

Universidad de Sevilla
FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación

Línea: Comunicación Audiovisual



**DEL JUEGO DE REALIDAD ALTERNATIVA (ARG) A LAS
EXPERIENCIAS DE REALIDAD ALTERNATIVA (ARP):
SECUENCIA DE UNA METAMORFOSIS EN GRADO DE
TENTATIVA**

Tesis Doctoral

Autor: D. David Ruiz García

Dirección: Dr. Luis Navarrete Cardero

Dr. David Selva Ruiz



Sevilla, 2022

Universidad de Sevilla

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación

Línea: Comunicación Audiovisual



**DEL JUEGO DE REALIDAD ALTERNATIVA (ARG) A
LAS EXPERIENCIAS DE REALIDAD
ALTERNATIVA(ARP): SECUENCIA DE UNA
METAMORFOSIS EN GRADO DE TENTATIVA**

Tesis Doctoral

Autor: D. David Ruiz García

Dirección: Dr. Luis Navarrete Cardero

Dr. David Selva Ruiz

Sevilla, 2022

*Por todas partes, en la conversación y en la literatura, se manifiesta el deseo de un más
amplio teatro de acontecimientos, de algo que nos sorprenda y nos conduzca por
insospechados y sublimes derroteros*

G.K. Chesterton

Agradecimientos

A mis queridos directores por ser los mejores guías que alguien pueda desear. A David por sus constructivas correcciones y por sus siempre útiles consejos. A Luis por tantísimo, por estar ahí desde el comienzo, por sus certeras críticas y por sus incansables ánimos.

A Nieves por darme refugio en lo más crudo del temporal y por abrirme los ojos a este mundo de la investigación y la docencia.

A Miguel por su amistad y sus palabras; a mi primo Víctor por darme pistas sobre lo que se me venía encima.

A Martín por combinar tan bien las inyecciones de energía con los golpes de realidad cuando hacían falta.

A la gente de El Cañonazo Transmedia, especialmente a Luis Alcázar. Al profesor Daniel Tubau por sus valiosas opiniones. A Manuel Sánchez de Realidad Alternativa. Muy especialmente a Fran Gálvez por su gran ayuda en la investigación.

A Fran Gómez por su atención y por su cuidado. A Antonio Gil por su hospitalidad y por compartir su inagotable experiencia.

A Paloma por su visión y su valentía.

A Ángel, por su entrenamiento espiritual.

A mis padres por su abnegado apoyo (qué remedio) y por seguir siendo mecenas de mis desvaríos.

A todo aquel que creyó en mi cuando no creía en mi ni yo mismo.

Al otoño y al árbol nube.

Resumen de la Tesis

Los Juegos de Realidad Alternativa, ARG o *Alternate Reality Games* forman un ecosistema ludonarrativo tan complejo y sofisticado como desconocido. Su género se revela como epítome de la convergencia mediática y tecnológica, y en sus estructuras conviven una multitud de formatos, plataformas y textualidades entrelazadas.

Varios conceptos son consustanciales al concepto mismo de Juego de Realidad Alternativa. Uno de ellos es el de hibridación, que revela su recurrente y no siempre deliberada tendencia a la mezcla y que explica su dificultad en la delimitación de unas fronteras sólidas.

Otros conceptos claves son los de polivalencia, convergencia y naturaleza poliédrica, todos ellos necesarios para entender los Juegos de Realidad Alternativa como un fenómeno variable y dispar según se observe, como una figura geométrica de múltiples caras o como un género en estado gaseoso.

A pesar de todo lo dicho, los acercamientos a los ARG suelen ser reduccionistas y monolíticos, lo que se traduce en una elusión de sus complejidades y en la articulación de una serie de definiciones sesgadas.

Para completar la confusión, los Juegos de Realidad Alternativa han mutado hacia formas muy distintas a como se concibieron, se han transformado sistemáticamente y han servido a nuevos e impredecibles usos y objetivos. La mezcla de una naturaleza miscelánea en esencia, de una evolución llena de mutaciones y nuevos usos y, por contraste, de un abordaje teórico poco ambicioso cuando no despreocupado, da como resultado un escenario de gran inestabilidad.

Este trabajo plantea un pretendido nuevo paradigma del género que contribuya a poner los cimientos para un nuevo escenario de abordaje teórico. Para ello, proponemos transformar el monolítico y pretérito Juego de Realidad Alternativa o ARG en un nuevo conjunto de dispositivos, tentativamente conocidos como Experiencias de Realidad Alternativa, ARP o *Alternate Reality Plays*. Esta transformación nominal llevaría consigo una necesaria transformación conceptual y una transformación en la perspectiva de

análisis. Considerar las Experiencias Realidad Alternativa como etiqueta matriz significaría entender el fenómeno como algo múltiple en esencia y analizar sus ingredientes fundamentales con mutaciones incluidas, lo que también significaría entenderlos desde una perspectiva amplia y actualizada.

Para llevar a cabo esta tarea proponemos un análisis de las lecturas que otros investigadores y profesionales han hecho de los Juegos de Realidad Alternativa y una detección de sus ingredientes fundamentales, a saber, componente lúdico, interactivo, inmersivo, narrativo y transmedia, en pos de localizar un marco de análisis común.

Posteriormente, procederemos con el análisis de dichos ingredientes y sus mutaciones, cristalizadas en conceptos espejo, a saber, *contragamificación*, *interautoría*, *transinmersión*, *transmedia centrípeto* y *narrativa escaletada*.

En el capítulo de resultados definiremos las Experiencias de Realidad Alternativa y vertebraremos el estatuto ARP, proponiendo a continuación un modelo de análisis para pesar la presencia y calado de cada ingrediente/mutación. Todo ello nos llevará a la transformación completa, del Juego de Realidad Alternativa o ARG en singular a las Experiencias de Realidad Alternativa o ARP en plural.

Finalizaremos con la aplicación del modelo de análisis en varios estudios de caso y la proposición de una taxonomía inédita.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Objeto de la Investigación.....	2
1.2 Hipótesis.....	5
1.2.1 Hipótesis teóricas	5
1.2.2 Hipótesis básicas	7
1.3 Objetivos	8
1.3.1 Objetivos generales.....	8
1.4 Metodología	10
1.4.1 Fase A	13
1.4.2 Fase B	14
1.4.3 Fase C	14
1.4.4 Fase D	14
1.4.5 Fase E.....	15
1.4.6 Fase F.....	15
1.5 Estructura del trabajo	16
2. TOMANDO LA FOTO FIJA DE UN GÉNERO EN ESTADO GASEOSO; ANÁLISIS INICIAL DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	17
2.1 Acercamientos teóricos a los ARG. De 2001 a 2010	18
2.1.1 Jane McGonigal y sus estudios pioneros	18
2.1.2 Dave Szulborski, titiritero e investigador canónico	20
2.1.3 Henry Jenkins e Ivan Askwith, nuevas ópticas y primeras taxonomías	23
2.1.4 El IGDA y Sean Stacey, el libro blanco y la definición disruptiva	24

2.1.5 Sean Steward, Fran Gálvez, Christy Dena y Steve E. Jones, definiciones a finales de la década	27
2.2 Acercamientos teóricos a los ARG. De 2010 a 2020	28
2.2.1 Mez Breez, J. James Bono, Carlos Scolari, Charles Palmer y Andy Petroski. Propuestas continuistas a partir de 2010	28
2.2.2 La tendencia rupturista de Jane McGonigal y la creación de nuevas formas híbridas	29
3. HACIA UN ECOSISTEMA DE JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA .	33
3.1 Construcción de un marco de categorías básicas	34
3.2 Definición de conceptos oriundos del universo ARG	37
3.3 Próximos pasos en la delimitación del ecosistema.....	38
4. DESENTRAÑANDO LOS JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA.	
VECTOR LÚDICO	40
4.1 El elemento lúdico en los ARG: el juego que se niega	41
4.1.1 Los ARG son juegos	41
4.1.2 Pero ¿qué es un juego?.....	42
4.1.3 El ARG como juego normativo.....	50
4.1.4 Una solvente epifanía.....	57
4.1.5 Los Jugadores en los ARG: sobre niveles, roles y <i>engagement</i>	60
4.1.6 Conclusiones del vector	81
DESENTRAÑANDO LOS JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA. VECTOR INTERACTIVO	82
4.2 La Interactividad en los ARG. De la recepción activa a la cocreación	83
4.2.1 Primeras preguntas para afinar términos.....	83

4.2.2 Definición operativa de interactividad	84
4.2.3 Narratología vs ludología.....	86
4.2.4 Genealogía de la interactividad. Algunos hitos históricos de la no linealidad	98
4.2.5 Encaje ludonarrativo en los ARG. La interactividad en el género	117
4.2.6 Conclusiones del vector	122

DESENTRAÑANDO LOS JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA.

VECTOR INMERSIVO 123

4.3 La inmersión en los ARG: la diégesis <i>pop up</i>	124
4.3.1 La inmersión como propiedad congénita de los ARG	124
4.3.2 Definiciones de inmersión. Inmersión vs Interactividad.....	124
4.3.3 La inmersión como propiedad estética de la narrativa	128
4.3.4 La actuación/agencia como propiedad estética previa a la inmersión.....	132
4.3.5 La inmersión como fuerza motriz. Algunos hitos históricos.....	135
4.3.6 ¿Son inmersivos los ARG?	160
4.3.7 Conclusiones del vector	167

DESENTRAÑANDO LOS JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA.

VECTOR NARRATIVO Y TRANSMEDIA 169

4.4 La narrativa en los ARG. Historias transmedia.....	170
4.4.1 El poder de la narrativa	170
4.4.2 Los ARG como idea. Protagonismo en otras narrativas	171
4.4.3 Los ARG y lo transmedia. La narrativa como una bomba de racimo	179
4.4.4 El guion de los ARG. Temas, estructuras y formas narrativas.....	211

5. DEFINIENDO LA EXPERIENCIA DE REALIDAD ALTERNATIVA. DEFENDIENDO EL ESTATUTO ARP	236
5.1 Introducción	237
5.2 Explicación del sintagma	237
5.3 Definición.....	241
6. MODELO DE ANÁLISIS	243
6.1 Introducción	244
6.2 Fase 1: Análisis Macro.....	246
6.3 Fase 2: Análisis de conceptos nativos	259
6.4 Fase 3: Análisis de vectores	279
6.5 Observaciones finales y discusión sobre el modelo	348
7. ESTUDIOS DE CASO (RESUMEN).....	351
7.1 Introducción	352
7.2 <i>1787</i>	352
7.3 <i>Mokhsa</i>	359
7.4 <i>Regina, Zona Sísmica</i>	365
7.5 <i>Los Diarios de El Gueto</i>	371
7.6 <i>La Garduña Existe</i>	378
7.7. <i>Suceso Tierra</i>	383
8. TAXONOMÍA	388
8.1 Introducción	389
8.1.1 Un ejemplo práctico.....	389
8.2 Una nueva taxonomía construida sobre viejas taxonomías.....	391
8.2.1 Grupo 1. Los ARP que promocionan.....	392

8.2.2 Grupo 2. Los ARP que se juegan	395
8.2.3 Grupo 3. Los ARP que se compran.....	398
8.2.4 Grupo 4. Los ARP que mejoran.....	401
8.2.5 Taxonomía completa.....	404
8.2.6 Algunas puntualizaciones más	404
9. CONCLUSIONES Y APORTACIONES	407
9.1 Conclusiones teóricas.....	408
9.2 Resultados prácticos.....	409
9.3 Valoración de la aportación científica.....	411
9.4 Aplicaciones generales y nuevas líneas de investigación.....	412
9.5 Limite de la tesis	413
REFERENCIAS	414
GLOSARIO DE TÉRMINOS PROPUESTOS.....	431

INTRODUCCIÓN

1

1.1 Objeto de la Investigación

¿Qué son los Juegos de Realidad Alternativa? La pregunta que más veces nos repetiremos a lo largo de este largo camino; una cuestión que parece de todo menos un acertijo, sencilla, inofensiva y casi contestada por la formulación de su propio nombre. ¿Qué son los Juegos de Realidad Alternativa? Para unos, dispositivos ludonarrativos *amateur* o productos de *fan-art* de gran complejidad cuya motivación principal es satisfecha con el propio acto de jugar. Para otros, herramientas de una creatividad publicitaria que prefiere el preciosismo y la profundidad del contenido al manoseo de *insights* recurrentes o incluso manidos. Otros tantos los tratarán como eslabón de un entramado transmedia (Jenkins, 2006), ya sea supeditados a un producto nodriza o libres dilatadores de los contornos del universo. Incluso habrá para quien los Juegos de Realidad Alternativa sean experiencias puntuales por las que se paga, o formas de visibilización crítica de una determinada problemática, o métodos de *gamificación* (Zichermann, Cunningham, 2011) para obtener resultados en la vida real de los usuarios. Para cada uno, los Juegos de Realidad Alternativa serán una cosa distinta, y sorprendentemente, ninguno se equivocará, lo que más allá de misterios o adivinanzas revela un escenario prometedor: los Juegos de Realidad Alternativa son una de las formas ludonarrativas más sofisticadas, complejas y a la vez más difíciles de definir y clasificar de las que hoy por hoy pueblan el ecosistema mediático. Y qué se puede esperar de los hijos de un tiempo interino, donde los conceptos si no son líquidos (Bauman, 2003) son evanescentes, gaseosos (Alayón, 2017), los paradigmas se quiebran y reciclan con la facilidad con la que se recicla el *tetrabrick* en contraportada de novela, los neologismos atraviesan y adulteran sin miramientos el canon y la tecnología se reproduce de forma frenética marcando el patrón rítmico sociocultural. Qué se puede esperar de quien vive en el centro de la vorágine.

Los Juegos de Realidad Alternativa, *Alternate Reality Games* o ARG son vástagos de la convergencia cultural (Jenkins, 2006), paridos en los albores del viejo nuevo paradigma, imaginados desde los primeros desvelos del *Homo Ludens* (Huizinga, 2007), productos o quizás síntomas del *World Wide Web* sin el cual no se conciben (Szulborski, 2005) y a la vez emparentados con una miríada de formas narrativas antepasadas sin las cuales parece tampoco entenderse. Nacieron con carné en el ilustre club de los incunables digitales (Murray, 1997) y hasta hoy llegan en la sombra, con un discreto, aunque sostenido uso por parte de todo tipo de organizaciones, empresas, instituciones académicas y, como ya

apuntamos, una ambigüedad intrínseca ya desde su propia definición y quizás por eso de su naturaleza híbrida. A los ARG se les cuestiona todo, desde cuándo nacieron y cuál es su producto, su pieza seminal (Gabarri, 2018) hasta a qué familia pertenecen, no escapándosele a nadie, eso sí, su linaje mestizo, bastardo. Su propio nombre arroja al menos dos unidades controvertibles y discutidas profusamente desde sus primeros acercamientos teóricos: el concepto *juego* y el concepto *realidad alternativa* (McGonigal, 2003; Szulborski, 2005). A partir de esta reflexión crítica primaria a la que nos acercaremos más tarde, se despliegan una colección de divergencias terminológicas, estructurales y temáticas que se deslizan correlativas a su evolución, desde su primera etapa germinal, allá por el comienzo de los 2000, su posterior adolescencia a lo largo de la década del 2010, una suerte de madurez e incluso cierta decadencia en sus últimos años, y la actual etapa, que podríamos aventurarnos a denominar de *renacimiento* a la luz de sus vigentes perspectivas. Lo que parece asumido unánimemente es que los ARG encontraron su caldo de cultivo fundamental a partir de la proliferación de nuevos actores en un ecosistema de medios llamado a superpoblarse (Scolari, 2013), gracias a nuevas tecnologías capaces de obrar el milagro de una transmutación digital, lo que Negroponte denomina “La conversión de átomos a bits” (Negroponte, 1995, p.7) y la combinación de estas nuevas herramientas, entornos digitales, páginas web, emails, etc. sumadas a otros tipos de empaquetados de corte más analógico. Y aunque las divergencias existan, observamos también el discurrir en paralelo de suficientes elementos comunes y características compartidas y aceptadas por la comunidad, como para asumir que tras esa dispersión *a priori* existen correspondencias capaces de permitir al menos un despliegue casuístico suficiente, más allá de lo que parece la quimera de una común, consensuada y unívoca definición.

Detengámonos por un momento en esto de las definiciones. Reflexionemos sobre el mismo acto de definir, sobre sus implicaciones y sus consecuencias, y hagámoslo para empezar a conocer la antojadiza y resbaladiza naturaleza de nuestro objeto de estudio.

Observar con cierto detalle un catálogo literario sobre los ARG arroja un hecho que nos llama poderosamente la atención: la unánime y perentoria necesidad de definirlos. En cualquier tipo de acercamiento, ya sea de tipo académico o ya sea de tipo generalista, artículos periodísticos, textos divulgativos, *papers* o ponencias en congresos de temas periféricos, siempre aparece el mismo peaje explicativo sobre qué son los Juegos de

Realidad Alternativa, como si fuesen absolutamente ajenos a su propio tiempo, invisibilizados en el mundo que les rodea. Sería como si, por ejemplo, en todas y cada una de las reseñas, artículos, críticas, sinopsis y aproximaciones teóricas sobre el mundo del cine se partiera de un epígrafe sobre qué es el cine, desde André Bazin a Basilio Martín Patino, desde la crítica más sesuda al panfleto de cineclub universitario. O como si en el universo de los videojuegos, por utilizar de ejemplo un medio coetáneo a los ARG, fuera necesario explicar en qué consiste la mecánica videolúdica o qué es un *joystick* para, en primer término, dar a conocer la mera existencia de la experiencia. Esto nos lleva a inferir dos planteamientos sobre nuestro objeto de estudio:

Primero, a pesar de haber cumplido la veintena, de contarse por cientos su producción, de tener en muchos casos grandes presupuestos y de haber sido utilizados de forma exitosa (en cuestión de cumplimiento de objetivos de *marketing*, por ejemplo) en numerosas ocasiones, los ARG parecen ser unos desconocidos, tanto para el gran público como para el público especializado, profesionales en comunicación, creativos publicitarios, productores audiovisuales, etc. sobre todo en contextos alejados de su país de nacimiento y madurez, Estados Unidos.

Segundo, a pesar de ser una de las formas que mejor representan el espíritu de convergencia cultural, de hibridación y de naturaleza transmedia que marca el signo de nuestro tiempo:

Los ARG se presentan como una de las más innovadoras formas de narración que emergen de la nueva ecología mediática. Si cada época tuvo su forma de espectáculo total (la ópera entre los siglos XVI-XIX, el cine en el siglo XX) entonces...¿por qué no pensar que los ARG se conviertan en una expresión integral, inmersiva y colaborativa que recombine todos los medios y experiencia de comunicación bajo un único paraguas narrativo? (Scolari, 2013, p.269).

A pesar de todo esto, nos encontramos con un tema donde aún existen una gran cantidad de lagunas teóricas y puntos ciegos con un gran potencial para su investigación y puesta al día, abonado por la descentralización y el desarrollo del género fuera de sus fronteras geográficas originales.

Así pues, animados por las mencionadas razones, nos disponemos a abordar este estudio en profundidad sobre los ARG y sus múltiples dimensiones, preguntándonos, como antes otros se preguntaron, qué son en esencia y qué significan en la actualidad. Porque ni nosotros somos los mismos, ni los Juegos de Realidad Alternativa son los mismos que cuando nacieron, precisamente por la primera condición. El mundo se transforma a ritmo desenfrenado y con él los medios que lo hacen inteligible, ¿no parece lógico clavar los pies en el instante y analizar el fenómeno dispuestos a poner peso sobre ese espíritu volátil?

1.2 Hipótesis

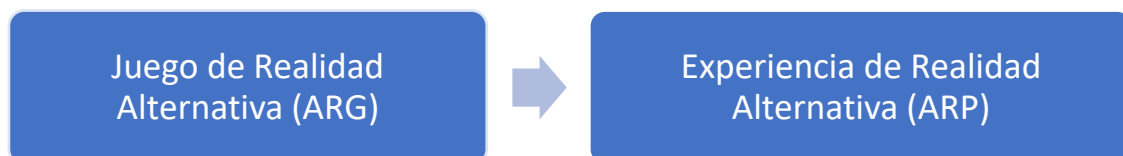
1.2.1 Hipótesis primarias

Las hipótesis primarias de esta investigación son las siguientes:

- Los Juegos de Realidad Alternativa podrían ser víctimas de una tentativa metamorfosis nominal que pretendería el tratamiento más riguroso, preciso y actualizado del fenómeno. Esta transformación se produciría como una evolución/actualización de la perspectiva de análisis, crítica y actualizada a la variedad de formas y transgresiones que presentan sus componentes fundamentales, sus mecánicas y su estética motora. Del Juego de Realidad Alternativa (ARG) a la Experiencia de Realidad Alternativa (ARP).

Figura 1

Del Juego de Realidad Alternativa (ARG) a la Experiencia de Realidad Alternativa (ARP)

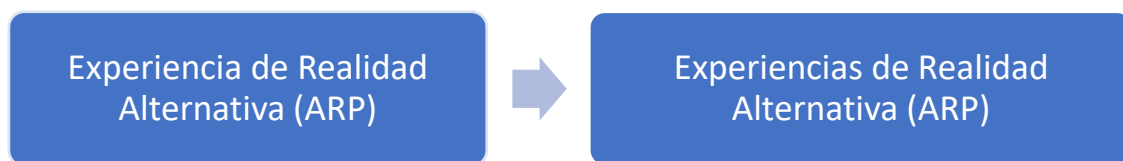


Nota. Primer paso de la transformación planteada en el título de este trabajo, del Juego de Realidad Alternativa (ARG) a la Experiencia de Realidad Alternativa (ARP)

- La Experiencia de Realidad Alternativa no se articularía en singular y por tanto no es solo una sola cosa, un individuo, un solo fenómeno definible de forma unívoca. Al contrario, representa un ecosistema de individuos dispares, un conglomerado, una multitud de fenómenos o en todo caso un fenómeno compuesto por dimensiones sustancialmente diferentes entre ellas y que, debido a la porosidad que presenta y a su congénita tendencia a la hibridación, obliga al análisis de la composición particular de cada uno de dichos individuos del ecosistema para dirimir la naturaleza del ecosistema al completo y para encontrar los elementos comunes que caracterizarían al género. De la Experiencia de Realidad Alternativa a las Experiencias de Realidad Alternativa.

Figura 2

De la Experiencia de Realidad Alternativa (ARP en singular) a las Experiencias de Realidad Alternativa (ARP en plural)



Nota. Segundo paso de la transformación planteada en el título de este trabajo, De la Experiencia de Realidad Alternativa (ARP en singular) a las Experiencias de Realidad Alternativa (ARP en plural)

Los Juegos de Realidad Alternativa representan un género poco estudiado, desconocido para el gran público y tratado de forma reduccionista en tanto muchos de los profesionales e investigadores que se acercan a ellos (escasos de por sí), se afanan en definirlos como un fenómeno de una sola cara, unívoco, monolítico y delimitado por unas fronteras estancas. Esta visión colisiona con lo que parece una patológica tendencia transgresora, una constante naturaleza resbaladiza que no solo burla cada una de las aseveraciones comunes sobre su anatomía, sino que en última instancia rompe el dispositivo y lo multiplica en un catálogo de facetas originales, diferenciadas y con su propia mezcla de ingredientes.

Nosotros creemos que el espíritu transgresor y multiforme de los ARG, reflejado ya en el pasado pues ya entonces estos daban muestras de ser más de una cosa a pesar de las

definiciones monolíticas de cada cual, pero, sobre todo, acentuado con el paso de los años a través de un sinnúmero de mutaciones, debería conducir a una reconsideración nominal del género que fuese capaz de alumbrar su tendencia a dinamitar los lugares comunes y dispersarse, más aún si la perspectiva se toma con afán actualizador. Dicho de otra forma, mirar los Juegos de Realidad Alternativa con voluntad presentista debe significar entenderlos múltiples en esencia, y si el alumbramiento de la formulación *Experiencia de Realidad Alternativa* o su correspondiente en inglés, *Alternate Reality Play*, representa el reflejo nominal de esa nueva perspectiva, por lógica ha de llevar en su ADN la visión de conjunto en un conglomerado o ecosistema más que en un solo individuo ¹.

1.2.2 Hipótesis secundarias

Además de las hipótesis primarias proponemos un total de seis hipótesis secundarias que pretenderán unos objetivos y serán tratadas con una determinada metodología, cada una en su propia fase. Las hipótesis secundarias o básicas son:

- **Hipótesis secundaria 1.** Los Juegos de Realidad Alternativa son tratados de forma reduccionista (como una sola cosa) por una parte importante de los profesionales e investigadores que se acercan a ellos.
- **Hipótesis secundaria 2.** Los Juegos de Realidad Alternativa tienen una serie de ítems comunes, de piezas básicas estructurales o de ingredientes fundamentales que los caracterizan.
- **Hipótesis secundaria 3.** Los Juegos de Realidad Alternativa reinterpretan o transgreden cada uno de esos ingredientes básicos, lo que justifica la transformación nominal del género, del Juego de Realidad Alternativa a la Experiencia de Realidad Alternativa, y su dispersión en múltiples manifestaciones, de la Experiencia de Realidad Alternativa a las Experiencias de Realidad Alternativa.

¹ En aras de la claridad usaremos el término Juegos de Realidad Alternativa y su acrónimo ARG, como genérico en la primera parte de la investigación hasta la introducción y explicación del nuevo sintagma propuesto.

- **Hipótesis secundaria 4.** El *cómo* respecto a dicha transgresión de ingredientes fundamentales podría dar lugar a la definición de Experiencia de Realidad Alternativa y al estatuto ARP o *Alternate Reality Play*.
- **Hipótesis secundaria 5.** Además de la mencionada transgresión respecto al *cómo*, también hay un conflicto respecto al *cuánto*, a la proporción de cada uno de los ingredientes básicos presentados en la fórmula. Esto produciría una dispersión casuística elemental, cristalizada en la etiqueta definitiva en plural: las Experiencias de Realidad Alternativa.
- **Hipótesis secundaria 6.** La casuística de Experiencias de Realidad Alternativa podría ser clasificada en una taxonomía aproximada tras la delimitación del ecosistema de individuos.

1.3 Objetivos

Los objetivos de esta investigación son:

1.3.1 Objetivos generales

Por un lado, queremos analizar la sustancia de los Juegos de Realidad Alternativa y comprobar cómo opera en ellos sus componentes fundamentales y cómo de transgresores se muestran encaminados a la transformación nominal del género. Por otro lado, y animados por la ruptura de las estructuras tradicionales, pretendemos analizar el cuánto, la variabilidad de manifestaciones del fenómeno y su potencial de fragmentación en diferentes facetas condicionados por la presencia en mayor o menor medida de sus ingredientes fundamentales.

Considerando que los Juegos de Realidad Alternativa son como un dado que muestra un resultado numérico diferente según la perspectiva de visionado que se tome, nuestro objetivo es tomar dichas perspectivas para escudriñar la geometría del fenómeno, delimitando cuántos lados componen dicha figura geométrica y cuestionando, de hecho, el resultado mismo de cada cara para alumbrar una nueva etiqueta plural y tratada con rigor.

Como es de prever consideramos un despliegue de subobjetivos u objetivos planteados de forma secuencial, aquellos que hemos de satisfacer dirigidos al cumplimiento de los objetivos planteados como generales y que a continuación articulamos en contraste con sus hipótesis, en sus correspondientes fases:

Tabla 1

Correspondencia de las hipótesis con los objetivos de la investigación

Fases	Hipótesis	Objetivos
A	H1. Los Juegos de Realidad Alternativa son tratados de forma reduccionista (como una sola cosa) por una parte importante de los profesionales e investigadores que se acercan a ellos.	O1. Analizar las fuentes bibliográficas para detectar qué grado de profundidad y panorámica en el análisis presentan.
B	H2. Los Juegos de Realidad Alternativa tienen una serie de ítems comunes, de piezas básicas estructurales o de ingredientes fundamentales que los caracterizan.	O2. Identificar los ingredientes básicos de la anatomía ARG que cada autor propone, y trazar coincidencias para encontrar una receta común y compartida.
C	H3. Los Juegos de Realidad Alternativa reinterpretan o transgreden cada uno de esos ingredientes básicos, lo que justifica la transformación nominal del género, del Juego de Realidad Alternativa a la Experiencia de Realidad Alternativa, y su dispersión en múltiples manifestaciones, de la Experiencia de Realidad Alternativa a las Experiencias de Realidad Alternativa.	O3. Explorar cómo se muestran los ingredientes básicos en el dispositivo ARG, si encajan a la manera tradicional o presentan una transgresión, y en tal caso, ver hasta dónde llega.

D	H4. El <i>cómo</i> respecto a dicha transgresión de ingredientes fundamentales podría dar lugar a la definición de Experiencia de Realidad Alternativa y al estatuto ARP o <i>Alternate Reality Play</i> .	O4. Definir la Experiencia de Realidad Alternativa y articular el estatuto ARP.
E	H5. Además de la mencionada transgresión respecto al <i>cómo</i> , también hay un conflicto respecto al <i>cuánto</i> , a la proporción de cada uno de los ingredientes básicos presentados en la fórmula. Esto produciría una dispersión casuística elemental, cristalizada en la etiqueta definitiva en plural: las Experiencias de Realidad Alternativa.	O5. Pesar los ingredientes fundamentales en la fórmula final y delimitar la horquilla de posibilidades.
F	H6. La casuística de Experiencias de Realidad Alternativa podría ser clasificada en una taxonomía aproximada tras la delimitación del ecosistema de individuos.	O6. Valorar la pertinencia de crear una posible taxonomía comparada con otras taxonomías previas y siempre con posterioridad a la delimitación del ecosistema. Elaborar la taxonomía.

Nota. Esta tabla muestra la correspondencia entre hipótesis y objetivos.

1.4 Metodología

La metodología utilizada en esta investigación, planteada desde un enfoque eminentemente cualitativo, parte del modelo hipotético-deductivo y se encamina a la comprobación de una serie de hipótesis primarias e hipótesis secundarias (anteriormente relacionadas) a través de varias técnicas metodológicas. Dichas técnicas discurren a través de una dimensión teórica y una dimensión práctica, los dos ejes que vertebran el trabajo, y se valen de las herramientas más diligentes que hemos tenido a bien considerar en cada caso para la consecución de los objetivos, tal y como desarrollamos en la siguiente tabla.

Tabla 2

Correspondencia entre hipótesis, metodología y objetivos. Establecimiento de las fases

Fases	Hipótesis	Objetivos	Metodología
A	H1. Los Juegos de Realidad Alternativa son tratados de forma reduccionista (como una sola cosa) por una parte importante de los profesionales e investigadores que se acercan a ellos.	O1. Analizar las fuentes bibliográficas para detectar qué grado de profundidad y panorámica en el análisis presentan.	M1. Revisión bibliográfica exhaustiva de definiciones y taxonomías realizadas por autores especialistas, investigadores, periodistas, webs especializadas etc.
B	H2. Los Juegos de Realidad Alternativa tienen una serie de ítems comunes, de piezas básicas estructurales o de ingredientes fundamentales que los caracterizan.	O2. Identificar los ingredientes básicos de la anatomía ARG que cada autor propone, y trazar coincidencias para encontrar una receta común y compartida.	M2. Construcción de un marco categórico fundamental en base a una nueva revisión bibliográfica de acercamientos teóricos sobre el objeto de estudio, discriminando los ítems en los que descansan las definiciones y que se presentan de forma común y compartida por los autores.
C	H3. Los Juegos de Realidad Alternativa reinterpretan o transgreden cada uno de esos ingredientes básicos, lo que justifica la transformación nominal del género, del Juego de Realidad Alternativa a la Experiencia de Realidad Alternativa, y su dispersión en múltiples manifestaciones, de la	O3. Explorar cómo se muestran los ingredientes básicos en el dispositivo ARG, si encajan a la manera tradicional o presentan una transgresión, y en tal caso, ver hasta dónde llega.	M3. Análisis en profundidad de cada uno de los denominados ingredientes fundamentales de los ARG y de sus posibles mutaciones.

	Experiencia de Realidad Alternativa a las Experiencias de Realidad Alternativa.		
D	H4. El <i>cómo</i> respecto a dicha transgresión de ingredientes fundamentales podría dar lugar a la definición de Experiencia de Realidad Alternativa y al estatuto ARP o <i>Alternate Reality Play</i> .	O4. Definir la Experiencia de Realidad Alternativa y articular el estatuto ARP.	M4. Planteamiento de una definición de la Experiencia de Realidad Alternativa y del estatuto ARP como contrato de mínimos, sabedores de que no hay solo un ARP sino múltiples y variados, y delimitación de sus fronteras.
E	H5. Además de la mencionada transgresión respecto al <i>cómo</i> , también hay un conflicto respecto al <i>cuánto</i> , a la proporción de cada uno de los ingredientes básicos presentados en la fórmula. Esto produciría una dispersión casuística elemental, cristalizada en la etiqueta definitiva en plural: las Experiencias de Realidad Alternativa.	O5. Pesar los ingredientes fundamentales en la fórmula final y delimitar la horquilla de posibilidades.	M5. Creación de un modelo de análisis <i>ex novo</i> basado en etiquetas o categorías de análisis y aplicación a seis ARP seleccionados ² .
F	H6. La casuística de Experiencias de Realidad Alternativa podría ser clasificada en una taxonomía aproximada tras la delimitación del ecosistema de individuos.	O6. Valorar la pertinencia de crear una posible taxonomía comparada con otras taxonomías previas y siempre con posterioridad a la delimitación del ecosistema.	M6. Análisis de los resultados del modelo, de sus simetrías y diferencias y creación de una taxonomía de Experiencias de Realidad Alternativa comparada con taxonomías previas.

² Tarea reflejada en el apéndice 1.

		Elaborar la taxonomía.	
--	--	------------------------	--

Nota. Esta es una tabla que, dividida en fases, muestra la correspondencia entre las diferentes hipótesis, las metodologías llevadas a cabo y los objetivos.

Las técnicas de análisis de contenido y las técnicas de análisis descriptivo y exploratorio han sido las herramientas fundamentales en los diferentes bloques del trabajo: el bloque que podríamos denominar *de marco teórico*, y que se correspondería con las fases A y C del cuadro de hipótesis/objetivos/métodos. El bloque que se corresponde con los *resultados*, correspondiente a la fase B, D, E y en parte de la F. Finalmente el bloque del trabajo correspondiente a la *discusión*, correspondiente también en parte a la fase F. Nos parece muy relevante reseñar la convivencia de procesos de análisis y de fases de resultados y aportaciones a lo largo de todo el desarrollo de la investigación, una especie de conversación pregunta-respuesta recurrente que a su vez nos sirve para avanzar en el camino hacia el objetivo final. Esto se ejemplifica en el caso de la fase A frente a la fase B, donde el análisis bibliográfico da lugar a la construcción de un marco de categorías de análisis fundamental. También en el caso de la fase C donde el propio análisis de los vectores principales da lugar a las fases D y E donde se da la articulación del nuevo estatuto y la elaboración del modelo de análisis, respectivamente. Finalmente, en la fase F, donde en la propia discusión y como nuevo resultado se apunta una nueva taxonomía.

1.4.1 Fase A

En la fase A, la que podríamos denominar de *análisis del estado de la cuestión*, partimos de una revisión y análisis bibliográfico pormenorizado obtenido de fuentes formales e informales para obtener una visión detallada del tipo de tratamiento que los investigadores y profesionales demuestran en sus acercamientos sobre los Juegos de Realidad Alternativa y así verificar si estos son casi siempre reduccionistas y tendentes a una definición demasiado parcial del fenómeno. Nuestro acercamiento a las aportaciones de los autores será cronológico, partiendo de una división general en dos etapas, de 2001 a 2010, y de 2010 a 2020 y a continuación señalando los años más relevantes en términos de contribuciones teóricas al género. Dichos autores serán aquellos con mayor predicamento en sus áreas, figuras de referencia con una voz particular sobre los ARG,

pero también otras voces que se acercaron al tema en cuestión de forma indirecta o tangencial. Así, compilaremos los acercamientos de investigadores, periodistas, teóricos y desarrolladores de ARG como Jane McGonigal, Dave Szulborski, Sean Stacey, Henry Jenkins, Sean Steward, Christy Dena o los miembros del International Games Developers Association (IGDA), entre otros.

1.4.2 Fase B

En la fase B y partiendo de nuevo del análisis de la bibliografía y de las conclusiones de la fase A, acometeremos una primera fase de resultados en la cual plantearemos la construcción de un marco de categorías básicas de los Juegos de Realidad Alternativa, los ingredientes, pilares o vectores fundamentales que aparecen con mayor o menor peso en los acercamientos teóricos previamente analizados. Estos ingredientes fundamentales serán el componente lúdico, el componente interactivo, el componente inmersivo y el componente narrativo/transmedia.

1.4.3 Fase C

En la fase C procedemos a un análisis en profundidad de cada ingrediente básico, midiendo hasta qué punto el dispositivo transgrede sus formas y los hace suyos. Esta fase de análisis de vectores es fundamental para las fases D y E, para articular el estatuto ARP fundamentado en el *cómo* de la transgresión, y para plantear el modelo de análisis sobre el ecosistema basado en el *cuánto* de la transgresión, respectivamente. Además, en cada parte del análisis planteamos no solo el ingrediente básico sino también su respectiva mutación, dando lugar a una dialéctica entre los mismos: componente lúdico vs contragamificación, interactividad vs interautoría, inmersión vs transinmersión, transmedia vs transmedia centripeto, componente narrativo vs narrativa escaletada.

1.4.4 Fase D

En la fase D, de nuevo en fase de resultados, definimos la Experiencia de Realidad Alternativa y describimos el estatuto ARP, explicando el sintagma y delimitando su marco de acción en base a las transgresiones observadas sobre los ingredientes fundamentales observados. Tras ello, describimos la nueva receta genérica como antesala

a su dispersión. Del Juego de Realidad Alternativa a la Experiencia, y de la Experiencia a las Experiencias de Realidad Alternativa.

1.4.5 Fase E

En la fase E planteamos dos procesos de cara a alumbrar las diferentes maneras de interpretar la receta genérica: la creación del modelo de análisis y la aplicación práctica a una serie de casos seleccionados. Aunque en el diseño de investigación este último paso se sitúe en esta fase, por cuestiones de tamaño y formato los resultados serán completados en el apéndice. El modelo de análisis será un modelo en tres fases diseñado para abordar cada caso en términos generales y contextuales, en términos de afiliación con el canon y los conceptos nativos del universo propio (*puppetmaster*, *rabbitholes*, la cortina y el TINAG) y respecto a sus vectores fundamentales y/o mutaciones. En suma, el modelo convertirá el genérico Juego de Realidad Alternativa entrante y sin analizar en un saliente tipo de Experiencia de Realidad Alternativa analizada. Los estudios de casos se llevarán a cabo con un total de seis ejemplos, *1787*, *Moksha*, *Regina Zona Sísmica*, *Los Diarios de El Gueto*, *La Garduña Existe* y *Suceso Tierra*, casos seleccionados por los criterios de cercanía (son todos ejemplos españoles), abundancia de material (su cercanía hace posible las entrevistas con los autores y el acceso a material exclusivo), objetivos (cada caso de los seleccionados responde a un objetivo dispar que enriquece la perspectiva), afinidad variable con el canon y naturaleza peculiar (cada caso de los seleccionados es único en su especie y creemos que puede servir para poner a prueba el modelo). Además, dos de los casos seleccionados, *Regina Zona Sísmica* y *Los Diarios de El Gueto*, son obra de los autores de esta investigación, lo que creemos que aporta una visión única de análisis sobre la base de la autoría, siempre de forma crítica y contrastada con los otros ejemplos donde el acercamiento es puramente como investigadores.

1.4.6 Fase F

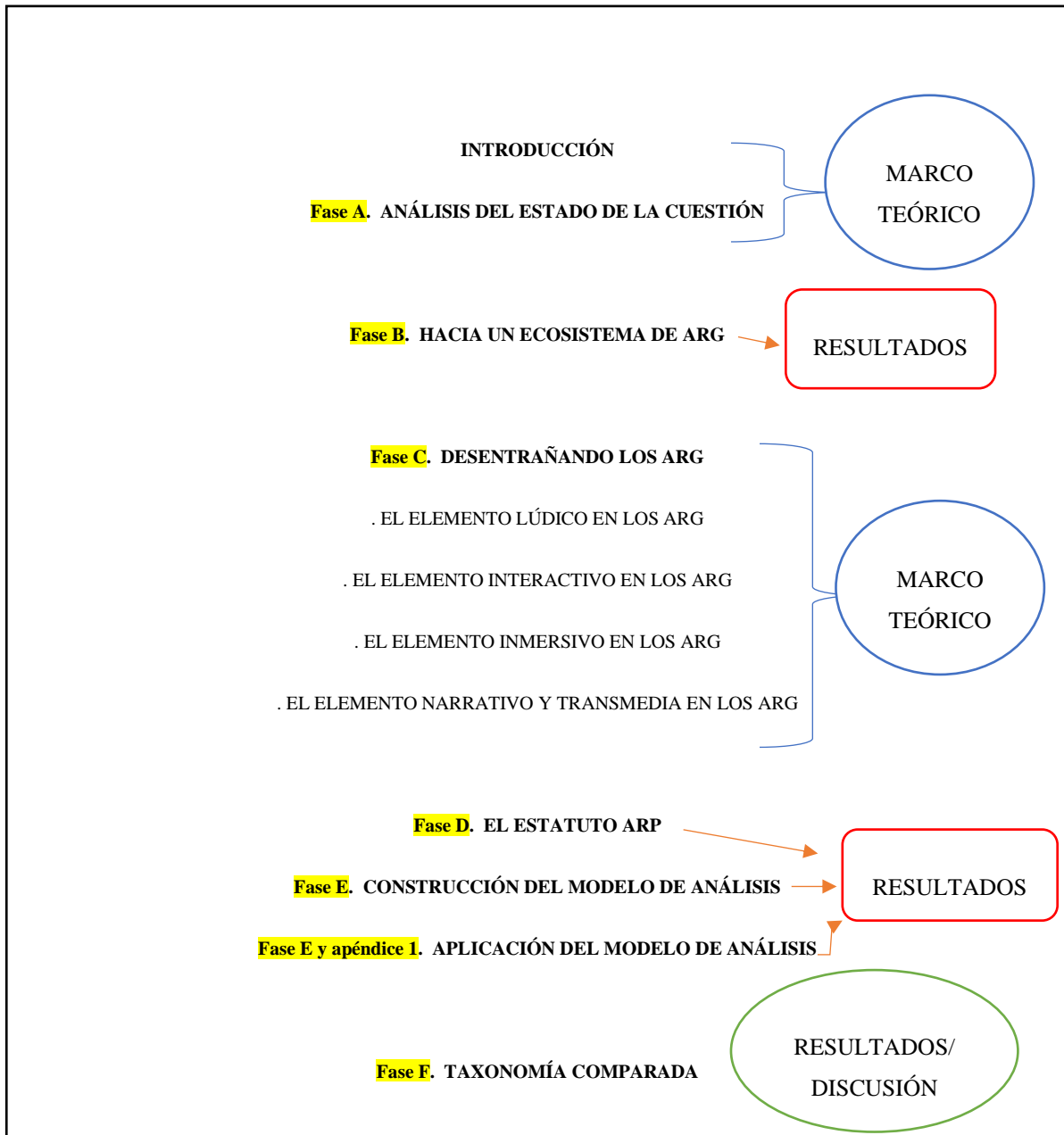
En la fase F procedemos a la comparación de los resultados del modelo con taxonomías precedentes con la pretensión de identificar correspondencias. Finalmente, apuntamos una taxonomía inédita actualizada, flexible y consciente de las particularidades de cada característica estudiada. Esta taxonomía plantea la construcción de grupos grandes

subdivididos en grupos más pequeños, las cuales podríamos anticipar *grosso modo* como: *ARP autotélicos*, *ARP satélites*, *ARP comerciales* y *ARP funcionales*.

1.5 Estructura del trabajo

Figura 3

Esquema general del trabajo



Nota. Esquema general donde se agrupan las diferentes fases del trabajo de investigación.

**TOMANDO LA FOTO
FIJA DE UNA GÉNERO
EN FASE GASEOSA;
ANÁLISIS INICIAL
DEL ESTADO
DE LA CUESTIÓN**

2

2.1 Acercamientos teóricos a los ARG. De 2001 a 2010

2.1.1 Jane McGonigal y sus estudios pioneros

La genealogía del ARG se inaugura con una anécdota sobre su propio nombre que lejos de quedar en eso, una sencilla curiosidad, se nos muestra como un claro aviso para navegantes y una alerta sobre la confusión sintomática que afectaría al género por sistema desde el primer momento: ni el primer Juego de Realidad Alternativa tuvo identidad de ARG en ningún momento, ni en su primer acercamiento teórico nadie lo denominó como tal:

New genre of networked entertainment (...) This genre, known most frequently as "immersive gaming," but also dubbed by its players as "unfiction" and "collective detecting," is best known by its reliance on cooperative game play and its constant insistence: "This is not a game" (McGonigal, 2003, p.2)³.

En el año 2003, la investigadora y diseñadora de juegos Jane McGonigal escribió el que es considerado como el primer acercamiento teórico al ARG, "This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play" (McGonigal, 2003) un artículo escrito con motivo del análisis del que también se considera mayoritariamente como el primer ARG con todos los ingredientes necesarios para ser considerado como tal: *The Beast* (42 Entertainment, 2001). Y como apuntamos, ni este se autoproclamó en ningún momento ARG durante su vida activa, y sí como un esfuerzo de marketing para la promoción de la película, *AI, Inteligencia Artificial* (Steven Spielberg, 2001) por parte de Microsoft y Warner Bros, ni McGonigal utiliza dicha expresión para definirlo en primera instancia, aunque sí apunta varias cuestiones importantes de su anatomía: su naturaleza lúdica, la inmersión como su rasgo más relevante, su voluntad narrativa, su espíritu cooperativo y comunitario y finalmente su crisis de identidad, basada en la consigna por la que se articula: "*This is not a game*".

³ Traducción propia: Un nuevo género de entretenimiento en red (...) Este género, más conocido con frecuencia como "juego inmersivo", pero también apodado por sus jugadores como "ficción" y "detección colectiva", es conocido por su dependencia del juego cooperativo y su insistencia constante: "*Esto no es un juego*".

Dos años más tarde, en 2005, la autora elabora otra definición dentro de su conferencia titulada “Alternate Reality Gaming experimental social structures for MMOs” para la *Austin Game Conference*, esta sí, referida a lo que ya se conocía comúnmente como Juegos de Realidad Alternativa.

Un juego de realidad alternativa es una narrativa interactiva o drama inmersivo jugado tanto en línea como en espacios del mundo real teniendo lugar durante varias semanas o meses, en el que docenas, cientos o miles de jugadores se unen en línea al juego real, no al juego de roles, formando redes sociales inusualmente colaborativas y trabajando juntos para resolver un misterio o problema absolutamente imposible de resolver solo (McGonigal, 2005, p.2).

Aquí, McGonigal apuntala la idea subyacente de artefacto de ficción, denominándolo como podemos observar, “narrativa” o “drama”. También continúa con la idea de inmersión añadiéndole algo nuevo: los ARG no solo sumergen al participante en la historia, sino que además lo invitan a participar, a actuar revelando un concepto nuevo, la interactividad. A continuación, McGonigal nos advierte de una peculiaridad importante: los ARG son jugados tanto en línea como en el mundo real (espacio de juego difuso), durante semanas o meses (tiempo diegético cercano o igual a tiempo real) por jugadores sin rol más allá del suyo mismo (inexistencia de *alter ego*), esbozando una idea que pronto será también clave, la de la trascendencia de la frontera diegética. La última idea que nos parece importante de esta nueva definición tiene que ver con el desarrollo de aquella que parecía vertebral ya en su anterior acercamiento: la comunidad es la protagonista de esta nueva forma de jugar, una comunidad formada por decenas, cientos o miles de jugadores que cooperan necesariamente para franquear unos retos lúdicos solo superables gracias a una inteligencia colectiva (Levy, 2004).

2.1.1.1 Una consideración sobre el término

Una vez acuñado nominalmente el género, McGonigal realiza una consideración sobre el propio nombre que aun resultando de gran utilidad a la hora de definir en esencia el concepto, o al menos, qué significa para la autora, puede correr el riesgo de quedar invisibilizado especialmente en su traducción al castellano. Nos referimos a la diferencia entre *alternate reality* y *alternative reality*, ambas palabras traducidas al castellano como

realidades alternativas y que supone para la autora dos realidades bien distintas. En primer lugar, las que denomina *alternate realities*, realidades que son “Mundos reales que utilizan el juego como metáfora” (McGonigal en Jenkins, 14/08/2006, para.17), siendo las segundas, *alternative realities*, realidades que uno puede elegir a placer. La autora parece circunscribir el segundo tipo de realidad a una ficción evasiva, a la cual el jugador se escapa cuando quiere, mientras las primeras serían aquellas vinculadas a la realidad como con una suerte de vasos comunicantes, lo que a su vez nos da una pista de lo que años más tarde pondrá en marcha la investigadora: una redefinición del término incidiendo precisamente en el espíritu de un juego practicado no para evadirse de la realidad sino para cambiarla. De cualquier forma, la confusión terminológica se presenta incluso en el idioma original (inglés) y a académicos de primer nivel como Henry Jenkins, al cual tuvo que corregir Ian Bogost a cuenta del asunto:

Mea Culpa. In the case of alternate reality, I have already started using this preferred term in my current writing and speaking. Somehow, I got confused and passed the confusion onto the readers. I wouldn't read any deep theoretical significance into the terminological confusion. I don't think the use of the wrong term impacts the heart of my argument about ARGs, though as Ian notes, it does blur some important distinctions that theorists like McGonigal have been making through their work. Sorry, Jane (Jenkins, 14/08/2006, para. 18) ⁴.

2.1.2 Dave Szulborski, titiritero e investigador canónico

En el mismo año en que Jane McGonigal extiende y profundiza en su definición sobre los ARG, otro autor publica dos de los estudios más concienzudos, rigurosos y extensos sobre el género en esta primera década del 2000, *This is not a Game* (Szulborski, 2005) y *Through the rabbit hole* (Szulborski, 2006). En estas dos obras claves, Dave Szulborski, investigador y titiritero de numerosos ARG en esta etapa fundacional, profundiza de todas las formas posibles en un género del cual él mismo es responsable en cierto modo,

⁴ Traducción propia: Mea Culpa. En el caso de la *alternate reality*, ya comencé a usar preferiblemente este término en mi escritura y oratoria actual. De alguna manera me confundí y transmití la confusión a los lectores. No leería ningún significado teórico profundo en la confusión terminológica. No creo que el uso de un término incorrecto afecte el corazón de mi argumento sobre los ARG, aunque Ian señala que desdibuja algunas distinciones importantes que teóricos como McGonigal han estado haciendo a través de su trabajo. Lo siento, Jane.

intentando consolidar un estudio teórico sobre algo que, en sus propias palabras, se presenta con una gran ambigüedad desde su misma definición, “To those who have never heard of them, alternate reality or immersive games aren’t an easy concept to put into words. So, from now on, I can just hand them a copy of this book, instead of trying to even explain it” (Szulborski, 2005, p.11) ⁵. Enumerando sus características fundamentales, así describe el autor la sustancia de los ARG:

Alternate Reality Gaming. Immersive Gaming. Viral Marketing. Interactive Fiction. If we can't decide what to call it, how can anyone hope to explain it? (...) Some common questions I always receive when I do try and introduce people to ARGs are: Is it just a video game? Isn't it just an online story? Is it only a series of puzzles? Because alternate reality games combine aspects of all three of these forms of entertainment in a unique way, it's only natural that those are the things people would turn to in trying to understand this new concept (Szulborski, 2005, p.11) ⁶.

Como vemos, partiendo del cuestionamiento mismo de su nombre, el autor se dedica a desgranar cada característica, poniéndola en cuarentena e intentando contornear con nitidez unas fronteras difusas de por sí, partiendo de una declaración inicial:

Alternate Reality Gaming is a rapidly emerging game genre and is one of the first true art and entertainment forms developed from and exclusively for the Internet. (...) Is a game of sorts, that takes place on the Internet, although it's nothing at all like most Internet or video games you may have played in the past. In fact, one of

⁵ Traducción propia: Para aquellos que nunca han oído hablar de ellos, la realidad alternativa o los juegos inmersivos no son conceptos fáciles de expresar. Mejor entregarles una copia de este libro en lugar de tratar de explicarlo.

⁶ Traducción propia: Juegos de Realidad Alternativa. Juego inmersivo. Marketing viral. Ficción interactiva. ¿Si no podemos decidir cómo llamarlo, cómo puede alguien tener esperanzas en explicarlo? (...) Algunas preguntas comunes que siempre recibo cuando intento presentar a las personas los ARG son: ¿es solo un videojuego? ¿no es solo una historia en línea? ¿es solo una serie de rompecabezas? Porque los juegos de realidad alternativa combinan aspectos de las tres formas de entretenimiento de una manera única, es natural que esas sean las cosas a las que la gente recurriría al tratar de entender este nuevo concepto.

the main goals of an ARG is to deny and disguise the fact that it is even a game at all (Szulborski, 2005, p.12)⁷.

