOW, G.P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós
- LUSCHER, R.M. (1989): «The story sequence: an open book». En *Short Story Theory at a Crossroads*, 148-167, S. Lohafer. J.E. Clarey (ed.). Loisia: Universidad.
- PROPP, V. (1977). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos. (5ª edición)
- \_\_\_ (1987a). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos. (7ª edición).
- \_\_\_ (1987b). *Transformaciones de los cuentos maravillosos*. Madrid: Fundamentos. (7ª edición).
- TALENS, J. y COMPANY, J.M. (1985): «The textual space. On the notion of text», *MMLA*, 17, vol. 2.