

El estudio sistemático de un primer corpus de experiencias de realidad virtual se aprovechará para llevar a cabo una investigación preliminar específica sobre el estado del arte en este medio en su conjunto, sus modalidades, géneros y obras de referencia disponibles en la actualidad, partiendo de la hipótesis de que como en el caso del videojuego, las categorías y tipologías ofrecidas directamente por el mercado requerirán de correcciones teóricas de entidad. Para ello, se partirá de los dispositivos y repertorios comerciales igualmente más estandarizados, identificándose los mismos en los catálogos disponibles, inicialmente para el sistema HTC VIVE en Steam VR y Viveport, que se ampliarán a lo largo del proyecto a aquellos sistemas que puedan incorporarse a partir de los nuevos medios solicitados. Para ello utilizaremos dos filtros de selección preferentes dirigidos a acotar y cartografiar una primera muestra significativa tanto a) de obras de contenido ficcional y narrativo, como, b) más específicamente, la que se corresponda con títulos producidos desde el campo cultural hispánico, peninsular o iberoamericano. se proponen hipotéticamente tres grandes clases de experiencias virtuales como base para su clasificación, análisis y comentario en estudios de caso particulares:

- 1) Experiencias virtuales inmersivas: visuales/dinámicas/cinéticas; audiovisuales/artísticas/de viaje, etc.
- 2) Experiencias virtuales interactivas: de simulación, de acción, de evasión, de exploración, etc.
- 3) Experiencias virtuales narrativas propiamente dichas.
- 4) Experiencias virtuales participativas.