La idea quizás más importante que extraemos de los textos de Szulborski es la del género que se define en función de la ruptura de sus fronteras clásicas, del quebrantamiento del confín, una transcendencia que se presenta disfrazada, pero a posteriori se revela pactada con el participante, con el jugador. En torno a esta idea que inevitablemente trufará el resto de su discurso, se presentan el resto de características ya trazadas por McGonigal. Así, más allá de hablar de inmersión se sugiere que, “In an alternate reality game, the goal is not to immerse the player in the artificial world of the game, instead, a successful game immerses the world of the game into the everyday existence and life of the player” (Szulborski, 2005, p.39)⁸. Desbordando el concepto de interactividad, el autor va un paso más allá y habla de autoría interactiva generada en tiempo real. Más allá de hablar de juego en su sentido canónico (Huizinga, 2007; Suits, 2005; Avedon, Sutton-Smith, 1981; Salen y Zimmerman, 2003), el autor plantea que los ARG han de ser redefinidos en cuanto a que su anatomía impide asimilarlos a dichas concepciones tradicionales de la manera comúnmente entendida, a saber, reglas y objetivos opacos al principio y progresivamente aprendidos, espacio de juego y componentes indefinidos (uso de múltiples medios), etc. En definitiva, pivotando constantemente sobre el *ethos*, *This is not a game*, Szulborski describe un género que parece estar abocado al atentado fronterizo, un *enfant terrible* de Internet que no se conforma con el medio digital para desplegarse sino que muy por el contrario desgarras sus costuras y coloniza el mundo real convirtiéndose en lo que los creadores de otro juego al que hace referencia, *Majestic* (Neil Young, 2001), clamaban desde su *tagline* publicitario inicial: *Un juego que te juega* (Szulborski, 2005).

⁷ Traducción propia: Alternate Reality Gaming es un género de juego que está emergiendo rápidamente y es una de las primeras formas verdaderas de arte y entretenimiento desarrolladas desde y exclusivamente para Internet. (...) Es un tipo de juego que tiene lugar en Internet, aunque no se parece en nada a la mayoría de los juegos de Internet o video que haya jugado en el pasado. De hecho, uno de los objetivos principales de un ARG es negar y disfrazar el hecho de que incluso es un juego.

⁸ Traducción propia: En un juego de realidad alternativa, el objetivo no es sumergir al jugador en el mundo artificial del juego, en cambio, un juego exitoso sumerge el mundo del juego en la existencia y vida cotidiana del jugador.

2.1.3 Henry Jenkins e Ivan Askwith, nuevas ópticas y primeras taxonomías

A partir del año 2006, comienzan a surgir aproximaciones a los ARG por parte de nuevos teóricos e investigadores fundamentalmente especialistas en aquello que se empezaba a conocer como *narrativas transmedia*. El padre del término, Henry Jenkins, elabora su propia definición en un apéndice de la obra que se considera clave para entender cómo funciona el nuevo ecosistema de medios, *Convergence Culture* (Jenkins, 2006). Según Jenkins, el ARG es una “Narración enciclopédica o entretenimiento absorbente que se despliega en los puntos de contacto entre autores y consumidores” (Jenkins, 2006, p.130). Extendiendo al genérico ARG la definición que hace Jenkins en particular sobre el fenómeno *The Beast*, nos llama la atención cómo adjetiva el autor su descripción, explicitando así tanto la envergadura experiencial como la complejidad de la comunicación y la alta exigencia sobre los participantes. De igual forma, nos interesa el lugar donde sitúa la acción Jenkins, el umbral, la intersección entre productores y consumidores, recogiendo aquella idea de la autoría compartida (Szulborski, 2005) y planteando la idea constructivista del jugador como autor y el alumno como maestro (Palmer, Petroski, 2016). Además de su definición y su aporte al estudio de los ARG otorgándoles paraguas conceptual bajo la etiqueta de narrativa transmedia (Arrojo, 2013; Lugo, 2016; Bonsignore et al., 2013), Jenkins también colabora ese mismo año en la elaboración de otro texto de importancia junto a Ivan Askwith, *This is not (just) an advertisement: Understanding Alternate Reality Games* (Askwith, 2006), donde se acometen labores descriptivas del género y se vuelve a intentar definir, esta vez invocando a Wittgenstein para dar luz a una clara dificultad para hacerlo:

In the interim, however, the most effective solution seems to be to conceptualize ARGs using the same formulation that Wittgenstein used to describe games: we cannot define them in their own right, but we can define them in terms of family resemblances, drawing upon networks of similarities and relationships rather than a single common trait (Askwith, 2006, p.9)⁹.

⁹ Traducción propia: Mientras tanto, sin embargo, la solución más efectiva parece ser conceptualizar los ARG usando la misma formulación que Wittgenstein usó para describir juegos: no podemos definirlos por derecho propio, pero podemos definirlos en términos de "semejanzas familiares", sobre redes de similitudes y relaciones en lugar de un solo rasgo común.

Para intentar superar las dificultades definitorias del género, Askwith opta por hacer una clasificación de ARG en subcategorías, trabajo que por primera vez ¹⁰ alumbró la gran casuística de tipos ARG y persigue describirlos a todos bajo unos mismos parámetros. Para el autor, existirían cuatro tipos de ARG, cada uno con sus características propias y su peculiar interpretación de las convenciones: promocional, de base, monetizado y de extensión narrativa (Askwith, 2006).

2.1.4 El IGDA y Sean Stacey, el libro blanco y la definición disruptiva

Otros que optan por el camino del análisis taxonómico y que además presentan un documento técnico donde se recogen los elementos fundamentales de los ARG son los integrantes del International Games Developers Association (IGDA), que ese mismo año presentan el *Alternate Reality Games White Paper* (Martin et al., 2006). En dicho texto antológico, el investigador Nova Barlow clasifica los ARG en cinco subtipos: de base, promocionales, de un jugador, educacionales y comerciales, mientras los autores Adam Martin y Tom Charfield definen el género basándose en la idea de realidad alternativa como realidad en capas (McGonigal, 2003) y recogiendo otra de las constantes observadas en los estudios de la época, a saber, el balance entre realidad y ficción con la pretensión de medir cuál de las dos tiene mayor peso en la emulsión, privilegiando en este caso la realidad sobre la ficcionalidad (Hansen et al., 2013):

Alternate Reality Games take the substance of everyday life and weave it into narratives that layer additional meaning, depth, and interaction upon the real world. The contents of these narratives constantly intersect with actuality, but play fast and loose with fact, sometimes departing entirely from the actual or grossly warping it (Martin et al., 2006, p.6) ¹¹.

También en el año 2006 nos encontramos con otra aproximación que reflexiona sobre la disparidad de ARG y la dificultad para definirlos, hecha en este caso por Sean Stacey,

¹⁰ Junto a los textos de la IGDA.

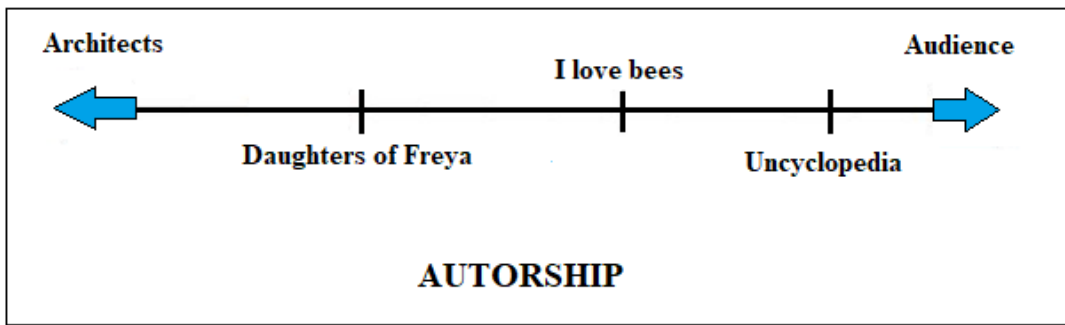
¹¹ Traducción propia: Los juegos de realidad alternativa toman la sustancia de la vida cotidiana y la entrelazan con narrativas que combinan significado, profundidad e interacción adicionales en el mundo real. El contenido de estas narraciones se cruza constantemente con la actualidad, pero juega rápido y suelto con los hechos, a veces alejándose por completo de lo real o deformándolo groseramente.

responsable del concepto *Alternate Reality Games* cuatro años antes con motivo del ARG, *Lockjaw* (Andy Aiken et al. 2002) y a la sazón, responsable de la web especializada www.unfiction.com En un artículo que titula “Undefined ARG” (Stacey, 2006) el autor observa la dificultad para erigir una definición suficiente, basado en varias reflexiones: en primer lugar, cada persona se enfoca en un elemento del juego para definirlo perdiendo la visión panorámica; en segundo lugar, no existe consenso sobre la experiencia de un ARG tras haberse vivido, para cada uno es diferente y, de hecho, divergente; finalmente, existe una importante carencia de herramientas para definir el espacio conceptual. Mejor que definirlos, el autor prefiere situarlos dentro de tres coordenadas y reflexionar sobre ellas: la autoría, el sistema de reglas y la coherencia. Respecto a la primera, Sean Stacey pone el ojo en lo que denomina *construcción ficticia* del ARG, o lo que es lo mismo “Encarnación tangible de una ficción creada” (Stacey, 2006, sección Autoría), en el caso de ARG desaparecidos, elementos como correos electrónicos, webs, bases de datos, wikis etc., todos ellos, elementos que conformarían lo que denomina *ficción caótica*, “Fictional construct that begins with a set of rules, uses those rules to run its scenario through an organic computer comprised of audience and author, and ends with a finite body of work that was not predetermined” (Stacey, 2006, sección Autoría)¹². Al plantear que los ARG son ficciones caóticas, es decir, que se producen con cierta previsión, pero nunca se sabe cómo van a acabar, también recoge aquella idea de autoría colectiva (Szulborski, 2005) en la que se producía una coescritura por parte de autores y jugadores hasta hacer imprevisible los derroteros del proyecto. Como podemos observar, en un extremo de la línea se sitúan los autores, al otro extremo los jugadores y sobre ella las tres obras que Stacey utiliza como ejemplos. Las obras situadas más cerca del extremo de los autores serían obras muy expositivas y con poca especulación de los jugadores, mientras que cuanto más cercanía con el otro extremo, hablaríamos de más autoría de la audiencia y por tanto más imprevisibilidad:

Figura 4

Escala de autoría de Sean Stacey

¹² Traducción propia: Construcción ficticia que comienza con un conjunto de reglas, usa esas reglas para ejecutar su escenario a través de una computadora orgánica compuesta por audiencia y autor, y termina con un cuerpo finito de trabajo que no estaba predeterminado.

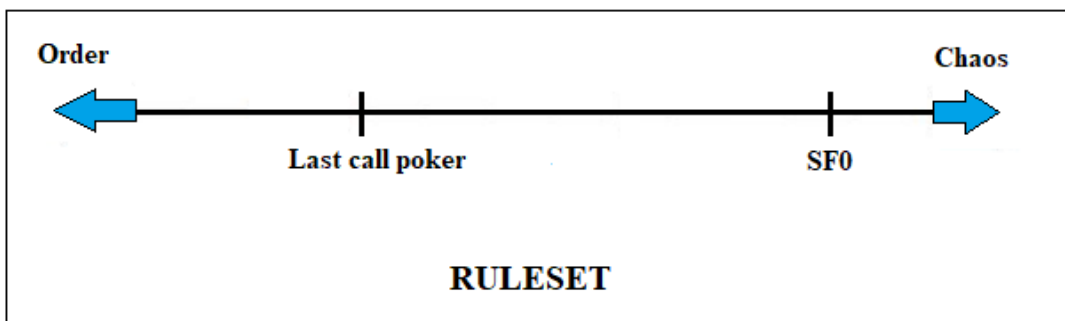


Nota. Escala que plantea los extremos respecto a la autoría de los ARG. Tomado de “Undefined ARG” por Sean Stacey, 2006.

El segundo vector que utiliza el autor es el del sistema de reglas, descrito como el volumen de restricciones impuestas al proceso de creación. El gráfico nos plantea en un extremo las reglas rígidas, la organización total, y en el otro extremo el caos o las situaciones sin ninguna restricción. El autor identifica las restricciones más con la planificación *a priori* que con las reglas en sí, y de nuevo utiliza dos ejemplos contrarios:

Figura 5

Sistema de reglas

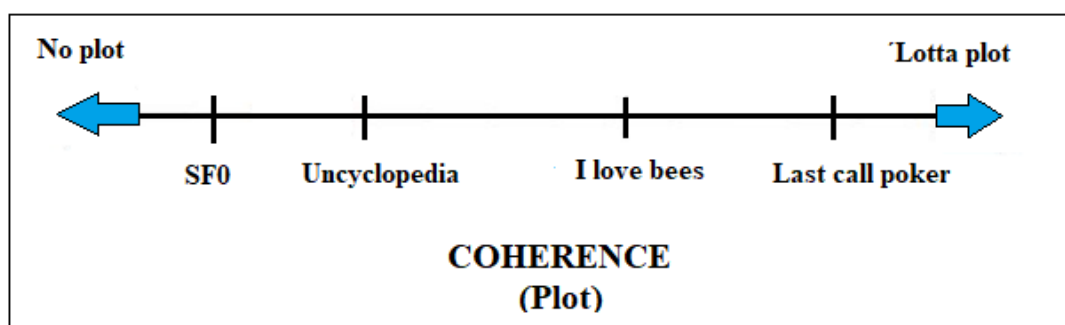


Nota. Escala que plantea los extremos respecto al sistema de reglas de los ARG. Tomado de “Undefined ARG” por Sean Stacey, 2006.

Finalmente, tendríamos el vector coherencia definida como “Cantidad de trama exhibida en la construcción ficticia” (Stacey, 2006, sección Coherencia), y en cuyo gráfico consideramos en un extremo las experiencias con tramas sólidas mientras en el otro extremo tendríamos la inexistencia de tramas:

Figura 6

Existencia y coherencia del argumento



Nota. Escala que plantea los extremos respecto a la existencia del argumento en los ARG y la coherencia de los mismos.

Tomado de "Undefining ARG" por Sean Stacey, 2006.

Para el autor, los ARG estarían situados en el centro de las tres gráficas con una tendencia a uno u otro extremo variable, concluyendo que la indefinición del ARG es más bien una definición mutable en el tiempo y dependiente de las opiniones colectivas en el momento en que se articule.

2.1.5 Sean Steward, Fran Gálvez, Christy Dena y Steve E. Jones, definiciones a finales de la década

Como vemos, a medida que el género gana popularidad se da una proliferación de diferentes perspectivas de análisis, aunque en la mayoría de ocasiones, los investigadores siguen optando por definir los ARG de forma parcial, con sus propias fórmulas o con fórmulas tomadas prestadas de otros.

En el año 2007, con la aparición del primer ARG realizado en España, *Suceso Tierra* (Fran Gálvez, 2007), su creador y director, Fran Gálvez, incide en la idea del *This is not a game* planteando que los ARG se definen por su filosofía, siendo esta "Intentar que el jugador confunda la historia del juego con la realidad", y apuntando además que "Una de las máximas para los diseñadores de ARG es que todos sus elementos sean hiperrealistas: que todo sea creíble" (Gálvez en Villalba, 2007, para. 3).

En 2008, Sean Stewart, uno de los responsables de la creación de *The Beast*, los define como historias fragmentadas, donde la historia (desarrollada en mezcla con el mundo

real) es más importante que la plataforma, que siempre será múltiple, para audiencias masivas y colectivas con la responsabilidad sobre la exploración y la progresión de la trama (Stewart, 2008).

En 2009, Christy Dena realiza su propia descripción de los ARG apoyándose en varios requisitos que han de cumplir para poder ser reconocidos como tal. Dena plantea varias condiciones como que los ARG usen una variedad de medios y espacios en la vida real, tengan un alto grado de narración y experiencia de juego, se jueguen en colaboración, principalmente a través de redes en línea, respondan a las actividades del jugador a través de la figura de los titiriteros o diseñadores del juego, creen una realidad alternativa donde nada se identifica como ficción (aunque, los jugadores elijan suspender su incredulidad para hacer efectiva esta consideración), y finalmente, sean reproducidos en tiempo real (Dena, 2008).

También en 2009, Steve E. Jones describe los ARG como un híbrido transmedia donde los jugadores interaccionan en un espacio que se solapa con el mundo real. En este espacio los objetos se codifican con las localizaciones geográficas y esto permite situaciones de interacción dinámicas e interactivas (Jones, 2009).

2.2 Acercamientos teóricos a los ARG. De 2010 a 2020

2.2.1 Mez Breez, J. James Bono, Carlos Scolari, Charles Palmer y Andy Petroski. Propuestas continuistas a partir de 2010

En 2010, Mez Breez y J. James Bono, de la International Game Developers Association's Alternate Reality Gaming Special Interest Group's (o IGDA ARG SIG) definen el género de forma continuista:

Alternate Reality Games (ARGs) tell stories through narrative elements that are distributed across various platforms. These game variables are carefully concealed from players until appropriate moments determined by the game designer(s). Game play involves players working collaboratively through email, phone/sms contact, real-time interactions and extensive online engagement. Players generally react to narrative cues that are projected across numerous forms of media. These include media technologies that are not traditionally associated with games that,

unlike ARGs, rely on a single platform for communication (eg console games). In doing so, ARGs make players step outside the restrictions of mono-genre game boundaries (Breez, Bono, 2010, para. 2)¹³.

En 2013, Carlos Scolari relata en su libro *Narrativas Transmedia* (Scolari, 2013) una suerte de resumen con todos los atributos relevantes descritos hasta el momento además de incidir de forma significativa en la atomización de la narrativa ARG, aquella que demanda una arqueología textual por parte de los participantes (Scolari, 2013).

En el año 2016, los investigadores Charles Palmer y Andy Petroski en su trabajo *Arg, Gamification for Performance* (Palmer, Petroski, 2016), definen el género en contraste con otras formas parecidas y sopesando sus semejanzas y diferencias con todos ellos: *e-learning*, *geocatching*, búsqueda del tesoro recreativa, rol en vivo, aprendizaje social, videojuegos. Además de esta consideración cabe destacar el añadido del concepto gamificación, añadiéndose al sumario de características ya relatadas por anteriores autores: el juego colaborativo, la narrativa eje, el despliegue en entornos reales, el misterio como constante temático que sirve también como arranque, el protagonismo del participante y su entidad como autor (interactividad), el factor performativo, el *timing* real, la inmersión y la estructura transmedia.

2.2.2 La tendencia rupturista de Jane McGonigal y la creación de nuevas formas híbridas

En la segunda década del 2000 y hasta la actualidad, descubrimos lo que parece un proceso de transformación paulatina del género. Esto se traduce, en primer lugar, en cambios de carácter metatextual, en el mayor número de referencias, artículos y críticas por parte de profesionales alejados del mundo de la academia, periodistas, publicitarios y perfiles menos especializados. En segundo lugar, se observa una progresiva

¹³ Traducción propia: Los juegos de realidad alternativa (ARG) cuentan historias a través de elementos narrativos que se distribuyen en varias plataformas. Estas variables del juego se ocultan cuidadosamente a los jugadores hasta los momentos apropiados determinados por los diseñadores del juego. El juego implica que los jugadores trabajen en colaboración a través de correo electrónico, contacto telefónico / sms, interacciones en tiempo real y un amplio compromiso en línea. Los jugadores generalmente reaccionan a las señales narrativas que se proyectan a través de numerosas formas mediáticas. Estas, incluyen tecnologías de medios que no están tradicionalmente asociadas con juegos que, a diferencia de los ARG, dependen de una única plataforma para la comunicación (por ejemplo, juegos de consola). Al hacerlo, los ARG hacen que los jugadores salgan de las restricciones de los límites de los juegos de un solo género.

descentralización del género o la proliferación de ARG fuera del ámbito anglosajón, cada cual con sus particularidades locales (en España, como dijimos, se desarrollan ARG desde el año 2007). También es patente una tendencia mayor a la hibridación y la aparición de subespecies nuevas como los *Permanent Alternate Reality Games* (PARG), añadidas al ya amplio abanico de especímenes, y finalmente los cambios se traducen en una tendencia al quebrantamiento de las convenciones regentes en las categorías clásicas y el crecimiento de un espíritu transgresivo (Bakioglu, 2017) que resignifica el género hasta el punto de plantearnos la duda de si podemos seguir hablando de ARG en el mismo sentido que se hacía veinte años atrás. A pesar de que todos estos cambios se producen de forma orgánica y debido a las nuevas praxis que traen los nuevos tiempos, creemos observar el punto de inflexión a partir del cual cambia de alguna forma el escenario, cuando en 2011, Jane McGonigal vertebró una nueva definición, esa que ya habíamos apuntado anteriormente, iniciando un camino separado del resto de sus colegas teóricos y diseñadores. En su libro, *Reality is Broken* (McGonigal, 2011) la autora define los ARG como “Juegos antiescapistas” (McGonigal, 2011, p.139) una perspectiva que incide en la idea del juego como instrumento para resolver problemas de la vida real y que apuntala en otra definición hecha algún tiempo después:

I make alternate reality games: games that are designed to improve real lives or solve real problems (...) Many of my games challenge players to tackle real-world problems at a planetary-scale: hunger, poverty, climate change, or global peace (...) Others are simply designed to make players happier in their everyday lives (...) And some have specific positive health impacts in mind: increasing physical activity, for example, or speeding up recovery from a concussion (McGonigal, 2020, sección Games para. 1)¹⁴.

Como vemos, la redefinición del ARG entronca con aquella diferencia terminológica entre *alternate* y *alternative* y sitúa al género alineado en la lógica de los *serious games* (Wilkinson, 2016) o incluso de la gamificación como una forma lúdica que superó los

¹⁴ Traducción propia: Hago juegos de realidad alternativa: juegos diseñados para mejorar vidas reales o resolver problemas reales (...) Muchos de mis juegos desafían a los jugadores a abordar problemas del mundo real a escala planetaria: hambre, pobreza, cambio climático o paz global (...) Otros simplemente están diseñados para hacer que los jugadores sean más felices en su día a día (...) Y algunos tienen impactos positivos específicos en términos de salud: aumentar la actividad física, por ejemplo, o acelerar recuperación de una conmoción cerebral.

ingredientes considerados hasta el momento como esenciales (estructura, narrativa, inmersión, interactividad) al objetivo final consistente en conseguir cambios en la vida de los jugadores gracias a la participación del juego (Bogost et al., 2010).

En otro sentido, Alice and Smith, empresa canadiense desarrolladora de experiencias ARG y los creadores de *The Black Watchmen* (2014) el primer PARG, firma otra de dichas definiciones alejadas del canon, en la cual suprime el carácter eventual del ARG convirtiéndolo en experiencias empaquetadas y rejugables:

A PARG (Permanent Alternate Reality Game), like *The Black Watchmen*, uses the real world as its game world, blurring the lines between fiction and reality, turning everyday interactions into game mechanics. During active seasons, the game is played on dedicated websites, social media, phone calls, text messages, and in real-world locations. We have created an interface that acts as a mission hub, while offering players various means to communicate with one another and advance the narrative of the game. The *Black Watchmen* storyline is an evolving, user-influenced experience. The game releases new content on a two-week release schedule during an active season, allowing player actions to directly impact the game. By simply playing the game, players have a visible impact on the direction of the game's development" (Alice and Smith, 2014, sección Gameplay)¹⁵.

Así como lo hace en 2019, El Cañonazo Transmedia, empresa española especialista en contenidos transmedia y los creadores de *La Garduña Existe* (El Cañonazo Transmedia, 2019), ARG diseñado para la promoción de la segunda temporada de la serie española *La Peste* (Alberto Rodríguez y Rafael Cobos, 2019), definiendo los ARG como "Juegos basados en experiencias inmersivas que utilizan el mundo real como escenario" (Torrebejano, 2019, para. 3), en una línea muy cercana a otros juegos como los *escape*

¹⁵ Traducción propia: Un PARG (juego de realidad alternativa permanente), como *The Black Watchmen*, utiliza el mundo real como su mundo de juego, desdibujando las líneas entre ficción y realidad, convirtiendo las interacciones cotidianas en mecánicas de juego. Durante las temporadas activas, el juego se juega en sitios web dedicados, redes sociales, llamadas telefónicas, mensajes de texto y en ubicaciones del mundo real. Hemos creado una interfaz que actúa como un centro de misión, al tiempo que ofrece a los jugadores diversos medios para comunicarse entre sí y avanzar en la narrativa del juego. La historia de *Black Watchmen* es una experiencia evolutiva influenciada por el usuario. El juego lanza contenido nuevo en un calendario de lanzamiento de dos semanas durante una temporada activa, lo que permite que las acciones de los jugadores afecten directamente el juego. Simplemente jugando el juego, los jugadores tienen un impacto visible en la dirección del desarrollo del juego.

rooms o los *real survival horror games*, donde más que narrativa lo que tendemos a encontrar es un tema, un *look and feel*¹⁶ facilitador de la inmersión.

Tan solo el oráculo conoce la
resuestas, astutamente, tengo su
correo. Escribanle y díganle que les
diga la letra que están buscando y no
se olviden de poner en el asunto
“David Ruiz-García”:

¹⁶ Expresión en inglés que se refiere al estilo, al tono que superficialmente ambienta por ejemplo en un juego, sin necesidad de articular una narrativa en profundidad.

**HACIA UN ECOSISTEMA
DE JUEGOS DE
REALIDAD
ALTERNATIVA**

3

3.1 Construcción de un marco de categorías básicas

Regresamos al punto de inicio tras la comprobación efectiva de que los Juegos de Realidad Alternativa, ya en su génesis y como intuíamos, se muestran como un conjunto fenomenológico de varias facetas en vez de como una única e incuestionable verdad. Prueba de ello nos parece la recurrente tendencia de algunos autores por taxonomizarlos y así valorar la multiplicidad de características diferentes, pero también el cariz mismo de las definiciones de los demás investigadores, de las más divergentes a las más integradoras, que parecen ir en muchos casos de la mano de la aparición de nuevos tipos¹⁷ y que además en muchos casos muestran su disparidad poniendo de relieve una u otra pieza vertebral del dispositivo¹⁸.

Lo primero que hicimos fue preguntarnos qué son en esencia los Juegos de Realidad Alternativa y las teorías precedentes nos arrojaron un conjunto indefinido de fenómenos, eso sí, con puntos vertebrales en común, es decir, como planteábamos, comenzamos buscando un individuo y encontramos un ecosistema. Ecosistema, esa es la palabra clave para nosotros, el sistema biológico donde habita la comunidad. Ahora debemos analizar por nosotros mismos y en profundidad qué caracteriza a la población de ese ecosistema, cómo se articula la casuística ARG y qué define a sus especímenes, partiendo de la definición de un nuevo estatus general.

Pero ¿en qué basaremos dicho estatus?, ¿cuáles son las coordenadas que de manera general localizan a los Juegos de Realidad Alternativa y los hacen ser lo que son (o lo que pueden llegar a ser)? Y más allá, ¿de qué proposición general partimos para la posterior tarea analítica singular?, ¿qué le vamos a preguntar a cada caso particular en la futura entrevista individual si queremos conocer su naturaleza, su motivación, sus objetivos o sus mecánicas?

¹⁷ Hay que recordar que no todos los tipos de ARG nacen a la vez. Si en 2001 nacen aquellos que Askwith denomina publicitarios, el año siguiente podría considerarse que nacen los que Barlow considera de base. Los ARG con motivación comercial no nacen hasta que se pone en marcha el ARG Majestic, mientras los ARG de intención seria o crítica tardan más en aparecer.

¹⁸ Es notorio que para cada autor los ARG son una cosa distinta o más bien son definidos por una cosa distinta.

Las respuestas las hallamos en ese espacio convergente que aparece transversal a cualquier acercamiento teórico analizado y que dibuja una serie de extremidades primordiales, de vectores que se repiten y que parecen sustentar desde sus cimientos el género. Estos son:

- **El vector lúdico.** *Los Juegos de Realidad Alternativa son juegos y además pueden mostrarse como juegos colectivos.* Todos los investigadores parecen determinar que los ARG son juegos y algunos de ellos consideran su dimensión lúdica como el ingrediente fundamental para entenderlos. Sin olvidar el resto de ingredientes, el reto lúdico se posiciona en las definiciones siempre como algo relevante y para algunos como la base y el elemento más esencial de los Juegos de Realidad Alternativa. Además, muchos de los autores consultados encuentran en el espíritu cooperativo del juego, en cómo trabajan unidos los jugadores para superar los retos propuestos, otra señal de identidad incontestable en el dispositivo.
- **El vector interactivo.** *Los Juegos de Realidad Alternativa son producciones creadas al alimón entre desarrolladores y usuarios.* Conectando con la dimensión lúdica, la mayoría de definiciones consideran los ARG como dispositivos interactivos en los que el jugador, además, tiene un papel de coautoría. A esto último se le da más o menos énfasis según el investigador lo que no quita para que el componente interactivo, tome la apariencia que tome, siempre resulte relevante para la caracterización del dispositivo.
- **El vector inmersivo.** *Los Juegos de Realidad Alternativa no son juegos, son realidad.* La definición de los ARG como juegos inmersivos se basa fundamentalmente en la negación de su estatuto lúdico y en su camuflaje en el mundo real como si fueran parte propia de este. La utilización del mundo real como pieza de juego supone una de las grandes dimensiones en el mundo ARG, aunque la mayoría de los teóricos apuestan por verlo de la misma forma ¹⁹. Cabe decir que el carácter inmersivo resulta una de las piezas definitorias más

¹⁹ Jane McGonigal es la protagonista principal de las mencionadas dimensiones.

importantes y consensuadas por parte de todo el que los estudia: para muchos los Juegos de Realidad Alternativa son como son por cómo plantean la inmersión.

- **El vector narrativo y transmedia.** *Los Juegos de Realidad Alternativa no son juegos porque son historias.* Con la misma importancia que el anterior vector, el componente narrativo en los ARG es tratado por casi todos como aquel que en mayor grado define al dispositivo en contraste con otras formas aledañas. A tanto llega la valoración de esta extremidad que muchas veces se discute sobre si los Juegos de Realidad Alternativa son más juegos narrativos o narrativas ludificadas. También cabe poner de relieve la naturaleza transmedia de los ARG como dispositivos narrativos que utilizan diferentes medios para corporizarse y que de acuerdo con su etiqueta buscan la expansión a través de mecanismos de participación activa de los usuarios.

Como se podrá imaginar, partimos de la idea de que todos los casos presentan en un grado u otro los cuatro/cinco pilares básicos, lo que delimitaría de forma más nítida las fronteras de lo que es un ARG y lo que no lo es. Así, planteamos los primeros resultados extraídos del análisis: un marco estructural y de análisis que de alguna forma establece las fronteras del vasto dominio de los Juegos de Realidad Alternativa.

Figura 7

Los vectores principales de los ARG



Nota. Gráfico con los vectores principales que sustentan los Juegos de Realidad Alternativa.

3.2 Definición de conceptos oriundos del universo ARG

Además de los anteriores ítems fundamentales compartidos por todos y medidos, eso sí, de diferente manera, también nos parece relevante reseñar una serie de conceptos oriundos del universo ARG, también presentes de una u otra forma en toda la literatura revisada.

- ***Puppetmaster* o titiritero.** Los directores del juego. Los creadores, escritores y desarrolladores que plantean las líneas maestras, escriben la historia y diseñan los elementos de juego, mecánicas, puzzles y subtramas, modificándolos si es necesario en función de las interacciones de los jugadores. Los titiriteros ejercen un rol combinado de adversario y ayudante, de creador y en algunas ocasiones, de intérprete de sus propias creaciones. El titiritero representaría un modo de producción (Hook, 2017).
- ***Rabbit hole*, *trailhead* o agujero de conejo.** Son los puntos de entrada al juego. Evocando la madriguera del conejo de *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll (1865), los *rabbit holes* son puertas al universo diegético, llamadas al juego o en terminología de marketing, *calls to action* (CTA). Pueden ser

conocidas por los jugadores o pueden estar camuflados en la vida del jugador, en una especie de anomalía que sucede en la rutina del jugador y que igualmente los lleva al *gameworld*, siendo este, como ya se apuntó, el mundo real (Jones, 2008).

- ***The curtain o la cortina.*** La cortina se define por el espacio que separa a los jugadores de los titiriteros, una metáfora de la distancia entre lo diegético y lo real, una intersección, un umbral que enfrenta inevitablemente a los dos entes en juego y representa el contrato social hecho por ambos. Para Hook, la cortina representaría un marco conceptual (2017).
- ***TINAG.*** Acrónimo de *This is not a Game*. Lema en el que cristaliza la negación de su propio estatuto lúdico y que sienta las bases del sistema mecánico y de reglas de los ARG, fundando la estética que rige una gran parte de los Juegos de Realidad Alternativa. Podría considerarse que el TINAG separa conceptualmente los ARG del resto de experiencias lúdicas, abiertamente autoreconocidas como juegos y conocidas por los jugadores como tal.

3.3 Próximos pasos en la delimitación del ecosistema

En los próximos capítulos queremos analizar cada uno de los vectores fundamentales sintetizados de los ARG para averiguar si, primero, son ajustables al cien por cien al dispositivo, después, cómo operan, cuáles son sus especificidades y finalmente y en base a esto, dibujar una horquilla con cada ítem relevante midiendo su peso y presencia. Queremos saber cómo de importante es cada extremidad en la fórmula final, qué cuota representa frente a los otros pilares básicos y qué nivel de transgresión presenta para, tras definir el nuevo concepto, Experiencias de Realidad Alternativa o ARP, poder dar cobertura a un caso que sea muy lúdico pero muy poco narrativo, alejado de la estética TINAG, pero donde el jugador tiene un gran protagonismo creativo, incluso llevando las riendas del argumento por tramos. Es por tanto nuestro cometido por un lado atender al cómo opera el ingrediente y por otro, desgranar su graduación, tomar la temperatura o si se quiere descifrar cuánto pesa en la elaboración final, no tan solo con voluntad analítica de lo que fue el género sino, como dijimos, poniendo peso en el presente con la emocionante idea de servir a futuros creadores.

El procedimiento que seguiremos a partir de ahora será analizar primero el vector lúdico para conocer si efectivamente el ARG es un juego o como reza su propia consigna *This is not a game* (dando lugar a su particular mutación) conociendo en profundidad qué se entiende por juego, descubriendo sus ingredientes básicos y viendo cómo se pueden aplicar al género en cuestión, para finalmente analizar a sus jugadores y conseguir clasificarlos. Los ingredientes que pondremos a posteriori al servicio del modelo de análisis tendrán que ver con ítems clásicos como la existencia de reglas y de objetivos, las mecánicas, la clasificación más o menos premeditada de jugadores, etc.

Con respecto al segundo vector, analizaremos el significado mismo de interactividad para descubrir la forma en que afecta a los Juegos de Realidad Alternativa. También exploraremos la pugna que parece subyacer al concepto, el conflicto narratología contra ludología, para después hacer un recorrido histórico por diferentes manifestaciones interactivas con posibles parentescos con los ARG. Finalmente ahondaremos en la idea de coautoría o cocreación. Los ingredientes que extraeremos de aquí tendrán que ver fundamentalmente con esta naturaleza de coescritura, además de con la medida mayor o menor de narrativa y componente lúdico o incluso su carácter tecnológico.

En el tercer vector, nos preguntaremos primero qué se entiende por inmersión y desgranaremos todas sus implicaciones, siempre con la mirada puesta en cómo los Juegos de Realidad Alternativa se relacionan con el mundo real (y su grado de camuflaje). Tras un nuevo recorrido histórico por diferentes formas antepasadas del género que presentan un grado u otro de inmersión, nos dispondremos a analizar si el concepto es ajustable al género o, en todo caso, a estudiar nuevos conceptos que pudieran encontrar mejor acomodamiento. Los ingredientes susceptibles en esta área tendrán que ver con el grado de inmersión y con cómo es la dialéctica entre ARG y realidad.

Finalmente, ya en el último vector, analizaremos el componente transmedia y cómo los elementos clásicos de la narrativa se muestran en el dispositivo, dibujando de nuevo una graduación entre ARG más o menos narrativos o más o menos transmedia en función de los ingredientes que podamos extraer del análisis.

**DESENTRAÑANDO
LOS
JUEGOS DE REALIDAD
ALTERNATIVA**

4

4.1 Vector Lúdico

4.2 Vector Interactivo

4.3 Vector Inmersivo

4.4 Vector Narrativo/Transmedia

4.1 El elemento lúdico en los Juegos de Realidad Alternativa: el juego que se niega

4.1.1 Los ARG son juegos

Comenzamos declarando que los Juegos de Realidad Alternativa parecen caminar sujetados por el peculiar sustento de una aporía. Nada más y nada menos que una paradoja que niega su propia naturaleza mientras la sintetiza en su forma nominal. Y así, los ARG resulta que no son juegos, o que pretenden no ser juegos o quizás que solo son juegos si se descubre que lo son... como dijimos, el entuerto como forma de vida. Pero siempre hay salida y acero para deshacer los enredos conceptuales y nada mejor que llamar en causa al ludólogo Espen Aarseth y su binomio aporía-epifanía para hallar un desenlace satisfactorio. En 1997, Aarseth planteaba en su libro *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature* (Aarseth, 1997) que la dialéctica entre las aporías, entendidas como obstáculos y las epifanías, entendidas como combinación de acciones para obtener soluciones, eran la estructura básica de cualquier arte ergódico, entre ellos, los juegos. Partiendo de esta reflexión, podríamos entender nuestra aporía de la misma forma que Aarseth las entiende, como un obstáculo en busca de solución, lo que nos abocaría a encontrar una epifanía peculiar que deshiciera el enredo.

Ni por un minuto vamos a ocultar nuestro posicionamiento: creemos que existen razones de sobra para afirmar que los Juegos de Realidad Alternativa son artefactos lúdicos, juegos. Lo venimos apuntando con anterioridad y lo confirmamos al supeditarlos a los parámetros usados por la ludología con motivo del análisis de estructuras de carácter ergódico/lúdicas. Los ARG son juegos, misión cumplida. Obviamente no es esta la cruenta discusión que hemos venido a satisfacer. A nuestro juicio, la explicación de nuestra aporía deviene mucho más del cómo que del qué, o, dicho de otra forma, la discusión más fértil no es si los Juegos de Realidad Alternativa son juegos o no, sino más bien cómo lo son, cuáles son sus rasgos particulares y de qué manera manifiestan su carácter lúdico. Es ahí donde creemos poder encontrar una solución que funcione como línea de meta alcanzable tras varias etapas preliminares, primero de escrutinio sobre el carácter ontológico del juego y de lectura sobre cómo los ARG se alinean indefectiblemente bajo su gerencia, y posteriormente de observación sobre los pormenores del conflicto identitario del ARG del cual ya podemos apuntar que tiene su génesis en el careo del concepto juego con otros dos aparentemente opuestos en cierto

sentido: el concepto realidad y el concepto narrativa. En dichas dialécticas localizaremos la acción motora de dos conceptos vitales dentro del organismo ARG, la inmersión y la interactividad, los cuales nos servirán como posteriores herramientas quirúrgicas para seguir diseccionando la anatomía del dispositivo. De esta forma, la primera y fundamental extremidad que nos disponemos a analizar, el componente lúdico nos dará datos suficientes para abordar extremidades posteriores y nos hará conocer cómo los elementos canónicos del juego funcionan en los ARG añadiendo también ítems analizables para la casuística posterior.

4.1.2 Pero ¿qué es un juego?

No es nuestra intención aquí ocuparnos con excesiva profundidad de un objeto de estudio que lleva congregando a teóricos e investigadores durante décadas en infinidad de trabajos monográficos y desde un sinnúmero de perspectivas, condición que, como apuntaba Caillois, desde siempre ha embarrado en cierto sentido su análisis e investigación especializada:

Son tan heterogéneos los elementos que cada vez se estudian con el nombre de juegos que se ve uno llevado a suponer que la palabra juego tal vez sea un simple señuelo que, por su generalidad engañosa, mantiene ilusiones tenaces sobre el parentesco supuesto de conductas dispares. (Caillois, 1986, p.267)

Lo que sí creemos necesario es una firme argumentación motivada por nuestra también firme declaración repetida de que los ARG son juegos y basada en un somero, aunque, esperemos, nutritivo análisis. Empecemos por conocer la definición de juego en base a sus características fundamentales y sus posibles clasificaciones, empresa que como relata Caillois es tomada inicialmente a finales del siglo XIX por autores como Schiller o Groos. El primero subraya en la décimo quinta de sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* escritas en 1862, la naturaleza libre y espontánea de la actividad lúdica además de su condición de ejercicio sin retribución directa ni satisfacción de necesidades inmediatas (Schiller, 2016). El segundo reflexiona acerca del juego en el mundo animal primero en su *Die Spiele der Tiere*, (1896) y posteriormente del juego en el plano humano en su *Die Spiele der Menschen* (1889) e insiste en la idea de libertad y gratuidad del juego, apuntalando su condición de empresa pura y ajena a las presiones del mundo (Caillois,

1986) y con un carácter funcional: una suerte de entrenamiento del joven para la vida adulta (apreciación hecha sobre todo a partir de sus estudios del juego en animales). Caillois menciona la clasificación de Groos con su particular sesgo zoológico:

A) del aparato sensorial, (experimentación del tacto, de la temperatura, del gusto, del olfato, del oído, de los colores, de las formas, de los movimientos, etc.); b) del aparato motor (tanteo, destrucción y análisis, construcción y síntesis, juegos de paciencia, lanzamiento simple, lanzamiento para golpear o empujar, impulso para hacer rodar, girar o resbalar, lanzar hacia un blanco, atrapar objetos en movimiento); c) de la inteligencia, del sentimiento y de la voluntad (juegos de reconocimiento, de la memoria, de la imaginación, de la atención, de la razón, de la sorpresa, del miedo etc.) (Caillois, 1986, p.271).

Aunque, sin duda, el trabajo considerado generalmente como capital en el nacimiento de los llamados *game studies* es el *Homo Ludens* de Johan Huizinga, publicado en 1938 y en el cual aparecen los conceptos y las características fundamentales que les servirán a los investigadores posteriores como capa base para sus propios estudios. Huizinga define los juegos de esta manera:

El Juego es una actuación u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma, y va acompañada de sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo, que en la vida corriente (Huizinga, 2007, pp.45,46).

Para Huizinga todos los juegos tienen una serie de características comunes:

- Como en Groos o Schiller, son una actividad libre y elegida, entendiendo la libertad en un amplio sentido:

Que no afecta para nada el problema del determinismo. Se dirá: tal libertad no existe en el animal joven ni en el niño; tienen que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. Pero al introducir el concepto instinto no hacemos sino parapetarnos tras un x, y si colocamos tras ella

la supuesta utilidad del juego, cometemos una petición de principio. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en eso consiste precisamente su libertad (Huizinga, 2007, p.20).

Al hilo de las palabras de Huizinga, recordamos la consideración que hace Arrojo sobre los juegos, entendiéndolos al igual que la comunicación como algo inherente al ser humano (Arrojo, 2013) y lo contrastamos con el planteamiento instrumentalista de algunos sociólogos y educadores que sostienen que se juega esencialmente para aprender, aunque sea de manera inconsciente (Crawford, 1982).

- Se desarrollan en un plano diferente a la realidad, en sus propias palabras, “El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia” (Huizinga, 2007, p.21). Una esfera donde lo serio y lo bromista muestran una oscilación constante codificada en un sentimiento de ensimismamiento dentro del juego, “Cualquier juego puede absorber por completo en cualquier momento al jugador. La oposición en broma y en serio oscila constantemente. (...) El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego” (Huizinga, 2007, p.21). Eso sí, planteando que compadecer aquella esfera diferenciada donde se desarrolla lo lúdico con el dominio de lo no serio sería un error puesto que el juego “Puede ser muy bien algo serio” (Huizinga, 2007, p.17), algo que el autor se encarga de demostrar analizando las conexiones del juego con órdenes de la vida tenidos en muy grave consideración, lo sagrado, lo estético, etc.
- Tienen un carácter desinteresado, fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos de la vida ordinaria, resultando una suerte de “Intermezzo que adorna la vida y la completa” (Huizinga, 2007, p.22) y un ejemplo de lo que McGonigal denominaría *actividad autotélica* (McGonigal, 2011) o actividad con satisfacción intrínseca.
- Tienen límites espaciotemporales y por tanto alumbran la existencia de un *círculo mágico* (Huizinga, 2007) esa coordenada espaciotemporal donde se desarrolla el juego, y que según el autor presenta multiplicidad de formas:

El estadio, la mesa de juego, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas (Huizinga, 2007, p.23).

- Son regidos por un sistema de reglas conocidas y aceptadas por los jugadores, un contrato vinculante dedicado a establecer un orden propio, sirviendo además para vehicular la tensión, la incertidumbre y el azar hacia una resolución satisfactoria.
- Tienden a generar vínculos duraderos entre los jugadores, llevados estos por un sentimiento común y compartido de hallarse en la excepción como en una especie de *fratria* o hermandad.

Al calor de las investigaciones de Huizinga y del auge de los estudios centrados en los juegos y su valor social y cultural, algunos años más tarde surgen nuevos estudios multidisciplinares entre los cuales destacan los trabajos, en este caso desde una perspectiva matemática y de cálculo de probabilidades, de Von Neumann y Morgenstern con su obra *Theory of Games and Economic Behaviour* en 1944. Desde una perspectiva psicopedagógica cabe también subrayar a Jean Chateau que en *L'enfant et le jeu*, obra de 1950, clasifica los juegos y repasa en las épocas de surgimiento y desarrollo de cada uno de ellos, contestando la tesis de Groos cuando plantea que el joven cuando juega no se entrena para una tarea definida, sino que adquiere competencias generales de manera natural por el ejercicio propio (Chateau, 1967). Este desarrollo de aptitudes no se da sin embargo en los juegos de azar, tipo de juegos inexistente en la clasificación del autor de manera incomprensible, según Caillois (1986). A pesar de sus posibles carencias, la clasificación de Chateau en juegos no reglamentados y reglamentados, y dentro de estos, aquellos figurativos (imitación e ilusión), objetivos (construcción y trabajo), y abstractos (de regla arbitraria, de proeza, y de competencia) nos parece del todo relevante.

En 1967, el ya mencionado investigador, sociólogo y crítico literario Roger Caillois publica otro de los trabajos de investigación sobre los juegos más importantes y reconocidos generalmente, *Los Juegos y los Hombres* (Caillois, 1986) un riguroso estudio en el que el autor, en alusión constante al trabajo de Huizinga, pretende suplir lo que a su juicio falta en aquel, una clasificación rigurosa de juegos en su más amplio espectro, “Huizinga (...), aunque descubre el juego allí donde nadie se había atrevido a reconocer

su presencia o su influencia, descuida deliberadamente la descripción y clasificación de los propios juegos” (Caillois, 1986, p.27), previo paso por su caracterización esencial como actividad de nuevo libre, “A la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre” (Caillois, 1986, p.37), separada e improductiva, “Circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado (...) por no crear bienes ni riqueza ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie” (Caillois, 1986, p.37), incierta, y ficticia:

Cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano (...) Sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación (...) Acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o franca irrealidad (Caillois, 1986, pp. 37,38).

Pero más allá de dicha retahíla de características generales, Caillois entiende que solo en un esfuerzo clasificador se es capaz de entender el fenómeno en su totalidad, “No tiene sentido enfrentar los juegos de naipes a los juegos de habilidad, como tampoco oponer los juegos de sociedad a los juegos de estadio” (Caillois, 1986, p.39). Y así, el autor realiza dos clasificaciones, una primaria en la que sitúa los juegos entre dos polos opuestos, *ludus* y *paidia*, y otra en la que dibuja un cuadrante en el cual encajarían por necesidad todos ellos, *agón*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, cada uno de ellos dominados por un principio original, a saber, la competencia, el azar, el simulacro y el vértigo, respectivamente. Sobre la oposición de los extremos, el autor comenta:

En uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de *paidia*. En el extremo opuesto, esa exuberancia (...) es disciplinada por una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios (...) A este segundo componente lo llamo *ludus* (Caillois, 1986, pp.41,42).

La posterior clasificación en cuatro grupos engloba por un lado los juegos de competición en el denominado *agón*:

Todo un grupo de juegos aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas

se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor (Caillois, 1986, p.43).

El segundo grupo sería el de los juegos de azar, el grupo del *alea*, allí donde el ser humano se muestra víctima de la fortuna, arrojado a sus antojos. En el tercer grupo, denominado *mimicry*, “El sujeto olvida, disfraz, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra” (Caillois, 1986, p.52). Finalmente nos encontraríamos con el grupo llamado *ilinx*, basados en “Buscar el vértigo, intentando destruir la estabilidad de la percepción y de influir en la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso” (Caillois, 1986, p.58).

Los estudios de juegos, desarrollados y multiplicados a lo largo del siglo, continuaron casi siempre tomando como referencia los mismos conceptos que de una u otra forma se repetían, como en el caso de aquellas aportaciones realizadas por el filósofo Bernard Suits donde reseña los conceptos objetivo de juego, obstáculos y reglas de juego, primero en 1967 en su *What is a Game?*, “To play a game is to engage in activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules (...) and where such rules are accepted just because they make possible such activity” (Suits, 1967, p.148)²⁰ y posteriormente en su obra de 1978, *The Grasshoper: Games, Life and Utopia* (Suits, 2005) en la que sucintamente define jugar un juego como “Un esfuerzo voluntario por superar obstáculos innecesarios” (Suits, 2005, p.159). O el concepto de mecánica y la importancia de su implementación bien medida encontrada en la definición que algunos años más tarde, en 1993, realiza el ludólogo Jesper Juul en su obra *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*:

A (classic) game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome,

²⁰ Traducción propia: Jugar un juego es participar en actividades dirigidas a lograr un estado de cosas específico, usando solo los medios permitidos por las reglas (...), y donde tales reglas son aceptadas solo porque hacen posible tal actividad.

and the consequences of the activity are optional and negotiable ²¹ (Juul, 2003, sección A new definition: 6 game features, para. 2).

Finalmente, nos parece pertinente analizar la descripción de características básicas que hace la ya mencionada diseñadora de ARG Jane McGonigal, que además de ofrecer una visión propia de esas extremidades que sostienen el artefacto lúdico, introduce un análisis de casos concretos y la medida/estructura de aquellas, en pos de alumbrar la gran casuística en la que nos encontramos, “When you strip away the genre differences and the technological complexities, all games share four defining traits: a goal, rules, a feedback system, and voluntary participation” (McGonigal, 2011, p.21) ²². Condiciones, características o pilares que sostienen los juegos según McGonigal:

- Un objetivo, aquello que da sentido a la participación, es decir, un resultado específico que los jugadores procurarán conseguir; aquello en medio de lo cual se despliegan una variedad de obstáculos, quizás innecesarios como decía Suits pero desde luego retadores o también los proveedores de una diversión dura (Palmer, Petroski, 2016), de un estrés positivo o *eustres* y consecuente sentimiento de orgullo ante la victoria o *fiero* (McGonigal, 2011).
- Un sistema de reglas que empuja hacia el desenlace es el responsable de desatar la creatividad y fomenta el pensamiento estratégico, pero también imponen limitaciones a los jugadores.
- Un sistema de retroalimentación que les dice a los jugadores cómo de cerca están de conseguir el objetivo. Puntos, niveles, barra de progreso, activos que, a modo de piezas propias del juego, marcadores de trama o metacomunicaciones (McGonigal, 2003) forman parte de una interfaz simbólica (Szulborski, 2005), o heurística de juego (Dena, 2008) que tiende a estar definida y que llevan implícitas

²¹ Traducción propia: Un juego es un sistema formal basado en reglas con una variable y resultado cuantificable, donde diferentes resultados son asignados a diferentes valores, el jugador ejerce un esfuerzo para influir en el resultado, el jugador se siente apegado al resultado, y las consecuencias de la actividad son opcionales y negociables.

²² Traducción propia: Cuando eliminas las diferencias de género y las complejidades tecnológicas, todos los juegos comparten cuatro rasgos definitorios: un objetivo, unas reglas, un sistema de retroalimentación y participación voluntaria.

lo que Gregory Bateson llama *metacomunicaciones*, unidades necesarias que además de cumplir su propósito en la mecánica, llevan implícito el mensaje de que la actividad que se está jugando es un juego (Bateson, 2002).

- La participación voluntaria. La libertad que menciona Huizinga y que en ningún caso debería transformarse en obligatoriedad por suponer una acción contraintuitiva (Palmer, Petroski, 2016).

La medida de cada elemento en la ecuación por parte de la autora responde preguntas que a buen seguro son planteadas: ¿hay siempre un objetivo definido?, ¿existe un orden secuencial inmutable?, ¿son iguales los juegos digitales a los juegos en la era predigital? McGonigal responde a la primera pregunta invocando al filósofo James P. Carse con su división en juegos finitos e infinitos, los primeros en los que el objetivo de victoria supone la razón de juego y los segundos en los que es el jugar por jugar, la satisfacción intrínseca y por tanto es el sistema de retroalimentación lo que impulsa al jugador, (McGonigal, 2011), cuyo ejemplo predilecto podría ser el *Tetris* (Alekséi Pázhitnov, 1984). La segunda y tercera pregunta podrían encontrar sendas respuestas en la tendencia a la dislocación de la estructura tradicional *primero reglas, después objetivo*, siendo sustituida sobre todo a raíz de la imposición del mundo digital por un *espacio por explorar* o un *aprender sobre la marcha*, donde rara vez se conoce el cómo antes que el qué y este aprendizaje tras conocer el objetivo resulta el primero de los retos lúdicos a los que el jugador se enfrenta (McGonigal, 2011).

Pero ¿qué ocurre cuando *a priori* no se encuentran reglas ni objetivo?, ¿o cuando la voluntad de jugar se topa con la duda de si se está jugando y entonces lo que queda es algo tan grueso y relativo como la libertad de vivir?, ¿qué hay del círculo mágico claramente delimitado si no se halla fácilmente?, ¿y de los marcadores, la interfaz y el sistema de retroalimentación o progresión? Entonces nos hallamos ante un tipo de juego que se niega a sí mismo pero que no por ello deja de ser un juego, lo que McGonigal denomina *juego ambiguo* y otros autores en sentidos análogos, *juego ubicuo* (Piñeiro-Otero, Costa-Sánchez, 2015) o incluso *pervasive game* (Montola, Wearn, 2006)²³.

