

**Análisis del concepto de la interactividad como característica específica de la constitución de un medio digital de carácter narrativo**, en proceso de institucionalización muy avanzado en torno al videojuego y cuya última frontera hasta el momento se encuentra en sus intermediaciones con la Realidad Virtual. Nos interesa particularmente, en este sentido, aspectos como:

1) Desde el punto de vista comparado de la **genealogía de los medios**, verificar el proceso, seguido por medios anteriores como el cine, el cómic o la televisión, de transformación en un medio que accede al campo cultural y artístico a partir de sus orígenes basados en tecnologías, medios de comunicación o industrias del entretenimiento.

2) Internamente, por lo que hace a la relación las EI en el campo del videojuego y las EV en el de la realidad virtual, nos proponemos explorar la **posible analogía con el paso del MRP al MRI en la historia del cine**, y el paralelismo que puede suponer con respecto a la creación de un sujeto ubicuo identificado con la cámara, lejos de la exterioridad del espectador del MRP, y la posterior aparición **del sonido y el color**, la materialización de esa sensación de ubicuidad en el espacio virtual junto a la **ampliación** sensorial actualmente en curso **en dirección al tacto** que traen consigo los nuevos dispositivos hápticos.

3) Investigar y desarrollar las posibles **analogías con el concepto de *precinema*** de los estudios filmoliterarios, en el sentido de la prefiguración del lenguaje y la narrativa de la imagen en movimiento —movimientos de cámara, encuadres, elipsis, *flashback*, ralenti, etc.— en los textos anteriores al medio, con su **posible equivalencia con los de *previrtualidad*, *prevideojuego* incluso *prerrealidad aumentada* o *prerrealidad virtual*.**

4) **Semiótica y pragmática de la interactividad**. Establecer un modelo específico de la pragmática del texto y la comunicación interactiva, centrado en las figuras del interactor /avatar, así como caracterizar sus rasgos específicos con respecto a la comunicación de otros textos narrativos (internarrador/internarratario; ludonarrador/ludonarratario; interautor/interlector, etc.). Para ello se tratará de sistematizar la aplicación de la semiótica del discurso de matriz greimasiana, tomando como núcleo específico de la interactividad el concepto de propioceptividad y la centralidad de la percepción del cuerpo del interactor/avatar y su posición y movimientos en relación con el espacio ficcional. Para ello trataremos igualmente de aplicar en este sentido el concepto de *self-media*, de R. Gubern.

5) **Deslindar los diferentes componentes de la interactividad** desde el punto de vista teórico y analítico, con la hipótesis de que estos se encontraran en la esfera de la actuación y las mecánicas (las acciones), la transformación (decisiones, elecciones, soluciones), la interacción con otros usuarios (participación), la adhesión sensorial (inmersión) y la simulación informática.