²³ Traducido como juego penetrante, juego dominante o incluso juego pervasivo (Gallastegui, 2018).

4.1.3 Los ARG como juegos normativos

Si tras nuestra declaración inicial hemos definido y delimitado qué se puede considerar juego, es hora de reflexionar sobre si los ARG cumplen las especificaciones para, como dijimos, ser considerados miembro de pleno derecho de la familia, siendo conscientes, eso sí, del carácter absolutamente particular que destila su heráldica. Punto por punto iremos considerando las características de lo que hemos visto catalogar como juego normativo para después analizar su afiliación con el género que nos ocupa.

4.1.3.1 El objetivo

¿Podemos encontrarlo claramente en los ARG? Nuestra respuesta es taxativa: no solo podemos encontrar un objetivo claro, sino que podemos encontrar varios. Nos referimos en primer lugar al que podríamos denominar *objetivo intrínseco* u *objetivo lúdico*, el referido al que tiene el jugador dentro del juego, y en segundo lugar a otra clase de objetivo que podríamos denominar *extrínseco* o *paralúdico*, el referido al que tienen los *puppetmasters* o las empresas que les encargan a estos el diseño de los Juegos de Realidad Alternativa en cuestión, condicionando, además, tanto a la trama como al objetivo lúdico propio. A continuación, propondremos algunos ejemplos de objetivos lúdicos frente a objetivos paralúdicos observables en distintos tipos de ARG.

Tabla 3

Objetivos paralúdicos y objetivos lúdicos

	Objetivos Paralúdicos o Extrínsecos	Objetivos Lúdicos o Intrínsecos
GRUPO 1	Uno de los grupos más abundantes y notorios de ARG observados en la revisión bibliográfica es aquel cuyo principal objetivo paralúdico es el juego por el juego. Además de este común objetivo, en este tipo de juego, también se detectan objetivos paralúdicos secundarios, referidos estos, por ejemplo, al estatus o carrera profesional de los <i>puppetmasters</i> . Este hipotético diseñador o grupo de diseñadores podrían crear su ARG de base para nutrir su currículo, llamar la atención de la industria, o simplemente	En estos ARG, los objetivos lúdicos son dependientes de la trama creada por los <i>puppetmasters</i> que, normalmente, no tienen injerencias externas y pueden complejizar los retos hasta el nivel que decidan.

	hacerse un nombre con intención de conseguir mayor número de jugadores en próximas producciones.	
GRUPO 2	En ARG observados que tienen una intención promocional, los objetivos paralúdicos coinciden con los objetivos de marketing y con las necesidades que tiene la marca en cuestión que pone en marcha el ARG: reposicionamiento, <i>branding</i> , salida de un nuevo producto, fidelización del consumidor etc.	En este tipo de ARG, los objetivos lúdicos son dependientes no sólo de la trama particular de cada ARG sino muy especialmente de los objetivos paralúdicos que son los que en último término condicionarán la propia trama. Existe, pues, una influencia capital de los clientes sobre el ARG de este tipo, entendiéndose aquellos no por los jugadores sino por los departamentos de marketing y comunicación de las empresas que encargan los ARG a los <i>puppetmasters</i> como parte de una campaña de publicidad más grande.
GRUPO 3	Algunos ARG de corte individual y comercial presentan objetivos paralúdicos que tienen que ver con la venta al público general de la experiencia ARG. Siendo este el motor principal, existe una clara influencia en las tramas posibles y en los objetivos lúdicos presentados en cada ARG comercial particular, prediciendo la elaboración de unas tramas fácilmente seguíbles y con un buen equilibrio y calibrado de su dificultad para llegar al máximo público posible.	Los objetivos lúdicos de este tipo de ARG tienden a estar condicionados por los objetivos paralúdicos, siguiendo aquella consigna de construir los juegos a gusto del consumidor/jugador, aquel que ha pagado por la experiencia.
GRUPO 4	En ARG observados de corte didáctico o serio, los objetivos paralúdicos tienen que ver con la sensibilización, capacitación o pensamiento crítico en los jugadores, por tanto, también existirá una influencia en la trama del ARG en cuestión y en sus objetivos lúdicos.	Los objetivos lúdicos en los ARG con una motivación seria o transformadora son dependientes de la trama en particular y también de los objetivos paralúdicos que condicionarán de nuevo esta.

Nota. Tabla de objetivos paralúdicos y lúdicos en diferentes tipos de ARG.

Nos parece pertinente ejemplificar lo anteriormente expuesto con dos casos concretos donde podemos observar cómo se plantean los objetivos en el universo ARG, el caso de *Conspiracy for Good* (Tim Kring, 2010) y el caso de *The Art of the H3ist* (Campfire, 2005).

Empecemos por *Conspiracy for Good*, un ARG notorio que en 2010 se desarrolló con una sinopsis muy clara: una oscura corporación transnacional pretendía destruir una escuela en Zambia para construir un oleoducto (Arrojo, 2013). A partir de esta premisa,

se desarrollaba la trama que tenía un objetivo lúdico también bastante claro, evitar que la malvada corporación llevara a cabo sus planes ayudando a Nadirah, miembro clave de la organización *Conspiracy for Good* destinada a hacer efectivo el boicot a través de una serie de retos secuenciales que durante meses tuvieron en vilo a los jugadores (Andersen, 2010). Este era el objetivo lúdico, pero ¿cuál era el objetivo paralúdico? En el caso de *Conspiracy for Good* y como bien reflexiona Arrojo, los objetivos eran “Entretenimiento, promover causas sociales, y buscar resultados comerciales o de mercado” (Arrojo, 2013, p.17). Y es que *Conspiracy for Good* pasaba a primera vista por ser un ARG con un objetivo paralúdico transformador, serio y crítico, aunque rápidamente se revelaba como un Juego de Realidad Alternativa con un objetivo paralúdico promocional en el momento en que el jugador se daba cuenta de que para ayudar a la protagonista debía usar una nueva tecnología de posicionamiento de la marca Nokia. Esta ambigüedad de objetivos paralúdicos supuso una cierta disonancia en los jugadores que vivieron la experiencia y, sin duda, abrió un debate sobre los límites morales de camuflar unos intereses económicos en forma de supuesta acción social (Hunter, 2015; Stenros et al., 2011).

El segundo ejemplo es *The Art of the H3ist*, ARG desarrollado en 2005 con un argumento bien definido:

Art of the H3ist relates the story of a group of art thieves planning the theft of several famous paintings from the Uffizi Gallery in Florence, Italy. The plans and other miscellaneous information related to the heist were hidden in the Solid State Memory (SD) cards of six A3s about to be shipped to the United States from a facility in Germany. While the thief who hides them there barely escapes the police, he takes pictures of the VIN numbers of the cars to identify them later, but is caught in surveillance footage that later surfaces online. Once the cars arrive in

the United States, the mastermind of the heist sends his men to retrieve these cards on his behalf before anyone else does (Bakioglu, 2017, pp.133,134)²⁴.

Como se puede imaginar, el objetivo lúdico del ARG en cuestión consistía en recuperar las tarjetas de memoria, reto general que daba lugar a una serie de retos secuenciales supeditados a este y que ocupaban a los jugadores durante el tiempo que duraba el juego. Este era el objetivo lúdico, pero ¿y el paralúdico? La salida al mercado del modelo de Audi A3 de 2005 suponía el auténtico motor de la experiencia, no sólo sirviendo como pie y detonante para la historia sino además condicionando la trama, incluso con el desarrollo del juego bien avanzado en el tiempo y sin importar transgredir las normas previamente establecidas, condición que animó a Bakioglu a titular el caso como “The Coachella Disaster” (Bakioglu, 2017), o cómo los *puppetmasters* arreglaron una contingencia potencialmente destructiva para la experiencia.

4.1.3.2 La libertad de elección

No hay ningún motivo que nos haga pensar que los usuarios de Juegos de Realidad Alternativa no lo hacen voluntariamente, como en cualquier otro tipo de juego. En cualquier tipología de ARG creemos que puede confirmarse la libre participación, ya sea en casos donde el jugador paga *a priori* y así muestra su lógica voluntariedad a participar, en ejemplos ligados a una marca y con objetivo promocional donde los jugadores participan fundamentalmente por curiosidad, por fidelidad a la marca o incluso por la promesa de un premio, o incluso en ARG con voluntad seria donde podemos encontrar un cierto punto de debate, pues, ¿podemos asegurar que los trabajadores de una empresa que se decanta por utilizar un Juego de Realidad Alternativa para capacitar a su plantilla sobre algún aspecto son realmente libres de participar?, ¿y los alumnos de una clase universitaria cuyo profesor decide utilizar un ARG como modelo de examen? Quizás la

²⁴ Traducción propia: Art of the Heist relata la historia de un grupo de ladrones de arte que planean el robo de varias pinturas famosas de la Galería de los Uffizi en Florencia, Italia. Los planes y otra información variada relacionada con el atraco estaban ocultos en las tarjetas de Memoria de Estado Sólido (SD) de seis A3 que estaban a punto de ser enviados a los Estados Unidos desde una instalación en Alemania. Mientras que el ladrón que los esconde allí escapa a la policía, toma fotos de los números VIN de los coches para identificarlos más tarde, pero su imagen queda grabada en imágenes de vigilancia que luego aparecen en línea. Una vez los coches llegan a los Estados Unidos, el autor intelectual del atraco envía a sus hombres a recuperar estas tarjetas en su nombre antes de que nadie más lo haga.

respuesta pase por cuestionar no la libertad de elección del juego sino la libertad misma de afrontar sus respectivas responsabilidades y acudir o no a sus puestos de trabajo.

4.1.3.3 Sistema de reglas

En la práctica, podemos decir que la mayoría de Juegos de Realidad Alternativa tienen un sistema de reglas que, si bien ha de ser descubierto sobre la marcha y una vez conocido el objetivo lúdico, tampoco se muestra de forma excepcionalmente críptica. De hecho, podemos deducir que aquellos ARG cuyo objetivo paralúdico sea más importante o más bien supeditado al objetivo lúdico a sus intereses, por necesidad establecerá un sistema de reglas comprensible y aceptable con premura por los jugadores. Otra cosa es que dicho sistema se integre dentro de una cierta estética realista o viva con un cierto camuflaje dentro del consabido TINAG. Puede haber casos con un objetivo promocional o publicitario donde interesa que el jugador participe en el grado en que estime oportuno, ya sea convirtiéndose en jugador devoto (Thompson, 2006) o de núcleo duro (Novak, 2005) o bien como jugadores/espectadores que prefieren observar la experiencia a través de otros jugadores (Dena, 2008) pero que sea como fuere contacten con la marca o el producto que da gasolina a la experiencia. Así, en este tipo de ARG nos encontraremos con tramas sencillas, un objetivo lúdico claro y unas reglas definidas, aunque estas no estén impresas en un folleto. En los ARG que se venden a jugadores individuales parece haber un diálogo virtuoso entre *puppetmasters* decididos a conseguir que el jugador/cliente quede satisfecho con su compra y jugadores/clientes predispuestos a jugar y a identificar las reglas, aunque sea con mucha imaginación. Puede haber Juegos de Realidad Alternativa para iniciados, complejos, experiencias en las que se presupone tanto mayor libertad creativa, hermetismo y dificultad, como mayor proactividad, instinto y conocimiento por parte del jugador, versado en tareas tan poco primerizas como descryptación, morse, estenografía, etc. (Dena, 2008). O podemos hablar de ARG donde lo importante es el efecto en la vida real del jugador una vez haya atravesado el juego, por lo que, ¿qué sentido tiene invisibilizar las reglas poniendo en peligro el trayecto del jugador por el *gameworld*? De nuevo queremos traer a colación el caso de *Conspiracy for Good* para analizar en él un aspecto relacionado con las reglas y que se nos describe de esta manera:

In particular, giving out the instructions on how to play and recapitulating the story so far in a diegetic fashion caused major problems. However attractive the ideal was, it was slow, inefficient, imprecise and muddled. It is much preferable to communicate the rules, goals and setting outside the fiction and in a clear and concise manner. Seemingly, this violates the coherence of the game, but in actual practise, confusion over the setting and the rules is much more damaging to the experience (Stenros et al., 2011, p.14)²⁵.

Y es que incluso la particular forma de comunicar las reglas de los ARG, como vimos, vestidas de diégesis, puede suponer más problemas que satisfacciones con respecto a unos jugadores tan resueltos como exigentes.

4.1.3.4 Interfaz y sistema de retroalimentación

Recordamos aquí cómo McGonigal nos advierte de que el sistema de retroalimentación puede ser tan simple como el conocimiento de los jugadores de que existe un resultado meridiano y que el juego termina cuando se consigue el objetivo lúdico planteado (McGonigal, 2011). Por ello y a pesar de no encontrar en los ARG un sistema claro de retroalimentación en forma de niveles, sistemas de puntuación o barras de progreso, defendemos la existencia de una suerte de interfaz y sistema de retroalimentación en los Juegos de Realidad Alternativa, de la misma forma en la que existe en cualquier juego con una fuerte carga narrativa, a través del avance en la trama y la sensación de que lo que el jugador hace, precipita los nuevos acontecimientos. No se necesitan porcentajes de avance para saber que la historia de Joel y Ellie llega a su final cuando se encuentran con los *Luciérnagas* en el videojuego *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), o que a George Stobbart le quedan muchos misterios por resolver cuando conoce a Nicole Collard en París tras aquel extraño atentado, en la clásica aventura gráfica, *Broken Sword, La Leyenda de los Templarios* (Revolution Software, 1996). Así es como a nuestro entender se muestra la retroalimentación en los juegos narrativos y en nuestro caso, en los ARG,

²⁵ Traducción propia: En particular, dar las instrucciones sobre cómo jugar y recapitular la historia hasta ahora de forma diegética causó grandes problemas. Por atractivo que fuera el ideal, era lento, ineficiente, impreciso y confuso. Es preferible comunicar las reglas, objetivos y ambientación fuera de la ficción y de manera clara y concisa. Aparentemente, esto viola la coherencia del juego, pero en la práctica, la confusión sobre el entorno y las reglas son mucho más perjudiciales para la experiencia.

acercando la trama a su final en una progresión de actos que ya pueden ser tres como en las estructuras clásicas o más de tres como sostienen cuantiosos narradores (Tubau, 2007), y en definitiva como una interfaz cultural comprensible para todos los que conocen las historias (Manovich, 2001).

4.1.3.5 Espacio y tiempo

Respecto al tiempo no cabe duda de que los Juegos de Realidad Alternativa tienen una duración determinada que, como vimos, tiende a comprender unas decenas de días pero que también puede dilatarse hasta durar años o concentrarse en mucho menos tiempo como en el caso de algunos ARG destinados a la capacitación en entornos laborales. Y aunque el desarrollo de la acción se presente en tiempo real, existe un inicio y un fin más o menos claros. Es quizás en la coordenada espacio donde aparecen las dudas pues, ¿cómo saber dónde están los umbrales físicos del juego si la narrativa se desarrolla en el mundo real? Y quizás aquí es donde resida una de las particularidades más importantes del género, el desdibujado del círculo mágico (Montola et al., 2009), al cual se refieren Hook, “El ARG no reconoce las limitaciones del círculo mágico, sino que más bien las invierte” (Hook, 2017, p.6) y Castronova, “Lo que tenemos es un círculo casi mágico, que parece tener el objetivo de retener todo lo bueno sobre la atmósfera de fantasía del mundo sintético, al tiempo que ofrece a los usuarios la cantidad máxima de libertad para manipular su participación con ellos” (Castronova, 2006, pp. 159,160). A todo ello nosotros añadimos la advertencia de que las fronteras, los límites desdibujados que contornean el círculo mágico adquieren nitidez al comprender que estos no son físicos sino conceptuales. Es cierto, habitualmente no entramos en ningún área recreativa para jugar un ARG, ni usamos un tablero de cartón, ni siquiera nos disfrazamos o perdemos nuestra identidad sustituida por un avatar. Sin embargo, sí que caemos por una madriguera de conejo que nos lleva al *gameworld* conceptual y aunque todo pueda parecer hecho de la misma materia y creamos andar sin brújula, sí que conocemos una indicación espacial clave: la cortina. La cortina como ese umbral que divide dos planos, dos dimensiones, de alguna forma cartografía el mundo de juego y lo corporiza. Así la diégesis sucede de forma añadida a la realidad del jugador, a su plano real. Así que a nuestro juicio sí que podemos hablar de un espacio de juego, conceptual, superpuesto a la realidad y quizás

sólo conocido por los jugadores implicados, pero a la vez tan sólido como aquella pared imaginaria de la que nos hablaba Murray:

La pared del juego era una realidad consensual. Los jugadores participaron en la creación de la ilusión tocando la pared, expresando asombro ante su repentina aparición, y asegurando que no podían ver nada a través de ella (...) la pared consistía en uno de los directores de juego de pie con los brazos extendidos (Murray, 1997, p.54).

4.1.3.6 Una última razón

Por concluir con el inventario de razones por las que consideramos a los ARG juegos, exponemos que, tal y como expone Huizinga en sus reflexiones sobre lo lúdico, en los ARG existe una tendencia a la vinculación posterior al desarrollo del juego, ejemplificado perfectamente con el nacimiento en los primeros años de desarrollo del género de los llamados *cloudmakers* (McGonigal, 2003), los exjugadores de *The Beast* unidos por la intensidad de la experiencia vivida y decididos a buscar (y crear) otras similares. Este acontecimiento, además, resulta capital para entender el nacimiento del género dando lugar a una irrepetible concatenación de hechos: *The Beast*, el primer ARG sin etiqueta como tal da lugar a los *cloudmakers*; los *cloudmakers* se organizan y crean una comunidad; la comunidad en busca de experiencias similares estudia, teoriza y pone en práctica lo aprendido creando a su vez los Juegos de Realidad Alternativa como género. Como vemos, un epítome de cocreación e inteligencia colectiva.

4.1.4 Una solvente epifanía

No es baladí el cuestionamiento que pretende agitar los cimientos del ARG como juego ni nos resulta ilógico preguntarse por su naturaleza, por extraño que pueda parecer lo que se titula de una forma y se niega a continuación en el subtítulo. Tampoco nos parece estéril hacerlo, toda vez que obliga a una reflexión en profundidad como la que nos está dejando llenas de fango las botas. Y tras la comprobación de que los Juegos de Realidad Alternativa se ajustan a las exigencias de etiqueta promovidas por los académicos, también nos parece necesario subrayar que existen motivos para negar la mayor o al menos para intentarlo. ¿Son los ARG juegos? Sostuvimos desde el principio que sí y nos hemos afanado en demostrarlo, pero no podemos olvidar que, en todo caso, si son juegos,

lo son de una forma extraña. Tan extraña como para hacer dudar de su identidad. Los ARG tienen objetivos, reglas, mecánicas propias, sistemas de retroalimentación pero también presentan un contenido sin marco (Goffman, 1974), una retórica disimuladora (Hunter, 2015), una mecánica que ignora los paradigmas en cuanto a herramientas propias que identifican al juego como tal (Szulborski, 2005) y, en definitiva, una perpetua voluntad de parecerse lo más posible a la vida real, (siempre y cuando la vida real fuese un compendio de misterios, conspiraciones y fenómenos paranormales). ¿Y qué hay de la aporía primigenia? Parece lógico pensar que su existencia se debe precisamente a esa libre interpretación de las características fundamentales, como dijimos, no tanto a si se pertenece al club sino más bien a qué se hace con el carné. Y aunque las consecuencias sean impredecibles, la rebeldía suele tener causas y aquel viejo conocido *This is not a game...* podría continuar:

...because it's real ²⁶. Los Juegos de Realidad Alternativa no son juegos porque precisamente juegan a ser realidad o al menos a parecerlo, y los jugadores son los primeros que juegan a olvidarse de que lo son, para vivir lo que Murray llama una creación de verosimilitud (Murray, 1997) en lugar de una suspensión de incredulidad. De esta manera, parece que el juego se olvida de su propia identidad, así como le ocurre al jugador, como si de un proceso de inmersión compartido se tratase. Pero tras esto subyace aquella oscilación de la broma y lo serio de la que hablaba Huizinga, ese *tomárselo en serio*, pero siempre con la conciencia de que lo que se está haciendo está situado en otro espacio conceptual.

O quizás:

...because this is a story ²⁷. Los Juegos de Realidad Alternativa no son juegos porque son narrativas complejas (aunque esquemáticas en cierto punto), historias con gran capacidad para emocionar, lo que revela un ejemplo de la vieja pugna ludología contra narratología.

²⁶ Porque es real.

²⁷ Porque es una historia.

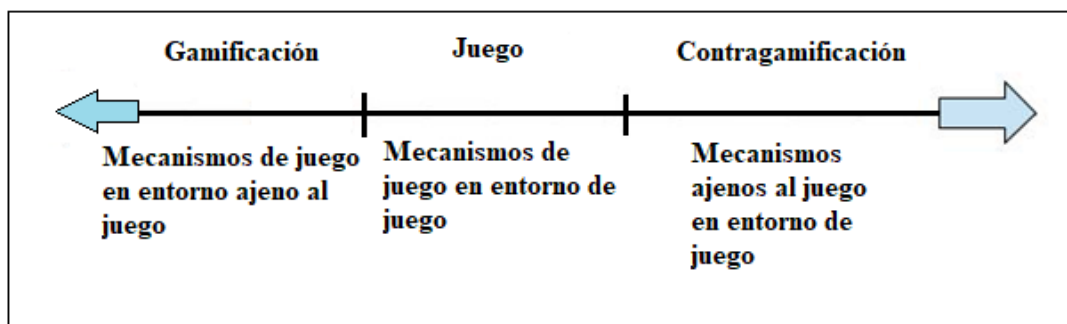
Aunque quizás lo que nos falte para resolver el entuerto sea una nueva fórmula en camino al próximo ...*because this is a play*²⁸.

4.1.4.1. La contragamificación como mutación de lo lúdico

Proponemos aquí un concepto para reflejar la particular articulación lúdica de los Juegos de Realidad Alternativa. Si bien hemos dicho que para nosotros los ARG responden a su estatuto de juego, pero adaptando a su particular geografía todo lo que tiene que ver con lo lúdico, creemos necesario dar luz a esta peculiar mutación. De esta forma proponemos el término contragamificación que plasmamos visualmente en la figura siguiente:

Figura 8

Contragamificación en escala



Nota. Contragamificación en una escala variable junto al juego y a la gamificación.

La contragamificación sería el resultado de invertir el proceso de gamificación, es decir, de poblar el entorno de juego con mecanismos del mundo real. Como vemos, en un extremo de la escala nos encontramos con la gamificación, donde se aplican mecanismos de juego en escenarios ajenos a estos, por ejemplo, entornos docentes, laborales etc. En el centro de la escala tendríamos el juego entendido de forma clásica con mecanismos y escenario convergentes y, finalmente, nos encontraríamos con nuestra propuesta, donde es la realidad y sus componentes los que colonizan el entorno de juego, el escenario (por mucho que este pueda ser considerado ubicuo). Para nosotros, los Juegos de Realidad Alternativa estarían en algún punto de la escala, entre el juego y su mutación (o

²⁸ Lo que nos pondremos a desarrollar y explicar en el capítulo 5.

mutaciones ²⁹); los habrá que sean utilizados como puras herramientas de gamificación, los habrá que tengan reglas, objetivos e incluso espacio de juego nítidos o incluso totalmente delimitados, y los habrá regidos por el TINAG. Sea como sea, conocer su ubicación dependerá de otros factores que van más allá de lo puramente lúdico y será próximamente descifrado a través de la aplicación del modelo de análisis. Referimos la escala de Sean Stacey expresada en la figura 5 como principal referente para nuestra propuesta.

4.1.5 Los Jugadores en los ARG: sobre niveles, roles y *engagement*

Es momento ahora de ocuparnos de aquellos llamados a ejercitar las extremidades del dispositivo, a recorrer su senda diegética y transgredir sus márgenes sin represalias; si los ARG son juegos, es momento de centrarnos en sus jugadores. *Geeks*, fanáticos, sedentarios, solitarios y asociales, adjetivos comúnmente asociados a la figura del *gamer* digital promedio (Kim Je. et al., 2009), todos ellos contundentemente refutados (Williams et al., 2008), pues según diferentes investigaciones realizadas en Estados Unidos en la década del 2000, los jugadores de juegos digitales hacen más ejercicio y tienen menor sobrepeso que los que no juegan (Williams, et al., 2008), son más extrovertidos, abiertos y concienzudos (Teng, 2008) y a menudo, se relacionan o establecen amistades duraderas a través del juego (Cole y Griffiths, 2007). Y si eso lo referimos a juegos digitales, qué podemos esperar de aquellos que se sirven del frenetismo e impredecibilidad de la vida real para desplegarse. Del jugador ARG probablemente ya podemos decir algunas cosas en base al juego que practican, así como seguramente podríamos apuntar algunas características de los jugadores profesionales de póker, de los triatletas, de los equipos internacionales de *e-sports*, de los ajedrecistas, de los colectivos de jugadores de LARP (*live action role playing*) o de los amigos que se reúnen las tardes de domingo para jugar al *Arkham Horror* (Chaosium, 1987). Qué proporción de esa caracterización sobre los jugadores nos la da el propio juego jugado y qué cantidad de ella nuestros particulares preconceptos es algo que debemos someter a juicio, considerando no sólo la sincera huida del estereotipo (como veíamos más arriba) sino la más que probable pertinencia de usar una herramienta quirúrgica que nos permita proceder con la disección sin demasiada

²⁹ Ya que podríamos entender que la gamificación es también una suerte de mutación del juego.

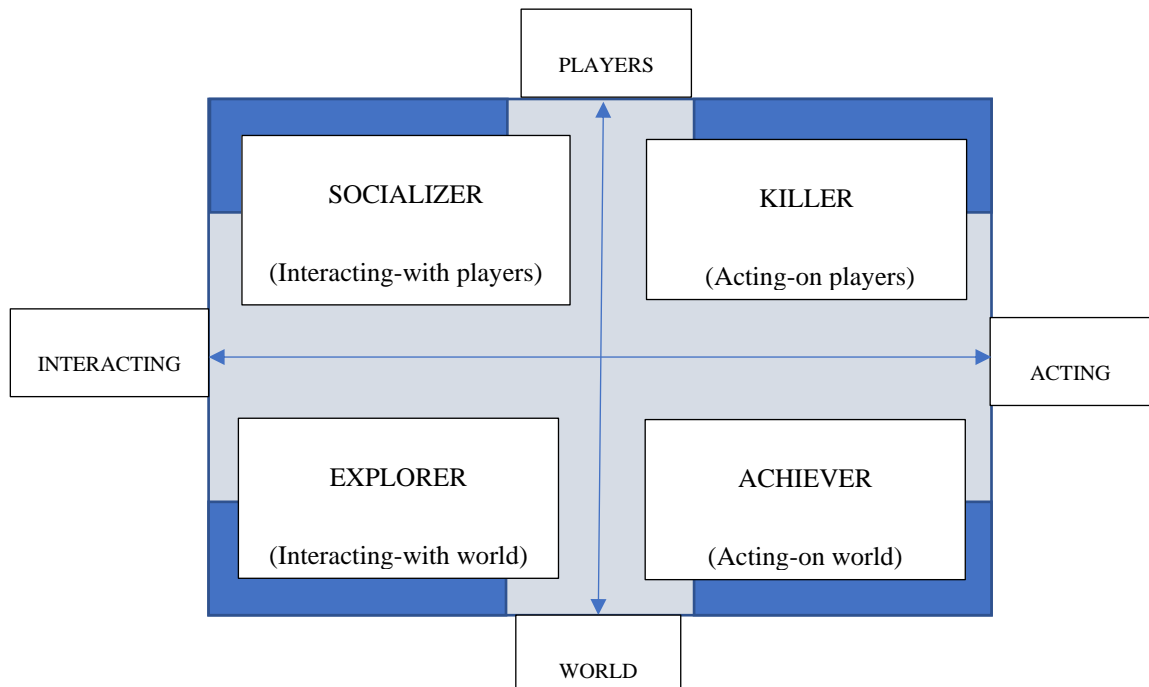
sangre. Por lo pronto, no parece muy aventurado otorgarle al jugador ARG promedio un más que probable carácter proactivo, voluntarioso y decididamente enérgico, a juzgar por todo lo que ya conocemos del propio mecanismo ARG. Pero ¿podemos afinar más la puntería y atrevernos a conocer a los jugadores ARG hasta el punto de poder clasificarlos, segmentarlos, dividirlos?

4.1.5.1 El Modelo Bartle o la clasificación comodín

El Modelo de Segmentación de Jugadores de Richard Bartle es un modelo propuesto en 1996 para la clasificación de jugadores en base a la detección de denominadores comunes en el comportamiento de estos. Originalmente propuesto para la taxonomía de jugadores en los *Multi-User Dungeons* (MUD), el modelo plantea la compartimentación de los jugadores en cuatro macrotipologías, *achievers*, *explorers*, *socializers* y *killers*, articuladas sobre dos ejes, jugador vs mundo, acción vs interacción, teniendo en cuenta tanto el comportamiento de estos durante el ejercicio lúdico como sus objetivos (Bartle, 1996). El modelo Bartle es probablemente el más utilizado por diseñadores, desarrolladores o incluso departamentos de marketing para clasificar jugadores de todo tipo de juegos. Se usa como herramienta de diseño, como forma de segmentar el *target* o para equilibrar recursos o ingredientes en un nuevo proyecto lúdico. Básicamente, los cuatro tipos se identifican según cuatro principales actividades practicadas por los jugadores prioritariamente dentro del juego: *achievers*/logro, *explorers*/exploración, *socializers*/socialización y *killers*/prevalencia sobre el resto de jugadores (Bartle, 1996).

Figura 9

Los cuatro tipos de jugadores según Richard Bartle



Nota. Diagrama con los tipos de jugadores de Richard Bartle en función de los ejes jugador vs mundo, acción vs interacción. Tomado de “Personality and Play Styles: A Unified Model” (sección The Four Bartle Types) por Steward, 2011.

- **Achievers o triunfadores.** Esta categoría es planteada según la observación de aquellos jugadores que disfrutan principalmente del logro dentro del contexto del juego (Bartle, 1996). Así, los *achievers* juegan para ganar, tienen como objetivo resolver retos con éxito y conseguir recompensas por ello (Altarriba, 2019):

Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimately subserviant to this. Exploration is necessary only to find new sources of treasure, or improved ways of wringing points from it. Socialising is a relaxing method of discovering what other players know about the business of accumulating points, that their knowledge can be applied to the task of gaining riches. Killing is only necessary to eliminate

rivals or people who get in the way, or to gain vast amounts of points (if points are awarded for killing other players) (Bartle, 1996, p.3)³⁰.

- **Explorers** o exploradores. Esta segunda categoría es planteada según la observación de aquellos jugadores que disfrutaban principalmente del mapeo de la topología del mundo lúdico y la experimentación posterior de su física (Bartle,1996). Los *explorers* recorren el juego de orilla a orilla no sólo en un ejercicio de contemplación sino también en una búsqueda de lo oculto, aquello que solo se muestra a los concienzudos, capaces de plantarse bajo una coordenada y exprimirla hasta que revele su huevo de pascua:

Explorers delight in having the game expose its internal machinations to them. They try progressively esoteric actions in wild, out-of-the-way places, looking for interesting features (ie. bugs) and figuring out how things work. Scoring points may be necessary to enter some next phase of exploration, but it's tedious, and anyone with half a brain can do it. Killing is quicker, and might be a constructive exercise in its own right, but it causes too much hassle in the long run if the deceased return to seek retribution. Socialising can be informative as a source of new ideas to try out, but most of what people say is irrelevant or old hat. The real fun comes only from discovery, and making the most complete set of maps in existence (Bartle, 1996, pp.3,4)³¹.

³⁰ Traducción propia: Los triunfadores consideran la acumulación de puntos y el aumento de niveles como su principal objetivo y todo es en última instancia, subordinado a esto. La exploración es necesaria solo para encontrar nuevas fuentes de tesoro, o formas mejoradas de arrancarle puntos. Socializar es un método relajante para descubrir lo que otros jugadores saben sobre el negocio de acumular puntos, que su conocimiento puede aplicarse a la tarea de obtener riquezas. Matar solo es necesario para eliminar rivales o personas que se interponen en el camino, o para ganar grandes cantidades de puntos (si se otorgan puntos por matar a otros jugadores).

³¹ Traducción propia: A los exploradores les encanta que el juego les exponga sus maquinaciones internas. Intentan acciones progresivamente esotéricas en lugares salvajes y apartados, en busca de características interesantes (es decir, errores) y averiguar cómo funcionan las cosas. Puede ser necesario sumar puntos para ingresar en la siguiente fase de exploración, pero es tedioso y cualquiera con medio cerebro puede hacerlo. Matar es más rápido y podría ser un ejercicio constructivo en sí mismo, pero causa demasiada molestia a largo plazo si el difunto regresa para buscar venganza. Socializar puede ser informativo como fuente de nuevas ideas para probar, pero la mayoría de lo que dice la gente es irrelevante o anticuado. La diversión auténtica proviene solo del descubrimiento y la creación del conjunto de mapas más completo que existe.

- ***Socializers* o socializadores.** La tercera categoría se plantea según la observación de aquellos jugadores que principalmente disfrutan del contacto y la comunicación con el resto de jugadores, usando el juego como un simple pretexto para esa comunicación. Así los *socializers* ponen en valor las relaciones con sus compañeros de experiencia, buscando empatizar, bromear, entretener o escuchar lo que tienen que decir aquellos sin una pretensión más allá de crear un vínculo y/o abonarlo (Bartle, 1996):

Some exploration may be necessary so as to understand what everyone else is talking about, and points-scoring could be required to gain access to neat communicative spells available only to higher levels (as well as to obtain a certain status in the community). Killing, however, is something only ever to be excused if it's a futile, impulsive act of revenge, perpetrated upon someone who has caused intolerable pain to a dear friend. The only ultimately fulfilling thing (...) is getting to know people, to understand them, and to form beautiful, lasting relationships (Bartle, 1996, p.4)³².

- ***Killers* o asesinos.** La cuarta y última categoría se plantea observando a los jugadores que encuentran la mayor de las diversiones en el sometimiento y la imposición a otros jugadores. Los *killers* disfrutan haciendo sufrir al resto de los jugadores hasta el punto de matar a sus personajes (en el caso de que exista esa posibilidad):

Normal points-scoring is usually required so as to become powerful enough to begin causing havoc in earnest, and exploration of a kind is necessary to discover new and ingenious ways to kill people. Even socialising is sometimes worthwhile beyond taunting a recent victim, for example in finding out someone's playing habits, or discussing tactics with

³² Traducción propia: Puede ser necesario un poco de exploración para comprender de qué están hablando los demás, y se podría requerir puntuación para obtener acceso a hechizos disponibles solo para niveles superiores (así como para obtener un cierto estado en la comunidad). Matar, sin embargo, es algo que solo debe excusarse si es un acto inútil e impulsivo de venganza perpetrada contra alguien que ha causado un dolor intolerable a un querido amigo. Lo único que, en última instancia, es satisfactorio (...) es llegar a conocer a la gente, comprenderla y formar relaciones hermosas y duraderas.

fellow killers. They're all just means to an end, though (Bartle, 1996, p.4)

33.

Como vemos, la ecología entre los cuatro grupos destina a sus integrantes a cruzarse indefectiblemente, aunque, como recalca Bartle, respetando una especie de comportamiento lúdico primario que prevalecerá en todo caso (Bartle, 1996). Como cualquier perfil psicológico, un individuo no es un tipo frente a otro, sino que porta una combinación donde uno de los tipos será mucho más importante que el resto (Palmer, Petroski, 2016).

Si tenemos en cuenta el uso mayoritario y extendido del modelo Bartle como práctica de clasificación de jugadores, además de su propia estructura que se antoja de gran elasticidad y eficacia, también parecería lógico predicar su uso en nuestro caso, como herramienta de conocimiento y orden de los jugadores ARG. Ya antes que a nosotros sirvió a otros investigadores de los Juegos de Realidad Alternativa, eso sí, tras una acomodación a las particularidades de un juego que se niega a sí mismo. Sin embargo, no nos queda más remedio que cuestionar su utilización, o al menos su utilización en exclusiva, partiendo de la categórica afirmación hecha en 2012 por su propio creador, Bartle, de que su modelo sólo es aplicable al género del que partió, el MUD (Canal GameDaily Connect, 2012). En dicha ocasión, Bartle alertaba sobre los abusos en la utilización de un modelo planteado bajo unos parámetros de gran concreción, no sólo en cuanto al objeto de estudio, los MUD, una modalidad de juego que si bien no está vigente en la actualidad, sí que tiene una clara descendencia en los *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG), sino también a cuestiones como a quiénes va dirigido, ni a jugadores ni a expertos en marketing sino exclusivamente a diseñadores, o el estado en que puede aplicarse, exclusivamente allá donde exista un claro escenario de diversión. A este último respecto queremos referirnos también para argumentar la duda en la pertinencia del uso del modelo de Bartle para nuestro propósito, ya que si bien nos hemos empeñado hasta el momento en considerar los Juegos de Realidad Alternativa como un

³³ Traducción propia: Por lo general, se requiere la puntuación normal para volverse lo suficientemente poderoso como para comenzar a causar estragos en serio, y es necesaria una exploración de algún tipo para descubrir formas nuevas e ingeniosas de matar personas. Incluso socializar a veces vale la pena más allá de burlarse de una víctima reciente, por ejemplo, para descubrir los hábitos de juego de alguien o discutir tácticas con otros asesinos. Aunque todos son solo medios para un fin.

fenómeno multiforme, donde las mecánicas y los objetivos varían en función de los diferentes avatares que tome, deberíamos considerar que los jugadores también lo sean, no solo en cuanto al rol que desempeñan, sino al grado de participación y fidelidad con el juego, creyendo necesario una primaria organización que dé luz a este aspecto. Si el modelo de Bartle sobreentiende que los jugadores comparten un mismo nivel de implicación y se ocupa de dirimir en qué invierten dicha implicación, nosotros nos preguntamos, ¿todos los jugadores ARG están igual de implicados? o incluso, ¿todos los jugadores ARG están implicados, independientemente de si se trata de un ARG con voluntad crítica, propuesto, por ejemplo, en una clase universitaria, un ARG con objetivo promocional con un premio en metálico o un ARG creado por los propios jugadores?

No queremos en ningún caso negar la utilidad del modelo Bartle. Nos parece un buen punto de partida para ordenar una clasificación, como también decía Bartle en 2012, “Player Games Theory is like a hammer, the best thing to hammering nails into wood, but vastly inferior to a screwdriver for screws. But still much better than pounding them with your fist” (Canal GameDaily Connect, 2012, 44’54’’) ³⁴. La cuestión está en averiguar si hay alguna otra herramienta más diligente para nuestro objetivo o si no es el caso, cómo adaptar correctamente el modelo Bartle a la compleja realidad ARG.

4.1.5.2 Clasificación de jugadores según investigadores de los Juegos de Realidad Alternativa

A continuación, abordaremos la clasificación de jugadores según autores especializados en ARG.

4.1.5.2.1 Palmer y Petroski: Aplicación directa del modelo Bartle a los ARG

En su libro *Alternate Reality Games. Gamification for Performance* (Palmer, Petroski, 2016), los investigadores Charles Palmer y Andy Petroski realizaron una clasificación de jugadores ARG adaptando directamente el modelo Bartle a las particularidades del género en estudio. En su trabajo no existían cambios a nivel nominal, por ejemplo, los *achievers*

³⁴ Traducción propia: La Teoría de los Tipos de Jugadores es como un martillo, lo mejor para martillar clavos en la madera, pero claramente inferior que un destornillador para tornillos. Pero aun así, mucho mejor que golpearlos con el puño.

seguían siendo *achievers*, tan solo existía un ligero amoldamiento de su significado y en todo caso, el añadido de alguna característica relacionada directamente con la idiosincrasia ARG. Los cuatro tipos quedarían de la siguiente manera:

- ***Achievers ARG***. Los *achievers* en el mundo ARG siguen siendo esos jugadores que buscan los logros sobre todas las cosas y que coleccionan puntuaciones, insignias o niveles, en el caso de que la estructura ARG contemple alguno de estos indicadores de juego o retroalimentación (McGonigal, 2011). Además, los *achievers* son jugadores muy competitivos, eso sí, contra el juego o lo que es lo mismo, contra los *puppetmasters* más que contra otros jugadores. Los *achievers* buscan, por tanto, el elemento lúdico dentro del organismo ARG procurando la resolución narrativa más por un desafío personal, preferiblemente premiado en forma de reconocimiento colectivo, que por otro motivo. Movidos por una sed de puntaje y/o logro, los *achievers* agradecen y son fidelizados por la inclusión de minijuegos dentro del ARG, así como de contenidos exclusivos, por ejemplo, ramas de la historia destinadas solo a los capaces de resolver algún reto particular.
- ***Explorers ARG***. Según los autores, los *explorers* en los Juegos de Realidad Alternativa son los jugadores dedicados a la activa colección de rarezas, fallos y huevos de pascua, a la exploración de caminos alternativos y a la deambulación por el territorio de juego. Por tanto, podríamos decir que los *explorers* en los ARG lo son a la manera tradicional y sin cambios sustanciales, compartiendo también su tendencia a perderse, a articular su propio itinerario aun a riesgo de no completar el camino marcado. Por ello, los *explorers* agradecen la existencia de contenido exclusivo y reservado a aquellos que gusten por el desvío de la senda marcada.
- ***Socializers ARG***. Respecto a los *socializers* volvemos a ver una adaptación casi literal del subtipo general de Bartle al caso ARG. Estos son los jugadores que prefieren la socialización sobre el resto de actividades, valiéndose no solo del propio juego donde encontrarán reconfortantes los eventos multitudinarios, sino también de foros de discusión, *chats* o páginas específicas para ello.

- **Killers ARG.** Los *killers* en los Juegos de Realidad Alternativa son aquellos jugadores que practican una competitividad extrema dirigida más contra otros jugadores que contra el juego, hacia el cual sea como sea también muestran una actitud deconstructiva (hacerlo saltar por los aires) o reconstructiva (modelándola a su manera). Los *killers* disfrutan de su impacto sobre el medio ambiente si logran observar su propia victoria en detrimento de los demás y agradecen la existencia de minijuegos competitivos dentro del juego general.

Otorgando valor a un trabajo que pretende encontrar equivalencias partiendo del respeto a la organización inicial de Bartle, observamos en Palmer y Petroski una adaptación demasiado literal que tiene, desde nuestro punto de vista, varias carencias: como en Bartle, no hay análisis del grado de participación de los jugadores sobreentendiendo que todos los participantes están tan motivados como para desarrollar un rol. Tampoco se tienen en cuenta los tipos de ARG para determinar los roles de los jugadores. Por último, encontramos que cada subgrupo se parece demasiado al subgrupo original no teniendo muy en cuenta las especificidades de los ARG (que ya sabemos que son cuantiosas). Este problema lo encontramos muy especialmente al tratar los subtipos *achievers* y *killers*. Los *achievers*, nutriéndose del logro mediante sistemas de puntajes y del reconocimiento colectivo mediante *rankings*, por defecto no encontrarán satisfacción en ARG donde lo que prime sea el espíritu y la estética *TINAG* y por tanto no existan dichos marcadores de una forma clara y precisa. Por otra parte, los *killers* no podrán ni asesinar a los demás jugadores (según la clasificación Bartle original), ni tampoco batirse contra el resto de jugadores intentando prevalecer sobre ellos, ya que como hemos visto, la competitividad jugador-jugador no opera de forma patente en el ADN de los Juegos de Realidad Alternativa (o al menos de muchos de ellos).

4.1.5.2.2 Ivan Askwith: el modelo Bartle como pie a una nueva clasificación ARG

Analicemos ahora la clasificación de jugadores ARG que en 2006 realizó Ivan Askwith en su trabajo *This Is Not (Just) An Advertisement, Understanding Alternate Reality Games* (Askwith, 2006), en el cual el autor plantea una clasificación en cuatro grupos inspirada en Bartle, pero abordando de forma mucho más específica las particularidades del género ARG. Askwith no se limita a encajar las etiquetas prefabricadas a la realidad

local, sino que en primer lugar transforma nominalmente cada grupo para a continuación asignarle un rol diferenciado:

- **Organizers u organizadores.** Podríamos decir que los *organizers* son los jugadores que gestionan y administran los logros acumulados durante el juego, recopilando y compartiendo las pistas descubiertas en pos del progreso de la experiencia. Pareciera como si los *organizers* fueran una mezcla entre *socializers* y *achievers*, jugadores que buscan la consecución de objetivos, pero basándose en una colaboración, en un trabajo colectivo y, por tanto, necesitando el componente social de los Juegos de Realidad Alternativa para ser satisfechos.
- **Hunters o cazadores.** Los *hunters* son los jugadores encargados de la búsqueda activa de pistas y la comunicación de sus hallazgos con los *organizers*. Buscando similitudes, podríamos asimilar a los *hunters* con los *explorers*, aunque añadiéndoles a estos últimos algo de *achievers*, pues el objetivo de los *hunters* sigue siendo un logro particular que aporte a un logro colectivo y más grande.
- **Detectives.** Según el propio Askwith, los *detectives* parecen sinónimos a los *hunters*, quizás con la sutil diferencia de que estos últimos se dedican a tareas más concretas, nutriendo con pistas a los primeros, empleados más en el estudio de hipótesis o de caminos posibles a seguir a través de discusiones colaborativas.
- **Lurkers o acechadores.** Los *lurkers* son jugadores que no juegan, es decir, que frecuentan los ARG, pero simplemente como mirones (Askwith, 2006), evitando la participación directa a excepción de algunos foros o chats donde sí pueden tener algún tipo de intervención (a los *lurkers* más activos se les conoce como *rubberneckers*).

Dos tipos de *achievers*, un subgrupo de un subgrupo que bien podría disolverse en el primero y una categoría de jugadores que no son jugadores; el detenido análisis de la clasificación de Askwith no puede más que llevarnos a considerarla una clasificación un tanto extravagante, aunque el trabajo en su conjunto nos parezca muy enriquecedor. Y no solo por pretender una división cuaternaria y que finalmente resulten tres, cuatro o cinco grupos dependiendo de lo quisquilloso que se sea, también en cuanto a la perspectiva taxonómica, al punto de vista de quien ordena. La clasificación de Askwith parece

realizada por los propios jugadores de un ARG de esos creados *motu proprio* en los orígenes del género, aquellos que en un esfuerzo planificador deciden distribuirse tareas para conseguir los objetivos, esos mismos que miran con cierta condescendencia a aquellos curiosos que no participan y sólo se emplean en mirar (a los que llaman acechadores o incluso algo peor). No es casualidad que Askwith haga referencia a la ya mencionada www.unfiction.com, legendaria web de jugadores ARG durante la década del 2000, para apoyar la exposición de su taxonomía. A pesar de basarse según el propio autor en el modelo de Bartle, la clasificación de Askwith nos parece más un organigrama de *fandom* ARG a la manera de la década pasada, que una clasificación de jugadores de realidad alternativa aplicable no sólo a las coordenadas de nuestro tiempo presente sino a las múltiples caras del fenómeno.

4.1.5.2.3 Brooke Thompson: dos criterios para una clasificación ARG integral

Perdidos en este océano de etiquetas en el que por más que se pretenda tanto cuesta imaginarnos todas las posibilidades clasificadas con ceñidura, vislumbramos algo de claridad analizando ahora la taxonomía realizada por Brooke Thompson dentro del ya mencionado *Alternate Reality Games White Paper* (Martin et al., 2006), un trabajo que por muchas razones encontramos cada vez más vertebral. Dicha clasificación que añade por primera vez el criterio *implicación del jugador* al criterio *rol del jugador*, plantea además una serie de categorías que consiguen separarse genuinamente de la clasificación comodín, coincidiendo a la vez con ella en su vocación de herramienta de diseño previo.

El útil añadido del criterio *implicación del jugador* genera una inevitable conversación de criterios en la que uno precede al otro y lo condiciona. Esta ordenación en grados arroja dos clasificaciones, siendo la primera de ellas la realizada según dicho criterio.

- **Jugadores devotos.** Los jugadores devotos o incondicionales son esa minoría que equilibra su reducido número con su potencial de comunicación. Son muy activos en redes, crean contenidos y desarrollan un fuerte vínculo con la experiencia de juego.
- **Jugadores activos.** Los jugadores activos disfrutan de la experiencia de juego, pero a su manera y ritmo, ya sea atendiendo a la historia, resolviendo puzzles u ocupándose más de la socialización o la exploración por su cuenta.

- **Jugadores ocasionales.** Los jugadores ocasionales están comprometidos con el juego, pero de una forma más pasiva, tendiendo a alejarse de la interacción y evitando en gran medida el registro (en el caso de ser necesario). Son una gran base de jugadores (Thompson, 2006) y aunque pretenden seguir el juego probablemente no tengan suficiente tiempo o voluntad para comprometerse con la experiencia de manera más profunda.
- **Navegadores curiosos y buscadores de información.** Son la mayoría de los jugadores, y de alguna forma, niegan su propio estatus de jugador evitando un papel activo. Han oído hablar del juego y quieren saber más, pero pierden los detalles y a menudo abandonan el hilo argumental.

En segundo grado, nos encontramos con la clasificación de Thompson según el criterio *rol del jugador*. Previa a la propia taxonomía, Thompson hace algunas consideraciones que nos revelan la preocupación del autor por la ecología de criterios y la afectación inevitable de uno sobre otro:

Along with levels of engagement, players often take on roles that mirror their game play style. Some roles require little to no interaction with the actual game, but provide the player with a strong feeling of participation. Roles such as Community Support or Puzzle Solver may overlap and, while some will self identify with such roles, many will not. However, awareness of the roles that occur within player communities allows designers to encourage community development and allow others a greater understanding of the community dynamics (Thompson, 2006, p.46)³⁵.

La segunda clasificación se establece de la siguiente manera:

³⁵ Traducción propia: Junto con los niveles de participación, los jugadores a menudo asumen roles que reflejan su estilo de juego. Algunos roles requieren poca o ninguna interacción con el juego real, pero brindan al jugador un fuerte sentimiento de participación. Los roles como community support o puzzle solver pueden superponerse y, aunque algunos se identificarán a sí mismos con esos roles, muchos no. Sin embargo, la conciencia de los roles que ocurren dentro de las comunidades de jugadores permite a los diseñadores fomentar el desarrollo de la comunidad y permitir otros una mayor comprensión de la dinámica de la comunidad.

- ***Character Interactor.*** Los *character interactors* están motivados por la posibilidad de interactuar con los personajes del ARG, por ese espíritu vivo que emana del juego y que lo hace parecer real. Por tanto, este tipo de jugadores se sienten muy atraídos por la posibilidad de hacer o recibir llamadas telefónicas, enviar y recibir correspondencia o emails y participar en eventos en público. Y aunque la comunicación personalizada satisface con plenitud las expectativas de estos jugadores, otro tipo de comunicaciones más generales también lo harán, siempre y cuando exista comunicación.
- ***Community Support.*** Los *community supporters* pueden ser dos tipos de jugadores: aquellos extremadamente casuales que sólo buscan la socialización con otros jugadores sin implicación en la trama o los eventos del juego, o bien jugadores muy implicados que se vuelven fundamentales para la comunidad organizando y moderando foros, debates etc. (Thompson, 2006).
- ***Information Specialist.*** Los *information specialists* se dedican a la catalogación y archivo de informaciones y pistas, pueden llegar a crear guías o wikis y sirven de ayuda a los jugadores más ocasionales para su avance en la trama.
- ***Puzzle Solver.*** Los *puzzle solvers* disfrutan con la resolución de acertijos y puzles, siendo atraídos por la historia en la medida en que esta contenga suficiente material para su ejercicio lúdico. De hecho, este tipo de jugadores pueden convertirse en *story specialists* si consideran que la resolución del conflicto y la llegada a la meta argumental es en sí mismo el mayor de los puzles.
- ***Reader.*** Los *readers* son el conjunto mayor de jugadores. Navegan por los diferentes sitios webs y leen lo que los otros jugadores están haciendo. Prefieren un entretenimiento pasivo a una interacción obligada y son buenos prescriptores de la experiencia, sirviendo a la deseada viralidad del producto.
- ***Story Hackers.*** Los *story hackers* son motivados por la posibilidad de interactuar con la historia e influir en ella, pero a diferencia de los *character interactors*, juegan más con los límites que con el núcleo de la historia, llevándolos a crear contenido alternativo.

- *Story Specialist*. Como apuntamos arriba, los *story specialists* pretenden llegar al final de la historia y así analizan los arcos argumentales en busca de pistas que los lleven al siguiente capítulo. Tienden a ser los más apasionados por la experiencia y a sostener esa pasión mucho después de que la experiencia haya acabado.

4.1.5.3 Amy Jo Kim y Andrzej Marczewski. Nuevas clasificaciones de jugadores desde la perspectiva de la gamificación

Introducimos ahora y por último en este apartado, dos clasificaciones alternativas que nos parecen pertinentes en el análisis de posibles herramientas para el catálogo que venimos pretendiendo. Se trata de las clasificaciones de jugadores en primer lugar de Amy Jo Kim y en segundo lugar de Andrzej Marczewski, los dos dentro del contexto de los estudios sobre gamificación.

4.1.5.3.1 Amy Jo Kim

Amy Jo Kim, investigadora en *game studies* y *game designer*, presenta una clasificación de jugadores inspirada en Bartle que sigue una estructura de ejes como la de aquel, jugadores vs mundo y acción vs interacción, pero con una notable diferencia: la sustitución de los perfiles de jugadores por verbos indicativos de las preferencias de estos, de lo que fundamentalmente prefieren hacer durante el juego. Se trata del modelo de los *Social Engagement Verbs*, del cual la propia autora nos advierte sobre su desarrollo y práctica:

In practice, I've found that Bartle's Four doesn't generally work well for casual, social and serious games and gaming systems. So inspired by this model, I've developed a different twist – Social Engagement Verbs, that captures the motivational patterns I'm seeing in modern social gaming and social media ³⁶ (Jo Kim, 2012, para.3).

Los cuatro verbos rectores del modelo de Jo Kim son los siguientes:

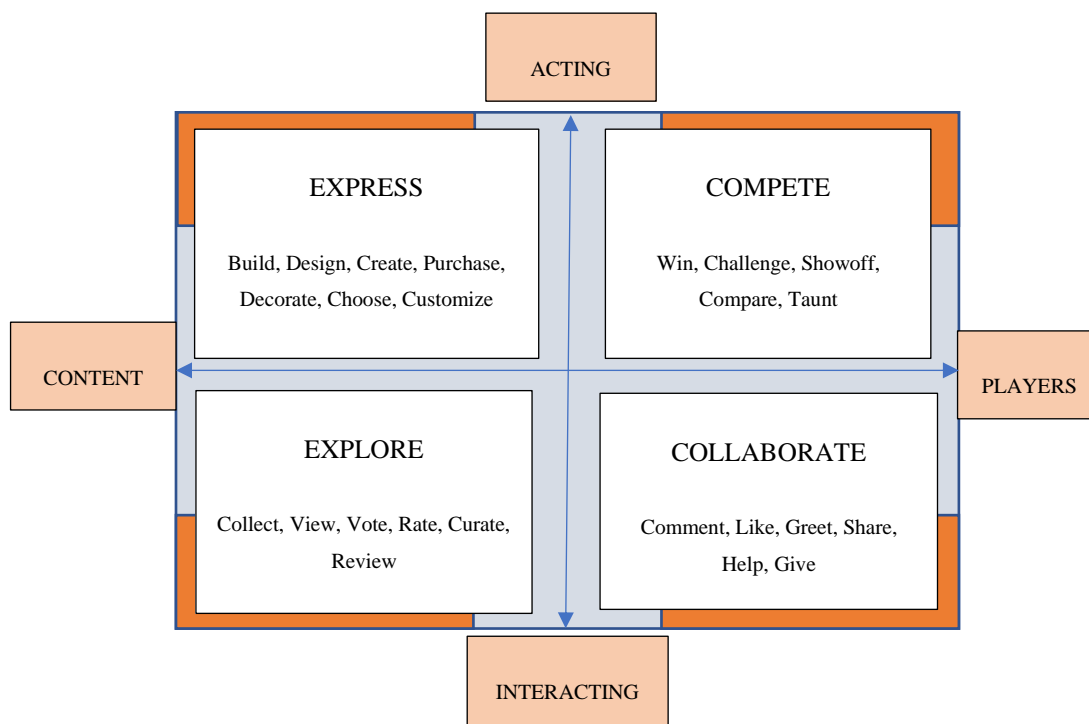
³⁶ Traducción propia: En la práctica, he descubierto que el modelo cuaternario de Bartle no suele funcionar bien para juegos y sistemas de juego casuales, sociales y serios. Así que inspirado por este modelo, desarrollé un giro diferente: Social Engagement Verbs, que captura los patrones de motivación que veo en los juegos y las redes sociales modernas.

- **Compete.** Similar al *achiever* de Bartle. Los jugadores bajo esta etiqueta encuentran la motivación para el juego en la competición contra otros jugadores o contra sí mismos, vehiculando así su propia superación personal.
- **Collaborate.** Similar al *socializer* de Bartle, aunque sumado de cierta manera al *achiever*. Los jugadores bajo este paraguas prefieren ganar juntos, es decir, utilizan la colaboración para la superación de retos colectivos. Esta colaboración puede traducirse de muchas maneras, desde *likes* en Facebook hasta proyectos de *crowdfunding* (Jo Kim, 2012).
- **Explore.** Muy parecido al perfil *explorer* de Bartle, aunque con ciertos rasgos del perfil *socializer*, en cuanto al descubrimiento de otros jugadores y lo que estos pueden aportarles (información, conocimiento).
- **Express.** Sustituiría al perfil *killer* de Bartle. La principal crítica de Jo Kim al modelo Bartle viene dada por el carácter agresivo del perfil *killer*, carácter que preferiblemente no debería tener cabida en entornos pedagógicos o laborales. Por este motivo, Jo Kim prefiere catalogar a los jugadores en función de su atención por la autoexpresión, la muestra de quiénes son y lo que pueden conseguir.

Añadidas a estas cuatro acciones básicas aparecen otra serie de actividades complementarias que se distribuyen en el cuadrante, ampliando cada uno de los campos semánticos.

Figura 9

Los cuatro verbos de Amy Jo Kim



Nota. Diagrama de clasificación de jugadores según Jo Kim. Tomado de “Social Engagement: who’s playing? how do they like to engage?” (para. 8) por Amy Jo Kim, 2012.

4.1.5.3.2 Andrzej Marczewski

Andrzej Marczewski, investigador especializado en gamificación, presenta un modelo de clasificación de jugadores profundo y ampliado en cuanto a sus criterios y categorías, dirigido con especial énfasis a sistemas de gamificación (Canal UOC, 2017) pero adecuado, a nuestro juicio, a las clasificaciones que nos proponemos. Lo primero que nos resulta útil del trabajo de Marczewski es su primaria división según criterio de implicación en los jugadores (2013). Marczewski sugiere la segmentación de jugadores en dos grandes grupos, que como veremos más tarde sufre un matiz importante unos años después de su propuesta:

- ***Willing to Play.*** Jugadores predispuestos inicialmente a jugar o a interactuar con el sistema.
- ***Not Willing to Play.*** Jugadores inicialmente no predispuestos al juego o interacción con el sistema.

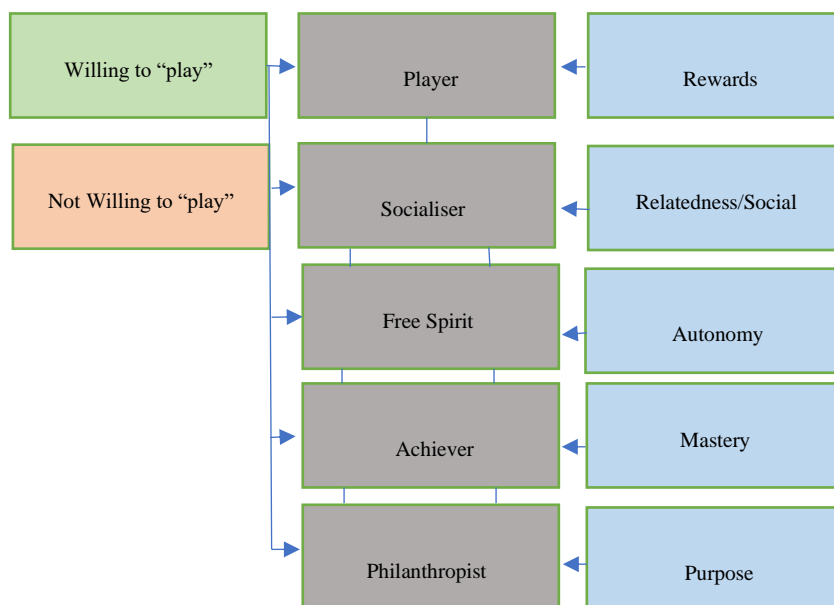
A partir de este criterio, Marczewski establece una clasificación de jugadores en cinco categorías:

- ***Socializers***. Basados en el perfil homónimo de Bartle, buscan interactuar con sus semejantes.
- ***Free Spirits***. Serían una versión de los *explorers* de Bartle. Les gusta recorrer el juego sin restricciones, a su manera.
- ***Achievers***. Los *achievers* para Marczewski buscan la maestría en el juego, ser los mejores y además serlo de la forma más desafiante posible (Marczewski, 2013).
- ***Philantropists***. Los *philantropists* serían los equivalentes a aquellos jugadores bajo el verbo *collaborate* de Jo Kim, aquellos que se sienten parte del grupo y buscan ayudar para conseguir grandes retos.
- ***Players***. Serían los jugadores motivados por las recompensas extrínsecas.

Como podemos observar, todas estas categorías excepto la última corresponden a jugadores con motivaciones intrínsecas, es decir que se satisfacen con el ejercicio de la propia acción sin buscar recompensa por ello.

Figura 10

Gráfico de jugadores según disposición a jugar y según principales acciones



Nota. Relación de las dos clasificaciones realizadas por Marczewski en un cuadro de equivalencias. Tomado de “Claves para la gamificación: los tipos de jugador. La clasificación de Marczewski” (para. 3) por S. Campos (2018).

A partir del análisis de este nuevo criterio, el que tiene que ver con objetivos extrínsecos o intrínsecos, el autor completa su clasificación con una serie de subgrupos que aparecen como respuesta a los anteriores.

- **Networkers.** Desviación de los *socializers*. Aquellos que buscan satisfacción extrínseca, es decir, que socializan para conseguir cosas a cambio.
- **Exploiters.** Desviación de los *free spirits*. Aquellos que exploran el juego para averiguar dónde están las debilidades y de qué manera poder sacar rédito a esa exploración. Motivación extrínseca.
- **Consumers.** Desviación de los *achievers*. Aquellos que buscan aglutinar o acumular todos los recursos. Motivación extrínseca.
- **Self Seekers.** Desviación de los *philantropists*. Aquellos que ayudan, pero reservándose el derecho a pedir algo a cambio en el futuro. Motivación extrínseca.

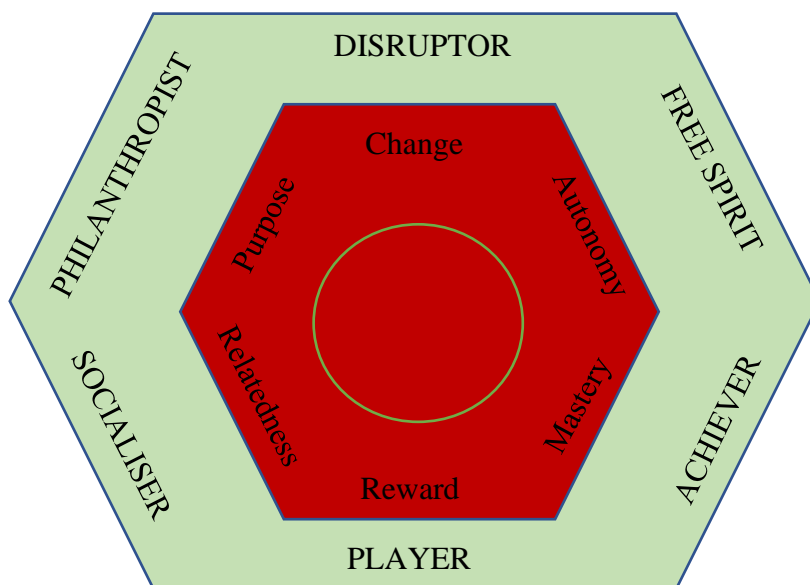
En el año 2014, Marczewski introduce una nueva categoría:

- **Disruptor**. Aquellos jugadores que pretenden hacer cambios en el juego, perturbarlo (Canal UOC, 2017). Dentro de los *disruptors* nos encontramos con diferentes casos:
 - **Black Hats**. Considerados nocivos para el sistema.
 - **Griefers**. Pretenden molestar a los demás.
 - **Destroyers**. Pretenden destruir el sistema.
 - **White Hats**. Considerados positivos (o al menos no necesariamente negativos) para el sistema.
 - **Influencers**. Pretenden arrastrar al resto de jugadores para que jueguen como ellos dictan.
 - **Improvers**. Pretenden la mejora del juego e incluso la cocreación.

Para relacionar esta nueva categoría, el autor modifica su gráfica anterior creando su famoso hexágono (Campos, 2018):

Figura 11

Hexágono de Marczewski



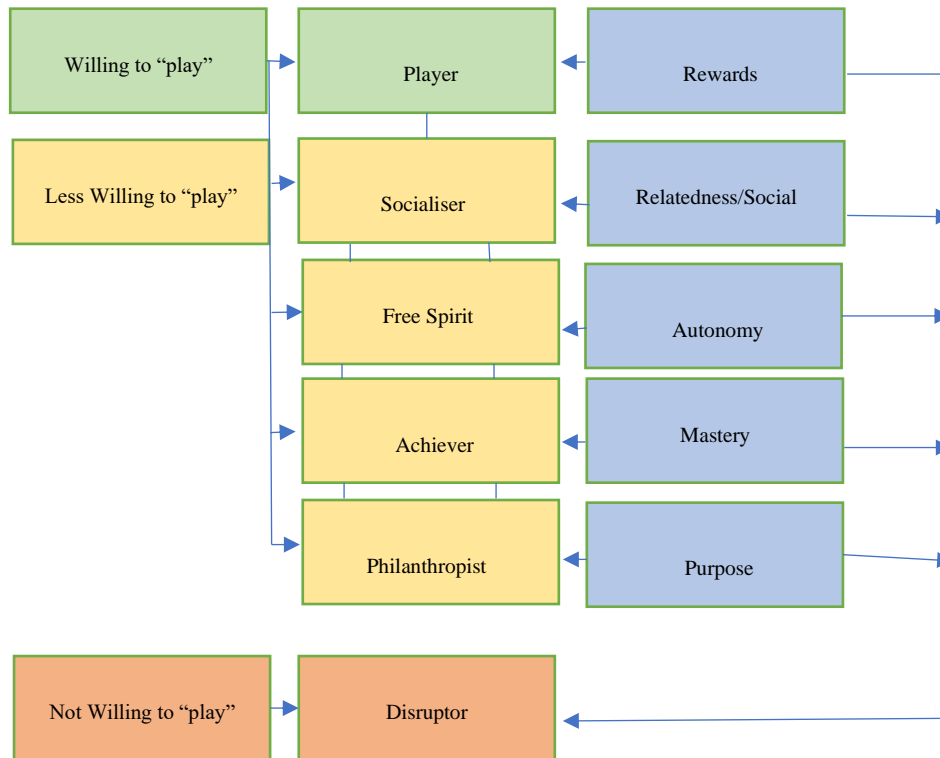
Nota. Hexágono con la nueva clasificación de jugadores de Marczewski realizada en 2014. Tomado de “Claves para la gamificación: los tipos de jugador. La clasificación de Marczewski” (para. 5) por S. Campos (2018).

La introducción de dicha categoría también introduce cambios importantes en el ecosistema respecto al criterio primario, introduciendo aquí la siguiente categoría:

- *Less Willing To Play.*

Figura 12

Gráfico de jugadores según disposición a jugar y según principales acciones con la introducción de una nueva categoría de implicación



Nota. Relación de las dos clasificaciones realizadas por Marczewski en un cuadro de equivalencias con la inclusión de un nuevo tipo de jugadores según implicación. Tomado de “Claves para la gamificación: los tipos de jugador. La clasificación de Marczewski” (para. 7) por S. Campos (2018).

4.1.5.4 ¿Un solo modelo?

Nuestra resistencia a compartir el baile con un solo *partenaire* es un hecho, no lo dudamos. Pero esta congénita tendencia encuentra cierta explicación en el momento en que hemos de casarnos con un único modelo de clasificación cuando somos sabedores de la valía y el potencial panorámico del resto. Para acercarnos lo más posible a la monogamia concluiremos que los modelos dentro del ámbito de la gamificación son los que nos resultan realizados desde una perspectiva bastante más certera teniendo en cuenta lo que para muchos los ARG representan en la actualidad, en gran medida “Experiencias gamificadas cuando su objetivo final va más allá del juego” (Díaz García, 2018, p.74). Y aunque nosotros preferimos hablar de *contragamificación*, es decir el proceso precisamente inverso a la gamificación que utiliza componentes del mundo real para insertarlos en el mundo de juego, sí que consideramos sus modelos de clasificación los más útiles. Así pues, tanto el modelo de Jo Kim, como muy especialmente el de

Marczewski nos parecen muy pertinentes en cuanto a la clasificación de ARG en general. A partir de este compromiso con la gamificación no podemos más que reconocer la valía de otros modelos como el de Askwith y Thompson, en ARG siempre y cuando considerásemos estos ARG a la vieja usanza, como *search operas* colectivas, con complejas e intrincadas narrativas y una duración generosa. Finalmente, hemos de valorar el modelo Bartle como inmejorable punto cardinal de referencia por ser un “Modelo funcional de la personalidad humana en un contexto de juego, o, en otras palabras, un subconjunto de un modelo de personalidad más general que funciona” (Steward, 2011, p.1).

4.1.6 Conclusiones del vector

De este capítulo extraemos ítems valiosos de cara a la estructuración y propuesta de las siguientes etapas. El elemento lúdico, capital para la mayoría de los investigadores, se muestra en los Juegos de Realidad Alternativa en algún punto entre su vis más clásica y su transgresión, como objeto gamificado o dentro de una especie de proceso invertido de gamificación donde en vez de añadir recursos y componentes clásicos de los juegos a realidades ajenas a estos, se añaden componentes propios de la realidad al entorno donde se desarrolla la acción lúdica, lo que hemos denominado *contragamificación*. Los primeros criterios de análisis toman posiciones; es turno ahora de ahondar en los siguientes vectores para seguir abordando la ordenación de un ecosistema que parece inabarcable.

DESENTRAÑANDO
LOS
JUEGOS DE REALIDAD
ALTERNATIVA

4

4.1 Vector Lúdico

4.2 Vector Interactivo

4.3 Vector Inmersivo

4.4 Vector Narrativo/Transmedia

4.2 La interactividad en los Juegos de Realidad Alternativa. De la recepción activa a la cocreación

4.2.1 Primeras preguntas para afinar términos

Podemos entender la interactividad como relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema informático (Minguell, 2002) a través de una interfaz de usuario (Lamarca Lapuente, 2018), o, dicho de otra manera, como la capacidad que tienen las computadoras de responder a los requerimientos de los usuarios (Rost, 2004), planteamiento realizado desde el ámbito de la informática y la telemática y muy relacionada con el origen de dichas disciplinas. Desde el prisma de los estudios en la comunicación y sus tecnologías, podemos entender la interactividad no como conversación humano-máquina sino como una relación comunicacional entre humanos con un sentido recíproco, y, eso sí, con una fuerte ligazón a las tecnologías que la hacen posible, a saber, conversación humano-humano mediada por la máquina o incluso conversación humano-máquina que aspira a responder como un humano. Esta perspectiva coincide con los primeros acercamientos al concepto realizados entre otros por Alain Lelu y Jean-Claude Marcovici en 1983, Rogers, Rice y Frederick Williams en 1988 (Lacabanne, 2010) y muy especialmente por Sheizam Rafaeli, que define la interactividad como, “Una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos” (Rafaeli, 1988, p.111), además de plantear que, “El estudio de la interactividad es parte de la evolución en la ontología y epistemología de las nuevas tecnologías de comunicación en general, y las computadoras como medio en particular” (Rafaeli, 1988, p.112). Finalmente, podríamos considerar la interactividad de forma laxa, como simple participación en una relación comunicativa bidireccional, sinónimo de *interacción* y con un uso extendido, aunque discutible debido a sus carencias conceptuales. Podríamos entender la interactividad desde todos estos ángulos y con seguridad algunos otros más, puesto que de nuevo nos encontramos ante un concepto polémico y en constante actualización, pero sea como sea, lo cierto es que eso que llamamos interactividad parece vivir en los más profundo del organismo ARG. Y lo hace de la misma forma que habita en otros sistemas, manipulando su estructura y condicionando su contenido, provocándonos a la par unas primeras preguntas

sustanciales: ¿esa interactividad ontológicamente genera significado?, ¿realmente hace progresar el dispositivo?

Y no solo su calado nos plantea preguntas. El somero vistazo a la ubicación de la extremidad nos indica su peculiar posición justo en el umbral entre dos fuerzas centrífugas, como ejemplo de una vieja porfía intestinal: el aparato ARG contiene en su seno una modélica encarnación de la pugna narratológica/ludológica, destapada al tiempo en que parecemos obligados a decidir qué dimensión predomina, cuál de las dos contendientes gana la batalla. Y así aparece la segunda tanda de preguntas: ¿son los ARG narrativas interactivas, ficciones fundamentalmente, quizás una evolución de las novelas interactivas o de la ficción hipertextual que requieren de la acción de los lectores para continuar la trama?, ¿o son fundamentalmente juegos, con un asiento narrativo más o menos accesorio?

En las próximas líneas nos ocuparemos de analizar la siguiente extremidad fundamental, la interactividad en los ARG, una parte del organismo definitoria y siempre subrayada por los investigadores del género, de la cual no solo tendremos que desentrañar su particular operativa, sino analizar de nuevo su grado de afectación y cómo de importante resulta como ingrediente de cara a seguir estudiando el polimorfismo del dispositivo.

4.2.2 Definición operativa de interactividad

Para reflexionar sobre la primera tanda de cuestiones de base acerca de la naturaleza configurativa o no de la interactividad, quizás primero debiéramos considerar una definición clara del concepto, un punto cardinal al que volver cada vez que fuera necesario. Aunque como vimos existen muchos acercamientos desde diversas posiciones teóricas, elegimos la definición de interactividad propuesta por Alejandro Rost en su artículo, “Pero ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?” (Rost, 2004):

La interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos (interactividad selectiva) como en las posibilidades de expresión y comunicación (interactividad comunicativa) (Rost, 2004, p.5).

La definición de Rost encuentra su lugar a medio camino entre las proposiciones desde el ámbito de la comunicación y las que ponen más énfasis en la mediación tecnológica, al referirse conjuntamente al sentido de la comunicación y el tipo de participación que requiere, así como a la interactividad como cualidad de los medios de comunicación aparejada al progreso de sus tecnologías. Para unificar estos dos planteamientos, Rost abunda en la existencia de dos tipos de interactividad: la interactividad selectiva, o interactividad con los contenidos, y la interactividad comunicativa, o interactividad entre individuos. La primera es aquella que mide la capacidad de “Ofrecer un menú de contenidos para que el lector pueda elegir” (Rost, 2004, p.5), lo que le permite a este “Construir su propio camino de lectura y armar su propia linealidad” (Rost, 2004, p.5). Por otra parte, la interactividad comunicativa plantea las posibilidades que tiene el usuario de dialogar y “Entablar una relación con otros a través de los contenidos públicos del medio” (Rost, 2004, p.6) o bien de establecer una relación dialógica con el propio medio, ya sea de forma sincrónica (en tiempo real, como *chats*, etc.) o asincrónica (en diferido como foros, *mails* etc.). Así como el autor habla de varias interactividades, también habla de varios grados de interactividad en los diferentes medios, que si bien como se dijo representarán de forma más ajustada las cualidades interactivas en su forma digital, también pueden hacerlo, aunque sea parcialmente o en una interpretación *sui generis* en su forma tradicional (Rogers, 1986). Retomamos aquí la primera pregunta de base al cuestionarnos si, así como existen grados de interactividad no podríamos hablar también de un nivel mínimo de gradación en cuanto al aporte de significado o en cuanto a la medida de control del usuario sobre la presentación de la información para poder hablar de interactividad. En otras palabras, nos preguntamos si la simple respuesta automática del sistema al *clic* del ratón o incluso el itinerario mecánico por una serie de lexías con poco grado significativo se podría considerar a todas luces relación interactiva o, por el contrario, esa relación no sería interactiva en tanto no es significativa sino cómoda, pues no pone en marcha el progreso del dispositivo utilizando la textualidad propia del medio. En ese caso, quizás necesitaríamos otro término para referirnos a dichas acciones automáticas, como el término que propone Lamarca Lapuente, *conectividad* (Lamarca Lapuente, 2018). Teniendo en cuenta estas posturas, quizás convendría contemplar una escala que, dependiendo de la medida, contuviese todas las posibilidades, iniciándose en el estadio de la interacción, atravesando el estadio de la interactividad y llegando a su cenit en el estadio de lo ergódico, donde reina un alto grado de significación interactiva

y donde además se necesita un esfuerzo relevante por parte del lector/usuario. Recordamos que en la literatura ergódica se requiere un esfuerzo relevante por parte del lector para atravesar el texto. Si la literatura ergódica tiene sentido en tanto concepto válido, entonces debe haber también una literatura no-ergódica, donde el esfuerzo por atravesar el texto sea trivial, sin responsabilidad extranoemática para el lector, más allá de mover los ojos o pasar las páginas (Aarseth, 1997).

4.2.3 Narratología vs ludología

Para poder responder de forma rigurosa a la segunda tanda de preguntas fundamentales sobre si los ARG son más juegos que narrativas o lo contrario, debemos primero hacer pie y superar el vértigo de la casuística del género, hallando en la interactividad el papel catalizador de la dicotomía y la herramienta más eficaz para despejar el camino. Postergar la narrativa a algo accesorio por haber consolidado el estatuto lúdico del ARG en capítulos anteriores sería un ejercicio de miopía; supeditar en cualquier caso el rompecabezas y el desafío a los caprichos de la narrativa por el hecho de que esta se muestre como motor de la experiencia en los casos más conocidos ³⁷ sería del todo inapropiado. Solo entendiendo el ARG como un fenómeno de muchas caras en vez de como un fenómeno único creemos poder dar una respuesta diligente, así que, ¿son los ARG más juegos que narrativas? Pues depende. Y depende porque los ARG son ambas cosas, ambas facetas en diferente medida, así que quizás la clave sería estudiar el peso de aquello que está en el medio de las dos dimensiones y balancea hacia un lado u otro, la interactividad. En ello nos centraremos más adelante, pero antes, contextualicemos cómo se plantea la contienda, qué proponen ludólogos y narratólogos y de qué forma los Juegos de Realidad Alternativa son afectados por dichas proposiciones.

4.2.3.1 La clásica pugna

El debate de fondo entre ludología y narratología está basado en el cuestionamiento de si los juegos pueden y/o deben ser clasificados y estudiados como historias, o si se prefiere,

³⁷ La narrativa se muestra fundamental en muchos ARG de relevancia mediática, como el caso de *The Beast*, *I Love Bees* o *Why so Serious*, algo que está muy relacionado con su naturaleza de herramienta de *branded content* publicitario, conminado a crear un universo de marca poblado de relatos y sustentado en el *storytelling*.

como narrativas. Los ludólogos, centrados en la mecánica lúdica, entienden que no hay espacio para analizar juegos como narrativas frente a los narratólogos que consideran que los juegos si no son un tipo de narrativa, están estrechamente conectados a estas. Dave Szulborski reflexiona al respecto invocando en primer término a John Kim en su artículo “Immersive Story: A View of Role-played Drama” (Kim, 2004). Szulborski apoya sus tesis en la afirmación de Kim, “The author creates the work in relative isolation from the reader, and the reader views it without direct contact with the author” (Kim, 2004, para. 6)³⁸, y en su síntesis de dos elementos en equilibrio: “historia” y “discurso”, muy en la línea de teóricos como Tzvetan Todorov o Gerard Genette, o como diría Juul según el punto de vista tradicional de la narrativa, *fábula* y *sjuzet* (Juul, 1998), para finalmente fijarse en la descripción diferenciada de cada elemento hecha por Kim:

Story is the imaginary sequence of events involving characters and setting. It is a mental construct within the imagination of a person, i.e. a picture in the mind's eye of what is happening. Discourse is the expression of that story: words and/or images that attempt to represent the events. The story begins in the mind of the author and is then expressed into a discourse which is contained in media. By viewing this media, the reader then forms a mental construct of that story within her own mind (Kim, 2004, para. 6)³⁹.

En base a esto, Szulborski llega al descubrimiento del conflicto: dos formas de ver y de hacer; el qué, el contenido de la narrativa, principal ocupación de la narratología, y el cómo, los métodos y la tecnología utilizada para presentar la narrativa, principal ocupación de la ludología. Pero ¿están tan alejadas las dos visiones? Para el autor, la ludología en su conjunto no niega que los juegos puedan tener un contenido narrativo, aunque sí cuestiona su consideración como el elemento central para comprender qué es un juego y cómo funciona. Aun así, Szulborski advierte sobre el amplio catálogo de

³⁸ Traducción propia: El autor crea la obra en relativo aislamiento del lector, y el lector lo ve sin contacto directo con el autor.

³⁹ Traducción propia: La historia es la secuencia imaginaria de eventos que involucran personajes y escenario. Es una construcción mental dentro de la imaginación de una persona, es decir, una imagen en el ojo de la mente de lo que está sucediendo. El discurso es la expresión de esa historia: palabras y /o imágenes que intentan representar los eventos. La historia comienza en la mente del autor, y luego se expresa en un discurso que está contenido en los medios. Al ver este medio, el lector forma una construcción mental de esa historia dentro de su propia mente.

posturas albergadas en la facción ludológica. Una de las que menciona es la de Markku Eskelinen, plasmada en su artículo “Towards Computer Game Studies” (Eskelinen, 2004):

It should be self-evident that we can't apply print narratology, hypertext theory, film or theater and drama studies directly to computer games, but it isn't...If you actually know your narrative theory (instead of resorting to outdated notions of Aristotle, Propp, or Victorian novels) you won't argue that games are (interactive or procedural) narratives or anything even remotely similar (Eskelinen, 2004, para. 2)⁴⁰.

Eskelinen, que analiza principalmente juegos de computadora, argumenta en tres sentidos: primero, acerca de las diferencias entre cómo los elementos de la narrativa realmente funcionan en un juego en oposición a cómo lo hacen en una narrativa convencional. Volviendo a la dicotomía historia/discurso, Eskelinen define estos elementos como secuencia temporal de eventos frente a situación narrativa correspondiendo el primer elemento con la historia y el segundo con el discurso para, posteriormente, argumentar sobre las diferencias críticas entre la secuencia de eventos relatados como una narrativa y la secuencia de eventos en juegos, producidas por las interacciones del jugador y en los que, además, los personajes no actúan realmente como narradores. Segundo, sobre la relación entre jugador/juego en oposición a la del lector/historia y su naturaleza interpretativa o configurativa:

The dominant user function in literature, theater and film is interpretative, but in games it is the configurative one. Consequently, gaming is seen here as

⁴⁰ Traducción propia: Debería ser evidente que no podemos aplicar la narratología impresa, la teoría del hipertexto, el cine o estudios de teatro directamente a juegos de computadora, pero no lo es. . . Si realmente se conoce la teoría narrativa (en lugar de recurrir a nociones obsoletas de Aristóteles, Propp o novelas victorianas), no se puede argumentar que los juegos son narrativas (interactivas o procedimentales) ni nada remotamente similar.

configurative practice, and the gaming situation as a combination of ends, means, rules, equipment, and manipulative action (Eskelinen, 2004, para. 10)⁴¹.

Finalmente, Eskelinen llama la atención sobre el tratamiento del tiempo que se hace en cada uno, argumentando sobre la existencia de dos tipos de tiempo en las narrativas, en el que suceden los acontecimientos y el momento en que se relacionan con el lector (discurso). Según el autor, los juegos, por contra, solo tendrían un marco temporal, aquel que ocurre a medida que el jugador juega, circunstancia pronunciada incluso en los juegos donde se utilizan prolepsis, analepsis o escenas de corte, recursos presentados en la línea principal de tiempo y como consecuencia del avance del jugador.

Otro de los autores que plantean diferencias entre dos experiencias que, aunque puedan albergarse son esencialmente divergentes, es Andy Cameron en su “Dissimulations: illusions of interactivity” (Cameron, 1995). Cameron diserta sobre el sentido ontológico de la interactividad y cómo esta colisiona con el sentido narrativo convencional:

There is a contradiction at the heart of the idea of the interactive narrative (...) It is here that we find the apparent disjuncture between the nature of interactivity and that of narrative. The moment the reader intervenes to change the story (at the nodes of multi-linear narrative or at every moment in a spatio-temporal simulator) is the moment when the story changes from being an account of events which have already taken place to the experience of events which are taking place in the present. Story time becomes real time, an account becomes an experience, the spectator or reader becomes a participant or player, and the narrative begins to look like a game (Cameron, 1995, para. 3)⁴².

Cameron se cuestiona en primer lugar el significado mismo de interactividad:

⁴¹ Traducción propia: La función de usuario dominante en la literatura, el teatro y el cine es interpretativa, pero en los juegos es configurativa. En consecuencia, los juegos se ven aquí como práctica configurativa, y la situación de juego como una combinación de fines, medios, reglas, equipo y acción manipuladora.

⁴² Traducción propia: Existe una contradicción en el corazón de la idea de la narrativa interactiva (...) Es aquí donde encontramos la aparente disyunción entre la naturaleza de la interactividad y la de la narrativa. El momento en que el lector interviene para cambiar la historia (en los nodos de la narrativa multilineal o en cada momento en un simulador espacio-temporal) es el momento en que la historia pasa de ser un relato de eventos que ya han tenido lugar a la experiencia de eventos que están teniendo lugar en el presente. El tiempo de la historia se convierte en tiempo real, un relato se convierte en una experiencia, el espectador o lector se convierte en participante o jugador, y la narrativa comienza a parecer un juego.

Interactivity refers to the possibility of an audience actively participating in the control of an artwork or representation. Until now, what we call culture doesn't allow for much interaction from the audience. The audience is given a space for interpretation and a space for reaction, but not of interaction. There are undoubtedly those who would argue that interpretation is interaction, and so, of course, it is, but not in the sense intended here (Cameron, 1995, para. 3)⁴³.

Para el autor, la interactividad supone una verdadera capacidad de intervenir en la representación y no tanto solo de limitarse a leer de manera diferente. La habilitación de posibilidades de intervención al público obliga al autor a sacrificar contenido por complejidad en la forma (Cameron, 1995), ejercicio que en la mayoría de las ocasiones ofrece resultados limitados, con esquemas de historias más que con historias en sí mismas. Sin embargo, más allá de cuestiones como el mencionado *para qué* o incluso el *a partir de cuánto* (la proporción de interactividad que es necesaria para considerar una historia realmente interactiva⁴⁴), lo realmente importante es que lo que Cameron llama la cuestión de la ontología (Cameron, 1995).

The change from a linear model to a multi-linear or spatio-temporal model is more than just the change from a simple line to a more complex diagram or space, it involves moving from one kind of representation to another (Cameron, 1995, para. 7)⁴⁵.

Y aquí está uno de los puntos donde los postulados de Cameron y los de Eskelinen se alinean con más claridad. Para Cameron la narrativa es la representación del pasado, es un relato de eventos cuyo referente temporal es el *érase una vez*. Sin embargo, en los

⁴³ Traducción propia: La interactividad se refiere a la posibilidad de que una audiencia participe activamente en el control de una obra de arte o representación. Hasta ahora, lo que llamamos cultura no permite mucha interacción de la audiencia. La audiencia tiene un espacio de interpretación y un espacio de reacción, pero no de interacción. Indudablemente, hay quienes argumentarían que la interpretación es interacción, y así, por supuesto, lo es, pero no en el sentido que aquí se pretende.

⁴⁴ Cuestión que podría traducirse en el número de caminos que pudiera elegir el lector para “atravesar la historia” como diría Aarseth, o directamente la sustitución de la red de líneas por un espacio ficticio dentro del cual, el lector pueda elegir qué hacer.

⁴⁵ Traducción propia: el cambio de un modelo lineal a un modelo multilineal o espaciotemporal es más que solo el cambio de una línea simple a un diagrama o espacio más complejo implica pasar de un tipo de representación a otro.

relatos interactivos, multilineales o espaciotemporales el evento está sucediendo y el referente temporal es el ahora, coincidiendo con la idea de función interpretativa frente a función configurativa, que promovía Eskelinen.

Otra voz muy relevante de la ludología es la de Jerper Juul, que en su artículo “A Clash between Game and Narrative” (Juul, 1998), compara las características de los medios narrativos tradicionales con los videojuegos:

Obviously many computer games do include narration or narrative elements in some form. But first of all, the narrative part is not what makes them computer games, rather the narrative tends to be isolated from or even work against the computer-game-ness of the game (Juul, 1998, para. 4)⁴⁶.

Juul, que utiliza como ejemplos *shooters* como *Doom* (ID Software,1993) aventuras gráficas como *Myst* (Broderbund,1993) o un formato de videojuego extinto, la aventura conversacional de la cual dice que es un intento de combinar juegos y narración (Juul, 1998), analiza contrastando juego y narración varios elementos como el componente secuencial, el tiempo y los marcos narrativos:

Most computer games do feature some kind of narrative *framing*. (...) When we are urged to "play Space Invaders", it does imply a minimal story. The concept of invasion presupposes a time before the invasion, and from the 1950's science fiction it draws upon, we just know that these aliens are evil and should be disposed off. So there is a story, and from the title screen we know all of it: Earth attacked, Earth freed from the alien menace. This is the basic mode of the classical action game: A clichéd story with a well-known ending, and a game that actual

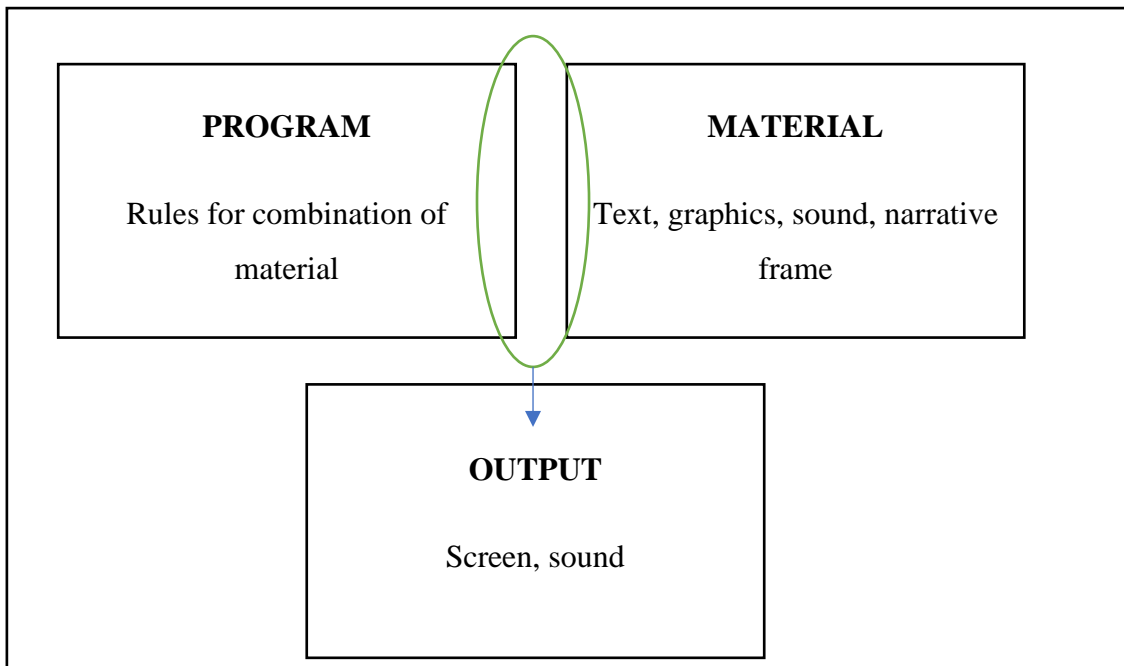
⁴⁶ Traducción propia: Está claro que muchos videojuegos incluyen una narración o elementos narrativos de una u otra forma. Pero, antes que nada, la parte narrativa no es la que los convierte en videojuegos, sino que la narración tiende a estar aislada de ellos, e incluso a veces va en contra de lo que los convierte en videojuegos.

never reaches that ending, it just gets harder and harder (Juul, 1998, sección Narrative Frames, para.1 y 2)⁴⁷.

Para finalmente plantear un modelo del videojuego con un dualismo compuesto por dos capas: 1) El material, a saber, los gráficos, el sonido, el marco narrativo, pertenecientes a los medios tradicionales y 2) el programa.

Figura 13

Modelo de Jerper Juul



Nota. Modelo de los videojuegos propuesto por Jerper Juul donde se mezcla el programa con el material necesario para obtener los resultados videolúdicos. Tomado de “A Clash between Game and Narrative” (sección A Model of the Computer Game) por Jesper Juul, 1998.

⁴⁷ Traducción propia: La mayoría de los videojuegos sí que muestran un cierto marco narrativo. Cuando se nos dice que “juguemos a Space Invaders”, esto implica una historia ínfima. El concepto de invasión presupone un tiempo anterior a la invasión, y a partir de la ciencia ficción de 1950 en que se basa, sabemos que estos alienígenas son malvados y debemos destruirlos. Así que hay una historia, y a partir de la pantalla de título lo sabemos todo: la Tierra siendo atacada, la Tierra siendo liberada de la amenaza alienígena. Este es el modo básico del juego de acción clásico: una historia cliché con un final muy conocido, y un juego que de hecho nunca alcanza ese final. Simplemente se va volviendo más y más difícil.

En conclusión, para Juul la cuestión no es considerar la existencia del fenómeno interactivo y de una narrativa que opera dentro de los juegos, sino entender que la naturaleza del contacto es presumiblemente perjudicial para ambos, destruyendo la interactividad a la historia y viceversa (Juul, 1998).

En el otro lado, Dave Szulborski menciona a Janet Murray como principal representante de los estudios narratológicos. Murray cree que los humanos comprendemos el mundo a través de las narrativas y las historias y por tanto no puede ser eliminado de la consideración al analizar juegos.

La autora, defensora de la calidad narrativa de los juegos como medio para promover la transformación, la inmersión y la actuación o agencia (Murray, 1997), entiende que hay una serie de elementos compartidos tanto por narrativas como por juegos, entre los cuales se encuentran: primero, su estructura común de contienda u oposición entre fuerzas (Murray, 2004), y segundo, la posibilidad común de mostrarse como rompecabezas requirentes del esfuerzo del consumidor, característica que podríamos ejemplificar usando formas narrativas más contemporáneas como las narrativas *cross-media* o *transmedia*, como en narrativas hipertextuales o incluso con formas narrativas más convencionales (de estructura lineal) como el caso de las novelas de misterio que animan al lector a resolver el misterio a la par que lo hace el detective protagonista. Más allá de consideraciones generales, el problema que advierte la narratología, según Szulborski, tiene que ver con ciertos ítems que parece descuidar, en concreto, el desarrollo de los personajes y el propio hecho interactivo:

One of the problems with narratology is that almost all of the arguments for interactive fiction or games being considered as true narrative experiences are based on hypothetical imaginings of what the “story-game” would actually be like, since no one seems to believe that anyone has actually achieved this new narrative form yet (Szulborski, 2005, p.48)⁴⁸.

⁴⁸ Traducción propia: Uno de los problemas de la narratología es que casi todos los argumentos a favor de las ficciones interactivas o de los juegos considerados como verdaderas experiencias narrativas, se basan en imaginaciones hipotéticas de cómo sería realmente el "story-game", ya que nadie parece creer que realmente se haya logrado aún articular esta narrativa.

Respecto al hecho interactivo, un narratólogo como Michael Mateas sugiere soluciones y plantea cómo una narrativa interactiva podría tomar forma. En su trabajo “A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games” (Mateas, 2001), Mateas combina los postulados de Murray y concretamente sus categorías, agencia, inmersión y transformación, con la teoría dramaturgica de Aristóteles que establece una estructura para una experiencia narrativa, con la pretensión de conseguir engranar el objetivo de la interactividad, lo que correspondería a la agencia, dentro de una estructura narrativa aristotélica. De esta forma supera la clásica problemática cuantitativa de la interactividad centrada en que el creador nunca puede imaginarse ni implementar un número suficiente de acciones para hacer el universo interactivo ficticio creíble y lo enmienda con una solución cualitativa. “Notice that adding more material opportunities for action would not help the matter. The problem is not a lack of options. The problem is having insufficient formal constraint to decide between choices” (Mateas, 2001, p.145) ⁴⁹. Así pues, el problema no sería la cantidad de opciones sino la consistencia interna del universo, la necesidad de consolidar una lógica subyacente que fuera firme:

If the game can somehow achieve a believable, internally consistent world in which the player has the information necessary to make choices that affect the game in predictable or at least understandable ways, then interaction in the form of agency can indeed be combined with the narrative form (Szulborski, 2005, p.50)

⁵⁰.

El otro punto flaco, el desarrollo de personajes, argumentado no como hacía la compañía Infocom en su publicidad de 1983 de la que nos hablaba Juul, sino como carencia de volumen en su diseño y sus respuestas:

⁴⁹ Traducción propia: Hay que darse cuenta de que agregar más oportunidades materiales de acción no soluciona el asunto. El problema no es la falta de opciones, el problema es tener insuficientes restricciones formales para decidir entre las opciones.

⁵⁰ Traducción propia: Si el juego puede de alguna manera lograr un mundo creíble y consistente internamente donde el jugador tenga la información necesaria para tomar decisiones que afecten el juego de formas predecibles o al menos comprensibles, entonces la interacción en forma de agencia puede, de hecho, combinarse con la forma narrativa.

We can look at a 1983-ad from the company *Infocom*: [...] as hard as we work at perfecting our stories, we always leave out one essential element - the main character. And that's where you enter in. Once you've got Infocom's interactive fiction in your computer, you experience something akin to waking up inside a novel (Juul, 1998, sección The Rhetoric of Interactive Fiction, para. 3 y 4) ⁵¹.

Este particular también es tratado de forma relevante por Karl Perlin en su artículo “Can There Be a Form between a Game and a Story?” (Perlin, 2004), donde reflexiona sobre los personajes en el mundo de los videojuegos. Para el autor, los personajes en los videojuegos no serían capaces de actuar dentro de una escena interactiva convincente a pesar de los intentos y de los avances del momento (como siempre hemos de considerar el año en que se publicaron estos estudios), pues como también advierte Szulborski, aunque se utilizasen los programas de inteligencia artificial más sofisticados, las metacomunicaciones que los rodean los harían artificiales.

4.2.3.2 ¿Un debate real?

La confrontación narratología-ludología parece resistirse a su conclusión, aunque haya sido cuestionada ya desde sus inicios y por voces con tanto predicamento como la de Gonzalo Frasca, uno de los pioneros en los estudios ludológicos. Frasca, que en su artículo “Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place” (Frasca, 2003) enmienda el conflicto y lo reduce a un cúmulo de malentendidos, articula un texto que nos parece muy útil como punto de reflexión final sobre no solo el calado sino también la fertilidad del debate.

El primer problema que plantea Frasca es un problema terminológico, pues según él, “One of the terms (“narratologist”) has a different meaning outside and inside the game studies community” (Frasca, 2003, p.2) ⁵², es decir, que la definición de narratólogo en Humanidades como académico o investigador que estudia un conjunto de teorías de la

⁵¹ Traducción propia: Podemos mirar un anuncio de 1983 de la compañía Infocom: [...] a pesar de todo lo que nos esforzamos para perfeccionar nuestras historias, hay un elemento esencial que siempre dejamos fuera: el personaje principal. Y ahí es donde entras tú. Una vez que tienes la aventura conversacional de Infocom en tu ordenador, tu experiencia será algo parecido a despertarte dentro de una novela.

⁵² Traducción propia: Uno de los términos (“Narratólogo”) tiene un significado diferente fuera y dentro de la comunidad de estudios del juego.

narrativa que son independientes del medio de representación y cuyos exponentes podrían ser algunos autores como Genette, Todorov, Greimas, Metz y Prince (Frasca, 2003), choca con la definición común de narratólogo que se da en el mundo de los juegos digitales, particularmente en los videojuegos, entre otros motivos porque, “Any of these traditional scholars never worked with computer games” (Frasca, 2003, p.2) ⁵³. Para solucionar este problema, Frasca invoca a Michael Mateas y a su concepto *narrativista* definido por él mismo en 2007 como:

As opposed to the more natural “narratologist” to refer to a specific, antigame, interactive narrative position. While the narrativist position is often informed by narratology, this is not to say that all narratologists are anti-game or that narratology is intrinsically opposed to game-like interaction (Mateas, Stern, 2007, p. 17)⁵⁴.

Continuando con los malentendidos terminológicos, Frasca, recuerda que con su definición primera de ludología (al autor se le atribuye ser el padre del término, aunque él mismo lo niega), lo que pretendía era establecer un conjunto de herramientas teóricas para el estudio de los juegos y de los videojuegos en particular, lo que sería la narratología para la narrativa, y que posteriormente es en el usufructo del término por parte de otros investigadores y la generación de nuevas definiciones lo que desvirtúa la proposición original y hace fertilizar la confrontación:

“Ludology is most often defined as the study of game structure (or gameplay) as opposed to the study of games as narratives or games as a visual medium.”

⁵³ Traducción propia: Ninguno de estos académicos tradicionales trabajó nunca con juegos de computadora.

⁵⁴ Traducción propia: Como contrario del concepto más común "narratólogo", para referirse a una posición narrativa específica, anti-juego e interactiva. Si bien la posición narrativista a menudo se basa en la narratología, esto no quiere decir que todos los narratólogos estén en contra de los juegos o que la narratología se oponga intrínsecamente a la interacción similar a un juego.

Personally, I do not subscribe to this second meaning, which I find to be a simplification (Frasca, 2003, p.2)⁵⁵.

Por tanto, para el autor un ludólogo sería sencillamente un estudioso de los juegos, independientemente de su posicionamiento acerca de la importancia de la narrativa. Tampoco encuentra Frasca argumentos a favor de la confrontación de parte de narratólogos beligerantes (o narrativistas como hemos visto que prefiere Frasca), pues, ¿quiénes son?, se pregunta. Ni Janet Murray se posiciona en ningún bando, ni otros muchos lo hacen, siendo para el autor sospechosa esa falta de concreción en la identidad de uno de los bandos en pugna. Finalmente, Frasca concluye:

I believe there is a serious misunderstanding on the fact that some scholars believe that ludologists hold a radical position that completely discards narrative from videogames (...) One thing is not favoring narratology as a preferred tool for understanding games and a whole different one is to completely discard it. Based on this information, the idea that ludologists want to discard narrative from game studies seems to be totally inaccurate (Frasca, 2003, p.4)⁵⁶.

Ninguno de los ludólogos de referencia descarta la narrativa en el estudio de los juegos y, al final, termina resultando más plausible la detección de convergencias entre ambas dimensiones que el recreo en furiosas e irreconciliables porfías, tal y como hace, por ejemplo, Gil González al contrastar los niveles narrativos de la narratología clásica con el aparentemente distante mundo de los videojuegos (Gil González, 2019). Como dijimos, no hay en la práctica posturas extremistas. Ni Marie Laurie Ryan, que, como recoge Frasca, plantea que no se debería desechar el concepto de narrativa, pidiendo el desarrollo incluso de una nueva ludología que la incluya de forma más enérgica; ni Espen Aarseth, que en su ya mencionado *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* afirma que hay

⁵⁵ Traducción propia: “La ludología se define con mayor frecuencia como el estudio de la estructura del juego (o jugabilidad) en contraposición al estudio de los juegos como narrativas o los juegos como medio visual”. Personalmente, no me suscribo a este segundo significado, que considero una simplificación.

⁵⁶ Traducción propia: Creo que existe un grave malentendido sobre el hecho de que algunos académicos crean que los ludólogos mantienen una posición radical que descarta por completo la narrativa de los videojuegos (...) Una cosa es no privilegiar la narratología como herramienta preferida para entender los juegos y otra totalmente distinta es descartarla por completo. Con base en esta información, la idea de que los ludólogos quieren descartar la narrativa de los estudios de juegos parece ser totalmente inexacta.

claras diferencias entre juegos y narrativas, así como hay claras superposiciones (Aarseth, 1997); ni Jerper Juul, que en “Games Telling Stories?” (Juul, 2001) defiende que los juegos y las narrativas comparten rasgos estructurales; ni incluso Markku Eslekinen del cual Frasca advierte que utiliza la narratología en sus estudios sobre juegos, simulaciones y cibertextos.

4.2.4 Genealogía de la interactividad. Algunos hitos históricos de la no linealidad

Una vez analizado el debate y como paso previo al análisis del encaje ludonarrativo en el género ARG, queremos ahora hacer una somera genealogía de la interactividad, lo que ya desde su premisa supone debate, pues, ¿podemos extender los márgenes más allá de los años 60 del siglo XX? La peculiar y controvertida naturaleza de la interactividad vuelve a hacer acto de presencia, por un lado hija modélica de la era digital, producto de las investigaciones y de los avances tecnológicos previos cristalizados en el *boom* tecnológico de los años 60 y según muchos investigadores “Lo que define a los medios digitales” (Scolari, 2008, p.97) y a la vez propiedad que parece manifestarse en muchos y variados ejemplos pretéritos y bajo muchos otros paradigmas, como si su existencia fuera antes como proceso o *lógica de*, que como objeto y como si pudiéramos hablar de una especie de interactividad antes de la interactividad, planteamiento alineado con los estudios de Gil González sobre la previrtualidad (2020), o cuando hablamos de hipertextualidad antes del hipertexto para en definitiva referirnos la no linealidad como estructura reticular sostén de una experiencia interactiva significativa.

Merece la pena reflexionar unos instantes sobre esa forma predilecta de manifestación interactiva/no lineal que es el hipertexto, por una parte, nacido también en los 60 como consecuencia de la tecnología de la digitalización:

La conversión de los textos en un formato digital facilita no sólo la distribución y reproducción sin pérdida de calidad, sino también la fragmentación, manipulación, combinación y recomposición de sus elementos (...) Sin digitalización no tendríamos hipertexto ni interacción (Scolari, 2008, p.82).

Y a la vez expresión de un anhelo nada circunspeto a una tecnología: el de superar las limitaciones de la linealidad:

Con hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario (Nelson en Lamarca Lapuente, 2018).

Así, no es descabellado referirnos al hipertexto como fenómeno anterior a la década de su aparición, resultando una especie de gramática (Scolari, 2008), como una forma base capaz de alinear bajo sus parámetros cualquier texto que aspirase a ser experimentado por el lector de forma multilínea o multisequencial (Landow, 2009) y su proceso, aquel que aspirase a parecerse al que empleamos los humanos relacionando conceptos, cuestionando la secuencia fija de las historias, su principio y su fin determinados, la magnitud definida y la noción de unidad (Landow, 2009), pues como dice Scolari, “¿Acaso la literatura no generó obras protohipertextuales mucho antes que Vannevar Bush o Ted Nelson se dedicaran a escribir sobre las estructuras reticulares?” (Scolari, 2008, p.79).

Una razón más para reflexionar sobre el asunto la aporta Aarseth, que considera la ficción hipertextual como un ejemplo de literatura ergódica por el hecho de requerir un esfuerzo extrañoemático del lector para atravesar el texto, y así, por necesidad, la plantea emancipada de un soporte específico, entendiendo que lo verdaderamente importante en dicha literatura no es si está soportada en papel o en medios electrónicos sino cómo funciona y es leída, es decir, la mecánica de su texto, “La obra de arte ergódica es aquella que, en un sentido material incluye las reglas para su propio uso; es una obra que construye sus propios requisitos para distinguir entre usuarios exitosos y no exitosos” (Aarseth, 1997, p.179). Aarseth, además, añade un nuevo término a la ya compleja galaxia conceptual, cibertexto o “Texto que implica cálculos en su producción de scriptons” (Aarseth, 1997, p.75).

Conscientes de lo complejo de este terreno en el que nos movemos, esperamos se nos permita un tratamiento flexible de los términos, a saber, interactivo, ergódico, no lineal, hipertextual, cibertextual, cada uno de ellos protagonistas de su propia controversia y utilizados aquí en referencia a aquellos textos que despiertan la acción extraordinaria en el lector.

4.2.4.1 No linealidad en la literatura y el arte

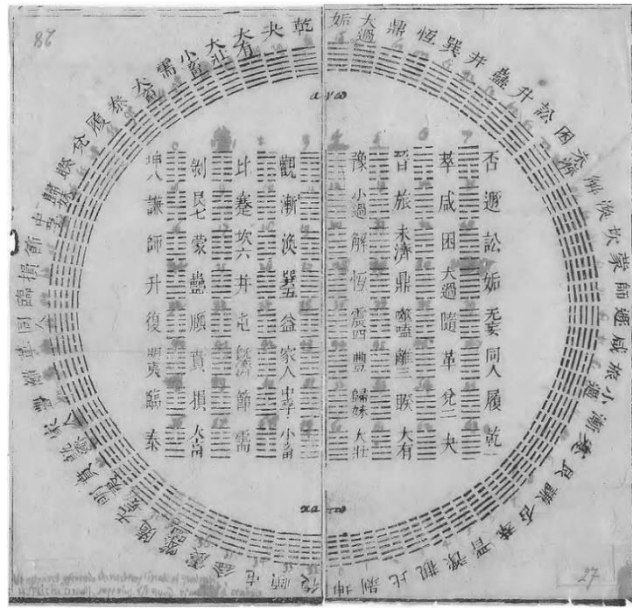
Como postula Aarseth, “El ejemplo más conocido de cibertexto en la antigüedad, es el texto chino de sabiduría oracular, el *I Ching*, también conocido como el libro de cambios” (Aarseth, 1997, p.9). El *I Ching*, escrito por varios autores y datado alrededor del 1122-770 a.C. en la Dinastía Zhou, aunque posteriormente aumentado por comentaristas de la escuela de Confucio, se considera uno de los cinco clásicos confucianos y se cree que interpreta la situación presente de quien lo consulta y predice el futuro si se adopta ante él la posición correcta. El *I Ching* es continente de las normas para su propia lectura, y por eso, se puede considerar un ejemplo primitivo de cibertextualidad, ya que sería el lector quien realiza los cálculos tomando como referencia las normas autocontenidas en el libro. El *I Ching*, además, inspiró al matemático y filósofo alemán G. W. von Leibniz, quien desarrolló las matemáticas binarias utilizadas por las computadoras digitales:

The I Ching is made up of sixty-four symbols, or hexagrams, which are the binary combinations of six whole or broken ("changing") lines (...). A hexagram (...) contains a main text and six small ones, one for each line. By manipulating three coins or forty-nine yarrow stalks according to a randomizing principle, the texts of two hexagrams are combined, producing one out of 4,096 possible texts. This contains the answer to a question the user has written down in advance (Aarseth, 1997, pp.9,10)⁵⁷.

Figura 14

I Ching

⁵⁷ Traducción propia: El I Ching se compone de sesenta y cuatro símbolos, o hexagramas, que son las combinaciones binarias de seis líneas enteras o rotas ("cambiantes") (...). Un hexagrama (...) contiene un texto principal y seis pequeños, uno para cada línea. Manipulando tres monedas o cuarenta y nueve tallos de milenrama, de acuerdo con un principio de aleatorización, los textos de dos hexagramas se combinan, produciendo uno de 4.096 textos posibles. Esta combinación contiene la respuesta a una pregunta que el usuario ha escrito de antemano.



Nota. Hexagrama del I Ching perteneciente al matemático y filósofo alemán Gottfried Wilhelm Leibniz. Tomado de Wikipedia. https://es.wikiquote.org/wiki/I_Ching

Otros de los ejemplos más tempranos de interactividad en la literatura podrían ser los escritos de Johannes Trithemius (1462-1516), creador del *cifrado de Trithemius*, método de cifrado polialfabético y autor del primer libro conocido de esteganografía o ciencia para ocultar mensajes en el cual se requería un ejercicio de decodificación para revelar la escritura oculta ⁵⁸. En ese mismo sentido, podríamos hablar también de las obras de Sir Francis Bacon, algunas de ellas ejemplo de obras criptográficas o incluso del anónimo *Manuscrito Voynich*, en cuyos dibujos y textos se cree que se oculta un significado oculto.

Figura 15

El Manuscrito Voynich

⁵⁸ Técnica muy empleada en el planteamiento de puzzles en Juegos de Realidad Alternativa.



Nota. Página del Manuscrito Voynich (s. XV). Tomado de Wikipedia

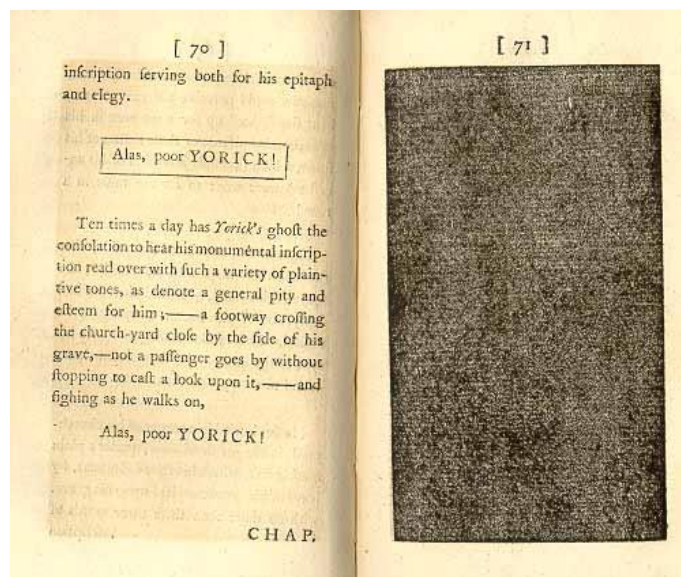
[https://es.wikipedia.org/wiki/Manuscrito_Voynich#/media/Archivo:Voynich_Manuscript_\(32\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Manuscrito_Voynich#/media/Archivo:Voynich_Manuscript_(32).jpg)

Se podría decir que el primer y más notorio ejemplo literario moderno de interactividad en la literatura se da en el siglo XVIII de manos del escritor irlandés Laurence Sterne con la publicación de su obra *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy* (Sterne, 1759-1767). La obra, publicada por entregas, es una novela experimental que incluye grafías, testimonios, garabatos, páginas en blanco y negro, páginas texturizadas, fragmentos en latín y francés, y capítulos de tan solo unas líneas (Herrero Herrero, 2015). Utilizando una suerte de libre asociación de ideas y convirtiéndose así en precursora de la obra de otro ilustre literato irlandés, James Joyce, *Tristram Shandy* busca un lector activo al cual se dirige directamente en una historia en la que, entre otras extravagancias, el protagonista no nace hasta mediados de la novela como personaje breve que desaparece poco después. A través de disquisiciones, opiniones del propio autor y opiniones de otros personajes que interrumpen constantemente la premisa de la historia se presenta un argumento hecho con retales de otras historias, anécdotas, etc. Además de en contenido, la novela también es igualmente estrafalaria en su dimensión formal, con el uso de guiones de diferentes longitudes para representar pausas retóricas, asteriscos que sustituyen palabras que el lector debe rellenar, además de la inclusión de capítulos en blanco ocultos que posteriormente aparecen o páginas sin escribir donde el lector puede, por ejemplo, pintar un retrato. “No me atenderé ni a las reglas de Horacio ni a las de ningún otro hombre que

jamás pueda existir”, así comienza Sterne su declaración de intenciones, que en palabras del crítico Peter Conrad “No sólo inaugura su propia novela irregular, si no que propone la única regla que cualquier novelista debería obedecer: la forma” (Conrad en Flores, 2012, para. 1 y 2).

Figura 16

Tristram Shandy de Laurence Stern



Nota. Primera edición de Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy de Laurence Sterne en la que el autor deja una página en negro para simbolizar la muerte de uno de los personajes. Tomado de <https://ellibrodelasconjeturas.wordpress.com/2012/04/15/tristan-shandy-o-la-antinovela/>

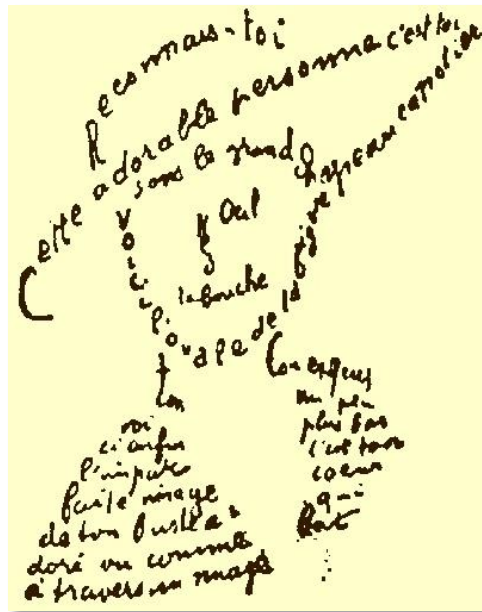
A lo largo del s. XX sucede el verdadero apogeo de obras que experimentan con la linealidad y buscan del lector una posición activa, desarrollo ligado al espíritu rupturista de los movimientos artísticos y culturales que pueblan los primeros compases del siglo. Ya lo mencionaba Murray que situaba entonces a los precursores de su *Holocubierto*, “Ahora, en la época incunable de la narrativa digital nos damos cuenta de cómo las novelas, películas y obras de teatro del siglo XX han estado intentando superar las fronteras de la narrativa lineal” (Murray, 1997, p.41).

En 1918, Guillaume Apollinaire publica *Calligrammes*, una colección de poemas donde la tipografía y la disposición espacial de las palabras influyen en el significado de cada uno de los poemas. Este inusual diseño invita al lector a la exploración de los poemas de

diferentes formas, como indica Aarseth, “The words of these poems are spread out in several directions to form a picture on the page, with no clear sequence in which to be read” (Aarseth, 1997, p.10)⁵⁹.

Figura 17

Calligrammes de Gillaume Apollinaire



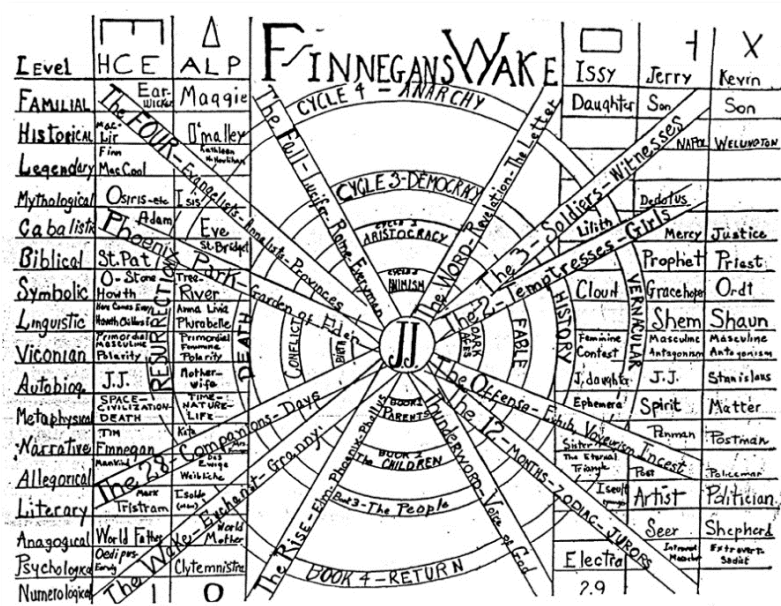
Nota. Caligrama del poema de 9 de febrero de 1915. Tomado de Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Caligrama>

Tomando como referencia a Sterne, James Joyce publica en 1931 la novela cómica *Finnegans Wake*, en la que el lector es desafiado a la lectura de un experimento literario con una concepción esférica, donde cada elemento es principio y fin del conjunto, abunda el uso de un lenguaje idiosincrásico repleto de recursos fonéticos y la estructura presenta un carácter de narración onírica.

Figura 18

Finnegans Wake

⁵⁹ Traducción propia: Las palabras de estos poemas se extienden en varias direcciones para formar una imagen en la página, sin una secuencia clara en la que ser leída.



Nota. Estructura no lineal de *Finnegans Wake*, James Joyce (1931). Tomado de

<https://www.lecturalia.com/blog/2013/02/01/el-asombroso-exito-del-finnegans-wake-en-china/>

En 1941, el escritor argentino Jorge Luis Borges escribe uno de los relatos considerados más influyentes y libres en cuanto al tratamiento de la narrativa del siglo XX, “El jardín de senderos que se bifurcan” (Borges, 1944), un cuento donde el autor experimenta con la posibilidad de realidades y universos paralelos en una estructura laberíntica próxima a aquellas creadas por Joyce, autor admirado por este. En un rompecabezas donde la realidad se presenta ordenada en capas y donde todo ocurre a la vez, Borges presenta un relato reducido, pero de gran complejidad simbólica:

En la obra de Ts’ui Pen, todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez, los senderos de ese laberinto convergen: por ejemplo, usted llega a esta casa, pero en uno de los pasados posibles usted es mi enemigo, en el otro mi amigo (Borges, 1944, p.46).

La obra de Borges es clave y referencia, además, no solo en su campo, sino que según numerosos autores también es influyente sobre áreas tan distantes como la física cuántica, cuyas teorías se podrían comparar con las ideas propuestas por el autor en sus obras:

Borges en “El Jardín de los senderos que se bifurcan”, sin ser consciente de ello, propuso una solución a un problema de la física cuántica todavía no resuelto, anticipándose a la tesis

doctoral de Hugh Everett III, publicada en 1957, con el título “Relative State Formulation of Quantum Mechanics” y que Bryce DeWitt popularizaría como “La interpretación de los muchos mundos de la mecánica cuántica”: “La frase porvenires (no a todos) me sugirió la imagen de la bifurcación en el tiempo, no en el espacio.” (Herrero, Herrero, 2015, p.51).

O incluso en relación con Internet, sobre el cual algunos autores lo consideran una suerte de prefigurador, como Perla Sasson-Henry en su libro *Borges 2.0: from text to virtual worlds* (Sasson-Henry, 2007) donde explora las relaciones entre Internet, Wikipedia y los cuentos de Borges.

En 1960, el escritor Raymond Quenau y el matemático François Le Lionnais fundan el grupo *Oulipo*, cuyo objetivo es la experimentación literaria y la puesta a prueba de los límites de la escritura. En 1961, Quenau publica su obra más importante como síntesis de sus exploraciones literarias, *Cent mille milliards de poemes*, consistente en diez sonetos clásicos de catorce alejandrinos franceses con la misma rima y troquelados para poder combinarse, en el que cada verso puede ser sustituido por otro verso de otro soneto, dando como resultado una “Máquina de sonetos” (Aarseth, 1997, p.10) o “El libro más largo del mundo en 10 páginas” (Herrero, Herrero, 2015, p.61).

Figura 19

Cent mille milliards de poemes de Raymond Quenau



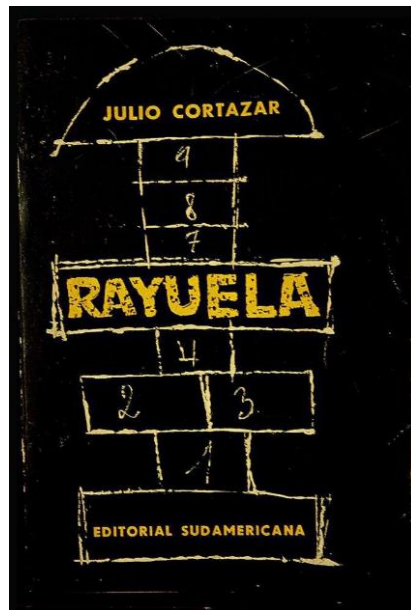
Nota. Cien billones de poemas en un libro de 10 páginas. Tomado de <https://universoabierto.org/2020/02/17/un-libro-que-contiene-en-10-paginas-cien-millones-de-millones-de-poemas/>

En 1962, Marc Saporta publica su obra experimental *Composition n° 1*, una novela publicada en páginas independientes como si fueran cartas de una baraja, las cuales el lector tiene que barajar y leer posteriormente en el orden que resulte, encontrando siempre una coherencia en la narración.

En 1963, el escritor argentino Julio Cortázar publica *Rayuela*, su celebrada antinovela, o como él mismo denomina *contranovela*, uno de los mayores exponentes de la narrativa hipertexto. Con un total de ciento cincuenta y cinco páginas y cuatro posibles formas de leerse: de forma secuencial de principio a fin, por la lectura tradicional según Cortázar, desde el capítulo 1 al 56 y prescindiendo del resto, siguiendo el orden que el lector elija, alternando capítulos siguiendo el orden establecido por el autor en el tablero de dirección situado a principio del libro, *Rayuela* es una invitación real al protagonismo del lector en la que el argumento no es más que un escenario por el que los personajes transitan. *Rayuela* lleva a cabo una especie de estructura rizomática (Deleuze, Guattari, 1972), donde un punto está conectado a otro, un hipertexto literario publicado dos años antes de su postulado teórico.

Figura 20

Rayuela de Julio Cortázar



Nota. Portada de *Rayuela*, obra icónica de Julio Cortázar. Tomado de <https://pictures.abebooks.com/inventory/md/md20219529252.jpg>

En 1969, el escritor cubano Italo Calvino publica *El castillo de los destinos cruzados* al que posteriormente añade *La taberna de los destinos cruzados* en 1973, dos obras escritas según la combinación de las cartas del Tarot. El autor plantea varias historias donde la disposición de las cartas en filas y columnas determina el diferente significado para cada historia. Existe una premisa en la historia, un grupo de viajeros que se encuentran en un castillo y que quieren contarse sus aventuras a pesar de haber perdido la voz, y una resolución justificada narrativamente pues para comunicarse utilizan las cartas del tarot y así reconstruyen los sucesos que les han ido ocurriendo.

Figura 21

El castillo de los destinos cruzados



Nota. Tirada con el Tarot Visconti en El castillo de los destinos cruzados de Italo Calvino. Tomado de <https://retratoliterario.wordpress.com/2016/04/24/el-castillo-de-los-destinos-cruzados-de-italo-calvino/>

En 1984, el escritor yugoslavo Milorad Pavic publica su *Diccionario Jázaro*, una novela que toma la apariencia de diccionario dividido en tres partes donde a través de entradas situadas en orden alfabético narra la historia de los jázaros desde tres fuentes, cristiana, musulmana y judía. El autor crea una ficción donde las historias se entrecruzan dando libertad al lector para leer cada sección por separado o de forma lineal.

4.2.4.2 La no linealidad como frontera entre literatura y juego

Superando los dominios de la alta literatura nos encontramos con una forma de literatura interactiva hipertextual muy popular en los años 80 y actualmente en un nuevo resurgimiento, los librojuegos ⁶⁰. Definidos por la participación del lector en la trama, convertido en protagonista y responsable de su propia suerte en la aventura por la que se moverá decidiendo a qué página ir, los librojuegos abarcan numerosos géneros, desde la fantasía medieval en una especie de juegos de rol individuales, hasta los librojuegos infantiles educativos o incluso un subgénero para adultos. Sin embargo, el mayor exponente de librojuegos sin duda son las colecciones de *Elige tu propia aventura*, de la

⁶⁰ Para consultar un formato en auge y sus diferentes géneros: www.librojuegos.org

editorial Timunmas, cuyos títulos representaban una hipertextualidad modélica, un laberinto por el que el lector, protagonista de cada historia narrada en segunda persona, transitaba a su modo tomando decisiones e influyendo sobre su devenir con más o menos fortuna. Este ejemplo de hiperficción explorativa, en el que el lector elige entre una serie de caminos previamente trazados por el autor que determina qué caminos son correctos y cuáles no, contrasta con los ejemplos de hiperficción constructiva, los juegos de rol narrativos, por ejemplo, donde no hay caminos correctos o incorrectos, tan solo unas pautas que seguir y un esfuerzo cocreador entre autor y lectores/jugadores.

Figura 22

Colección de librojuegos de Elige tu propia aventura



Nota. Algunos de los títulos de la serie de libros *Elige tu propia aventura*. Tomado de

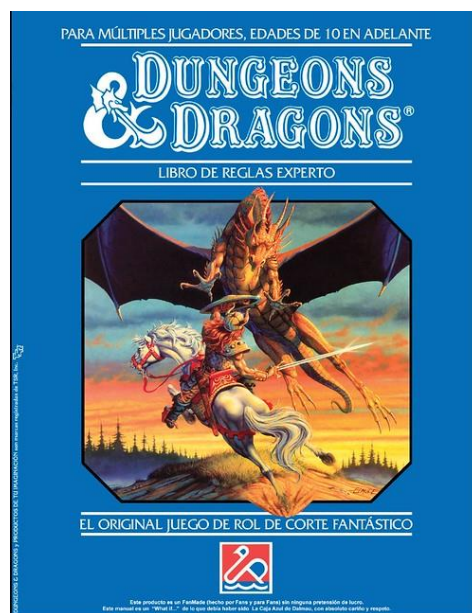
<https://www.revistacactus.com/elige-tu-propia-aventura-o-de-como-aprendimos-que-todo-acto-tiene-sus-consecuencias/>

A finales de la década de los 70, se crean en EE. UU. una modalidad lúdica llamada a trascender sus fronteras y popularizarse por todo el mundo, los anteriormente mencionados juegos de rol narrativos. A medio camino entre la literatura y el juego más clásico, los juegos de rol narrativos representan una de las formas literarias con mayor interactividad, una hiperficción constructiva en la que la trama se dibuja *ex aequo* entre autores y jugadores. En esencia, el funcionamiento de los juegos de rol se basa en el planteamiento de un mundo y sus reglas por parte de los autores y el modelado de este a

través de aventuras puntuales por parte de los avatares correspondientes a los lectores/jugadores, basadas aquellas en un esquema preconcebido y ejecutado por el director de juego o *game master*. Como una suerte de guion escrito sobre la marcha por los propios actores, la historia se cuenta entre todos, aunque lo que verdaderamente se controla, representando así su naturaleza de hiperficción constructiva, es la interacción y no la narración, “La hiperficción constructiva es un ejemplo de autoría compartida cuya intención es más lúdica que estética en la que predomina la oralidad y la improvisación” (Herrero Herrero, 2015, p.84).

Figura 23

Dungeons and Dragons



Nota. *Dungeons and Dragons*, el primer juego de rol narrativo. Tomado de

<https://laspartidasdepepe.wordpress.com/category/dungeons-dragons-1%C2%AA-edicion-castellano/>

Cabe reseñar un caso bastante particular sobre interactividad en la literatura que sucedió en 1979 con la publicación de la obra de Kit Williams, *Masquerade*, un libro en apariencia infantil, pero que tras las apariencias ocultaba una serie de pistas y mensajes ocultos en sus ilustraciones que llevaban a una búsqueda del tesoro real:

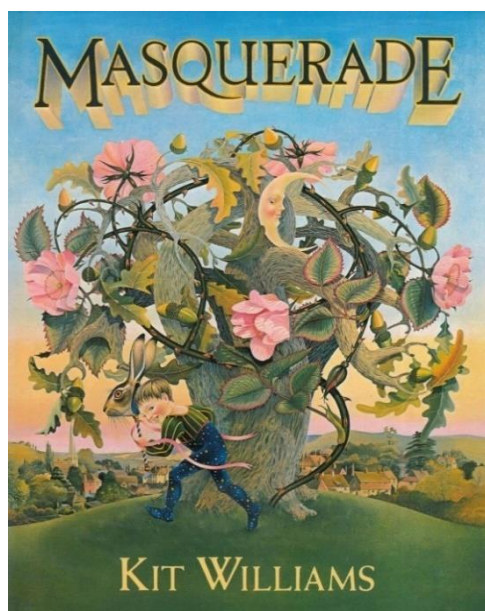
The competition lasted until 1982, when a businessman using the name Ken Thomas uncovered the treasure in a Bedfordshire park. Six years later, however,

an article in the London Times revealed Thomas, whose real name was Dugald Thompson, as a fraud. Instead of solving the riddle himself, Thompson had gotten information from Williams' ex-girlfriend to determine the approximate location of the treasure, and used metal detectors to uncover it (Askwith, 2006, p.13)⁶¹.

La peculiar historia del libro de Kit Williams inspiró al mago David Blaine que en 2002 en su libro *Mysterious Stranger*, escondió pistas para encontrar un tesoro de 100000 dólares.

Figura 24

Masquerade de Kit Williams



Nota. Portada del peculiar libro de Kit Williams, *Masquerade*. Tomado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Masquerade_\(book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Masquerade_(book))

⁶¹ Traducción propia: La competencia duró hasta 1982, cuando un empresario con el nombre de Ken Thomas descubrió el tesoro en un parque de Bedfordshire. Sin embargo, seis años más tarde, un artículo del London Times reveló que Thomas, cuyo verdadero nombre era Dugald Thompson, era un fraude. En lugar de resolver el acertijo él mismo, Thompson había obtenido información de la exnovia de Williams para determinar la ubicación aproximada del tesoro y utilizó detectores de metales para descubrirlo.

4.2.4.3 La no linealidad en la era digital. Ciberliteratura y otros casos

La era digital y su piedra angular, la *World Wide Web*, supone el caldo de cultivo incuestionable para la red de hipertexto más compleja, rica, amplia y popular posible, así como un nuevo horizonte para la interactividad, que transita caminos nunca antes imaginados. Los hitos tecnológicos posibilitan lo que antes a duras penas lograba solo intuirse, multiplicando exponencialmente las opciones, sintetizándose la idea de la no linealidad en un nuevo itinerario por defecto. Internet nos ha enseñado a integrar lo no lineal como algo orgánico, pudiéndose observar en los años inmediatamente anteriores a su advenimiento cómo diversas investigaciones y sus resultados tecnológicos ponían los cimientos de lo que estaba por llegar.

Como ya apuntamos, el término hipertexto es por primera vez utilizado por Ted Nelson en 1965 aunque su origen o inspiración hay que atribuírselo al ingeniero Vannevar Bush que lo promulga en 1945, en su artículo “As we may think”. Bush reflexiona sobre el superávit de publicaciones y la montaña ingente de investigación existente, tanta como para hacer imposible un aprovechamiento de toda la información contenida:

Podemos tomar en consideración millones de pensamientos de gran valor y la suma de la experiencia sobre la que se basan, todo ello encerrado en los muros de piedra de las formas arquitectónicas aceptables pero, si el erudito, tras metódicas búsquedas, no puede acceder más que a uno de ellos por semana, es más que probable que sus síntesis no puedan estar a la altura de las exigencias de su época (Bush, 2006, pp.11,12).

De las ideas de Bush surge el *Memex*, un dispositivo de base de datos capaz de crear, almacenar y seguir enlaces entre todo tipo de documentos con gran velocidad y flexibilidad y que además da la posibilidad de interactuar con los usuarios. El *Memex* nunca llegó a ser materializado, aunque supone un claro precursor de Internet y así como su creador el, para muchos, padre del hipertexto por pensar una unidad con la operativa de un cerebro humano.

En 1965, el programador Ted Nelson desarrolla el proyecto *Xanadú*, un sistema que permitía que un mismo documento apareciera en varios contextos sin haber sido duplicado. El proyecto *Xanadú* pretendía crear una biblioteca en línea que contuviese toda

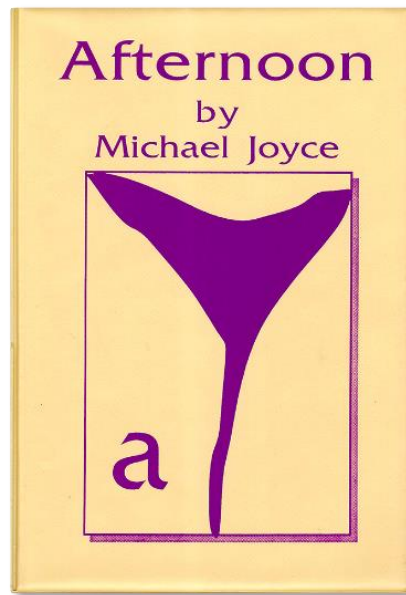
la literatura de la humanidad, un océano de documentos relacionados por enlaces hipertextuales, todos disponibles. Se convierte así en el primer proyecto de hipertexto, que, aunque nunca llegó a completarse anticipó sin duda alguna la *World Wide Web*.

El primer sistema de hipertexto, el llamado *HES* fue creado en 1967 por Andreis Van Dam. En 1968, Douglas Engelbart se asocia con Nelson para desarrollar un programa de computador con el objetivo de implementar las nociones de hipertexto e hipermedia y diseña el *NLS*, un medio basado en una interfaz que permite la manipulación directa con el uso de un ratón. En 1978 se crea el primer sistema hipermedia, el *Aspen Movie Map*, creado por Lippman, un mapa de la ciudad de Aspen, donde el usuario puede moverse por las calles a través de un *joystick*.

La ciberliteratura o literatura electrónica se crea en los años 80, cuando aparecen los primeros programas que permiten su producción y lectura. Los sistemas de hipertexto ofrecían medios para guiar al lector a través de mapas o de pantallas divididas con vistas generales y en detalle, además de la inclusión de elementos como sonidos, vídeos o gráficos en las formas más avanzadas. Las primeras obras de literatura digital basadas exclusivamente en contenido textual y la conexión por medio de lexías dieron lugar a formas más sofisticadas, publicadas años después en CD-ROM y en Internet. *Afternoon, a story*, de Michael Joyce (1987) se considera el primer hipertexto literario digital, una obra sin final fijo donde la historia cambia de tiempo, lugar y narrador en función de la acción del lector.

Figura 25

Afternoon, a story de Michael Joyce



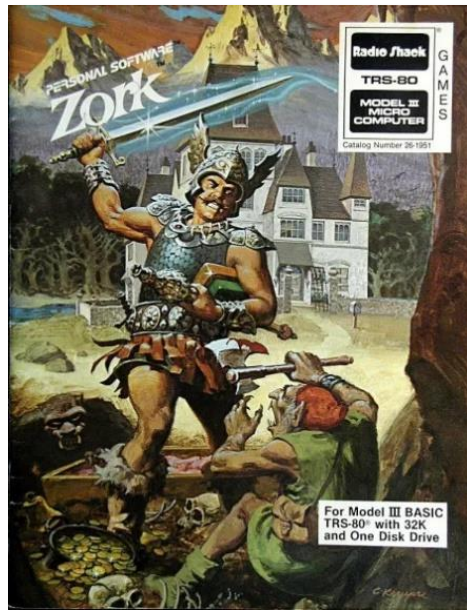
Nota. Portada de *Afternoon a story*, de Michael Joyce. Tomado de <https://scalar.usc.edu/works/rebooting-electronic-literature-volume-3/photos-of-michael-joyces-afternoon-a-story.137>

Otros ejemplos de literatura digital podrían ser *Quibbling* de Caroline Guyer (1992) o *Patchwork Girl* de Shelley Jackson (1995).

Para terminar, no podemos olvidarnos de algunos de los primeros subgéneros dentro del mundo de la videolúdica, las aventuras conversacionales y los MUD, las primeras, formas de entretenimiento basadas en la narrativa y con una cuestionada calidad literaria y los segundos, aquellos juegos multijugador a los que ya nos referimos con anterioridad y que permitían una creación literaria colectiva y la construcción de una realidad ficticia común a todos sus jugadores.

Figura 26

Zork



Nota. Zork, la primera aventura conversacional, creada por Infocom en 1977. Tomado de <https://frikitechblog.wordpress.com/2013/04/16/imperdible-juego-retro-zork-1980/>

4.2.4.4 Interactividad en el audiovisual. Breves apuntes

Para terminar este repaso histórico por la interactividad y sus hitos queremos dar unos breves apuntes sobre el mundo audiovisual, a la espera de profundizar en él cuando lleguemos al próximo capítulo conectándolo con el concepto inmersión. La primera de las manifestaciones audiovisuales interactivas que queremos reseñar en este apartado es el videoclip interactivo, una fórmula que aprovecha las posibilidades de Internet para convertir los clásicos vídeos musicales en piezas interactivas donde, por ejemplo, los espectadores pueden decidir cómo transcurre la historia, como en el caso del videoclip de Andy Grammer, *Keep your head up* (2011) o pasearse libremente por la habitación escenario del videoclip, como en el caso de *Salt in the wounds* (2010) del grupo Pendulum.

Otro de los formatos audiovisuales a los que podríamos hacer mención son las series, especialmente las producidas por las nuevas plataformas de *vídeo bajo demanda* o VOD, como Netflix, HBO, Amazon Prime etc. Muy sonado es el caso de una de ellas, Netflix, y su serie *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-presente), en la cual se emitió en 2018 un capítulo especial, “Bandersnatch” (David Slade), una pieza interactiva que produjo un gran impacto mediático.

Para terminar, mencionaremos un formato interactivo audiovisual que podría considerarse híbrido entre las películas y los videojuegos, que se sitúan lejos de las grandes pantallas y conserva un altísimo grado de interactividad, hasta el punto de no saber muy bien cómo denominarlos. Hablamos por ejemplo de *Urban Runner* (Sierra, 1996), juego de PC articulado como una película interactiva donde el jugador decide en ciertos momentos cómo sigue la acción. O también de las desarrolladoras de videojuegos Telltale y Quantic Dream, responsables de títulos tan conocidos como *Beyond, two souls* (2013) *Detroit, become human* (2018) o el conocidísimo *Heavy Rain* (2010):

Es cierto que muchos medios sospechan que las aspiraciones de David Cage, director de Quantic Dreams, pasan por hacer una película y no un videojuego. Sospechas que adquieren mayor relevancia a raíz de una entrevista en la que afirma “ya no ver a 'Heavy Rain' como un videojuego”, sino más bien como una película interactiva. Eso sí, utiliza el concepto de película interactiva a falta de uno mejor y asumiendo la carga negativa que sabe que el término acarrea (Candil, 2009, para. 2).

4.2.5 Encaje ludonarrativo en los ARG. La interactividad en el género

Podemos convenir que los Juegos de Realidad Alternativa son a su manera narradores de historias, peculiares formas de literatura digital, dispositivos de exposición narrativa con capacidad para desarrollar argumentos de gran complejidad durante meses. También podemos afirmar que los ARG estructuran su contenido en la necesidad de una interacción por parte del lector, un contrato lúdico que además de hacerlo responsable no solo del avance argumental sino de su mera vertebración, lo provee de desafíos para sostener su atención en el tiempo y lo deviene así en una especie de jugador de historias o *storygamer*. En los ARG, sin jugador no hay historia. Pero además el ARG es un juego que en su práctica no se declara como tal, es decir, que por una parte sacrifica su estatuto lúdico en pro de la narrativa y a la vez, en una suerte de metajuego o burla del propio concepto realidad/juego, otorga al lector devenido en cómplice jugador, la ilusión de que lo que está viviendo es real, por lo que a su vez lo transforma en actor de la historia o *storyplayer*. En los Juegos de Realidad Alternativa, sin protagonista no hay juego. Podemos decir, por tanto, que la naturaleza interactiva de los ARG se revela a través de un *qué* y un *cómo*

convergentes, dirigidos hacia el mismo objetivo, cada cual, componente narrativo y componente lúdico, ocupados en que el otro se haga efectivo.

Encontramos reflexiones sobre la interactividad en el género de manos de autores como Andrea Phillips que establece de manera simplificada que:

La receta básica para un ARG podría reducirse en Exposición más Interacción más Desafíos. Cada uno de estos componentes deben estar presentes para que cualquier juego sea ampliamente aceptado como ARG, pero las cantidades en las que deben estar representadas y el peso en cada pata del trípode varían ampliamente de un juego a otro (Phillips, 2006, p.31).

Para la autora, los ARG son interactivos en tanto que necesitan de un usuario fidelizado para llevar a cabo la narrativa, jugador que tiene la capacidad (o al menos la ilusión) de influir sobre el desarrollo de la historia. Así, estos exponen sus historias con un gran catálogo de mecanismos narrativos a su disposición, *blogs*, piezas audiovisuales, *websites*, cartelería, periódicos, televisión, vallas publicitarias, etc. aunque también con el reto de seleccionar los más adecuados para satisfacer las necesidades básicas de estas: presentación de personajes y sus motivaciones, desarrollo del mundo en el que viven, historia de fondo y acción de la historia en tiempo real:

El equilibrio entre la jugabilidad y el contenido narrativo es por lo general mucho más pesado en el lado del contenido narrativo en un ARG, ya que los elementos interactivos suelen ser más costosos de crear, en términos de tiempo y dinero de desarrollo y debido al nivel relativo de dificultad involucrado en la integración natural de esos elementos narrativos. Los ARG pueden tener mucho más texto que los juegos de consola y PC modernos y en algunos casos superan con creces el número de palabras escritas para una típica aventura de texto. En un ARG, la integración de elementos narrativos en un todo integral es también, posiblemente, una parte del mecanismo del juego en sí mismo (Phillips, 2006, p.31).

La interacción, tratada por la autora como acción significativa y como segunda pata del trípode, es a su juicio el elemento definitorio de los ARG y supone la forma en la que los jugadores conversan con el juego y entre ellos (lo que nos recuerda a Rost y su interactividad comunicativa), en forma de charlas telefónicas, email, chats o eventos en

vivo, siendo, además, el elemento responsable de la fidelización del jugador a través de su capacidad inmersiva y generadora de ilusión de control sobre el juego:

A través de la interacción, los jugadores tienen la oportunidad de influir en el progreso de la historia incluso cuando no hay un desafío específico a la mano. La interacción proporciona un nivel profundo de inmersión con la historia del juego, y es eso lo que engancha a los jugadores más dedicados y apasionados a su juego, mucho más que resolver cualquier desafío o leer cualquier cantidad de contenido estático (Phillips, 2006, p.33).

Finalmente, los desafíos, elementos lúdicos reconocibles y compartidos con el resto de experiencias lúdicas, serían el refuerzo a la fidelización y podrían traducirse en forma de criptografía, minijuegos, puzzles, acertijos, etc.

También Szulborski medita sobre la interactividad aplicada a los ARG, coincidiendo con Phillips en la importancia de las interacciones significativas del jugador durante el desarrollo de la experiencia, apuntando su carácter performativo y configuracional de un espacio de juego consensuado y señalando el potencial de *engagement* que posee dialogar con el juego a través de herramientas de comunicación del mundo real. Además, Szulborski pone especial énfasis en lo que considera la pieza fundamental, el poder cocreativo de los ARG:

Alternate reality games are unique among both different forms of narratives and games in many aspects, but perhaps none as significant as the fact that they allow for interactive authoring. In other words, ARG creators are able to watch the players virtually in real time, as they experience the game, and react to what the players are doing and feeling, immediately if necessary (Szulborski, 2005, p.62)

⁶².

⁶² Traducción propia: Los juegos de realidad alternativa son únicos entre narrativas y juegos en muchos aspectos, pero tal vez ninguno tan significativo como el hecho de que permiten una autoría interactiva. En otras palabras, los creadores de ARG pueden ver a los jugadores virtualmente en tiempo real, mientras experimentan el juego y reaccionar a lo que hacen y sienten los jugadores, inmediatamente si es necesario.

Para Szulborski, la interacción inmediata y directa entre *puppetmasters* y jugadores resulta un motivo fundamental y único para considerar los ARG como auténticos textos interactivos:

While some other forms of episodic entertainment, television shows for example, can do this to some extent, because of the great length of time between the airing of the first episode and the last of any particular season or story arc, there is nowhere near the immediacy or responsiveness that ARGs allow. ARG creators can change their content overnight if necessary, whereas TV shows and most other media require a much greater reaction and production time (Szulborski, 2005, p.62)⁶³.

Esta cualidad permite una monitorización constante de las tendencias y gustos de los jugadores, permitiendo a los *puppetmasters* adaptar las historias sobre la marcha y creando el mencionado escenario de coescritura. Además, según el autor, esta característica de autoría interactiva serviría para superar varios de los conflictos articulados en relación con el juego frente a la historia y traducido en este caso en dos: suficiencia o credibilidad en las interacciones y creación de personajes ficticios creíbles. En ambos casos, el autor achaca a la capacidad de inmediatez en las respuestas de los *puppetmasters* respecto a las contingencias propuestas por los jugadores, y a la inexistencia de avatar de estos, el hecho de que ellos mismos sean esos personajes ficticios creíbles, las soluciones inéditas a los tradicionales problemas que siempre soportan las ficciones interactivas.

Las consideraciones de Szulborski nos parecerían acertadas en un plano ideal, en un escenario ARG donde la labor del titiritero fuera ayudar al jugador, induciéndole a la vez a que construyese parte de la historia y estimulando con ello su sentimiento de agencia. Cabe la pregunta de hasta qué punto esto es aplicable en formas menos puras, y a partir de este presupuesto, en qué medida se puede seguir hablando de una suerte de coautoría,

Traducción propia: Si bien algunas otras formas de entretenimiento episódico, los programas de televisión, por ejemplo, pueden hacer esto hasta cierto punto, debido a la gran cantidad de tiempo entre la emisión del primer episodio y el último de cualquier temporada o arco de la historia en particular, no hay nada cerca de la inmediatez o capacidad de respuesta que permiten los ARG. Los creadores de ARG pueden cambiar su contenido de la noche a la mañana si es necesario, mientras que los programas de televisión y la mayoría de los demás medios requieren una reacción y un tiempo de producción mucho mayores.

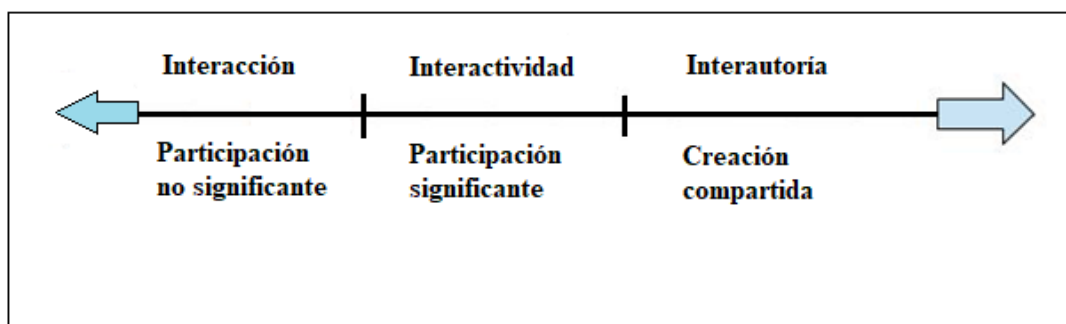
donde los titiriteros escuchan en tiempo real a los jugadores o si por el contrario y dejando atrás este ingrediente, el ARG muestra su interactividad de forma diferente.

4.2.5.1. La interautoría como mutación del vector interactivo en el género

Recogiendo las ideas que plantean los investigadores sobre la interactividad en el género ARG e inspirándonos en el concepto *interactor* (Antonio Jesús Gil Gonzalez, comunicación personal, 01/12/2021) proponemos un término capaz de cristalizar la mutación del ingrediente fundamental, la interautoría y con ella, el interautor:

Figura 27

Interautoría en escala



Nota. Escala de la interacción a la interautoría.

En este caso, planteamos el concepto de interautoría como una forma de interactividad aplicada a la fenomenología ARG que, en una especie de grado superlativo, homologa a creadores y usuarios, y los sitúa en un escenario de equidistancia en la creación. Así, la interautoría como interactividad propia del fenómeno (en diferente grado, como ya veremos), aparecería en un nivel superior a la interacción, concepto que acercamos a lo que Lamarca Lapuente denominaba *conectividad* (2018), e incluso al propio concepto clásico de interactividad, que, como ya vimos, relaciona los *inputs/outputs* pero siempre desde la conciencia de quién es en definitiva el arquitecto y quién no lo es ⁶⁴. Quizás los

⁶⁴ Para nosotros la interautoría sería sencillamente un estado posible; no decimos en ningún caso ni que los Juegos de Realidad Alternativa sean interautorales por definición, ni siquiera que las futuras Experiencias de Realidad Alternativa lo sean. Simplemente establecemos un estado hipotético posible donde los ARG o su evolución, los ARP, pudieran, en su paroxismo, establecer una relación donde titiriteros y jugadores fueran creadores a la vez.

juegos de rol constructivos serían las formas más cercanas a este planteamiento, donde entre todos, jugadores y *game master*, construyen la acción y hacen emerger la narrativa. Como constante referencia mencionamos a Sean Steward y sus escalas, en este caso su escala de autoría (2006) reflejada en la figura 4. Nosotros suponemos que los ARG, devenidos ya en un tipo de ARP, estarían situados en algún punto de la escala propuesta, mostrando en su paroxismo una disolución de la autoría en favor de una especie de construcción colectiva y horizontal.

4.2.6 Conclusiones del vector

Concluimos el capítulo asegurando nuestra fiel creencia de que, en todas sus formas, los Juegos de Realidad Alternativa son dispositivos incuestionablemente interactivos, aunque eso sí, mostrando dicha cualidad de manera sustancialmente diferente según el caso particular. Esto se traduce en su carácter más como juego que como narrativa en algunos casos o en otros, o respecto a su naturaleza más o menos conservadora en cuanto a la relación de coescritura entre estos y los titiriteros. Esta relación de autoría colectiva podría dar lugar en su máximo estado de pureza a un nuevo sujeto interactivo, el que proponemos denominar interautor, aquel que participa en la relación comunicativa no solo preguntando o respondiendo sino directamente como creador. La interactividad en los ARG es un ingrediente fundamental para conocerlos en su extensa variedad, así pues, qué mejor que aplicar los ítems propios de la extremidad para conocer hasta qué punto se expande el universo de tipos y ver hasta qué grado los ARP en estudio se muestran más como interactivos o como interautorales.

**DESENTRAÑANDO
LOS
JUEGOS DE REALIDAD
ALTERNATIVA**

4.1 Vector Lúdico

4.2 Vector Interactivo

4.3 Vector Inmersivo

4.4 Vector Narrativo/Transmedia

4

4.3 La inmersión en los ARG: la diégesis *pop up*

4.3.1 La inmersión como propiedad congénita de los Juegos de Realidad Alternativa

Otro de los elementos vertebrales a los que se suele hacer alusión con más frecuencia al hablar de Juegos de Realidad Alternativa, ya se traten estos como experiencias lúdicas, como narrativas de una naturaleza peculiar o como herramientas de marketing viral, es la inmersión, esa capacidad de imbuir al usuario de una percepción alterada que sustituya su realidad por otra, normalmente más emocionante. La inmersión parece un don inherente de los ARG, parte de su sustancia primigenia y casi monopolio en su forma más pura, pues dónde mejor que en un género aspirante a la colonización diegética de la realidad para hablar de proceso inmersivo. Sin embargo, no tenemos tan claro que el concepto sea del todo ajustable a la naturaleza del ARG, ni que, en un análisis estricto de su anatomía, podamos hablar de inmersión sin verter un catálogo de enmiendas. El primer motivo para dudar es que el término en algún sentido parece haberse vaciado de concepto. Al igual que la interactividad, la inmersión se ha convertido en una especie de *ethos* de los nuevos medios, se dispone asociada a cualquier producción con ínfulas y se multiplica como valor añadido o como apellido precioso; hoy todo es interactivo, hoy todo es inmersivo. El segundo motivo de duda tiene que ver precisamente con el carácter propio y distintivo de los ARG y cómo en ellos se produce la ilusión ficticia, si el hecho de aparecer en el plano real del jugador (o del lector sin necesidad de abrir el libro), inhibe o no el acto mismo de la inmersión, (privado el proceso de ese emocionante primer tramo que conduce desde las tapas al título del primer capítulo). Será nuestra intención en las próximas líneas analizar la extremidad esencial de la inmersión en los ARG, con intención primero de aclarar cómo de ajustable es el término y segundo y sobre todo de averiguar la afectación que puede tener en un tentativo despliegue de tipologías ARG.

4.3.2 Definiciones de inmersión. Inmersión vs interactividad

Para comenzar a separar el grano en este nuevo pajar, creemos conveniente repasar algunas definiciones de inmersión realizadas por investigadores como Janet Murray, Marie-Laure Ryan o Katie Salen y Eric Zimmerman. La primera definición escogida es la de Janet Murray vertida en su *Hamlet en la Holocubierto* de 1997:

La experiencia de trasladarse a un lugar ficticio muy elaborado es un placer en sí misma, independientemente del contenido de la fantasía. Esta experiencia es la que denominaremos “inmersión”. Es este un término metafórico derivado de la percepción física de estar sumergido en agua. En una experiencia de inmersión psicológica buscamos lo mismo que cuando nos zambullimos en el océano o en una piscina: la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente (Murray, 1997, p.111).

La segunda definición escogida es la de Marie-Laure Ryan, hecha en su obra de 2001, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Ryan, 2002):

In the phenomenology of reading, immersion is the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous, language-independent reality populated with live human beings. For a text to be immersive, then, it must create a space to which the reader, spectator, or user can relate, and it must populate this space with individuated objects. It must, in other words, construct the setting for a potential narrative action, even though it may lack the temporal extension to develop this action into a plot (Ryan, 2002, pp.14,15)⁶⁵.

Finalmente, hemos seleccionado como tercer ejemplo las consideraciones que hacen Katie Salen y Eric Zimmerman en su obra de 2003 *Rules of Play* (Salen, Zimmerman, 2003) sobre lo que denominan *la falacia de la inmersión* partiendo de los postulados del diseñador de juegos Francois Dominic Laramee:

Game designer and programmer François Dominic Laramee argues for a particular relationship between a game player and a game, between the player's state of mind and the perceived reality of the experience. He asserts that a game should strive to create an experience in which the player forgets that he or she is experiencing designed entertainment and instead believes that playing the game is experiencing

⁶⁵ Traducción propia: En la fenomenología de la lectura, la inmersión es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere la presencia de una realidad autónoma e independiente del lenguaje poblada por seres humanos vivos. Para que un texto sea inmersivo, entonces, debe crear un espacio con el que el lector, espectador o usuario pueda relacionarse, y debe poblar este espacio con objetos individualizados. En otras palabras, debe construir el escenario para una acción narrativa potencial, aunque puede carecer de la extensión temporal para desarrollar esta acción en una trama.

reality firsthand (...) This is a point of view very much at odds with our own. (...) Ee refute these beliefs, referring to them as the immersive fallacy. The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world (Salen, Zimmerman, 2003, p.31) ⁶⁶.

Dentro de las consideraciones sobre el concepto parece común identificar la inmersión con el usuario y su situación en una especie de espacio paralelo al cual se le ha transportado sensorialmente y que no se limita a permanecer estático, sino que ofrece posibilidades de interactuar. Esto último resulta esencial para que el proceso se complete, aunque no debe confundirse la estrategia con el fin, es decir, el potencial interactivo con el objetivo de la inmersión. Tal y como puntualiza Szulborski, “While interactivity is certainly one of the first steps a creator can use to try and induce a feeling of immersion, it is certainly not the only element necessary” (Szulborski, 2005, p.28) ⁶⁷. Según advierte Szulborski, además, se tiende a enlazar los dos términos de forma definitiva, como si lo interactivo tuviese que ser inmersivo por necesidad:

It is entirely possible for a game to be interactive and not immersive in the least. Games like Tetris are entirely symbolic and make no attempt to present any kind of virtual world for the player to be immersed in, yet they are undeniably

⁶⁶ Traducción propia: El diseñador y programador de juegos François Dominic Laramée defiende una relación entre un jugador y un juego, entre el estado de ánimo del jugador y la realidad percibida de la experiencia. Afirma que un juego debe esforzarse por crear una experiencia en la que el jugador olvide que está experimentando un entretenimiento diseñado y, en cambio, crea que jugar es experimentar la realidad de primera mano (...) Este es un punto de vista muy opuesto con el nuestro. (...) Rechazamos estas creencias, refiriéndonos a ellas como la falacia inmersiva. La falacia inmersiva es la idea de que el placer de una experiencia mediática radica en su capacidad para transportar sensualmente al participante a una realidad ilusoria y simulada. Según la falacia inmersiva, esta realidad es tan completa que, idealmente, el encuadre se cae para que el jugador realmente crea que él o ella es parte de un mundo imaginario.

⁶⁷ Traducción propia: Si bien la interactividad es sin duda uno de los primeros pasos que el creador puede utilizar para intentar inducir una sensación de inmersión, ciertamente no es el único elemento necesario.

interactive, in that the player obviously manipulates elements on the game screen through the mechanical interface of the game system (Szulborski, 2005, p.29) ⁶⁸.

Así pues, para el autor la interacción no genera automáticamente inmersión, algo que invita a un matiz por nuestra parte, en tanto el autor señala exclusivamente la inmersión como producto de la narrativa. Claro que el jugador de *Tetris* no se sumerge en la narrativa del juego imaginándose dentro de un mundo de fantasía donde por alguna extraña razón, formas geométricas gigantes se precipitan al vacío y se acumulan hasta desaparecer, y ni falta que hace. ¿Pero acaso podríamos negar dicha inmersión en cuanto a concentración, distracción o embeleso de los cinco sentidos en resolver el reto lúdico?, ¿quizás sería conveniente tener en cuenta esa otra acepción del término, antes de negar taxativamente el estatuto? En el otro lado, podríamos hablar de inmersión sin interactividad significativa, por ejemplo, en el cine, donde el espectador puede adquirir sin demasiado costo la clásica sensación de la que hablaba Victor Nell de *estar perdido en el libro* (Nell, 1988) o en la trama del filme en este caso, sin interactividad entre el observador y el medio, dejándose llevar por una narrativa tan sugestiva que es capaz de experimentarse como si fuera realidad virtual (Murray, 1997). O incluso hablando de auténticos entornos de realidad virtual simple, donde el usuario se sumerge en la otra dimensión a través del dispositivo de realidad virtual (gafas o cualquier otro interfaz), aunque sin practicar necesariamente ninguna interactividad significativa:

A player can walk through, totally immersed in the artificial world via the virtual reality devices he is wearing. Although he can look around and move through the environment, he doesn't really interact with it in a meaningful way. Yes, the image on the monitor within the virtual reality headset changes as the player moves his head, but there is no actual change to the world reflected in that, merely a change in the symbolic representation he is presented with. The result could be defined as

⁶⁸ Traducción propia: Es completamente posible que un juego sea interactivo y no inmersivo en lo más mínimo. Juegos como Tetris son completamente simbólicos y no intentan presentar ningún tipo de mundo para que el jugador se sumerja, sin embargo, son innegablemente interactivos, ya que el jugador obviamente manipula elementos en la pantalla del juego a través de la interfaz mecánica del sistema de juego.

immersion, at least sensory immersion, without interaction (Szulborski, 2005, p.30)⁶⁹.

En definitiva, aunque inmersión e interactividad son conceptos indiscutiblemente conectados pueden mostrar divergencias en ciertos puntos; lo inmersivo es más inmersivo cuando se puede practicar, así como lo interactivo se refina si es capaz de generar un verdadero sentimiento de inmersión.

4.3.3 La inmersión como propiedad estética de la narrativa

En su análisis de la inmersión como una de las tres propiedades estéticas de la narrativa junto a la actuación o agencia y la transformación, Janet Murray analiza la complejidad de un concepto que ya en sus primeros pasos comparece caprichoso, momentáneo y precario, aunque sólido e integral cuando consigue agarrar el trance, un estadio alternativo que requiere unos ingredientes para alcanzarse y mantenerse, tal y como ocurre con cualquier alucinación voluntaria.

4.3.3.1 El problema de la participación narrativa

La primera técnica para sostener el trance de inmersión conduce indefectiblemente al debate: la censura de la participación narrativa como forma de evitar el allanamiento al espacio de inmersión. Murray reflexiona sobre los problemas asociados a la participación narrativa del espectador o lector en cuanto a su propio grado de inmersión en la historia, como si su mera participación activa, en algún sentido, condenara la ilusión inmersiva. Como uno de tantos ejemplos, Murray invoca a Suzzane Langer y a su estudio clásico de estética *Feeling and Form* de 1953, describiendo la impresión que una niña tuvo al ver en el teatro una representación de *Peter Pan* de James Barrie:

Era la primera vez que iba al teatro, la ilusión era absoluta y arrolladora, como si fuera algo sobrenatural. En el momento más emocionante de la obra (Campanilla

⁶⁹ Traducción propia: Un jugador puede caminar totalmente inmerso en el mundo artificial a través de los dispositivos que viste. A pesar de que puede mirar a su alrededor y moverse por el entorno, realmente no puede interactuar con él de una manera significativa. Sí, la imagen del monitor dentro del casco de realidad virtual cambia a medida que el jugador mueve la cabeza, pero no hay un cambio real en el mundo reflejado en eso, simplemente un cambio en la representación simbólica que se le presenta. El resultado podría definirse como inmersión, al menos inmersión sensorial, sin interacción.

se había bebido la medicina envenenada de Peter para evitar que él lo hiciera, y se estaba muriendo) Peter se volvió a los espectadores y les pidió que confirmaran que creían en las hadas. Al instante la ilusión se rompió (...) Por supuesto no entendí nada de lo que había pasado, pero me sentí muy mal durante toda la escena y no me recuperé hasta que se alzó de nuevo el telón en otro decorado (Langer en Murray, p.113).

El quebrantamiento de la cuarta pared como convención entre la escena y el público y la consiguiente ruptura de la distancia entre ambas dimensiones serían el motivo particular de la disonancia en el espectador, seducido por la acción dramática y arrebatado de ella repentinamente por el recuerdo de que quien le habla no es Peter Pan sino un actor. Así pues, parecería que solo evitando dicha ruptura podría preservarse virgen el espacio de inmersión. Pero entonces, ¿significa eso que la interactividad niega la inmersión? o como pregunta la propia Murray, “¿Cómo entrar en el mundo ficticio sin estropearlo?” (Murray, 1997, p.115). La respuesta, según la autora, está en la delimitación del contorno que nos separa de la hipnosis:

Parte del trabajo inicial en cualquier medio es explorar la frontera entre el mundo representado y el mundo real (...) Necesitamos un cierto tiempo para acostumbrarnos a cualquier aumento de poder de representación en los medios. En este momento, una de las actividades principales que hemos de realizar como creadores y audiencia es probar los límites del mundo liminar (Murray, 1997, p.116).

Los constantes recordatorios paratextuales, los recursos ficcionales que desnortan al lector, el mero germen interactivo supone para Murray una celebración del encantamiento, una insistencia en los límites que, al contrario de estropear la inmersión, la hace más profunda. Así, sobre una posible estrategia de censura en la participación del espectador, prevalecería una técnica que sencillamente mostrara la cuarta pared, como una especie de invitación a cruzar el umbral, ya sea hacia una experiencia literaria, como en el caso ya referenciado de *Tristram Shandy*, digital, como en el caso de la instalación narrativa experimental *Arqueology of a Mother Tongue* donde recae en lo usuarios el peso de revivir el sistema de energía de una ciudad virtual que yace caído (Murray, 1997), o incluso procedente del más clásico *broadcasting* televisivo:

Al principio, los programas de televisión como *Ozzie and Harriet* o *Burns and Allen* a menudo identificaban actor y personaje televisivo, sugiriéndole a la audiencia que el mundo virtual de la televisión se parecía bastante a las vidas reales de los actores (Murray, 1997, p.118).

Otros investigadores que coinciden con la perspectiva de Murray son Katie Salen y Eric Zimmerman al referirse al concepto de *falacia inmersiva* y afirmar que el verdadero compromiso con la inmersión tiene que ver con ese perderse en la experiencia, en el sentido de hechizarse y no con un utópico hiperrealismo en el que cualquier síntoma de diégesis, cualquier tipo de interfaz diegética simbólica o metacomunicación destruye el efecto inmersivo de un plumazo. Después de todo, como diría Huizinga en relación con el acto de jugar, es imprescindible una consciencia de que lo que sucede está fuera de la vida ordinaria y, por tanto, no es real, aunque lo parezca.

Finalmente, nos parecen interesantes las consideraciones de Jay David Bolter y Richard Grusin que, en su obra *Remediation: Understanding New Media* (Bolter, Grusin, 1999), reflexionan sobre la práctica mediática de la inmersión, defendiendo las ideas de *inmediatez e hipermediación*, entendiendo la inmediatez como aquellos intentos de lograr la transparencia eliminando cualquier signo de interfaz simbólica, y la hipermediación como lo opuesto, aquello que en vez de ocultar, muestra la tecnología como un valor diferencial. El diálogo entre ambos conceptos que aparentan contradicción entronca con los postulados de los anteriores autores y plantea la posibilidad de experimentar ambos estados simultáneamente, existiendo una doble consciencia en la que el espectador puede sumergirse y a la vez ser consciente de la tecnología que se está utilizando.

4.3.3.2 La visita como estructura de la inmersión

La segunda técnica de la que nos habla Murray tiene que ver con los límites espaciotemporales del momento inmersivo. Se trata de definir una línea divisoria entre el mundo real y el entorno de inmersión para una vez delimitada, atravesarla conscientes de que lo que se está haciendo es una visita puntual al otro lado. Murray pone como ejemplo las visitas a atracciones de feria, continentes de mundos en apariencia completos, aunque se experimenten estrictamente desde un itinerario con entrada y salida, o los mismos entornos digitales, en los cuales la pantalla funciona de cuarta pared y el dispositivo de

control, ya sea ratón, *joystick* o la misma pantalla táctil, es el vehículo para atravesar el umbral.

A este mismo respecto, Szulborski nos habla de los videojuegos como ejemplo de una inmersión que podríamos considerar, según los postulados de Bolter y Grusin, *himerpediada*, en el sentido de conscientemente artificial y tecnológica, propiciada a través de la representación simbólica de un universo que puebla el interior de la pantalla. Las técnicas que se emplean para satisfacer el proceso inmersivo en los videojuegos pueden ir desde el uso de gráficos fotorrealistas y la perspectiva en primera persona a, conectando con el concepto de agencia de Murray, el tratamiento del jugador como centro de la trama y responsable de su avance.

4.3.3.3 La creación de verosimilitud

El acto de rendir la mente a un prometedor e ilusionante mundo de fantasía tiene mucho más de ejercicio creativo que de pasividad:

Cuando entramos en un mundo ficticio no solo ponemos nuestra capacidad crítica en suspensión, también ejercitamos nuestra capacidad creativa (...) Puesto que deseamos experimentar la inmersión en el mundo ficticio, concentramos nuestra atención en él y utilizamos la inteligencia para reforzar la ilusión y no para cuestionarla (Murray, 1997, p.122).

Así pues, mejor que hablar de suspensión de la incredulidad como solitario y pasivo ejercicio del receptor sería más conveniente hablar de un trabajo de colaboración, la creación de verosimilitud como grupo de acciones que activan al receptor y en las que este, por ejemplo, imagina la totalidad a partir de secuencias entrelazadas en un discurso cinematográfico, o en discurso literario, fabrica narraciones alternativas, imagina personajes e inserta las historias en su propio sistema cognitivo, como preconizan los teóricos de la escuela crítica literaria o los teóricos de la recepción (cuyos mayores exponentes son Hans Robert Hauss o Wolfgang Iser). Poblando el entorno inmersivo de forma minuciosa y dando oportunidades participativas al usuario se estimula la capacidad creativa del receptor dando lugar a una participación en la cual él mismo cubrirá los huecos y dará unidad a la historia, convirtiéndose en garante de su propia inmersión.

4.3.3.4 La máscara

La cuarta técnica de inmersión de la que nos habla Murray es la creación de una máscara o disfraz con el que visitar el entorno inmersivo. La máscara representa una identidad alternativa, una evidente distinción de quien está participando y quien no lo está, por lo que su función es la de reforzar la naturaleza de la realidad compartida. Como dice Murray, “La máscara identifica el umbral” (Murray, 1997, p.126), es decir, permite la entrada al mundo artificial preservando bajo su protección el yo real. Como consecuencia de la máscara se obtiene una identidad doble que puede denominarse *avatar*. Los múltiples avatares que pueden convivir dentro de un determinado entorno inmersivo reparten sus roles, estructurando la experiencia y sosteniendo de forma colectiva la ilusión. Como apunta Murray con relación a la experiencia teatral, “Los espectadores construyen el lugar mágico donde se mueven los actores” (Murray, 1997, p.128); dentro del ritual cada uno es protector particular de la ilusión colectiva, preservando entre todos el pacto que garantiza el buen discurrir de la alucinación, solo que en determinados casos sin dejar claro quién es actor y quién espectador.

4.3.3.5 Regulación de las emociones

La última técnica de la que trata Murray es la de la regulación y ponderación de las emociones entregadas en el proceso de inmersión a través de convenciones narrativas. Según la autora, los objetos del mundo imaginario no pueden ser demasiado apetecibles, terribles o reales porque de lo contrario se rompería el trance de inmersión. Para conseguir profundidad es necesario evitar una agitación emocional excesiva para así también evitar cualquier tipo de disonancia cognitiva, frustración o manifestación violenta con los otros participantes. Para conseguir esta regulación se utilizan una serie de convenciones narrativas propias de cada medio que sirven para dotar de reglas a los participantes y en definitiva para recordarles la existencia de la frontera. La preservación del ecosistema inmersivo preserva el propio estado de inmersión.

4.3.4 La actuación/agencia como propiedad estética previa a la inmersión

Según Murray, la actuación o agencia es el poder de llevar a cabo una serie de acciones significantes y la observación a continuación de las consecuencias de dichas acciones:

Cuanto más conseguido están los entornos de inmersión más nos estimulan a querer participar activamente en su interior. Cuando nuestras acciones tienen resultados visibles, experimentamos el segundo tipo de placer que proporcionan los entornos electrónicos: la conciencia de la propia actuación (Murray, 1997, p.139).

Así es como la agencia precede a la inmersión satisfactoria y así es como esta se revela más allá de la simple interacción (de vuelta al debate interactivo), “Debido al excesivo uso de un término tan vago como interactividad, el placer de la actuación en entornos electrónicos se confunde a menudo con la posibilidad de mover un joystick o activar un ratón. Pero la mera actividad no es actuación” (Murray, 1997, p.141). La agencia requiere algo más, una especie de apropiación del contenido, un cambio de papeles que evoca la colaboración creadora y por tanto va mucho más allá de la simple manipulación de la interfaz. Tal y como Michael Mateas reflexiona, el acto físico de manipulación de un dispositivo de entrada (como un *mouse*) con una respuesta a dicha manipulación no se puede considerar agencia pues no descubre nada sobre la relación entre entrada y salida. La agencia va más allá de la simple interacción y se plantea como una categoría fenomenológica descriptiva del ánimo del jugador/usuario al contemplar los efectos de sus acciones en el juego, aunque solo posible gracias a un equilibrio entre expectativas y resultados, suponiendo un instrumento para relacionarse con el mundo de juego, comprenderlo y modulando así los deseos de control sobre dicho mundo. Tal y como reflexionan Wardrip-Fruin, Mateas, Dow y Sali, “Agency is not simply ‘free will’ or ‘being able to do anything’. It is interacting with a system that suggests possibilities through the representation of a fictional world and the presentation of a set of materials for action” (Wardrip-Fruin et al., 2009, p.7)⁷⁰. Así pues, la agencia se desarrolla en la medida en que el usuario tiene tanto oportunidades de intervención significativa como producto de una suerte de autorregulación dado por el conocimiento antecedente del medio, como posibilidades de explorar dicho medio *motu proprio*. Teniendo en cuenta estas dos variables, nos imaginamos los *hábitats* preferidos para la agencia y se nos vienen a la cabeza con facilidad dos anteriormente analizados: los juegos y las narrativas

⁷⁰ Traducción propia: La agencia no es simplemente "libre albedrío" o "poder hacer cualquier cosa". Es interactuar con un sistema que sugiere posibilidades a través de la representación de un mundo de ficción y la presentación de un conjunto de materiales para la acción.

hipertextuales. Los juegos, entendidos como espacios laberínticos desafiantes en el sentido de encontrar la salida y también en el sentido de enfrentarse a lo desconocido, son proclives a la agencia también en tanto son explorables por los jugadores, aunque dicha exploración siempre se dé de alguna forma siguiendo un hilo de consecuencias. Por el contrario, las narrativas hipertextuales posmodernas son “Como un paquete de tarjetas que se hubieran arrojado al suelo para mezclarlas y luego se hubieran conectado con múltiples trozos de hilo enmarañado, sin ofrecer ninguna entrada ni salida” (Murray, 1997, p.145), estructuras rizomáticas que no privilegian ningún esquema de lectura y que por tanto satisfacen los deseos de exploración incluso más allá, pero eso sí, con una más que probable tendencia a la confusión. En este caso, la agencia sucede en tanto el lector devenido en una especie de explorador narrativo asume con naturalidad el carácter ilimitado de la experiencia rizomática y esto en vez de angustiarle, le tranquiliza.

La agencia, como propiedad adyacente a la inmersión, es una especie de antesala preparatoria para que el proceso inmersivo se lleve a cabo satisfactoriamente a través de la atribución de responsabilidades de intervención al usuario y como resultado de una estrategia de diseño de la experiencia previa, además de un control de contingencias que responda sobre la marcha. No es un proceso sencillo, pues además de dispositivos diseñados *ad hoc* necesita que el usuario esté familiarizado con el tipo de experiencia y por tanto sea capaz de calibrar sus expectativas, tema sobre el que discuten en profundidad autores como Michael Mateas, Douglas Church, Noah Wardrip-Fruin, Steven Dow o Serdar Sali, entre otros. Por si fuera poco, la agencia trae a colación el siempre espinoso tema de la autoría colectiva, “Una de las cuestiones más importantes que plantea la actuación narrativa es: ¿hasta qué punto somos autores de la obra que estamos experimentando?” (Murray, 1997, p.166). Para Murray, la respuesta podría estar en la génesis de la obra, en esa primera etapa donde se alumbra la creación, su forma y sobre todo sus límites. No es lo mismo desempeñar un papel creativo en un entorno ya concebido que ser el responsable de la concepción del entorno, y así, como dice la propia Janet Murray, el usuario puede ser autor, pero de un movimiento particular dentro de una coreografía previamente diseñada por el verdadero autor del sistema:

Los críticos contemporáneos le atribuyen la autoría a los usuarios porque no entienden la base de sucesión de procedimientos que subyace a toda composición (...). El usuario no es el autor de la narrativa digital, aunque puede experimentar

uno de los aspectos más emocionantes de la creación artística: el poder de moldear materiales atractivos preexistentes. Esto no es autoría sino actuación (Murray, 1997, p.166).

4.3.5 La inmersión como fuerza motriz. Algunos hitos históricos

Aunque bien es cierto que podemos considerar el avance tecnológico y la llegada del mundo digital multimedia como multiplicadores notorios de las posibilidades inmersivas, no podemos obviar que la inmersión, como estado al que aspirar, nace de una vocación o capacidad de la mente del individuo y de su primordial deseo por experimentar realidades fuera de su cotidianidad. La inmersión parece lo que Murray denomina un estado liminar, “Una experiencia de umbral entre la realidad exterior y nuestras mentes” (Murray, 1997, p.112). Es por tanto erróneo a nuestro parecer supeditar el proceso inmersivo a unas determinadas interfaces tecnológicamente avanzadas, como si la inmersión provocada por una simulación artificial en tres dimensiones tuviese más valor que la inmersión que se produce en el ejercicio performativo de un juego de rol, por ejemplo, en el que ese espacio extraordinario, el círculo mágico al que trasladarse y que supone el destino del viaje, sucede en un tablero de cartón o incluso en la propia mente de los jugadores. Aceptando, por tanto, que la inmersión es un proceso autónomo en busca de un anhelo primitivo, o, como postulan entre otros el psicólogo Lev Vygotski al considerar que el deseo inmersivo es tan antiguo como la propia cultura, arraigado como principal elemento motivacional en los juegos desde que estos existen, nos disponemos a relatar algunos casos relevantes en la historia donde la inmersión resulta el principal objetivo y motor de la experiencia.

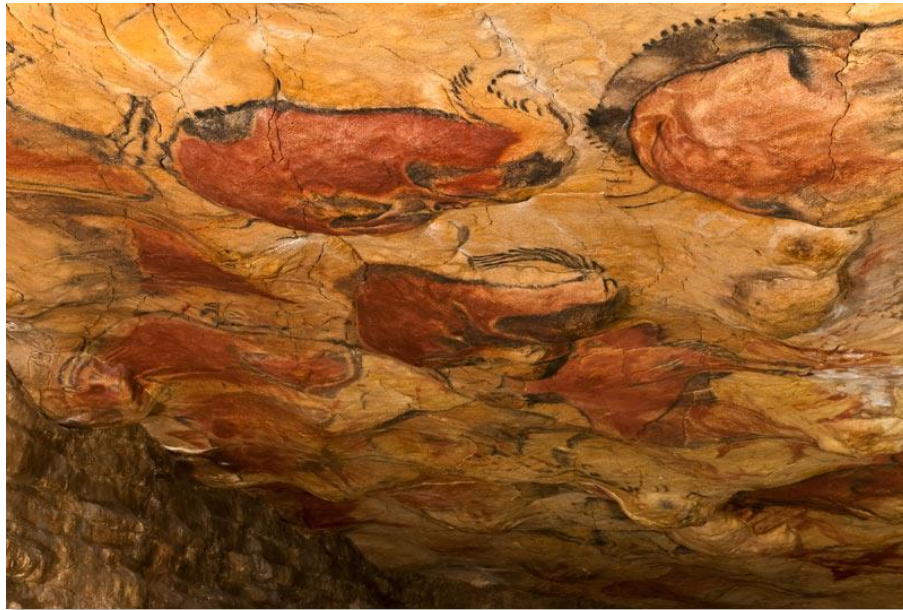
4.3.5.1 Inmersión en el arte

Para encontrar el ejemplo más antiguo de creación inmersiva hemos de remontarnos a la Prehistoria. Las pinturas rupestres se podrían considerar como una de las primeras manifestaciones artísticas y sin duda como uno de los primeros intentos por sumergir al espectador en un entorno inmersivo. En las cuevas de Chauvet y de Lascaux, ubicadas en Francia y en la cueva de Altamira, en España, se puede observar a juzgar por sus juegos de luces y sombras, la forma en la que se pretendía generar la ilusión del movimiento (Herrero Herrero, 2015). Además, su localización en la parte más remota del sistema de

grutas indica a los historiadores un interés por amplificar la experiencia, por someter al primitivo espectador a una transformación anímica capaz de desplegarse durante todo el recorrido.

Figura 28

Cueva de Altamira (España)

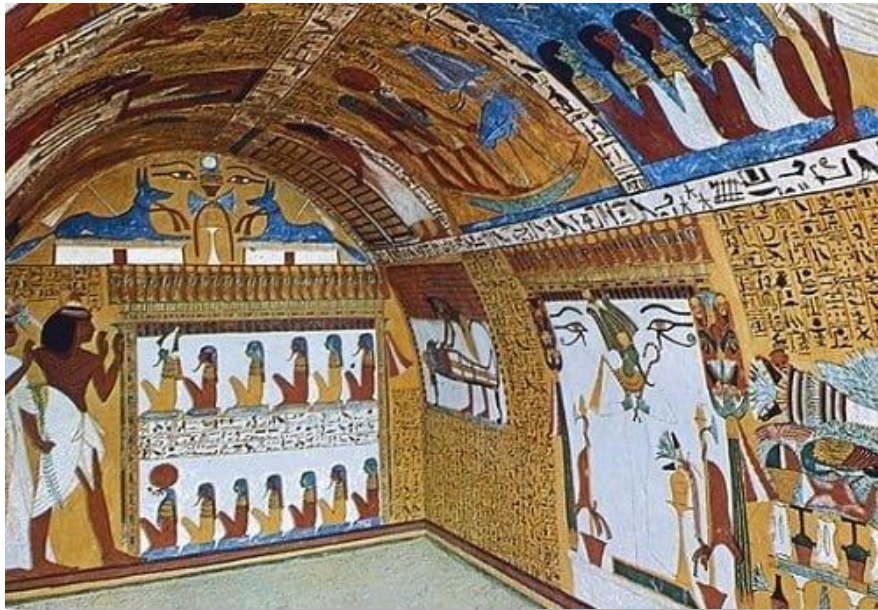


Nota. Pintura rupestre de unos bisontes descubiertos en la cueva de Altamira (España). Tomado de Wikipedia https://es.wikipedia.org/wiki/Cueva_de_Altamira#/media/Archivo:12_Vista_general_del_techo_de_pol%C3%ADcromos.jpg

También encontramos ejemplos primitivos de inmersión en el antiguo Egipto, donde las inscripciones en las paredes de los templos estaban conectadas de forma bidimensional (en una pared) o tridimensional (de pared a pared y de habitación a sala) lo que permitía una disposición no lineal de los elementos religiosos (Aarseth, 1997).

Figura 29

Pintura egipcia



Nota. La pintura egipcia y la arquitectura simbólica. Tomado de <https://www.cultura10.org/egipcia/pinturas/>

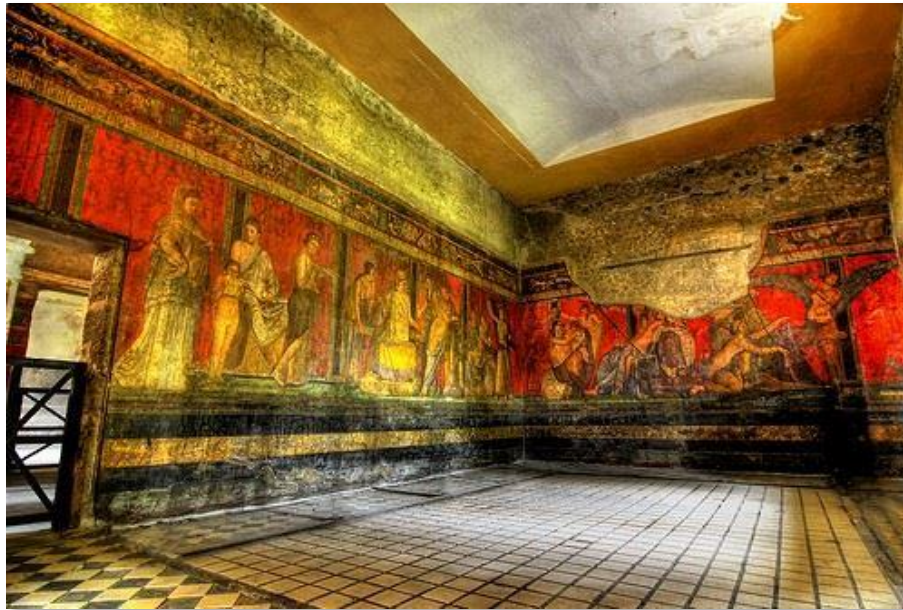
Otros ejemplos históricos de búsqueda de la inmersión a través del arte recogidos por Oliver Grau en su obra *Virtual Art, From Illusion to Immersion* (Grau, 2003) son: los frescos de los rituales dionisiacos de la Villa dei Misteri, en Pompeya, Italia:

The visitor to the room is surrounded hermetically by a 360 vision with unity of time and place. The overall effect is to break down barriers between the observer and what is happening in the images on the walls. This is accomplished by a suggestive appeal to the observer from all sides that utilizes illusionism techniques. It is a chamber dedicated to the cult of Dionysius, used by his followers for rites of initiation and ritual (Grau, 2003, p.25)⁷¹.

Figura 30

Villa dei Misteri

⁷¹ Traducción propia: El visitante de la habitación está rodeado herméticamente por una visión 360 con unidad de tiempo y lugar. El efecto general es romper las barreras entre el observador y lo que sucede en las imágenes de las paredes. Esto se logra mediante una sugerente apelación al observador de todos los lados que utiliza técnicas de ilusionismo. Es una cámara dedicada al culto de Dionisio, utilizada por sus seguidores para ritos de iniciación y ritual.



Nota. Villa dei Misteri. Pompeya (Italia). Tomado de https://www.placesonline.es/italia/fotos-pompeya/82778_villa_dei_misteri_srl

Los panoramas de techo barroco del s. XVII como La Nave de San Ignacio de Andrea Pozzo, situada en Roma:

Pozzo painted the ceiling of the church of Sant' Ignazio with a picture of heaven. In the airy space and on different levels, important figures of the Christian religion and hosts of angels hover around Ignatius of Loyola, founder of the Jesuit order, in a grandiose aureole of luminous bodies: an open-air cathedral, roofless. With great skill and the aid of science, Pozzo employed the techniques of illusion in order to merge the real with the painted architecture and extend it upward into heaven, as if heaven and the church space of the devout were one and the same place (Grau. 2003, p.46)⁷².

⁷² Traducción propia: Pozzo pintó el techo de la iglesia de San Ignacio con un cuadro de cielo. En el espacio aireado y en diferentes niveles, figuras importantes de la religión cristiana y huestes de ángeles se ciernen alrededor de Ignacio de Loyola, fundador de la orden de los jesuitas, en una grandiosa aureola de luminosos cuerpos: una catedral al aire libre, sin techo. Con gran habilidad y la ayuda de la ciencia, Pozzo emplea las técnicas de la ilusión para fusionar la arquitectura real con la arquitectura pintada y extenderla hacia el cielo, como si el cielo y el espacio de la iglesia de los devotos fueran el mismo lugar.

Figura 31

La Nave de San Ignacio



Nota. Fresco La Nave de San Ignacio de Andrea Pozzo. Tomado de Wikipedia.

https://es.wikipedia.org/wiki/Andrea_Pozzo#/media/Archivo:Andrea_Pozzo_-_Apoteose_de_Santo_Inacio.jpg

O los dioramas y panoramas popularizados en Europa en los siglos XVIII y XIX:

The panorama was, to use Wolfgang Kemp's expression, "a space of presence." In addition to journeys through spaces, there were soon examples of journeys through time. To this category belong the long series depicting the Stations of the Cross at the end of the nineteenth century and the dozens of panoramas of historical battles. Besides chronicles of wars, images of the rise of imperialism began to appear. Where colonial history offered spectacular events, landscapes, or battles, these were presented to the imperial power's subjects in purportedly realistic panorama images (Grau, 2003, p.69)⁷³.

⁷³ Traducción propia: El panorama era, usando la expresión de Wolfgang Kemp, "un espacio de presencia". Además de los viajes a través de espacios, pronto hubo ejemplos de viajes en el tiempo. A esta categoría pertenecen las series largas representando las Estaciones de la Cruz a finales del siglo XIX y las decenas de panoramas de batallas históricas. Además de crónicas de guerras, comenzaron a aparecer imágenes del ascenso del imperialismo donde la historia colonial ofreció eventos, paisajes o batallas espectaculares. Estos fueron presentados a los súbditos del poder imperial en panorámicas supuestamente reales.

Figura 32

Panorama de Robert Barker



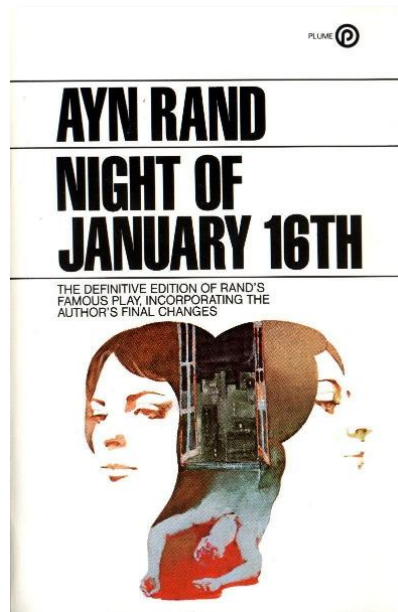
Nota. Robert Barker. Panorama Inglaterra, s.XIX. Tomado de <https://proyectoidis.org/panorama-de-barker/>

4.3.5.2 Inmersión en la escena

Los ejemplos anteriores muestran casos inmersivos con escasa o nula interactividad, formas que en la mayoría representan un modo de describir o narrar procurando la mudanza sensorial momentánea del espectador, pero sin un requerimiento de participación activa. Hay, sin embargo, otros ejemplos donde la interactividad potencia o incluso transforma el componente inmersivo unidireccional de los medios tradicionales. Por ejemplo, en el caso de la obra de teatro, *Noche del 16 de enero* de Ayn Rand (1936), un libreto experimental cuyo argumento traspasa el proscenio y donde el juicio por asesinato a la secretaria de un magnate se realiza ante un jurado formado no por actores y actrices sino por participantes elegidos de entre el público que finalmente abocan la trama a la elección de uno de los dos finales posibles escritos.

Figura 33

Noche del 16 de enero



Nota. Cartel de la obra de teatro *Noche del 16 de enero* de Ayn Rand. Tomado de

<https://www.pinterest.es/pin/322429654569464455/>

También podríamos mencionar el caso de *Seis Personajes en busca de Autor* de Luigi Pirandello (1925), obra cumbre del teatro del absurdo donde el público se convierte en parte de la representación (Tubau, 2011), el caso de *Tamara* de John Krizanc (1981), donde la barrera entre público y escenario se rompe siendo aquel invitado a invadir el espacio escénico siguiendo las diferentes escenas por toda la casa donde sucede la trama, o el caso de *Tony n Tina´s Wedding* de la Artificial Intelligence Comedy Troup (1985), una obra de teatro inmersiva e itinerante (como ellos mismos se autodefinen) en el que los miembros del público son tratados como invitados a una boda y cuyo elenco está formado por actores formados en la comedia y la improvisación. Murray hace una afilada crítica, no sabemos si personalizada o no, al referirse a situaciones interactivas que utilizan lo inmersivo como argucia de marketing, pero donde es más complicado defender que exista un verdadero sentimiento de agencia:

Las obras de teatro participativo que simulan una boda italiana, un funeral irlandés o uno judío invitan al público a participar gracias a un guion meramente esquemático donde cabe el diálogo con la audiencia que conoce las fórmulas sociales apropiadas para una ocasión tal (...) Se incluye a los miembros del público en la historia, pero sólo como objetos pasivos de la acción de los otros (Murray, 1997, pp.139,140).

4.3.5.3 Inmersión en el cine

Comenzamos con una cita del legendario director de animación nipón Hayao Miyazaki recogida por Henry Jenkins en la cual se revela algo en lo que ambos coinciden: la inmersión, entendida como la capacidad de los consumidores para entrar en los mundos de ficción, fue la verdadera fuerza impulsora detrás de la creación del cine:

Just as people wished to make pictures move, they wished to look inside a different world. They yearned to enter a story or travel to a faraway land. They longed to see the future of the landscapes of the past. The panorama box with no moving parts was made much earlier than the Zoetrope (Miyazaki en Jenkins, 2009, para. 1)⁷⁴.

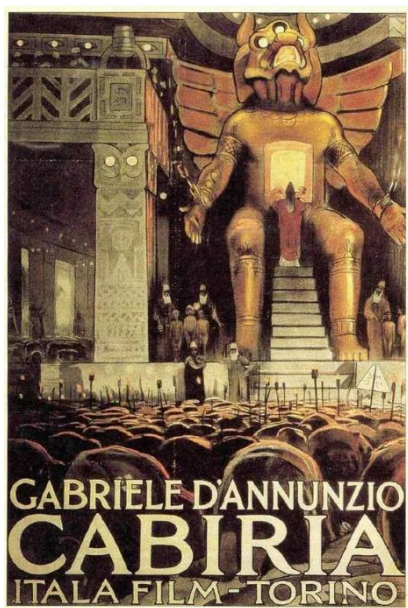
Y es algo que se busca activamente en cada visualización, añadimos nosotros. Para ello tan solo observar la parafernalia dispuesta a tal efecto con el objetivo de garantizar la inmersión sensorial del espectador, ya sea en salas equipadas con la mejor tecnología de sonido, la pantalla más nítida y la total oscuridad en el patio de butacas, o ya sea en habitáculos domésticos habilitados con la mejor intención. Pero dejando a un lado el cine convencional, hay y ha habido durante toda su historia intentos por llevar la inmersión a otro nivel. El uso de múltiples pantallas, las tres dimensiones o la utilización de celuloide ampliado son algunos de aquellos intentos por hacer de la experiencia cinematográfica algo mucho más inmersivo.

Se dice que ya los propios hermanos Lumiere estudiaban la forma de crear profundidad en sus cortometrajes, incluso hablándose de una primitiva versión en tres dimensiones de *La llegada del tren a la estación* (1895). En 1914, Giovanni Pastrone utiliza en su superproducción *Cabiria* (1914) un movimiento de cámara lenta lateral para crear la impresión de profundidad, técnica conocida desde entonces como *movimiento cabiria* y que, sumada a un diseño de producción apabullante, conseguía un efecto inmersivo de gran poder.

⁷⁴ Traducción propia: Así como la gente deseaba hacer que las imágenes se movieran, deseaban mirar dentro de un mundo diferente. Anhelaban entrar en una historia o viajar a una tierra lejana. Anhelaban ver el futuro de los paisajes del pasado. El cuadro panorámico sin las partes móviles se hizo mucho antes que el zoótropo.

Figura 34

Cabiria de Giovanni Pastrone



Nota. Cartel de la película *Cabiria* de Giovanni Pastrone realizada en 1914. Tomado de <https://historiadeltcine2019.wordpress.com/2019/02/20/cabiria/>

En 1922 se realiza la que se considera primera película en tres dimensiones de la historia, *The Power of Love* (Harry Fairall, 1922), aunque para algunos autores fue Cesar Parolini el que consiguió el efecto 3d ya en 1920 en su película *Reve D'Opium* (1920), en la cual sobre la pantalla se proyectaban imágenes en movimiento previamente filmadas y con un fondo de terciopelo negro en el que se situaba un falso escenario para que las imágenes proyectadas aparentaran tener relieve.

En 1927, Abel Gance usa tres pantallas en la proyección de su monumental película *Napoleon* (1927), una técnica que buscaba potenciar la épica de la historia a través de la creación de un tríptico en el que la imagen principal se proyectaba en la pantalla central sirviendo las otras dos de apoyo visual.

Figura 35

Napoleon de Abel Gance



Nota. Proyección en tres pantallas de la película de Abel Gance, *Napoleon*. Tomado de

<https://eltestamentodeldoctorcaligari.com/2020/05/21/rescatando-una-obra-maestra-el-largo-y-tortuoso-proceso-de-recuperacion-y-restauracion-de-napoleon-1927-de-abel-gance/#jp-carousel-2888>

En la década de los 50 se popularizó en EE. UU. la fotografía estereoscópica con el *Cinerama*, mientras Fred Waller recuperaba el 3d, caído en desgracia durante la Gran Depresión. En 1953, la Fox crea el *Cinemascope* como un intento de crear un nuevo 3d sin gafas. En 1962, Morton Heilig desarrolla el *Sensorama*, un dispositivo inmersivo 3d para un solo espectador, con sonido y aromas activados durante la proyección, en cierto modo una forma antepasada de la realidad virtual.

Figura 36

Sensorama



Nota. Cartel promocional *Sensorama*. Tomado de <https://proyectoidis.org/sensorama/>

En España, a mitad de siglo XX, el cineasta granadino José Val del Omar desafía las limitaciones cinematográficas desarrollando varias tecnologías encaminadas a conseguir un cine total:

Podemos considerar a José Val del Omar algo más que un cineasta perteneciente a la historia del cine español. Fue un auténtico innovador y visionario, con una gran capacidad técnica y mecánica de la emoción (...) El desarrollo de su creación audiovisual iba encaminado además a conseguir un espectáculo que fuera perfecto para los espectadores que acudieran al cine. No en vano el propio artista granadino se llamaba a sí mismo “cinemista”, una mezcla de “cineasta” y “alquimista”. Su cine evolucionaba a la par que sus inventos, de tal forma que podemos decir que sus desarrollos técnicos formaban parte de su obra (Guil Grund, 2015, sección Introducción).

Val del Omar crea cuatro inventos: el primero de ellos, antecedente del sistema *Dolby Surround* es lo que llama un *Sistema de Sonido Diafónico* formado por una instalación de altavoces colocados cerca de la pantalla y a la espalda de los espectadores, los primeros emitiendo los sonidos propios de las imágenes proyectadas y los segundos emitiendo sonidos que no tienen nada que ver con la proyección, generando una sensación de contraste:

Mediante el sonido diafónico, la criatura, espectadora de la televisión o del cinema, queda situada en la confluencia de dos vertientes, de dos manantiales que alimentan al día de su vida. Un manantial es el pasado, con sus ecos y reflejos, con las voces de la sangre que riegan su mente y mueven su corazón. Otro manantial es el futuro, que con su imantación y misterio, le induce y atrae. Esta situación se materializa situando al espectador entre dos fuentes sonoras: Una, la actual, frontal, focal y brillante, documento acústico de la realidad que la imagen le presenta; y otra, difusa, en arco inconcreto, a su espalda. Por este segundo canal, operando en la sombra, en la subconsciencia, podemos estimular a la criatura a la reacción frente a las circunstancias que luminosamente le cercan (Val del Omar en Guil Grund, 2015, sección Sistema de Sonido Diafónico).

El segundo invento es el denominado *Desbordamiento Apanorámico*, un sistema de proyección consistente en una primera imagen sobre una pantalla convencional de cine y

una segunda imagen igual a la anterior pero cuatro veces más grande, proyectada sobre el techo, las paredes y el suelo de la sala. El tercer invento es un sistema de iluminación llamado *Tactilvisión* que pretendía dar en relieve en 3 dimensiones a objetos proyectados en la pantalla, y finalmente el sistema *VDO Bistandar 35*, un formato que buscaba ahorrar en película al utilizar el espacio entre fotograma y fotograma que anteriormente no se utilizaba.

Otra de las técnicas usadas para conseguir la sensación de inmersión ha sido el uso de formatos ampliados de celuloide, como el caso de la Fox y su uso de películas de 70 mms. para el sistema de John D. Elms y William E. Waddell, *Grandeur*, la Paramount y su sistema *Magnascope* de 56 mm o la Warner Bros y su sistema *Vitascope* de 65 mm.

En las últimas décadas del s. XX múltiples tecnologías vieron la luz, como las proyecciones panorámicas *Imax* de 1990 o el *Cinaxe* de 1991, donde las butacas tenían movimiento. Además, el 3d siguió su irregular desarrollo y otras formas llegaron, como el cine interactivo o el cine expandido, recogiendo la tradición de las múltiples pantallas, aunque ahora en contacto con el mundo del arte contemporáneo. De cine expandido podemos nombrar a Jeffrey Shaw y su *Corpocinema* de 1967, una actuación cinematográfica en directo en la que se proyectaron diapositivas y películas sobre una cúpula de PVC en 3 dimensiones. También al artista multidisciplinar John Cage que en 1965 realiza la obra *Variaciones V*, donde fusionaba danza, proyecciones, música en directo y un dispositivo escenográfico interactivo, o *Der Sandmann* (1995) de Stan Douglas, compuesta por un escenario de una librería con un jardín y un falso paisaje con una gran pantalla, recordando a los viejos panoramas decimonónicos.

Cabe destacar sucintamente experiencias de cine interactivo que bien podrían estar incluidas en el capítulo anterior, aunque nos parecen interesantes como formas de potenciar la inmersión del espectador a través de su agencia. *Kinoautomat* de Raduz Cincera (1967) pasa por ser el primer largometraje interactivo de la historia, película exhibida en el pabellón de Checoslovaquia dentro de la Expo '67 de Montreal. En nueve momentos, durante la película, la acción se detiene y aparece un moderador en el escenario invitando al público a elegir entre dos escenas posibles mediante votación.

Figura 37

Kinoautomat de Raduz Cincera



Nota. Exhibición de la película interactiva *Kinoautomat* de Raduz Cincera. Tomado de

<https://www.filmaffinity.com/es/film884140.html>

Otros ejemplos de cine interactivo son *I'm your man*, cortometraje que dirige Bob Bejan en 1992, donde el público utilizaba joysticks con tres colores identificativos de diferentes alternativas en la trama, *Mr. Payback: an interactive movie*, que dirige Bob Gale en 1995, *The wrong side of Town* de Greg Roach en 1996 o ese mismo año, *Hypercafe* de Nitin Sawhney, David Valcom e Ian Smith para el *Georgia Institute of Technology*, un experimento donde se combina el vídeo digital y el hipertexto.

4.3.5.4 Inmersión en la era digital

Quizás la tecnología que ha propiciado un entorno de inmersión en un sentido más literal es la realidad virtual, aquella dimensión generada por tecnología informática a la que se accede previo equipamiento de un conjunto de interfaces, casco, gafas o incluso guantes o trajes especiales. Como el buzo ataviado para la inmersión en mitad del océano, el usuario de la realidad virtual bien pertrechado se sumerge en un entorno sensorial tridimensional que simula la realidad y con el cual es posible interactuar. La realidad virtual provoca una percepción distorsionada de dónde se está, una ilusión de permanecer

en dos lugares a la vez que se bien se podría denominar *presencia* o *telepresencia* (Heeter, 1992), como definen Lombard y Ditton, “Ilusión perceptual de la no mediación” (Lombard, Ditton, 1997).

Como plano o dimensión sintética y adyacente a nuestra realidad alternativa, la realidad virtual nos sirve de espejo, revelando importantes peculiaridades. De ellas, la más útil a nuestro juicio es cómo el ítem inmersión aparece como algo cuantificable en cuanto a la capacidad del sistema por mostrar un entorno artificial lo más parecido a la experiencia real. De esta forma se puede hablar de sistemas altamente inmersivos, sistemas semi inmersivos y sistemas con baja inmersión. Un ejemplo de los primeros serían los entornos 3d con interacción en tiempo real, visión estereoscópica, alta velocidad de cuadro y resolución y múltiples pantallas (visual, auditiva y háptica) (Lombard, Ditton, 1997). En el segundo caso, podríamos ejemplificar los sistemas semi inmersivos con el *CAVE* (*cave automatic virtual environment*) una tecnología que crea un entorno de realidad virtual en una habitación con forma de cubo donde el usuario se sitúa en el centro con gafas de realidad virtual y observa las imágenes proyectadas en las paredes y con sonido ambiente proveniente de varias partes de la habitación (Cruz-Neira et al, 1992).

Figura 38

CAVE



Nota. Sistema CAVE creado por la Universidad de Illinois. Tomado de <https://www.realidadvirtual.tienda/que-es-y-como-funciona-un-cave/>

Finalmente, como ejemplo de los entornos con escasa inmersión a los que también se les llama sistemas de realidad virtual basados en escritorio, tendríamos el caso de Internet o de los videojuegos, donde hay una alta participación en la simulación, aunque sin entorno en tres dimensiones donde transportarse sensorialmente. Es relevante cómo la medida de la inmersión se liga indefectiblemente aquí al ambiente tridimensional generado por ordenador, siendo el rasero que determina si existe o en qué medida lo hace en este tipo de experiencias.

Quizás en los términos de la realidad virtual, Internet, como entorno manipulable desde una pantalla y una interfaz de control, sea poco o nada inmersiva, pero en otros términos las posibilidades que ofrece la red y sus incalculables vectores de aproximación tienen un importante valor como nuevo estado donde sumergirse. Uno de los elementos con mayor capacidad inmersiva que a nuestro juicio posee la red es precisamente su condición de medio limítrofe, de confín entre lo que puede ser real y lo que puede no serlo. Esa es la misma naturaleza que en nuestros días multiplica las *fake news* y los bulos, formas torticeras que doblan la realidad a los intereses siniestros, o aquella que, efectivamente, puede significar el motor estético de nuestro objeto de estudio, los Juegos de Realidad Alternativa. Aunque podemos determinar que la confusión entre realidad y ficción,

medida, consensuada y cómplice o por el contrario ladina y peligrosa forma parte sustancial de los medios de comunicación de masas desde siempre, creemos que con la llegada de Internet se potenció hasta cotas imprevisibles. En un rápido vistazo a algunos casos relevantes producidos en otros medios y en los que se utiliza esta particular manera de inducir la inmersión debemos mencionar:

- La novela epistolar, literatura popularizada desde el s. XVIII y que toma la forma de correspondencia postal entre los personajes de la historia, con apariencia muchas veces real y que desafía al lector a la arqueología de las diferentes piezas por lo que es fácilmente asimilable al espíritu de los ARG.
- El paradigmático caso de *La Guerra de los Mundos* de Orson Welles en 1938, un experimento radiofónico, adaptación libre de la obra de H. G. Wells, dirigido por el ilustre cineasta y que, mediante una retransmisión de radio aparentemente real, perturbó a la audiencia con la idea de una invasión extraterrestre contada en directo. Este experimento, reseñado comúnmente para mostrar el poder de los medios de comunicación, fue tenido durante muchos años como el causante del pánico de gran parte de la población, crédula ante los acontecimientos narrados, aunque investigaciones posteriores ponen en duda tal histeria colectiva y atribuyen su valía precisamente a su capacidad por crear el mito posterior (Pooley, Socolow, 2013).
- El desarrollo de la no ficción en la historia de la cinematografía y la aparición del *mockumentary* o falso documental como subgénero cinematográfico relacionado. En la misma línea, podríamos hablar del *found footage* o películas de metraje encontrado, como un subgénero cinematográfico que circunda los límites de realidad y ficción.
- En televisión, el caso de *Ghostwatch* (Lesley Manning, 1992), la producción que en la noche de Halloween de 1992 emitió en directo la BBC como una retransmisión real de una serie de sucesos paranormales en una casa de Londres y que causó gran conmoción en la audiencia. A pesar de las posteriores explicaciones de la productora acerca del carácter ficticio de los acontecimientos, las consecuencias de la emisión fueron catastróficas, incluso acusadas

indirectamente de provocar el suicidio de un niño de 13 años algunos días más tarde, lo que ocasionó que el programa nunca más fuera emitido en Reino Unido (Curtis, 2011).

Figura 39

Ghostwatch



Nota. Fotograma del programa de 1992 emitido por la BBC, *Ghostwatch*. Tomado de <https://bloody-disgusting.com/home-video/3433498/ghostwatch-bbcs-controversial-mockumentary-genuine-horror-classic/>

4.3.5.4.1 El *hoax* como inspiración del ARG

Como ya hemos apuntado, la ambigüedad realidad/ficción encuentra su caldo de cultivo predilecto con el desarrollo y la popularización de Internet. En este nuevo escenario, el *hoax*, entendido como artefacto de ficción articulado deliberadamente para que sea percibido como verdad, se expande sin fronteras que lo censuren, creando y alimentando sobre la marcha una narrativa autónoma y voraz. Pretendemos analizar en este momento algunos casos de *hoax* que, como fenómenos inmersivos fronterizos propios de la era de Internet, guardan una relación directa con los Juegos de Realidad Alternativa incluso al punto de ser identificados como *primeros ARG* por ciertos investigadores.

- Quizás el primero de estos casos sea el conocido como *Paul-is dead conspiracy*. En 1969, una radio de Detroit recibió una llamada en directo de un oyente anunciando que Paul McCartney, bajista y cantante de *The Beatles* había muerto en un accidente de tráfico. A pesar de las declaraciones del propio grupo en contra de tal información y de la evidencia de ver al propio McCartney en carne y hueso, el rumor se propagó entre los fans que apoyaban la tesis basándose en la existencia de pistas secretas en las canciones y películas del grupo de música, además de animar a todo aquel que quisiese a encontrar más indicios que confirmasen la extravagante teoría:

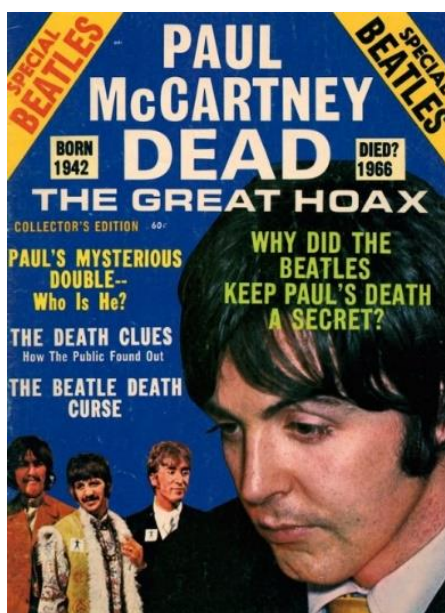
The most famous rumor insists a chant at the end of “I Am the Walrus,” when played in reverse, clearly speaks the words “Paul is Dead, Paul is Dead.” While generally believed to be a hoax, the international media coverage eventually escalated the rumor into a full-fledged conspiracy theory (Askwith, 2006, p.14) ⁷⁵.

Como dice Jordan Weisman, uno de los creadores de *The Beast*, *Paul-is dead Conspiracy* supone uno de los primeros casos de *hoax* referente para los pioneros en la creación de ARG (Weisman en Askwith, 2006).

Figura 40

Paul is dead

⁷⁵ Traducción propia: El rumor más famoso insiste en un canto al final de "I Am the Walrus", cuando se toca al revés, dice claramente las palabras "Paul está muerto, Paul está muerto ". Aunque generalmente se cree que es un engaño, la cobertura de los medios finalmente escaló el rumor en una teoría de la conspiración en toda regla.



Nota. Una revista de la época trata en su portada el rumor de la muerte de Paul McCartney. Tomado de Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_is_dead#/media/File:GreatHoax.jpg

- En los primeros años de la década de los 90 aparece un nuevo caso de misterioso *hoax* conocido como *Ong's Hat Incunabula*. La historia de *Ong's Hat*, entregada a través de fragmentos en varios medios, requería la participación de un lector inmerso en una trama de la cual no sabía si era verdad o no. A grandes rasgos, la historia se desarrollaba en dos líneas temporales, por un lado, lo ocurrido en 1970 en el pueblo fantasma de *Ong's Hat* (nivel historia) y por otro lado lo que ocurre tiempo después cuando se descubre lo ocurrido (nivel discurso), la historia de unos científicos especializados en física cuántica que inventan un dispositivo llamado *The Egg*, una mezcla de tanque de aislamiento y nave espacial que les permite viajar a otras dimensiones. Como una suerte de protonarrativa transmedia, la historia se contaba usando sitios webs, faxes, materiales impresos, CD-ROM, mensajes en *Usenet* y *BBS* e imágenes filtradas por miembros de supuestas sociedades secretas científicas que conocían el secreto (Erostarbe, 2010). La relevancia del caso *Ong's Hat* como posible primer ARG o al menos como antecedente directo por su condición de ficción inmersiva, nativa de Internet y con importantes elementos lúdicos es incuestionable, tal y como dice Szulborski, “In my opinion, *Ong's Hat* is the first real attempt to create a believable and interactive fictional world using the tools of the Internet” (Szulborski, 2005, p.80)

⁷⁶, o como también comenta Joseph Matheny, el propio creador de la narrativa, “I started thinking about the integration of story arc within games and started putting all of these pieces any other forms of media together, and Ong's Hat came” (Matheny en McMahon, 2010, p.3)⁷⁷.

Figura 41

Ong's Hat Incunabula



Nota. Fotografía de las proximidades de *Ong's Hat*. Tomado de <https://incunabula.org/podcast/ongs-hat-an-early-Internet-mystery/>

- En 1994, alguien apodado *Publius* comenzó a publicar enigmáticos mensajes en el foro de la web del grupo de música, Pink Floyd. Los crípticos mensajes sugerían que dentro de su recién publicado álbum *The Division Bell* (Pink Floyd, 1994) se escondía un enigma y que quien lo resolviese obtendría una generosa recompensa. Los iniciales recelos dieron paso a un fenómeno de colaboración fan por

⁷⁶ Traducción propia: En mi opinión, *Ong's Hat* es el primer intento real de crear un mundo ficticio creíble e interactivo utilizando las herramientas de Internet.

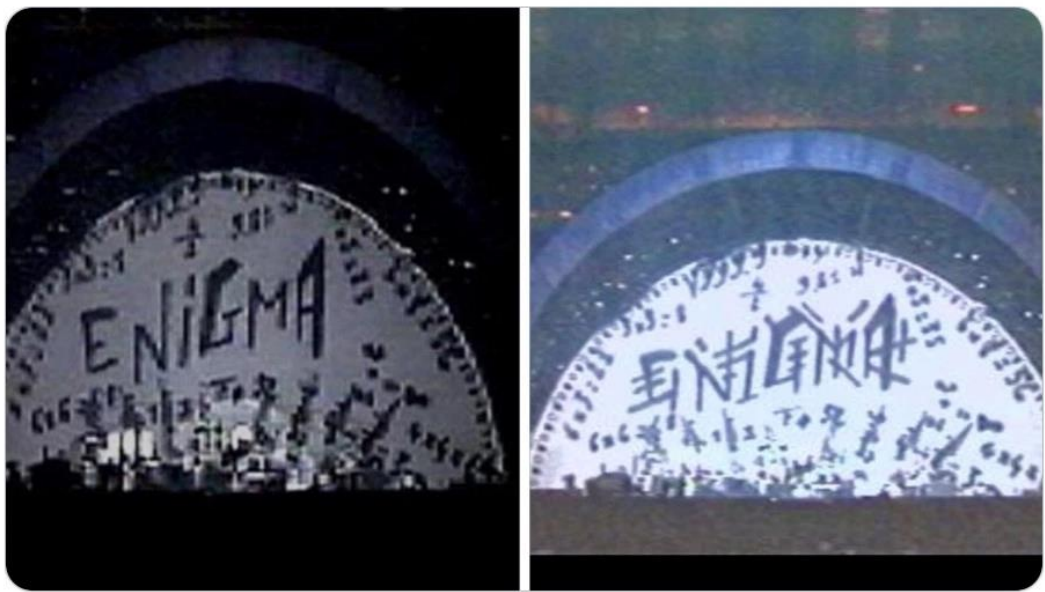
⁷⁷ Traducción propia: Empecé a pensar en la integración del arco de la historia dentro de los juegos y comencé a juntar todas estas piezas con cualquier otra forma de medios, y *Ong's Hat* vino.

desentrañar el misterio cuando el tal *Publius* ofreció una prueba irrefutable: el grupo, de gira por aquel entonces, dispondría en su escenario las palabras “Publius” y “Enigma” en varios de sus conciertos. Efectivamente ocurrió lo predicho por *Publius* y cualquier rastro de escepticismo quedó atrás. En 2005 el batería de la banda, Nick Mason, declaró que todo había sido una estrategia de marketing:

That was a ploy done by EMI. They had a man working for them who adored puzzles... He was working for EMI and suggested that a puzzle be created that could be followed on the Web. The prize was never given out. To this day it remains unsolved (Mason en Askwith, 2006, p.15)⁷⁸.

Figura 42

Publius Enigma



Nota. Imágenes del concierto de Pink Floyd el 16 de julio de 1994 en New Jersey. Tomado de https://www.reddit.com/t/ARG/comments/gp1718/solving_an_unsolved_arg_from_1994_enigma_publius/

⁷⁸ Traducción propia: Fue una estratagema de EMI. Tenían a un hombre trabajando para ellos que adoraba los rompecabezas ... Estaba trabajando para EMI y sugirió que se creara un rompecabezas que se puede seguir en la Web. El premio nunca fue entregado. Hasta el día de hoy permanece sin resolver.

- El último caso que nos parece interesante anotar es el de la campaña de marketing viral e inmersivo que puso en marcha la película de terror *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999). La película es un ejemplo paradigmático del anteriormente mencionado subgénero cinematográfico *found footage*, una historia que aparenta real desde su premisa: tras la desaparición de unos jóvenes que se encontraban realizando un documental sobre el mito de la bruja de los bosques de Blair (Estados Unidos), aparece el material filmado en el cual se descubre el terrible destino de los estos. La campaña publicitaria empleó las posibilidades que permitía Internet de manera intensiva y con gran creatividad, usando, “Missing Person” fliers and newspaper notices directing anyone “with information about the missing filmmakers” to blairwitch.com, a website filled with the “known details” about the legend and the filmmakers” (Askwith, 2006, p.16)⁷⁹. Todas las ramificaciones de la campaña publicitaria remaban en una dirección común generando una coherencia narrativa que aparentaba tratar hechos reales. Con un presupuesto de marketing muy abultado (unos 20 millones de dólares), la experiencia de marketing inmersivo de *The Blair Witch Project*, supuso un antes y después en la forma de abordar de promoción de una película así, como una cercana antesala a los Juegos de Realidad Alternativa:

The promotional campaign surrounding The Blair Witch Project represents a watershed moment in the evolution of ARGs. While there was not a specific riddle or mystery for the audience to solve, the campaign demonstrated the possibilities of using immersive fiction as a marketing technique. Even more importantly, the Blair Witch campaign began to blur the line between product advertising and product expansion, with the promotional material (Askwith, 2006, p.16)⁸⁰.

⁷⁹ Traducción propia: Avisos de periódicos sobre personas desaparecidas que dirijan a cualquier persona "Con información sobre los cineastas desaparecidos" a blairwitch.com, un sitio web lleno de "detalles conocidos" sobre la leyenda y los cineastas.

⁸⁰ Traducción propia: La campaña promocional que rodea a The Blair Witch Project representa un momento decisivo en la evolución de los ARG. Si bien no hubo un acertijo o misterio específico para que la audiencia lo resolviera, la campaña demostró las posibilidades de utilizar la ficción inmersiva como técnica de marketing. Aún más importante, La campaña de Blair Witch comenzó a difuminar la línea entre la publicidad y la expansión del producto, con el material promocional.

Figura 43

The Blair Witch Project



Nota. Website de *The Blair Witch Project*. Tomado de <https://straightfromamovie.com/why-was-the-blair-witch-project-so-popular/>

4.3.5.5 Otras experiencias de inmersión lúdica

No podemos finalizar este recorrido sin mencionar algunas experiencias lúdicas que se sitúan fuera de los dominios digitales (o al menos en la frontera) y que podemos considerar inmersivas por diferentes motivos. Aunque existen un número incontable de formas y de hibridaciones lúdicas interesantes en este sentido, y de hecho podríamos partir de la premisa de que cualquier juego pretende ser inmersivo por defecto, queremos mencionar tan solo algunas experiencias que consideramos significativas entre otras cosas por su cercano parentesco con los ARG. No nos cansaremos de reiterar que los contornos son difusos y muchas veces cada investigador, periodista, desarrollador o empresa productora, utiliza la etiqueta de turno a su antojo para reflejar la realidad que le interesa aun a riesgo de generar confusión.

Por un lado, nos referimos a aquellos juegos cuyas mecánicas se desarrollan en el mundo real por completo o parcialmente combinando tecnologías digitales con eventos en vivo. En este grupo podrían estar las clásicas búsquedas del tesoro o las *gymkanas*, juegos que

se desarrollan en espacios al aire libre o en espacios domésticos y que normalmente consisten en superar una serie de obstáculos para conseguir o bien el premio objetivo, muchas veces ayudados por pistas o siguiendo un mapa, o bien simplemente llegar al final en el menor tiempo posible. Un caso muy particular de este tipo de juego podría ser el *geocaching*, una especie de búsqueda del tesoro que se sirve de tecnología móvil GPS para la localización de los objetos que el resto de jugadores ha escondido y marcado previamente. Cabe destacar que la narrativa en este tipo de juegos es prácticamente inexistente o en todo caso testimonial (exceptuando algunos librojuegos como el mencionado *Masquerade*) y que por tanto la inmersión no se da en este sentido sino más bien por el desafío lúdico y la emoción de llevarlo a cabo en escenarios reales.

En un segundo grupo podríamos hablar de los ya mencionados con anterioridad (*real games* y LARP). Podríamos decir que los primeros tienen algo de *gymkanas* o búsquedas del tesoro, pero también tienen algo de narrativa, actividades donde los jugadores interpretan un papel, caracterizándose y disfrazándose para formar parte de la ambientación. Los *real games* de temática *zombie* o las cenas con asesinato son quizás los más populares, aunque también se ofertan otros para actividades de *teambuilding* o cualquier otro tipo de celebración (bodas, cenas de Navidad etc.) Como se puede imaginar, la inmersión en este tipo de juegos se produce directamente a través del disfraz o la máscara (recordando a Murray). Los LARP son esencialmente juegos de rol que saltan de las páginas de los libros del *game master* o del tablero (otra modalidad intermedia) a escenarios reales, donde también los jugadores se transforman en sus *alter egos* mediante el disfraz y el maquillaje. La diferencia fundamental con los *real games* estriba en que aquellos suelen ser actividades organizadas por empresas dedicadas a tal efecto, mientras los LARP suelen ser organizados por los propios jugadores de manera autónoma. Además, la narrativa en los LARP es fundamental, siendo esta creada e improvisada por los propios jugadores.

Figura 44

Jugadores de LARP



Nota. Jugadores de LARP ataviados para la ocasión. Tomado de <https://www.kickstarter.com/projects/57802798/inside-live-action-role-playing-larp/comments?lang=es>

Finalmente, mencionamos un tipo de juego muy popularizado en los últimos años, los *escape rooms*, juegos donde la inmersión se realiza literalmente, y literalmente lo que se busca es la salida al mundo real. En esencia, los participantes entran en un espacio/escenario de juego, normalmente una serie de habitaciones decoradas con la ambientación que se pretende, y trabajan colectivamente para salir del escenario a la realidad con una cuenta atrás. Hay *escape rooms* de muchos tipos: urbanos, de mesa, de mesa con la ayuda tecnológica de una app e incluso una modalidad exclusivamente digital (como un videojuego *escape room*) aunque los más extendidos buscan la inmersión en un espacio real concreto reconvertido en círculo mágico.

Figura 45

Escape room



Nota. *Escape Room* con temática de misterio. Tomado de <https://www.viator.com/es-ES/tours/Las-Vegas/Mansion-Murder-Las-Vegas-Escape-Room/d684-50177P8>

4.3.6 ¿Son inmersivos los Juegos de Realidad Alternativa?

Comenzamos el capítulo preguntándonos si los ARG tantas veces calificados como inmersivos en efecto hacen honor a su título o por el contrario muestran una realidad que impugna el atributo, aunque como viene siendo habitual, intuimos que no se trata de quedarnos parapetados en un sí o en un no sino más bien de acercarnos a una escala de afectación donde dependiendo en qué posición nos situemos incluso tengamos que resignificar el concepto inmersión.

Ya desde sus orígenes, la experiencia de juego ARG es considerada como una experiencia inmersiva sin género de dudas, aunque eso sí, descubriendo una nueva forma de plantear el concepto. Lo hace Jane McGonigal en su pionero análisis de 2003 sobre *The Beast*, en el cual habla sobre un tipo de inmersión innovadora, aquella que en vez de emular la realidad en entornos artificiales sencillamente utiliza la realidad como marco inmersivo, como ella misma dice, estableciendo “Un compromiso virtual con la realidad” (McGonigal, 2003, p.3). La inmersión para los padres de *The Beast* significaba integrar la ficción en la vida real de los jugadores utilizando la red de tecnologías cotidianas en sus vidas en lugar de crear una tecnología *ad hoc* (como podría considerarse cualquier interfaz de realidad virtual o realidad aumentada). Así pues, la nueva forma inmersiva

daba lugar a una nueva situación de inmersión: una realidad que en vez de ser simulada (realidad virtual) o mejorada (realidad aumentada) era una realidad en capas superpuestas. Como relata la autora, los jugadores de *The Beast* vivieron durante varios meses en el año 2001 y en el año 2142 de forma simultánea, unas veces contestando llamadas telefónicas reales, otras de algún PNJ, recibiendo mails de confusa procedencia, accediendo a páginas web reales a la par que tenían acceso a *websites* pertenecientes al complejo entramado diegético y en conclusión ejercitando una visión estereoscópica que les permitiera discriminar la ficción de la realidad:

Aesthetically, technologically and phenomenologically speaking, there was no difference at all between the look, function or accessibility of the in-game sites and nongame sites. In this sense, it is reasonable to argue that nothing about this virtual play was simulated. The computer-driven alternate reality the Beast created was make-believe, but every aspect of the player's experience was, phenomenologically speaking, real (McGonigal, 2003, p.3)⁸¹.

The Beast, como ejemplo paradigmático de los Juegos de Realidad Alternativa (o al menos de su primera etapa) era una manifestación absolutamente refinada de inmediatez (Bolter, Grusin, 1999), uno de esos artefactos donde el medio era borrado en pro del contenido, donde había “Interfaceless interface” (Bolter y Grusin, 1999, p.23)⁸². Este potencial inmersivo podía comprobarse en los testimonios de algunos de los jugadores, como el procedente de una relevante *cloudmaker* y futura investigadora a la que ya hemos hecho referencia, Andrea Phillips:

You find yourself at the end of the game, waking up as if from a long sleep. Your marriage or relationship may be in tatters. Your job may be on the brink of the void, or gone completely. You may have lost a scholarship, or lost or gained too many pounds. You slowly wake up to discover that you have missed the early spring unfolding into late summer.... yet now here we are, every one of us excited

⁸¹ Traducción propia: Estética, tecnológica y fenomenológicamente hablando, no había diferencia alguna entre la apariencia, función o accesibilidad de los sitios dentro del juego y los sitios fuera del juego. En este sentido, es razonable argumentar que nada sobre este juego virtual fue simulado. La realidad alternativa impulsada por computadora que creó la Bestia fue una fantasía, pero cada aspecto de la experiencia del jugador fue fenomenológicamente hablando, real.

⁸² Traducción propia: Interfaz sin faz.

at blurring the lines between story and reality. The game promises to become not just entertainment, but our lives (Phillips en McGonigal, 2003, p.5)⁸³.

O en relación con la respuesta que los atentados del 11-S en Estados Unidos provocaron en los jugadores que hasta poco antes habían desentrañado los misterios de *The Beast*:

In sharp contrast to the feelings of confusion, fear, and powerlessness that seemed to overwhelm public and private discourse in America during the first 24 hours after the attacks, many of the Cloudmakers' (then) 7332 members began advocating a startlingly confident and organized response to the threat and mystery posed by the day's events. Posts with subjects like "The Darkest Puzzle" and "Cloudmakers to the Rescue!" argued passionately that a game-play mindset was, for them, an appropriate and productive way to confront the stark reality of 9/11 (McGonigal, 2003, p.1)⁸⁴.

Si bien es cierto que estos casos pueden parecer extremos, en realidad también pueden darnos una idea del calado que en su momento el primer ARG tuvo en la audiencia y una prueba irrefutable de su poder inmersivo.

Otro de los investigadores que teorizan en la misma línea de McGonigal es Dave Szulborski, ahondando en la idea de una inmersión matizada en función del cambio de la variable entorno artificial/entorno real. Para Szulborski, los ARG aprovechan el mundo real y sus mimbres para encajar sus mecánicas y camuflar su narrativa sin necesidad de generar ningún otro entorno artificial donde mudarse. El autor incluso acusa en el propio nombre esa confusión conceptual:

⁸³ Traducción propia: Te encuentras al final del juego, despertando como de un largo sueño. Tu matrimonio o relación puede estar hecho jirones. Tu trabajo puede estar al borde del abismo o directamente puedes estar despedido. Puede que hayas perdido una beca, o perdido o ganado demasiadas libras. Despiertas lentamente para descubrir que te has perdido el principio de la primavera que se desarrolla a finales del verano ... pero ahora aquí estamos, cada uno de nosotros emocionado por difuminar las líneas entre historia y realidad. El juego promete convertirse no sólo en entretenimiento, sino en nuestras vidas.

⁸⁴ Traducción propia: En agudo contraste a los sentimientos de confusión, miedo e impotencia que parecía abrumar el discurso público y privado en América durante las primeras 24 horas después de los ataques, muchos de los (entonces) 7332 miembros de los Cloudmakers abogando por una respuesta sorprendentemente segura y organizada a la amenaza y el misterio que plantean los acontecimientos del día. Publicaciones con temas como "El rompecabezas más oscuro" y "¡Cloudmakers al rescate!" argumentaron apasionadamente que la mentalidad de juego era, para ellos, una apropiada forma productiva de enfrentar la cruda realidad del 11 de septiembre.

Once again, this implies that the very name - alternate reality game — is misleading, because you don't really want the player to think of the game world as an alternate reality at all. The ultimate goal is to have the player believe that the events take place and characters of the game exist in his world, not an alternate reality (Szulborski, 2005, p.39)⁸⁵.

Aunque el punto de vista de Szulborski nos parece válido en cuanto a que, como hace McGonigal, nos sugiere la existencia de una inmersión inversa, que le da la vuelta al orden de los elementos lo que nos invita a pensar en la necesidad de un replanteamiento del término, no estamos completamente seguros de poder alinearnos con la otra idea fundamental que defiende. A nuestro entender es muy difícil que los participantes de una experiencia ARG lleguen a creer que el mundo de juego y el mundo real se han fusionado completamente, o que como él mismo dice, los jugadores no sean conscientes de los contornos del *game world* (ni tan siquiera que ese sea el objetivo del *puppetmaster*). Lo primero porque eso significaría remar en contra del trance de inmersión, como Murray defiende, suponiendo un desbarajuste en la intensidad y una pérdida de control por parte de los jugadores (la inmersión puede tornarse en angustia en el momento en que no sabes si estás jugando o no). Por otro lado, porque la premisa narrativa en los ARG pivota en la mayoría de los casos sobre temáticas poco realistas (ciencia ficción, terror, *thriller*) y aunque se empleen tecnologías del mundo real de manera digamos, naturalista, el recuerdo de la ficción permanecerá patente. Y todo esto sin mencionar la variabilidad de mecánicas y objetivos que presentan cada ARG en particular, además de su desigual evolución en el tiempo. Y sí, aunque como dice McGonigal:

This close identity in design and function enables an immersive aesthetic in games like the Beast that is much more powerful and persuasive than the immersive

⁸⁵ Traducción propia: En un juego de realidad alternativa, el objetivo no es sumergir el jugador en el mundo artificial del juego, en cambio, un juego exitoso sumerge el mundo del juego en la existencia cotidiana del jugador. Una vez más, esto implica que el mismo nombre - juego de realidad alternativa - es engañoso, porque no quiere que el jugador piense en el mundo del juego como en una realidad alternativa en absoluto. El objetivo final es que el jugador crea que los eventos tienen lugar y los personajes del juego existe en su mundo, no una realidad alternativa.

efforts of the so many other arts that have previously attempted the interfaceless interface (McGonigal, 2004, p.4)⁸⁶.

La conciencia de juego siempre permanece, el círculo mágico se mantiene delineado y las realidades, aunque se muestren de forma simultánea, están evidentemente diferenciadas lo que no sólo sirve de sostén a la experiencia inmersiva (como el actor que sabe que está actuando), sino que protege al jugador del peligroso delirio.

De nuevo enfrentamos la pregunta inicial con un ojo puesto en el pasado, en aquel ARG que se traducía crudo de la imaginación de sus pioneros a la *praxis*, conformando la versión más pura del género, y el otro ojo en el presente, atento a su desarrollo actual y a todos los cambios experimentados a fuerza de la experiencia, y aunque en ambas situaciones encontramos suficientes motivos para pensar que los ARG (o ARG convertidos en ARP), sin cortapisas se pueden considerar dispositivos inmersivos que necesitan el compromiso del participante y que para ello ofrecen posibilidades verosímiles de intervención, también creemos necesario establecer un marco a partir del cual delimitar las fronteras.

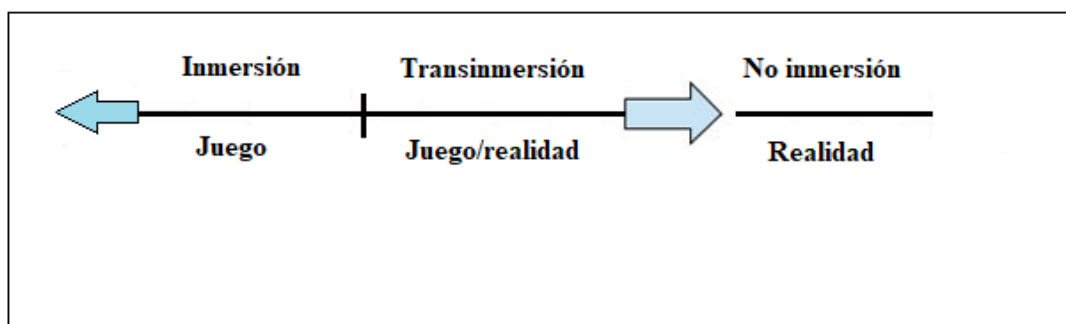
4.3.6.1. La transinmersión como inmersión de los Juegos de Realidad Alternativa

Planteamos aquí un concepto para referirnos a la mutación del ingrediente inmersivo en los ARG, la transinmersión, dentro de una escala que, relacionada con el componente lúdico, seguiría la siguiente consigna: cuanto mayor sea la desafección del ARG con su naturaleza de juego tradicional, más transinmersivo será su carácter:

Figura 46

Escala de transinmersión de ARG

⁸⁶ Traducción propia: Esta estrecha identidad en diseño y función permite una estética inmersiva en juegos como la Bestia que es mucho más poderosa y persuasiva que los esfuerzos inmersivos de tantas otras artes que han intentado la interfaz sin interfaz.



Nota. Niveles de inmersión en ARG donde en un extremo encontramos la inmersión tradicional, a mitad la transinmersión y en el otro extremo la realidad.

En el extremo izquierdo tendríamos los casos que se muestran como juego sin camuflaje, incluso hasta el punto de convertirse en experiencias encapsuladas y absolutamente delimitadas en términos espaciotemporales. Aquí se podría hablar de inmersión en un sentido clásico. A la derecha de este tendríamos los casos de una inmersión anómala, referenciada por McGonigal (2003) o Szulborski (2005) y a la que proponemos denominar transinmersión, o inmersión a través de la realidad, basada en la utilización de las tecnologías propias del mundo real en vez de en la creación de un mundo artificial para propiciar el acto inmersivo. Finalmente, en el extremo derecho, tendríamos formas interpretadas por el jugador como real, por lo que al no haber conciencia de juego, de ficción, de agencia, de satisfacción lúdica ni de círculo mágico al que trasladarse, tampoco hay inmersión, tan solo una patológica confusión que transforma eventos ficticios en realidad.

A nuestro juicio, los ARG demuestran cumplir las condiciones necesarias para poder ser considerados dispositivos inmersivos, entendiendo esa inmersión dentro de una escala, desde la transinmersión de un extremo del marco a la inmersión más tradicional del otro (la no inmersión la consideramos fuera del marco de análisis). El primer argumento en defensa de esta postura tiene que ver con la agencia en los ARG, propiedad que quizás se observa de forma más patente en los ARG transinmersivos, aunque sea en definitiva parte sustancial del género en todas sus formas y uno de los principales motivos de *engagement* respecto al jugador/lector empoderado narrativamente (tal y como vimos en capítulos anteriores). También podemos convenir que los ARG, al contrario de lo que pudiera parecer, no tienen demasiado celo por ocultar lo paratextual. Ni siquiera en las formas más transinmersivas observamos una fijación compulsiva por ocultar la naturaleza ficticia

del asunto (lo que a su vez protege de los excesos emocionales de la experiencia). De hecho, nos atrevemos a defender que, si bien los ARG demuestran estar alineados con la inmediatez, podríamos decir que también lo están con la hipermediación, pues, ¿no es en cierto modo una forma de exhibición el ser capaz de colarse en la vida del jugador sin interfaz a propósito?, ¿no es una celebración del poderío tecnológico el mostrarse capaz de emular un noticiario, una web o una red social haciéndolos pasar por reales?, ¿y qué decir de las comunicaciones sincrónicas?, ¿realmente un personaje que mantiene una comunicación por teléfono con un jugador busca pasar inadvertido, parecer real, o lo que persigue es el aplauso del jugador que valora la pericia interpretativa del actor que está detrás y que en vez de creerse la llamada, *hace como que se la cree*?

Siguiendo con las condiciones que establece Murray para garantizar el trance inmersivo, podríamos hablar tanto de una obvia creación de verosimilitud consensuada e incluso cartografiada por esa particular figura que representa la cortina, el umbral que nunca se ha de traspasar, como de una suerte de inmersión a modo visita ejemplificada por la costumbre de dosificar la narrativa y entregar fragmentos de información nueva teniendo en cuenta un determinado horario repetido a lo largo de la semana y la mayoría de las veces respetando una misma plataforma de entrega. Finalmente, cabría hablar de la máscara, a nuestro juicio absolutamente operativa en los ARG sin necesidad de un avatar explícito, pues, ¿no luce una máscara de aguerrido detective aquel común empleado de la Administración Pública que cada día de la semana a las 19:00 y durante dos meses, se empeña en averiguar quién es el asesino de la baraja?

Como complemento al concepto transinmersión, nos gustaría traer a colación para finalizar el concepto *emersión*, propuesto por Samuel Gallastegui en su tesis doctoral de 2018:

El concepto de emersión que esta tesis propone es, sobre todo, una contrametáfora de inmersión, argumentando que la interfaz entre el espacio físico y el virtual no es, como suele ser imaginada, un paso de una única dirección, sino que por el contrario permite llevar la acción y el contenido del juego en dos direcciones (Gallastegui, 2018, p.100).

Para el autor, la emersión es una especie de respuesta retroflexiva del acto inmersivo, un camino que se presupone de ida pero que muestra una reciprocidad consecuente. Invocando a Dansey:

Él lo compara con una puerta abatible hacia dentro se «empuja» (push) la acción y el contenido del juego en el entorno virtual; esta sería más propia de los videojuegos tradicionales. La otra opción es «tirar» (pull) de la acción y el contenido del juego, manifestándose en el espacio físico y en la vida de la persona. Este último corresponde al fenómeno al que se está dando forma en esta tesis. El contenido que el jugador «tira» hacia sí (pulled content) es el que emerge del juego hacia el espacio físico (Gallastegui, 2018, p.100).

La dialéctica inmersión vs emersión nos recuerda sin ninguna duda a la planteada por Jenkins en 2009, *immersion vs extractability* (Jenkins, 2009), en la cual el acto de inmersión en un universo ficticio, por ejemplo, en un videojuego, se completa con el acto de extracción de elementos del relato a través, por ejemplo, de elementos de *merchandising*, fragmentos que de alguna forma salen de los contornos para vivir en el plano real del consumidor. Para defender nuestro nuevo término en estas aguas podemos partir de la metáfora de Dansey considerando la transinmersión de los ARG como un umbral sin puerta, abierto, donde es complicado determinar qué es lo inmersivo y qué lo emersivo o como si en el acto de empujar se tuviera como consecuencia una suerte de *pulled content*, en una extraña acrobacia de fuerzas físicas contrincantes. Sea como fuere nos parece del todo relevante este concepto que entiende la inmersión como una realidad compleja y dual, que no se agota en la linealidad, sino que muy al contrario muestra nuevos prismas a través de los cuales acercarse.

4.3.7 Conclusiones del vector

La proposición del concepto transinmersión da luz sobre cómo el elemento inmersivo, vital en el organismo ARG, dibuja de nuevo una graduación del universo. Así como ya planteamos con los conceptos anteriores de contragamificación e interautoría, los ARG como evolución de los ARG, se mostrarán más o menos inmersivos o más o menos transinmersivos, algo que tendremos que analizar en profundidad ayudados por la herramienta que ayudará a poner orden en este caótico ecosistema. Por lo pronto, nos

hacemos con los criterios de análisis y las preguntas pertinentes dispuestas para afrontar próximos estadios de la investigación.

JKSKDALIKJSUSHKENSOKKELSTJKLSLKJSEENDBJKS

HJLJKSOIEYUWGHCSBVXVXBHVXNBVBVBXOJKSJKY

KJFKLTKJLKJRBJCJDOIEEOPQIKPKDHJDNJNSKNKJ

LKJSDBCNBXJSUJHJDKJFIOEUIEHJDNIMNJKSOKG

**DESENTRAÑANDO
LOS
JUEGOS DE REALIDAD
ALTERNATIVA**

4.1 Vector Lúdico

4.2 Vector Interactivo

4.3 Vector Inmersivo

4.4 Vector Narrativo/Transmedia

4

4.4 La narrativa en los ARG. Historias transmedia

4.4.1 El poder de la narrativa

El último elemento definitorio de los ARG, la narrativa, nos resulta tan poderoso y esencial en la estructura del organismo que no podemos más que hacerlo responsable directo de su génesis. Fue la narrativa y no otra cosa la más que probable artífice de convertir un título de crédito, “Jeanine Salla, Terapeuta de máquinas sensibles”, en un umbral, nada menos, en la puerta de entrada a una experiencia colaborativa inaudita, hipnótica y constitucional allá por la primavera de 2001, por muchos años cincelada en la mente de aquellos primeros y más avezados *cloudmakers*. Fue la narrativa lo que clamó el movimiento vehemente de aquellos asistentes a la *Comic-Con* de San Diego 2007 que, atónitos recibieron un billete de dólar con la frase, *Why so serious?* pintarrajeado bajo la impertérrita mirada de George Washington (Jackson, 2018) y se dispusieron a averiguar los entresijos del ARG homónimo sobre la nueva película de Batman, *El Caballero Oscuro* (Christopher Nolan, 2008). O de aquellos que en 2008 respondieron a la llamada del *Jejune Institute* (Jeff Hull, 2008) una organización consagrada a la expansión de las potencialidades humanas y cuyos miembros se habían dedicado a plagar San Francisco de carteles anunciando artefactos imposibles (como una cámara capaz de fotografiar el pasado) y la dirección donde encontrarlos ubicada en un edificio de la ciudad (McCall, 2013). Ni premio en metálico ni fama y fortuna, como decía Jordan Weisman, "Everyone loves a mystery" (Weisman en Kornblum, 2001, para. 8)⁸⁷. Solo la narrativa es la auténtica y más grave culpable de llevar a los jugadores a las puertas de la aventura (y mantenerlos).

Partiendo de la anterior afirmación no nos resulta excesivo plantear que los Juegos de Realidad Alternativa representan un sofisticado reflejo contemporáneo del hambre narrativo primigenio, ese que acompaña al ser humano desde siempre, que lo deviene en *Homo Fabulator* (Scolari, 2013) y que no se entiende como un deseo lectoescritor monolítico, sino que más bien se articula como un anhelo experiencial completo. Los seres humanos no nos conformamos con leer o escribir como ejercicios parciales y bien perimetrados, al contrario, queremos atravesar, explorar, reconstruir e incluso, lo que nos

⁸⁷ Traducción propia: A todo el mundo le gusta un misterio.

anima a continuar nuestro razonamiento, protagonizar. Cuando leemos, deseamos intervenir en los relatos, hacerlos nuestros o directamente soñamos con que nos ocurran a nosotros, eso sí, conjugando lo emocionante de la aventura con el blindaje de la confortable y controlada dimensión real. Cuando escribimos, ¿acaso podemos negar que esos vívidos sueños también nos pertenecen?, ⁸⁸¿no querría el creador de historias vivir lo que viven sus criaturas, o incluso participar en la experiencia del lector, como agarrándole los sentidos para servirle de cicerone, de adversario circunstancial o directamente de antagonista? La poliédrica vivencia de cualquier narrativa por más convencional que esta sea parece dar una clara respuesta afirmativa. Y así es como encontramos el argumento más sólido en defensa de la primera proposición: en los ARG se obra el milagro de la transmutación de la metáfora en carne, partiendo de la observación de cómo en estos los lectores devienen en jugadores que a su vez se transforman en protagonistas, mientras los escritores se dedican a trazar líneas argumentales elásticas que tiempo después quizás tengan que defender como personajes dentro del mundo creado cohabitante de la realidad y sometidos a las vicisitudes de un espacio/tiempo fiel.

Pero ¿cómo se estructura una narrativa de tal entidad?, ¿cómo se vehicula un contenido para satisfacer las pulsiones interactivas de los participantes y hacerlo además pegado a su realidad cotidiana? Y quizás lo que es más importante para nuestra investigación, ¿qué importancia tiene la narrativa en la emulsión final?, ¿qué variabilidad presenta y cómo puede afectar en nuestra búsqueda de la casuística ARG? Antes de responder todo esto fijémonos en cómo de lejos llega la sombra del género como inspiración, del ARG como anhelo.

4.4.2 Los ARG como idea. Protagonismo en otras narrativas

La vivencia de la ficción como un plano yuxtapuesto a la realidad, como un vehículo para burlarse de esta, para enriquecerla o para quizás evadirse de ella ha sido un lugar común desde los albores del pensamiento. Para reafirmar esta proposición, tan solo es necesario

⁸⁸ O del cineasta o del artista visual o del dibujante de cómics, guionista de videojuegos o cualquier tipo de *storyteller*.

observar un fenómeno que cada año se repite en el mes de febrero en diferentes partes del mundo y que procede de una larga tradición: el carnaval.

Los espectadores no asisten al carnaval, sino que *lo viven*, ya que el carnaval está hecho *para todo el pueblo*. Durante el carnaval no hay otra vida que la del carnaval. Es imposible escapar, porque el carnaval no tiene ninguna frontera *espacial*. En el curso de la fiesta sólo puede vivirse de acuerdo a sus leyes, es decir de acuerdo a las leyes *de la libertad*. El carnaval posee un carácter universal, es un estado peculiar del mundo: su renacimiento y su renovación en los que cada individuo participa (Bajtín, 2003, p. 7).

Como reconocía Daniel Tubau evocando las palabras de Mijail Bajtin, el carnaval es un fenómeno donde la fantasía, entendida por una existencia puntual que hace corpóreos los deseos más intestinos, coloniza el plano del mundo real desdibujando las fronteras y convirtiendo al espectador en protagonista. Esta subversión de las estructuras del mundo nos recuerda con facilidad a nuestro objeto de estudio y a su propensión al atentado fronterizo, pues, “¿No tiene el carnaval algo de ARG?” (Daniel Tubau, comunicación personal, 04/03/2021). Pero más allá de parecidos razonables y antepasados, los ARG han vivido como inspiración y servido de conflicto y tema narrativo desde mucho antes de su nacimiento.

- Podríamos mencionar *El Club de los Negocios Raros*, libro de G.K. Chesterton (1905) como el primer caso de narrativa donde el ARG (o un acercamiento prehistórico al género) es protagonista, una curiosa colección de relatos que tiene como eje una organización donde solo pueden entrar personas que propongan inéditas y originales formas de ganarse la vida. Uno de esos negocios es La Agencia de Aventuras, una empresa dedicada a proveer de aventuras la insípida vida de sus clientes:

El hombre que siente el deseo de una vida variada, satisface una suma anual o trimestral a la Agencia de Aventuras, y ésta por su parte se encarga de rodearle de acontecimientos fantásticos y sorprendentes. Cuando el hombre en cuestión sale de casa, se le acerca un individuo excitadísimo que le asegura que existe un complot contra su vida, o bien el hombre coge un coche y se ve conducido a un fumadero de opio, o recibe un telegrama

misterioso o una visita dramática, e inmediatamente se encuentra envuelto en una vorágine de acontecimientos (Chesterton, 2016, pp.21,22).

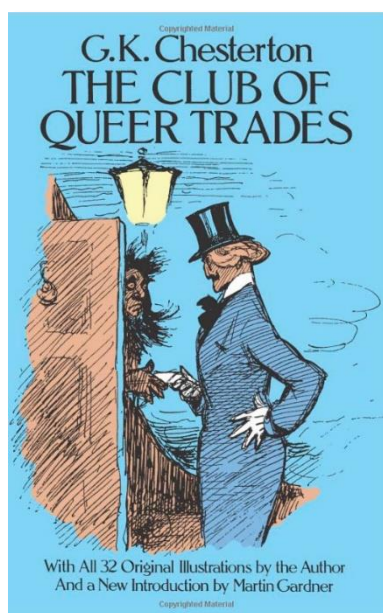
Los paralelismos entre los ARG y el cometido de la ficticia Agencia de Aventuras son indiscutibles. Así es como el responsable de la Agencia, el señor Northover, describe su misión alineándose con aquellas narrativas que prefieren usuarios buscadores, jugadores y protagonistas a pasivos espectadores:

Nosotros creemos realizar una noble empresa. Constantemente nos ha obsesionado la idea de que no hay en la vida moderna nada más lamentable que el hecho de que el hombre moderno tiene que satisfacer todas las exigencias artísticas de una manera sedentaria. Si desea volar al país de las hadas lee un libro, y lo mismo hace si quiere sumirse en el fragor de las batallas, o elevarse a los cielos, o salvar toda clase de obstáculos. Nosotros le proporcionamos todas esas visiones, pero al mismo tiempo le obligamos a vivirlas, colocándole en la necesidad de saltar tapias, de pelearse con individuos extraños, de huir por largas calles de turbios perseguidores..., todos ellos ejercicios divertidos y saludables (Chesterton, 2016, p.22).

El relato de Chesterton se asemeja tanto a lo que podría ser la génesis de un Juego de Realidad Alternativa (o al menos de aquellos que se crean para su comercialización y su disfrute individual) que Daniel Tubau se arroja a declararlo “El Inventor del ARG” (Tubau, 2020, para. 1), una inspiración directa sea como sea, no solo de los modernos ARG sino de otro de sus antepasados más directos, la película de David Fincher, *The Game*.

Figura 47

El Club de los negocios raros



Nota. Portada del libro de G.K. Chesterton, *El Club de los Negocios Raros* (1905). Tomado de

<https://franciskonixon.blogspot.com/2009/10/el-club-de-los-negocios-raros.html>

- Podríamos decir por experiencia propia que muchas veces es preferible recomendar el visionado del filme *The Game* para explicar *grosso modo* cómo operan los Juegos de Realidad Alternativa y qué poderosos efectos podrían llegar a tener sobre los jugadores (al menos en la teoría) que enredarse en complejas explicaciones. Así de estrecha es la relación entre el espíritu de los ARG y la trama del filme. *The Game* cuenta la historia de un aburrido banquero, Nicholas Van Orton (interpretado por el actor Michael Douglas) que recibe un extraño regalo de manos de su hermano Conrad (interpretado por el actor Sean Penn), un juego personalizado que se integra en su cotidianeidad sin previo aviso y que promete hacerle la vida más divertida. El banquero, no sin fundadas dudas, acepta participar en la experiencia cuyo desarrollo muestra unos acontecimientos cada vez más extraños y peligrosos a medida que evoluciona en el tiempo, desdibujando la separación entre realidad y ficción y abocando al protagonista a una huida hacia adelante en busca de la salida (metafórica) del círculo mágico. Estrenada en 1997 y escrita por la afamada dupla de guionistas Michael Ferris y John D. Brancato (habituales de Fincher), la cinta bebe directamente de la narrativa de Chesterton, anticipándose por pocos años al parto oficial del ARG y sirviendo de inspiración y referente a los primeros creadores. En la película se

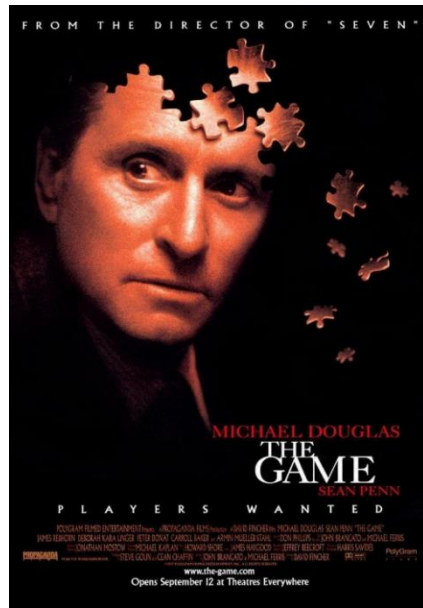
pueden observar muchos de los lugares comunes propios de los ARG: la compra por anticipado de una experiencia (propia de los ARG con objetivo comercial o de los ARG permanentes), la personalización de los contenidos narrativos (patente en algunos ARG de corte individual), el motor narrativo del juego y la recurrente temática de *thriller* y misterio, la estética imperante (y radicalmente invasiva en este caso) del TINAG, e incluso un fenómeno clave en la trama de la película, la implosión ⁸⁹ (Diddle, 2009), en este caso transinmersiva, o pérdida de la noción de juego/realidad, afección que no solo desorienta al protagonista sino que muy al contrario atraviesa la pantalla y convierte al espectador en cómplice de fatigas ⁹⁰.

Figura 48

The Game de David Fincher

⁸⁹ La implosión referenciada por Diddle es el final abrupto de la experiencia debido a diferentes problemáticas. Aunque esos problemas solían ser de carácter económico nosotros lo usaremos en cualquier caso que la experiencia termine o deje de ser un juego (para convertirse en un padecimiento).

⁹⁰ Además de otras muchas conexiones interesantes y que nos hacen reflexionar sobre los ARG y su estatuto lúdico (recogido en el primer capítulo de este estudio). Por ejemplo, el hecho de que en el juego realmente se plantea un objetivo, como se dice en la propia película: “el objetivo del juego es descubrir cuál es el objetivo del juego”. También con relación a las reglas, planteadas desde el principio e incluso a la existencia de una suerte de cortina (el teléfono al cual puede llamar el protagonista en caso de emergencia). Otra conexión relevante podría ser la mención que se hace a una especie de sistema de puntaje, aunque lo que nos parece más significativo es el impacto que el juego tiene en la vida del protagonista, una especie de catarsis que lo cambia tras la experiencia (lo que nos recordaría los ARG con un carácter serio y de intención transformadora en la vida real del jugador). El detalle final y más curioso podría ser que la canción más importante de la banda sonora de la película se llama *White Rabbit* del grupo Jefferson Airplane.



Nota. Cartel de la película The Game de David Fincher. Tomado de <https://www.filmaffinity.com/es/film550790.html>

Otros ejemplos de ficciones de diferente corte donde es posible hallar ingredientes ARG notables podrían ser:

- La miniserie británica de cuatro capítulos, *The One Game* (Mike Vardy, 1988), cuya trama sitúa a un exitoso desarrollador de juegos en mitad de la vorágine de un extraño *reality game* diseñado por un exsocio despedido de la empresa y con anhelos de venganza.

Figura 49

The One Game



Nota. Portada del Dvd de la serie británica *The One Game*. Tomado de <https://www.imdb.com/title/tt0095782/>

- La serie argentina, *Los Simuladores* (Damián Szifron, 2002-2003), donde un grupo de cuatro socios se dedican a resolver problemas de la gente mediante sofisticados operativos de simulacro.

Figura 50

Los Simuladores

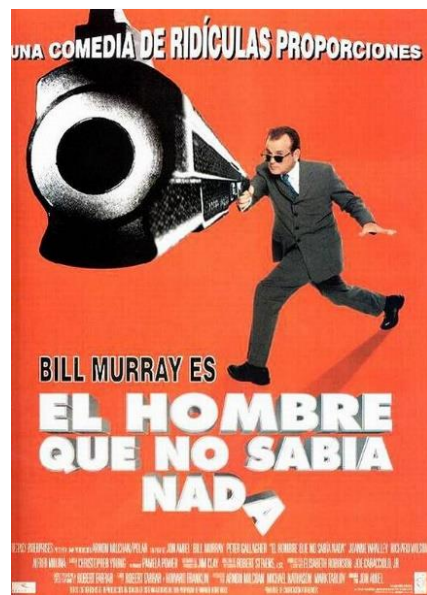


Nota. *Los Simuladores*, serie argentina de gran éxito internacional. Tomado de <https://www.latercera.com/culto/2019/01/14/10-capitulos-los-simuladores/>

- Y finalmente mencionamos la comedia protagonizada por Bill Murray, *El hombre que no sabía nada* (Jon Amiel, 1997), donde el espectador de una obra de teatro inmersivo se introduce por error en una compleja trama de espionaje de la cual no sabe que es protagonista y que, sin duda, hace dudar del alcance de la realidad y la ficción.

Figura 51

El hombre que no sabía nada



Nota. Cartel de la película *El hombre que no sabía nada*. Tomado de <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-17978/>

4.4.3 Los ARG y lo transmedia. La narrativa como una bomba de racimo

No es difícil intuir las dificultades que para los *puppetmasters* entraña el planteamiento narrativo de las diferentes modalidades de ARG, todo un desafío traducido en la necesidad de contar una historia de forma eficaz pero además adaptándose a una anatomía y un carácter de lo más particular. Desde los albores del género observamos ilustrativos comentarios al respecto, como el realizado por Andrea Phillips en su artículo del *White Paper* de 2006, centrado en el elemento *exposición* dentro de su ya conocido trinomio metódico/mecánico de los Juegos de Realidad Alternativa:

The primary problem of storytelling in an ARG is how to convey expository information. In order to run an ARG, you need to present a cast of characters and their motivations, flesh out the world they live in, and deliver information about backstory and real-time story action simultaneously (Phillips, 2006, p.31)⁹¹.

En los ARG existe una conciliación por necesidad satisfactoria de dos tipos de exigencias, las narrativas en el sentido más tradicional, a saber, creación de un mundo consistente, de personajes creíbles y biografías internas coherentes, de situaciones verosímiles etc., y las exigencias de carácter lúdico con, además, una autoconsciente naturaleza ambigua. La solución al dilema parece pasar por una inevitable atomización del contenido, una fragmentación y dispersión de la narrativa por el *gameworld* que, de hecho, configura dicho espacio de juego en un orden inverso a como se podría dar de forma tradicional. Dicho de otra manera, al contrario que en otras formas tradicionales donde primero se establece el escenario, la ubicación de la cuarta pared o los contornos del círculo mágico y después se vierte el contenido dentro de sus fronteras, aquí el contenido disperso por el mundo real del participante es el que transforma ese mundo real en mundo de juego, como una especie de sustancia de alquimia diegética que convierte incontestablemente todo lo que toca. Phillips, al contrario de lo que pudiera parecer, considera esto más una oportunidad que otra cosa, “In traditional video game development, exposition has been increasingly relegated to cut scenes and informational box inserts, but in an ARG, a much

⁹¹ Traducción propia: El problema principal de la narración de historias en un ARG es cómo transmitir información de forma expositiva. Ejecutar un ARG, supone presentar un elenco de personajes y sus motivaciones, desarrollar el mundo donde viven y brindar información sobre la historia de fondo y la acción de la historia en tiempo real simultáneamente.

richer array of narrative mechanisms is available” (Phillips, 2006, p.31)⁹². Pero claro, proponer la narrativa de esta forma acarrea una serie de consecuencias, supone una determinada relación con quien se comparte la experiencia y en definitiva tiene su propia idiosincrasia, aquella que nos disponemos a analizar y que según la mayoría de expertos estaría situada dentro de los dominios de las narrativas transmedia.

Cabe aquí un breve preámbulo: con el análisis del factor transmedia volvemos a encontrarnos en el brete de discernir si lo comúnmente *aceptado es aceptable* o si hay que echar mano de la enmienda de nuevo para salir del atolladero. Y aunque no hay muchas dudas al respecto pues para la mayoría de expertos, los ARG (en prácticamente todas sus formas) son una forma de narrativa transmedia, nosotros tenemos nuestras reservas y de partida consideramos que esa afirmación categórica requiere una comprobación exhaustiva.

4.4.3.1 Qué son las narrativas transmedia

Lo primero que nos disponemos a hacer es averiguar qué se entiende por narrativa transmedia, de dónde viene el concepto y qué características fundamentales posee.

Aunque como ya señalaba Carlos Scolari hace unos años, “Cuando nos acercamos al mundo de las Narrativas Transmedia, la primera impresión que tenemos es que nos encontramos en un terreno semánticamente inestable, caótico, donde resulta difícil hacer pie” (Scolari, 2013, p.23), lo cierto es que existen una serie de presupuestos más o menos comunes a la hora de hablar de lo transmedia. El primero quizás es que el concepto nace al calor de la era de la convergencia mediática, “Si hace unos años todos hablábamos de multimedia e interactividad, ahora las palabras claves son convergencia y transmedia” (Scolari, 2013, p.16), una era caracterizada por el desafío tanto a los viejos paradigmas:

La aparición de una nueva generación de medios digitales interactivos, ya no basados en la lógica del broadcasting sino es un modelo comunicacional totalmente innovador fundado en las redes y la colaboración de los usuarios, está

⁹² Traducción propia: En el desarrollo de videojuegos tradicional, la exposición se ha relegado cada vez más a escenas de corte y recuadros informativos, pero en un ARG se dispone de una gama mucho más rica de mecanismos narrativos.

desafiando nuestro conocimiento sobre los viejos medios de comunicación de masas (Scolari, 2008, p.32).

Como a su propia prole, los *new media*:

No podemos seguir hablando de nuevos medios (...) La relatividad y, en consecuencia, la inutilidad teórica del concepto new media queda a la vista. Dentro de veinte o treinta años los blogs y los diarios en línea, hoy situados en la primera posición de las nuevas formas de comunicación digital, serán considerados viejos medios (Scolari, 2008, p.72).

Henry Jenkins, el investigador que acuñó el término en su artículo de 2003 para el MIT titulado “Transmedia Storytelling” (Jenkins, 2003), introduce con exactitud la idea planteada y aporta las claves para la comprensión del segundo presupuesto: lo transmedia parece definirse en función al uso de múltiples medios atravesados por el contenido, habitando en el lado convergente entre el signo inapelable de los tiempos, la tendencia a la expansión de las franquicias culturales con el objetivo de capitalizar cuanto más territorio mejor, y la conciencia de hacerlo de manera narrativamente responsable, de afrontar dicha vertebración de forma consistente, creando una galaxia mediática donde toda la población sume (Jenkins, 2003).

Para ilustrar los postulados de Jenkins podemos utilizar una buena cantidad de ejemplos donde efectivamente se extienden los universos de forma diligente, creativa y muy eficaz en términos de mercado. Podríamos hablar del paradigmático caso de *Lucasfilm* con sus producciones sobre el universo *Star Wars* e *Indiana Jones*; o del caso de *Matrix*, de *Harry Potter*, o del ejemplo de los videojuegos *Pokemon*, las series de ficción estadounidense *Buffy*, *Cazavampiros* y *Dawson’s Creek* e incluso el particular trabajo del cineasta Kevin Smith (Jenkins, 2003) entre muchísimos otros. Aunque merece la pena detenernos en algunos de ellos en próximas líneas, podemos empezar por decir que en todos ellos existe un más que probable ánimo de propagación en términos de mercado, pero a la vez también en términos narrativos, motivados por la idea de explorar posibilidades y dilatar los contornos del universo narrativo. Es precisamente ese contenido y su naturaleza

radicalmente intertextual ⁹³ (que las diferentes partes estén conectadas de algún modo) lo que según Jenkins define el proyecto transmedia, no una cantidad mayor o menor de medios utilizados (Jenkins en Scolari, 2013) ⁹⁴, lo que a su vez nos lleva al tercer presupuesto: la necesidad de que cada medio haga lo que mejor sabe hacer, es decir, permita un trasvase del contenido hacia una forma ajustada *ad hoc*. Esto a su vez permitiría que cada entrada a la franquicia fuera independiente y pudiera experimentarse y explorarse de manera autónoma, inspirada, eso sí, por un canon irradiador común a cada una de esas puertas diferenciadas:

When Star Wars moved into print, its novels expanded the timeline to show us events not contained in the film trilogies, or recast the stories around secondary characters, as did the Tales of the Cantina series, which fleshes out those curious-looking aliens in the background of the original movie. When Star Wars went to games, those games didn't just enact film events; they showed us what life would be like for a Jedi trainee or a bounty hunter (Jenkins, 2003, para. 8) ⁹⁵.

La situación autónoma y a la vez aditiva en cuanto a significado de las diferentes ramificaciones del organismo transmedia supone un elemento diferenciador clave entre lo que pudieran considerarse transliteraciones de un lenguaje a otro ⁹⁶ y lo que en realidad debe ser una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación y diferentes medios (Scolari, 2013), experimentando con el contenido,

⁹³ Utilizamos el término *intertextual* que usaba literalmente Henry Jenkins en la entrevista concedida a Carlos Scolari (2013). Teniendo en cuenta el uso común de intertextualidad entre textos del mismo medio, ¿quizás aquí podría hablarse de una especie de intermedialidad?

⁹⁴ Ahondando un poco más, en la entrevista que le hace Carlos Scolari a Henry Jenkins en 2013, este contesta que se puede perfectamente diseñar una estrategia transmedia compuesta por dos únicos medios, un vídeo y una web por ejemplo, y conseguir una experiencia completa y representativa. Afea Jenkins así, el presupuesto planteado por la *Producers Guild of America* quienes consideran que un proyecto transmedia ha de incluir al menos tres plataformas.

⁹⁵ Traducción propia: Cuando *Star Wars* se imprimió, sus novelas expandieron la línea de tiempo para mostrarnos eventos que no estaban contenidos en las trilogías cinematográficas, o reformularon las historias en torno a personajes secundarios, como lo hizo la serie *Tales of the Cantina*, que da cuerpo a esos extraterrestres de aspecto curioso en el fondo de la película original. Cuando *Star Wars* se trasladó a los juegos, esos juegos no solo representaban eventos cinematográficos; nos mostraron cómo sería la vida para un aprendiz Jedi o un cazarrecompensas.

⁹⁶ Quizás convenga evitar desde ya un tratamiento demasiado inflexible de los conceptos. Las adaptaciones, que veremos más adelante, son en sí mismas formas nuevas, visiones diferentes y nunca meros trasvases por lo que habría que poner en duda este sentido de volcado literal sin aporte de significación nueva.

creando una red de personajes interrelacionados, añadiendo nuevos ángulos a la geometría narrativa y en definitiva abriendo nuevos caminos a través de los cuales experimentar el mundo.

Finalmente, nos parece interesante defender un último presupuesto que tiene que ver con el papel del consumidor, una figura que destierra su anterior papel en la comunicación *broadcasting* y toma parte es ese salto del contenido a través de los medios de dos maneras: reconstruyendo piezas de información fragmentada en los diferentes medios (consumidor+recolector) y apropiándose del contenido para expandirlo *motu proprio* transformándose en aquella figura que ya anotamos en capítulos anteriores, el *prosumer* (consumidor+productor).

4.4.3.2 Los siete principios de las narrativas transmedia según Henry Jenkins

Partiendo de su definición de narrativa transmedia realizada en el doble post, “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)” (Jenkins, 2009) como:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story (Jenkins, 2009, para. 6)⁹⁷.

Henry Jenkins plantea siete principios básicos de las narrativas transmedia en forma de binomios, que a continuación desarrollamos:

- ***Spreadability vs Drillability***. El término *spreadability* podría traducirse como capacidad de expansión o difusión y se refiere a la capacidad del público de participar activamente en la expansión de la narrativa a través de las redes sociales, aumentando su valor económico y cultural. En oposición, tendríamos el

⁹⁷ Traducción propia: La narración transmedia representa un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única al desarrollo de la historia.

término *drillability* propuesto por Jason Mittell que podría traducirse como capacidad de perforación y se refiere a la capacidad del productor de penetrar en las audiencias hasta encontrar el núcleo duro de sus seguidores, aquellos que ampliarán el relato con sus propias producciones:

Perhaps we need a different metaphor to describe viewer engagement with narrative complexity. We might think of such programs as drillable rather than spreadable. They encourage a mode of forensic fandom that encourages viewers to dig deeper, probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling. Such programs create magnets for engagement, drawing viewers into the storyworlds and urging them to drill down to discover more (Mittell, 2009, para. 5)⁹⁸.

- ***Continuity vs Multiplicity***. El primer término, *continuity*, se refiere a la coherencia de los mundos transmedia en cuanto a continuidad de los lenguajes, medios y plataformas que se utilizan como parte de una experiencia unificada. En este sentido, es esperable que el consumidor interprete la continuidad como una recompensa por recolectar y ensamblar los fragmentos textuales del mundo en un todo significativo, así como también lo es que espere una estricta coherencia narrativa entre los textos, tal y como menciona Scolari, “El consumidor se espera que un mismo personaje, por ejemplo, Indiana Jones, se comporte de la misma manera en el cine que en las novelas o en los videojuegos” (Scolari, 2013, p.40). Frente a la continuidad nos encontraríamos con la multiplicidad, la posibilidad de que existan versiones alternativas de los personajes o universos paralelos donde se desarrollan las historias, narrativas que a su vez presentarían una forma propia de continuidad.

⁹⁸ Traducción propia: Quizás necesitemos una metáfora diferente para describir el compromiso del espectador con la complejidad narrativa. Podríamos pensar en estos programas como perforables en lugar de expandibles. Fomentan un modo de fanatismo forense que alienta a los espectadores a indagar más profundamente, investigando debajo de la superficie para comprender la complejidad de una historia y su narración. Estos programas crean imanes para el compromiso, atraen a los espectadores a los mundos de las historias y los instan a profundizar para descubrir más.

We can see Spider-Man as part of the mainstream continuity of the Marvel universe, but he also exists in the parallel continuity offered by the Ultimate Spider-Man franchise, and we can see a range of distinctly separate mini-franchises, such as Spider-Man India (which sets the story in Mumbai) or Spider-Man *Loves* Mary Jane (which stands alone as a romance comic series for young female readers) (...) And indeed, some of these experiments - Spider-Man India, the DC Elseworlds series - use multiplicity as an alternative set of rewards for our mastery over the source material (Jenkins, 2009, sección Continuity vs Multiplicity)⁹⁹.

- ***Inmersion vs Extractability***. En capítulos anteriores ya nos referimos a este binomio que plantea la posibilidad de sumergirse en el mundo de ficción, *inmersion*, y a la vez, extraer de este, elementos propios en forma principalmente de *gadgets*, juguetes, disfraces para situarlos en la realidad cotidiana, *extractability*. Una forma particular de *extractability* sería el conocido como *product placement* inverso, que se presenta cuando un producto de ficción abandona el mundo narrativo y se comercializa como un producto real (como el paradigmático caso de la cerveza *Duff* de Los Simpson).
- ***Worldbuilding***. La creación del mundo narrativo y su amueblado (Eco en Scolari, 2013) son claves para la verosimilitud de las historias. Ya lo exponía Jenkins en 2003 y lo recalca en 2006, citando a un guionista anónimo:

When I first started you would pitch a story because without a good story, you didn't really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories and now, you pitch a world because a world can support multiple

⁹⁹ Traducción propia: Podemos ver a Spider-Man como parte de la continuidad principal del universo Marvel, pero también existe en la continuidad paralela ofrecida por la franquicia Ultimate Spider-Man y podemos ver una gama de mini franquicias claramente separadas, como Spider-Man India (que ambienta la historia en Mumbai) o Spider-Man Loves Mary Jane (que se destaca como una serie de cómics románticos para jóvenes lectoras). Y, de hecho, algunos de estos experimentos (Spider-Man India, la serie DC Elseworlds) utilizan la multiplicidad como un conjunto alternativo de recompensas por nuestro dominio sobre el material original.

characters and multiple stories across multiple media (Jenkins, 2006, p.119)¹⁰⁰.

Según el autor, tras cada historia debe haber un mundo susceptible de ser explorado, lo que, según sus palabras, se relaciona estrechamente con el impulso enciclopédico que Janet Murray ve tras las ficciones interactivas contemporáneas: el deseo de las audiencias de mapear y dominar todo lo que puedan acerca de los universos.

- **Seriality.** La serialidad se refiere al carácter de red hipertextual de las narrativas transmedia. Al hablar de serie Jenkins contempla el sentido tradicional de fragmentación de la historia y su distribución en parcelas significativas, sumándole además la conexión entre entregas a través de un mecanismo de suspense que garantiza que el consumidor busque el siguiente eslabón de la trama, lo que, utilizando el lenguaje cinematográfico podríamos denominar *cliffhanger*. Jenkins reflexiona sobre esto:

There still is a lot we don't know about what will motivate consumers to seek out those other bits of information about the unfolding story, What would constitute the cliffhanger in a transmedia narrative? and we still know little about how much explicit instruction they need to know these other elements exist or where to look for them. As we work on these problems, there is a great deal we can learn by studying classic serial forms of fiction, such as the serial publication of novels or the unfolding of

¹⁰⁰ Traducción propia: Cuando empecé, presentabas una historia porque sin una buena historia, en realidad no tenías una película. Más tarde, una vez que las secuelas comenzaron a despegar, presentabas un personaje porque un buen personaje podría soportar múltiples historias y ahora, lanzas un mundo porque un mundo puede admitir múltiples personajes e historias en múltiples medios.

chapters in movie serials or even in comic book series (Jenkins, 2009, sección Seriality)¹⁰¹.

Hemos de reconocer que la reflexión de Jenkins nos suscita preguntas pues, ¿tiene sentido hablar de *cliffhanger* en una narrativa que no tiene que ser secuencial, sino que podemos considerar en cierto modo horizontal y que además por definición del propio autor es autónoma en sus extremidades?, ¿es precisamente de esa autonomía y supuesto carácter hipertextual de lo que en el fondo se discute?

- **Subjectivity.** La subjetividad se refiere a la variedad de miradas y voces que presenta el relato transmedia, una naturaleza coral potenciada donde cada personaje puede ser comparsa y a la vez protagonista de una potencial derivada. Podemos encontrar parecido antepasado de las narrativas transmedia en las novelas epistolares a las que ya nos referimos con anterioridad, donde además de mostrarse una suerte de recombinación textual que requiere del lector un esfuerzo de recolección y recomposición, también se disfraza en muchas ocasiones su naturaleza ficticia.
- **Performance.** Parte muy importante de la responsabilidad sobre la difusión y el éxito en este sentido de las narrativas transmedia es de los consumidores, seguidores fieles, “Evangelizadores a tiempo completo” (Scolari, 2013, p.41), y algunos de ellos futuros creadores de contenido en el universo transmedia en cuestión. Dando nombre a esta faceta proactiva, colectiva y creadora de los consumidores, Jenkins se refiere a dos conceptos relacionados, dos formas de enfrentar la narrativa, introducidas en su obra de 2006 *Convergence Culture* (Jenkins, 2006). Estos son los *cultural attractors*, que reúnen a gente en torno a un interés común generando comunidades, y los *cultural activators*, que le dan a esa comunidad algo que hacer. Estos conceptos nos recuerdan a aquellas

¹⁰¹ Traducción propia: Todavía hay mucho que no sabemos sobre lo que motivará a los consumidores a buscar esos otros fragmentos de información sobre la historia que se desarrolla, es decir ¿qué constituirá el suspenso en una narrativa transmedia? Todavía sabemos poco sobre cuánta instrucción explícita necesitarán para saber que existen estos otros elementos o dónde buscarlos. A medida que trabajamos en estos problemas, podemos aprender mucho estudiando las formas clásicas de ficción en serie, como la publicación en serie de novelas o el desarrollo de capítulos en series de películas o incluso en series de cómics.

divisiones de jugadores ARG hechas por Askwith o Thompson y sus correspondientes tipos organizadores y proveedores de acciones, los *organizers* de Askwith o los *community supporters* de Thompson, entre otros.

4.4.3.3 Los ocho principios de las narrativas transmedia según Jeff Gómez

No solo Henry Jenkins establece un retrato robot de las narrativas transmedia con una serie de condiciones más o menos estables a tener en cuenta. Jeff Gómez, CEO de Starlight Runner Entertainment (productora transmedia de gran relevancia), enunció en 2007 durante el encuentro *Creating Blockbuster Worlds* ocho principios que según su dilatada visión profesional tenían que regir las narrativas transmedia si se pretendía que fueran exitosas. La perspectiva de Gómez nos parece interesante toda vez que es propuesta por una figura de gran relevancia en el ámbito profesional, entre otras cosas el promotor de la estrategia transmedia de franquicias cinematográficas como Piratas del Caribe, Tron, Avatar, o Transformers y marcas comerciales como Coca Cola, entre otras. De nuevo, partimos de una definición propia de las narrativas transmedia:

Transmedia storytelling is the technique of sharing messages, concepts or narratives with a mass audience through the artful and well-planned use of multiple media platforms. Rather than repeating the same story in different media, you are using several media as a canvas and expressing yourself through all of them in concert. Optimally, you have structured the technology to allow for the audience to somehow participate in the narrative, whether that is to allow them to dialog with you about the story, or even contribute to it somehow (Gomez en Milburn, 2013, para. 8)¹⁰².

Para a continuación internarnos en su esquema particular:

- **El contenido ha de ser creado por uno o varios visionarios.** Este punto incide en la necesidad de una figura coordinadora del proyecto transmedia, una especie

¹⁰² Traducción propia: Para mí, la narración transmedia es la técnica de compartir mensajes, conceptos o narrativas con una audiencia masiva a través del uso ingenioso y bien planificado de múltiples plataformas de medios. En lugar de repetir la misma historia en diferentes medios, se utilizan varios medios como un lienzo y se expresa a través de todos ellos en concierto. De manera óptima, se ha estructurado la tecnología para permitir que la audiencia participe de alguna manera en la narrativa, ya sea para permitirles dialogar contigo sobre la historia o incluso contribuir a ella de alguna manera.

de referente que marque la línea editorial del proyecto y sirva de guía al resto del equipo. Esto serviría para proteger la coherencia entre las diferentes líneas argumentales que pudieran surgir dando así una visión integradora y unificada. Scolari pone un ejemplo de franquicia caótica (aun sin transmedia): el universo superheróico de DC Comics y su afección congénita a causa de su potencial de expansión (Scolari, 2013). Concretamente en el caso de DC, la red argumental se hizo tan densa y extensa (cuarenta años de creación de superhéroes, supervillanos y relatos entrecruzados que no se cerraban en ninguna parte), que finalmente se necesitó una especie de cirugía para reintroducir la coherencia en el universo narrativo (la edición de la serie *Crisis on Infinite Earths*, que entre otras cosas incluía la muerte de algunos personajes como *Supergirl*). No podemos evitar acordarnos de otras franquicias recientes como el caso de Marvel y sus decenas de películas atravesadas por un final remodelador, la biología de *Avengers, Infinity War* y *Avengers, Endgame* (Anthony Russo y Joe Russo, 2018, 2019).

- **Debe existir un pensamiento transmedia *a priori*.** Lo que Scolari denomina *transmedia estratégico* (Canal Organización de Estados Iberoamericanos OEI, 2015) es lo que Gómez establece como fundamento, es decir, el planteamiento más en términos cosmológicos de la narrativa que en términos de personaje o conflicto puntuales y la planificación más en cuanto a *cross-media* que en términos monomediáticos. También Sánchez-Mesa y Baetens (2017) se refieren a este tipo de transmedia que sitúan en una segunda fase de la transmedialidad, concepto genérico del cual dicen, “Sugerimos usarlo para referirse al hecho de que cada vez más obras tienden a aparecer en varios medios” (Sánchez-Mesa, Baetens, 2017, p. 9). De este tipo de transmedia o transmedialidad en segunda fase los autores comentan:

Ciertas obras no son primero elaboradas en un determinado medio y luego adaptadas a otro medio distinto, sino que son producidas más o menos simultáneamente en varios medios, ninguno de los cuales resulta ser en realidad la «fuente» de los otros. Y ello a través de un diseño de producción multiplataforma donde un mundo ficcional emerge a través de una compleja planificación de múltiples contribuciones de distintos medios (Sánchez-Mesa, Baetens, 2017, p. 10).

Esta reflexión sitúa, además, la planificación estratégica transmedia alineada con lo que Long denomina *hard transmedia* (Long, 2007). Cabe puntualizar que la condición de que el pensamiento transmedia sea regente en el proceso no hace necesaria la praxis desde el comienzo (es patente que ni los presupuestos más abultados de Hollywood se lanzan a la piscina de invertir en múltiples medios sin un horizonte garantista claro) sino más bien de pensar *a priori* en las posibilidades de expansión transmedia y activar la estructura ramificada por partes en función del *feed back* obtenido. Pero ¿y qué ocurre con las franquicias que ya existen y demandan una nueva estrategia mediática *exprofeso* o simplemente aquellas obras que son expandidas una vez existen? Pues que a la vez hablaríamos de lo que Sánchez-Mesa y Baetens denominan transmedialización o “Proceso que *adapta* una obra que existe en un medio determinado a otro medio” (Sánchez-Mesa, Baetens, 2017, p. 9) o de lo que Scolari denomina *transmedia táctico*, (Canal Organización de Estados Iberoamericanos OEU, 2015) el transmedia que surge del éxito fulgurante o bien el que se pone en marcha basándose en un universo ya creado y sirve para expandir aun más sus fronteras, a modo mundos narrativos del tipo *bola de nieve* (Sánchez-Mesa, Baetens, 2017).

- **Debe haber un número mínimo de plataformas.** Aquí Gómez establece como condición *sine qua non* que exista un mínimo de tres plataformas para considerar el proyecto transmedia de pleno derecho.
- **El contenido ha de ser único y original en cada plataforma.** En esencia es el mismo planteamiento que defiende Jenkins cuando habla de que cada medio haga lo que mejor sabe hacer. Este apartado entiende que cada medio tiene sus particularidades y su propio público objetivo por lo que hay que crear contenido *exprofeso* para el medio en cuestión. El subtexto de este principio es el rechazo frontal a considerar las adaptaciones como parte del universo transmedia.
- **Ha de existir una visión unificada para combatir la dispersión narrativa.** Como dice Scolari, “Este principio se puede resumir así: una historia, un mundo, muchos medios y plataformas” (Scolari, 2013, p.43). La creación de una biblia transmedia o lo que Gómez llama *mitología* sirve para dar coherencia a la escritura de las partes. La descripción del mundo, los espacios, los personajes, las razas si

las hubiera, etc., sirven a los guionistas para no perderse, compartiendo en definitiva una misma visión.

- **Debe haber un esfuerzo por parte de todos para evitar las incoherencias y las fracturas en el mundo narrativo.** En este punto entran en conflicto dos principios rectores: por un lado, el inmediatamente anterior principio de centralismo narrativo y de visión jerarquizada (o más bien única) del productor transmedia, frente al principio de naturaleza expansiva del universo transmedia apropiado por los *prosumers*. Este conflicto podría resolverse repartiendo la responsabilidad entre ambas partes, por un lado, los productores y guionistas encargados de la propuesta y la auditoría de la producción y por otro lado los fans, responsables de que sus creaciones *off the record* tengan sentido y sean respetuosos con el canon. No podemos obviar que este particular es especialmente delicado; si ya es difícil mantener el centro en producciones tan grandes, con tantas plataformas y formatos, qué pensar cuando parte del equilibrio recae en las comunidades de fans, aquellas que pueden convertirse tanto en los garantes más fundamentalistas de la pureza narrativa como en los saboteadores más peligrosos.
- **Debe asegurarse la integración vertical de todos los actores.** Al hilo de lo anterior, Gómez habla de dos estrategias. La primera es la integración de todos los implicados en la producción y la distribución transmedia. Desde las capas creativas a las capas económicas o de negocio, la producción transmedia ha de incluir a todos, desde los productores a los licenciarios, distribuidores o patrocinadores, para conseguir que la visión sea lo más unificada posible. “La convergencia cultural se alimenta de la convergencia empresarial” (Scolari, 2013, p.44).
- **Ha de incluirse a las audiencias.** La segunda estrategia pasa por promover la participación controlada de las audiencias, habilitando espacios *ad hoc*, aunque también siendo exigente con el cumplimiento de la pauta.

4.4.3.4 Dos definiciones elásticas de narrativa transmedia

Dos últimas definiciones nos parecen relevantes a la hora de asegurar de una vez por todas nuestros pasos sobre el pantanoso terreno en el que nos movemos. Se trata en primer lugar

de la definición propuesta por Carlos Scolari tras la detección de los elementos comunes en los dos esquemas previamente analizados, los de Jenkins y Gómez:

Una Narrativa Transmedia es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión (Scolari, 2013, p.46).

Esta definición nos parece lo suficientemente lúcida como para permitirnos contrastar con claridad lo transmedia con otras formas donde también son utilizados múltiples medios, y lo suficientemente generosa como para permitirnos establecer las coordenadas de los ARG con un referente bien posicionado. Quizás pueda parecer carente de algún elemento si sacamos a paseo nuestro microscopio, pero nos parece sin duda una forma resumida y sintética que resalta lo mollar y permite suscribirse a sus postulados sin ningún complejo.

La segunda definición viene de la mano de Robert Pratten, CEO de Transmedia Storyteller, que en su libro *Getting Started in Transmedia Storytelling* (Pratten, 2011) confronta dos definiciones de las narrativas transmedia de la siguiente manera:

A traditional definition of transmedia storytelling would be: telling a story across multiple platforms, preferably allowing audience participation, such that each successive platform heightens the audience' enjoyment (...) The problem with the traditional definition is that it is focuses on the how of transmedia storytelling and not the why (...) Now transmedia storytelling could be described as: taking the audience on an emotional journey that goes from moment-to-moment (...) With this second definition we can say that transmedia storytelling is a design philosophy (Pratten, 2015, p.2) ¹⁰³.

¹⁰³ Traducción propia: Una definición tradicional de narración transmedia sería: contar una historia a través de múltiples plataformas, preferiblemente permitiendo la participación de la audiencia, de modo que cada plataforma sucesiva aumente el disfrute de la audiencia (...) El problema con la definición tradicional es que se centra en el cómo de la narración transmedia y no en el por qué (...) Ahora la narración transmedia podría describirse como: llevar a la audiencia a un viaje emocional que va de momento a momento (...) Con esta segunda definición podemos decir que la narración transmedia es una filosofía de diseño.

Como se puede observar, el autor se centra en la capacidad de generar sinergias y producir *engagement* de las narrativas transmedia para definir las, mucho más que en su proceso o en el uso de múltiples plataformas. De hecho, para el autor esa sería la diferencia sustancial entre el *transmedia storytelling* y el *storytelling* multiplataforma:

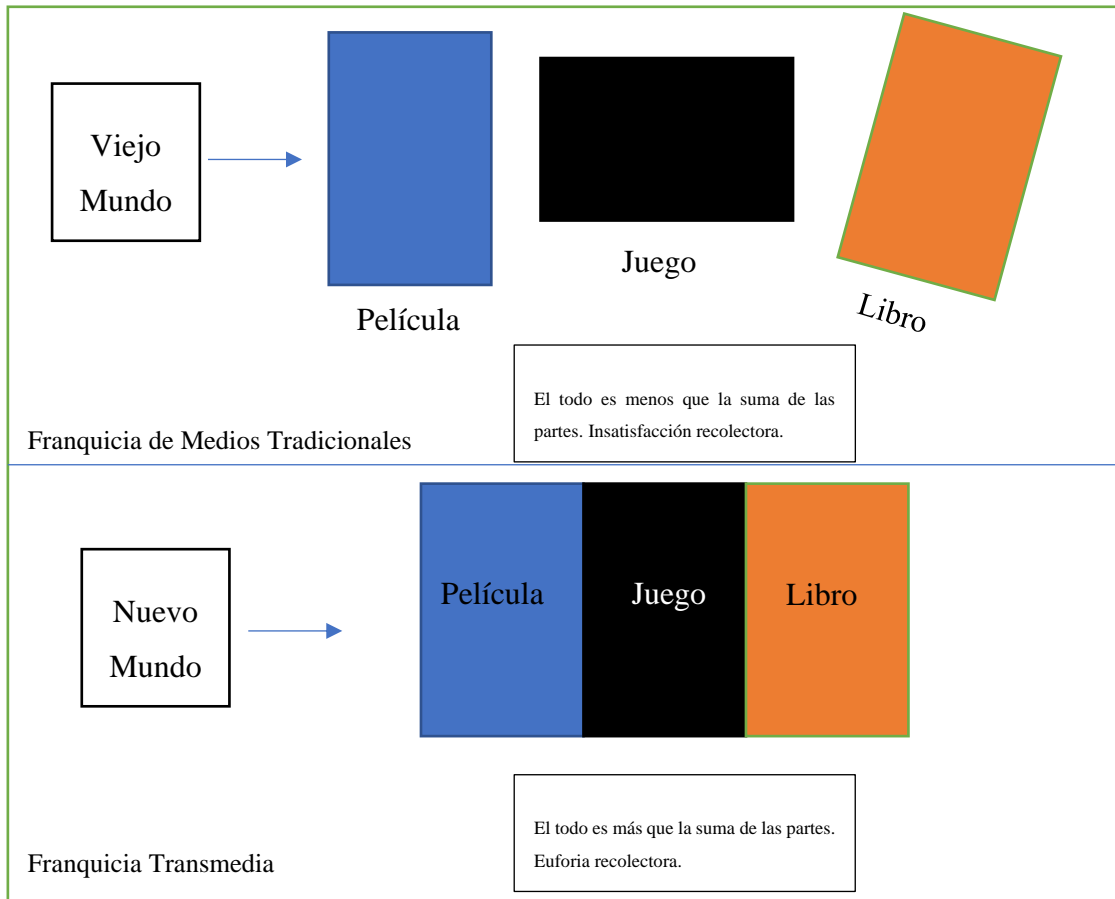
The crucial difference between transmedia storytelling and multiplatform storytelling is the attempt to create synergy between the content and a focus on an emotional, participatory experience for the audience. Simply throwing up a website for your TV show doesn't make transmedia storytelling –especially if there's no story – even if it might commonly be referred to as such (Pratten, 2015, p.3) ¹⁰⁴.

Sánchez-Mesa y Baetens también se hacen eco de la evolución teórica en Pratten comentando que “Dicho movimiento está relacionado con el legítimo interés industrial y comercial del discurso de Pratten” (Sánchez-Mesa, Baetens, 2017, p.10).

Figura 52

Qué son las narrativas transmedia según Robert Pratten

¹⁰⁴ Traducción propia: La diferencia crucial entre la narración transmedia y la narración multiplataforma es el intento de crear una sinergia entre el contenido y un enfoque en una experiencia emocional y participativa para la audiencia. El simple hecho de crear un sitio web para su programa de televisión no hace que la narración sea transmedia, especialmente si no hay una historia, incluso si comúnmente se la conoce como tal.



Nota. El viejo mundo y el nuevo mundo según Robert Pratten. Tomado de *Getting Started in Transmedia Storytelling* (p.4) por Robert Pratten, 2015,

4.4.3.5 Diferencias entre *cross-media*, *transmedia*, *multimedia* y otras formas aledañas

Otra manera de definir lo transmedia podría ser en comparación con sus parientes más cercanos, esas formas afines donde convergen una variedad de medios pero que, sin embargo, presentan características más o menos diferenciadas. Es tarea ardua, lo sabemos; las diferencias terminológicas se han convertido en un clásico debate entre especialistas afanados, parece, en descubrir ese mínimo detalle que determine una evidente e inequívoca diferencia, algo que se presume tan difícil como para plantearnos aquella radical solución que defendía Sánchez-Mesa en aras de la claridad: la reducción

drástica de los términos (Sánchez-Mesa, 2011)¹⁰⁵. Aunque esa podría ser una tentadora solución por el momento nosotros nos conformamos con analizar las numerosas etiquetas dispuestas sobre el tablero, a saber, multimedia, adaptación, plataformas múltiples, mercancía intertextual, *deepmedia*, etc., y quizás la que más controversia desata, el término *cross-media*. En las próximas líneas vamos a intentar poner luz sobre similitudes y discrepancias con idea también de empezar a encontrar el encaje que en todo esto tienen los ARG.

- **Multimedia.** La comunicación multimedia es la aglomeración de múltiples medios y sus respectivos lenguajes en un soporte integrador. Un *filme* podría ser un ejemplo evidente de texto multimedia como también podría serlo un soporte como el *iPad*. En relación con esto nos parece muy interesante las consideraciones que hace Jenkins en la entrevista que ofreció a Carlos Scolari en 2013 con respecto a las relaciones entre transmedia y multimedia y lo que podría suponer una suerte de mezcla entre dos entes complementarios, los textos y los medios, y dos procesos *a priori* antagónicos: la fragmentación y la concentración:

El iPad brinda la posibilidad de integrar totalmente historias multimodales o intertextuales en un mismo paquete. La pregunta es si esto es bueno o es malo...Es bueno porque hace que los contenidos sean más accesibles a una audiencia general que a veces no tiene los recursos o competencias para unir todas las piezas; pero puede ser malo porque se pierde la experiencia-hasta ahora central en la estética del transmedia- que significa encontrar y juntar los diferentes componentes (Jenkins en Scolari, 2013, p.35).

Jenkins nos hace reflexionar sobre el vínculo entre multimedia y transmedia, y en el fondo sobre su sentido aplicado en la práctica, pues cuando hablamos de multimedia o transmedia, ¿a qué nos referimos, a los formatos/medios o a los textos?, ¿podríamos hablar en este caso de un formato/medio multimedia (el *iPad*) que contiene varios textos pertenecientes a una narrativa transmedia (cada uno de

¹⁰⁵ En aquella ocasión Sánchez-Mesa se refería a términos tales como hipermediación, intermedialidad, remediación, transmedialidad, pretendiendo una drástica reducción a una oposición binaria: intermedial y transmedial. Nosotros nos referimos a una posible reducción terminológica incluso a un solo concepto: transmedia.

los planetas que conforman el universo transmedia en cuestión, por ejemplo, una película, un cómic y una *webserie* todos contenidos en el mismo *iPad*) y que a su vez pueden ser individualmente considerados textos multimedia? Otra cuestión a debate podría ser si circunscribir lo multimedia a los entornos digitales es del todo pertinente o, por el contrario, como defienden algunos autores, se pierden realidades donde operan diferentes formatos integrados, como el caso de un periódico (fotografía y textos). En línea con esto, nos quedamos con las consideraciones de Moloney quien considera que el multimedia usa distintos formatos para contar una historia en un mismo canal, lo que él mismo determina como, “One story, many forms, one channel” (Moloney, 2014, sección Multimedia) ¹⁰⁶.

- ***Deepmedia***. El término *deepmedia*, propuesto por Frank Rose, pone la mirada sobre el objetivo más que sobre el proceso, aquellos medios que promueven la inmersión a suficiente profundidad por parte de las audiencias:

Transmedia, or crossmedia, puts the emphasis on a new process of storytelling: How do you tell a story across a variety of different media? Deep media puts the focus on the goal: To enable members of the audience (for want of a better term) to delve into a story at any level of depth they like, to immerse themselves in it (Rose en Jenkins, 2011, para. 4) ¹⁰⁷.

Rose, respondiendo a las preguntas de Jenkins en la entrevista concedida para su blog, parece plantear que los *deepmedia*, entendidos como aquellos medios que permiten una inmersión profunda en los mundos de ficción y una exploración de sus confines, serían en definitiva una cara más del fenómeno transmedia (su mejor caldo de cultivo), o el resultado de utilizar otro vector de aproximación al mismo fenómeno, aunque estos se presenten sin identificarse *a priori* como tal (por ejemplo, por ser anteriores a su proposición). ARG como *The Beast* o *Majestic*,

¹⁰⁶ Traducción propia: Una historia, muchas formas, un canal.

¹⁰⁷ Traducción propia: Transmedia, o crossmedia, ponen el énfasis en un nuevo proceso de narración: ¿cómo se cuenta una historia a través de una variedad de medios diferentes? Los *deepmedia* se centran en el objetivo: permitir que los miembros de la audiencia (a falta de un término mejor) profundicen en una historia en el nivel de profundidad que deseen, para sumergirse en ella.

referenciados por el autor como ejemplo de *deepmedia* en los albores de Internet o su referencia al concepto *experiencia fractal* expuesta por James Cameron en relación con su película *Avatar* (2009), atestiguan cómo se comportan estos medios que buscan la participación de la audiencia y utilizan Internet como base de sus mecánicas (y supone para algunos autores el elemento vertebral de este tipo de comunicación).

- **Multiple Platforms (plataformas múltiples).** Según Ytrybreg, las *multiple platforms* se centran en el sistema tecnológico que incorpora diferentes medios (textuales o audiovisuales), plataformas (chats, blogs, redes sociales etc.) o sistemas de *software* (Linux, Windows, etc.) para desarrollar el contenido (Ytribreg, 2009). El autor se refiere específicamente al cóctel de plataformas digitales o procedentes del *broadcasting* utilizados por ejemplo en fenómenos televisivos como los *reality shows*, *Big Brother* o *Pop Idol*, no solo para monitorizar a las audiencias sino también para inducirlas a la participación y conseguir su *feed back*. Prádanos reduce las plataformas múltiples al mecanismo por el cual se cuenta la misma historia en diferentes soportes (Prádanos, 2013). Podríamos entonces hablar de una suerte de transliteración entre medios ¹⁰⁸(Daniel Tubau, comunicación personal, 04/03/2021), donde también podríamos identificar por ejemplo las campañas de publicidad 360, aquellas donde todas las piezas distribuidas en diferentes medios con diferentes formatos ofrecen el mismo contenido. También Costa-Sánchez y Piñeiro-Otero hablan de relato multiplataforma compadeciéndolo con el concepto de adaptación:

El relato multiplataforma es, probablemente, la forma más básica de narrativa multimedia. Consiste en la narración de la misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma (Balázs, 1978) de cada uno de ellos. En este sentido, el concepto multiplataforma

¹⁰⁸ Nos parece relevante resaltar las palabras del guionista y profesor Daniel Tubau, que en la entrevista que nos concedió con motivo de la investigación vigente, ponía en relieve la dificultad de llevar adelante un proyecto transmedia en España. Según él, es verdaderamente difícil hacer narrativa transmedia, entendida esta como narrativa diferente al canon, a la nave nodriza, aquella que expanda el universo, convirtiéndose la mayoría de los intentos en una especie de marketing ocurrente que traslada una misma narrativa a diferentes plataformas.

se encuentra de algún modo vinculado al de adaptación (Costa-Sánchez, Piñero-Otero, 2012, p.110).

- **Adaptación.** Un espacio reservado ocupa las traducciones intersemióticas o adaptaciones en este marasmo de términos. Scolari así lo considera hablando de estas como elemento de gran relevancia en las estrategias comerciales de las empresas de comunicación:

Si un libro como Tiburón de Peter Benchley (1974) se mantuvo durante 44 semanas en la lista de best-sellers, ¿por qué no encargarle a un joven Steven Spielberg que realizara un largometraje con las aventuras del sanguinario tiburón blanco en las playas de Amity Island? (Scolari, 2013, pp.46,47).

Ante la pregunta de si se puede considerar la adaptación como parte de la familia transmedia, posturas como la de Jeff Gómez que condiciona el apellido a la no reusabilidad del contenido de una plataforma a otra, hace difícil la respuesta afirmativa en tanto (para él) no se aporta *a priori* nada al mundo narrativo. Ahora bien, ¿qué ocurre cuando las adaptaciones son tan libres que permiten la reescritura estructural del hipotexto (con permiso de Genette), que añaden personajes o que los transforman, que combinan o crean nuevas subtramas?, ¿podríamos seguir defendiendo ahí la literalidad del nuevo texto y por tanto la no añadidura de nuevas texturas a la narrativa? Quizás la respuesta esté en lo que resume Scolari a partir de las consideraciones de Jenkins, “Hasta la adaptación más lineal siempre incluirá una mirada nueva a un personaje o algún elemento que enriquezca un mundo narrativo” (Scolari, 2013, p.49) y, por tanto, quizás tenga sentido no ser demasiado restrictivo a la hora de hablar de narrativas transmedia.

- ***Intertextual Commodity* (mercancía intertextual), *Licensing* y *Merchandising*.** El planteamiento de la *intertextual commodity* por parte de David Marshall propone de algún modo tratar el contenido como mercancía, haciendo referencia a las estrategias de las industrias culturales para captar nuevas audiencias mediante mecanismos de promoción complejos, como la anticipación o la adición de *background*, para conseguir mayor inversión cognitiva y afectiva por parte de

estas (Marshall en Scolari, 2013). La transliteración del contenido que se puede observar en el sistema de plataformas múltiples o incluso en ciertas adaptaciones daría lugar a una mercancía intertextual, visto en un sentido económico (Luis Alcázar, comunicación personal, 12 de marzo de 2021). En un mismo sentido de estrategia de la industria podemos hablar del *merchandising*, técnica consistente en la puesta en circulación de objetos promocionales de una marca, producto o franquicia (Prádanos, 2013) o del *licensing*, acuerdo por el que se permite la producción delegada a terceros de objetos relacionados con la marca (Prádanos, 2013).

- ***Cross-media***. El término *cross-media* es quizás el más controvertido de los aquí expuestos y no solo en su contraste con el concepto transmedia, sino que la propia definición suscita una importante discusión entre los investigadores. Para Moloney el término *cross-media*, originario probablemente de la industria de la publicidad, aunque también muy visible en el ámbito del periodismo, hace referencia a una misma historia contada de una forma sustancialmente simétrica a través de múltiples canales de medios diferentes (Moloney, 2014). Esta visión asimila el término directamente al de plataformas múltiples:

Agencies like The Associated Press, Reuters and others distribute a story through multiple newspapers around the world as well as magazines, radio and TV. But it is the same story, the same set of facts in pretty much the same arrangement. The distribution may include text, pictures and video, but they are all telling the same story in the same way (Moloney, 2014, sección Cross-media)¹⁰⁹.

Para Drew Davidson, lo importante de la comunicación *cross-media* es la relación que tienen los usuarios con el contenido en términos de opciones y posibilidades de interacción y expansión de sus fronteras (Balin, 2020), por lo que lo transmedia y lo *cross-media* serían términos prácticamente intercambiables:

¹⁰⁹ Traducción propia: Agencias como The Associated Press, Reuters y otras distribuyen una historia a través de varios periódicos de todo el mundo, así como revistas, radio y televisión. Pero es la misma historia, el mismo conjunto de hechos en prácticamente la misma disposición. La distribución puede incluir texto, imágenes y video, pero todos cuentan la misma historia de la misma manera.

El nuevo aspecto de los medios de la "experiencia de medios cruzados" (Cross-Media) involucra un alto nivel de interactividad de la audiencia. En otras palabras, es una experiencia (a menudo una especie de historia) que "leemos" al mirar películas, sumergir en una novela, jugando un juego, montando a caballo, etc. Y esta experiencia es conectado a través de los diferentes medios involucrados a través de la historia y la interactividad de la audiencia (Davidson, 2010, p.13).

De nuevo incide sobre esta idea el autor en la entrevista concedida a Henry Jenkins el mismo año. Davidson señala que los términos transmedia, *cross-media* y *deepmedia* son en la práctica sinónimos diferenciados si acaso en cuanto a la dimensión que abordan del mismo fenómeno:

To be honest, I think they're all fairly synonymous, and I think they could be interchanged for the most part. That said, here's how i see some of the distinctions and specific emphases between the three terms. I like how you use transmedia to describe narrative universes that we can experience through multiple entry points which are accessed through various media. For me, this terms serves as a foundation for the other two. Deep media is similarly about exploring experiences that take place across media. But it seems to have more of a focus on how the Internet is performing as the glue that helps hold the narrative together and enables a deeper experience of the story. And crossmedia focuses more specifically on how the audience needs to become interactively engaged in order to experience narratives that occur across, between and through various media. So the focus is more on how interactive you get (Davidson en Jenkins, 2010, para. 15)¹¹⁰.

¹¹⁰ Traducción propia: Para ser honesto, creo que todos son bastante sinónimos y creo que podrían intercambiarse en su mayor parte. Dicho esto, así es como veo algunas de las distinciones y énfasis específicos entre los tres términos. Me gusta cómo se usa transmedia para describir universos narrativos que podemos experimentar a través de múltiples puntos de entrada a los que se accede a través de varios medios. Para mí, estos términos sirven como base para los otros dos. De manera similar, los *deepmedia* tratan de explorar experiencias que tienen lugar a través de los medios. Pero parece centrarse más en cómo funciona Internet como el pegamento que ayuda a mantener unida la narrativa y permite una experiencia más profunda de la historia. Y crossmedia se enfoca más específicamente en cómo la audiencia necesita involucrarse interactivamente para experimentar las narrativas que ocurren a través, entre y a través de varios medios. Por lo tanto, la atención se centra más en lo interactivo que se vuelve.

Luis Alcázar (comunicación personal, 12 de marzo de 2021) hace un apunte sobre la dimensión interactiva de la comunicación *cross-media* frente a la transmedia en el sentido de que en esta última, el usuario decide *motu proprio* recolectar las piezas de la estructura por una cuestión de *engagement*, de fidelización con el contenido a un nivel emocional, mientras que en la comunicación *cross-media* la narrativa exige al usuario esa recolección para poder aprehender y comprender el contenido al completo (sería una especie de suma de *engagement* emocional y necesidad cognitiva). Scolari define el *cross-media* citando a Jack Boumans y su planteamiento en cuatro criterios:

La Producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas. Es una producción integrada. Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión etc. El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto (Boumans en Scolari, 2013, pp. 25,26).

Finalmente, podríamos hacer referencia a Prádanos que establece que el *cross-media* trata de extender la historia a diferentes medios al contrario que el transmedia que lo que extiende es el universo, con muchas historias (Prádanos, 2013); Ossorio que propone una gradación *cross-media*, entendiendo que el transmedia sería una especie de *cross-media* en grado máximo de participación de audiencias y estructura ramificada (Ossorio, 2017), o Martínez y Torrado que encuentran confusión a la hora de hablar de *cross-media* y transmedia en ficción y no ficción, siendo en el primer caso clara la distinción y confusa en el segundo caso (por ejemplo, en el periodismo) (Martínez, Torrado, 2017).

4.4.3.6 Algunos hitos de las narrativas transmedia

Antes de reflexionar sobre el papel de los ARG en cuanto a su naturaleza o no de narrativas transmedia, nos parece pertinente reseñar algunos hitos fundamentales de su historia, lo que de seguro nos servirá de punto cardinal para acometer nuestra siguiente misión. Como la lista de ejemplos puede ser muy abultada hemos decidido hacer una

selección de casos relevantes: dos ejemplos de transmedia paradigmáticos originados a partir del cine, uno a partir de un videojuego, uno a partir de una serie de televisión y cuatro narrativas transmedia referenciados en España, todos ellos someramente expuestos previo paso por un epígrafe de antecedentes.

4.4.3.6.1 Prehistoria transmedia

Existen ejemplos muy tempranos de narrativas transmedia o en todo caso protonarrativas transmedia, mucho antes del considerado por muchos como caso seminal, *Star Wars* de George Lucas (1977). Scolari menciona uno de esos casos:

Hay una narrativa nacida en un volumen manuscrito que se ha expandido a otros medios (pinturas, esculturas, vitrales, iconos, exvotos, etc.) y con el correr de los siglos ha ido incorporando contribuciones de los usuarios, desde relatos de apariciones hasta historias de mártires, santificaciones y milagros. No creo que sea un grave pecado considerar el relato cristiano una Narrativa Transmedia que desde hace veinte siglos se viene expandiendo por diferentes medios y plataformas de comunicación (Scolari, 2013, p.46).

Pero no hay que irse tan lejos para hallar el ejemplo. Daniel Tubau defiende que el universo de *Sherlock Holmes* es una narrativa transmedia por derecho (Daniel Tubau, comunicación personal, 04/03/2021). En la entrevista concedida a los autores, el profesor y guionista recuerda cómo *Sherlock Holmes* comienza con las novelas, pero rápidamente pasa a ser teatro, allí donde de forma contemporánea a la de su autor Arthur Conan Doyle, es reinterpretado y expandido por otro autor, William Gillette, que escribe sus propias historias usando al personaje con la bendición de Doyle. También Tubau habla de las ilustraciones como extensión transmedia del universo de *Sherlock Holmes*, pues incorporan elementos novedosos tan importantes como la icónica gorra de cazador del detective (detalle que molestaba profundamente a Conan Doyle) o el perro acompañante que tampoco aparecía en las novelas. Otro ejemplo de lo que podría considerarse un transmedia prehistórico mencionado por Tubau es el caso de la novela de Charlotte Bronte, *Jane Eyre* (1847) y la suerte de expansión narrativa que supuso la publicación de la novela de Jean Rhys, *Ancho mar de los Sargazos* (1966), relato que más de un siglo

después delinea una trama protagonizada por un personaje secundario de la novela matriz (como un antepasado *spin off*¹¹¹).

4.4.3.6.2 *Star Wars* y *The Matrix*, narrativas transmedia pioneras desde el cine

Aún sin identificarse como tal, la mayoría de los investigadores convienen en que el universo de *Star Wars* creado por George Lucas es el caso pionero de narrativa transmedia, aquello que varias décadas antes de su presentación en sociedad sirvió para poner los cimientos. A renglón seguido del estreno de la primera película de la saga, *Star Wars*, posteriormente rebautizada como *Star Wars, A New Hope*, Marvel editó los primeros cómics que expandieron la narrativa del mundo a partir del séptimo número (los seis primeros eran adaptaciones literales de la película). En 1978, Alan Dean Foster publicaba la novela *Splinter of the Mind's Eye*, un *spin-off* basado en una primera versión del guion de la película (Scolari, 2013). Años más tarde llegarían el juego de rol *Star Wars Roleplaying Game*, las novelas, los videojuegos, el emblemático *merchandising* y las producciones televisivas como *Star Wars: The Clone Wars*. A día de hoy, *Star Wars* (ahora bajo el dominio de Disney) sigue expandiéndose *ad infinitum*, con entre otras muchísimas cosas, nuevas películas añadidas a la saga y nuevas producciones televisivas de reconocida calidad como *The Mandalorian* (Jon Favreau, 2019).

Ya cercana a la década de su nacimiento nos encontramos con una narrativa transmedia que Jenkins considera paradigmática, *The Matrix* (The Wachowskis, 1999) (Jenkins, 2006). La primera piedra la pone el inicio de la trilogía cinematográfica seguida por sus dos secuelas *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions* estrenadas ambas en 2003 y a raíz de las cuales aparece el videojuego *Enter the Matrix*, así como la serie de cortos animados, *Animatrix*. En 2005 aparecen otros dos videojuegos, el MMORPG *The Matrix Online* y *The Matrix: Path of Neo*, todos ellos continuadores de la trama planteada en las películas. Al universo transmedia de *The Matrix* se unieron cómics, *merchandising* y un ARG producto del fan art, *Metacortechs* (Steve Peters et al., 2003)

¹¹¹ Podríamos considerar el *spin off*, aquella narrativa que se desprende de otra narrativa matriz a partir normalmente de un personaje secundario como una posible forma de narrativa transmedia. Otras formas que servirían para expandir de manera relevante el universo transmedia podrían ser la precuela, que cuenta lo sucedido antes de lo que sucede en la historia matriz, la secuela, que cuenta lo posterior a lo sucedido antes de la historia matriz, la paracuela, o historia que se desarrolla en paralelo a la historia matriz, o la intercuela, que relata lo sucedido entre dos obras previamente terminadas.

4.4.3.6.3 Halo, narrativa transmedia a partir de un videojuego

Halo es quizás la narrativa transmedia más importante en el mundo de los videojuegos. Este *first-person shooter* de ciencia ficción, buque insignia de los albores de la Xbox, la consola de Microsoft pasó rápidamente a comandar una flota transmedia compuesta por novelas, cómics, animes, e incluso un proyecto de largometraje nunca concretado, además de la consabida saga de videojuegos. También, como menciona Scolari, los videojuegos de *Halo* han servido de inspiración a los *prosumers* que han incorporado un gran volumen de creación al universo: relatos de *fan-fiction*, piezas de *machinima* distribuido por *Youtube*, etc. (Scolari, 2013) Y como no, no nos podemos olvidar de una extensión narrativa fundamental en todo este universo, el legendario ARG, *I Love Bees* (42 Entertainment, 2004).

4.4.3.6.4 Lost, narrativa transmedia a partir de una serie de ficción

Sin duda *Lost* (ABC, 2004-2010) nos parece uno de los máximos exponentes del desarrollo transmedia en series de ficción, con una estrategia transmedia desarrollada como un laberinto narrativo multiplataforma donde no solo se expandía la trama por doquier, sino que se instaba al espectador a crear contenido, generando una auténtica comunidad *lostie*. Un sinfín de ramificaciones transmedia nutría el universo de *Lost*, desde la página web de la cadena donde se distribuían aplicaciones, fichas de los personajes, fotografías, podcast, parodias (como *Lost Untangled*) o un club de lectura sobre los libros que aparecen en la serie, hasta foros donde conversar con los creadores o compartir teorías, perfiles en redes sociales de los personajes, *webisodios*, *movisodios*, videojuegos, *merchandising* y, de nuevo, varios exitosos ARG diseñados por sus propios guionistas: *The Lost Experience*, *Find 815*, *DHARMA Initiative Recruiting Project* y *Lost University*:

Los dos primeros funcionan como una gran búsqueda de tesoro global en el que se implican a diferentes medios (como Entertainment Weekly o People Magazine), eventos (en la Comic Con de San Diego irrumpirá la hacker que da el pistoletazo de salida al juego), ciudades (de Sidney a Los Ángeles) y se exige un basto conocimiento (de coreano a trigonometría) que hace de la colaboración internacional de seguidores la pieza clave para resolver el gran enigma. Los dos últimos intentan hacer un poco más real la ficción, reclutando a los fans para la

famosa Iniciativa Dharma o abriendo una universidad sobre las temáticas más populares en la serie (Aguado-Pelaez, 2017, sección De la web de la ABC al bastión lostie).

4.4.3.6.5 *Panzer Chocolate, El Internado, La Peste y El Ministerio del Tiempo, cuatro narrativas transmedia en España*

Numerosos proyectos transmedia han sido puestos en marcha en España en los últimos años, estrategia que parece haber ido en aumento cosechando éxitos notables. Uno de esos proyectos es *Panzer Chocolate* (Robert Figueras, 2010), un largometraje español de terror financiado a través de *crowdfunding* e identificado como uno de los primeros experimentos fílmicos nacionales de espíritu abiertamente transmedia. Además del largometraje, el proyecto incluía un videojuego, un cómic, una web, contenidos de realidad aumentada y, como no podía ser de otro modo, un ARG. Cada una de las piezas del conjunto textual aportaba algo al significado total expandiendo el universo con historias paralelas. En el caso del ARG, se denominaba *Treasure Hunt* (Figueras, 2010) y se componía de varios episodios de pocos minutos distribuidos a través de Internet, móviles y tablets (Scolari, 2013).

El universo transmedia de la serie de misterio española *El Internado* (Globomedia, 2007-2010) de nuevo presentaba una variedad de medios para expandir el universo narrativo. A partir de la serie emitida semanalmente en una televisión generalista, se crearon contenidos web, una serie de libros, un videojuego desarrollado por Virgin Play para Nintendo DS y un ARG llamado *Dónde está Yago* (A3 Media, 2008).

Finalmente nos referimos a las producciones de El Cañonazo Transmedia, productora española transmedia. Entre muchos otros proyectos destacamos sus producciones transmedia para la serie española de Televisión Española, *El Ministerio del Tiempo* (Pablo y Javier Olivares, 2015), y para la serie de Movistar Plus, *La Peste* (Alberto Rodríguez, 2018). La estrategia transmedia de la primera serie incluía experiencias de realidad virtual, una *webserie*, *podcasts*, comics, etc. Sobre la segunda la productora puso en marcha contenidos web, experiencia de realidad aumentada, un restaurante pop up, varios documentales y finalmente un ARG creado con motivo del lanzamiento de su segunda temporada, *La Garduña Existe* (El Cañonazo Transmedia, 2019).

Figura 53

Cartel de *La Peste*



Nota. Cartel de la serie *La Peste* de Alberto Rodríguez y Rafael Cobos. Tomado de <https://www.imdb.com/title/tt5868826/>

4.4.3.7 ¿Son los ARG Narrativas Transmedia?

Después de todo lo expuesto, de conocer a fondo los preceptos, las visiones de los expertos, la panoplia de términos y su diferente encaje, ¿podemos hablar de ARG como narrativas transmedia?, ¿encontraremos una respuesta meridiana o de nuevo nos encontramos ante una cuestión de graduación?

4.4.3.7.1 Los ARG como partícipes en narrativas transmedia

Hagámonos una pregunta primero: ¿qué tienen en común las narrativas transmedia citadas en el epígrafe anterior como ejemplos paradigmáticos a lo largo de los años? La respuesta no parece demasiado difícil. Y es que efectivamente la gran mayoría de esas narrativas transmedia tienen en su seno un ARG que expande el universo de una forma muy significativa, hecho que nos resulta fundamental para dar nuestra primera respuesta a la pregunta inicial (y que reconocemos haber tenido muy en cuenta en nuestra

selección). Aún no sabemos si los ARG son o no narrativas transmedia, pero lo que sí parece claro es que desde sus inicios han formado parte de manera predilecta de estructuras transmedia de todo tipo y son una de las ramificaciones quizás más complejas y sofisticadas dentro del planteamiento estratégico expansivo de un universo narrativo. Ya sea en estrategias de nave nodriza donde todas las producciones funcionan como satélites de una producción canon (pensemos en los ejemplos anteriores, la serie *Lost*, el videojuego *Halo* o la película *Matrix*). Ya sea en producciones que nacen transmedia (como el caso *Panzer Chocolate*) y que *a priori* pretenden repartir el peso narrativo entre todas las ramificaciones de forma equitativa (aunque en realidad siempre exista un canon o pieza nodriza más importante que las demás). O ya sea directamente en estrategias que tratan los ARG como herramientas publicitarias, sin una obligatoria conciencia transmedia y donde aun así el ARG expande el universo del producto base (pensemos en casos como *The Beast*). Tanto en unos como en otros, los ARG son potentes difusores del contenido que no solo se limitan a exponer nuevas tramas o poner el foco en nuevos personajes, sino que permiten a los fans convertirse en parte del universo como protagonistas eventuales de las historias que lo conforman. Ahora bien, no todos los ARG conviven con otras producciones, ni orbitan en torno a ellas como eficaz herramienta publicitaria ni pretenden expandir sus fronteras narrativas; sencillamente no todos los ARG son igual de sociables. Además, podríamos utilizar en nuestra contra el argumento expuesto y declarar algo tan cuestionable como que los cómics, las películas, las series, los *movisodios* o las mismas *websites* son narrativas transmedia *per se*, sin considerar que han de estar insertas en un determinado planteamiento narrativo para encuadrarse bajo la etiqueta. Por ello hemos de concluir que, aunque efectivamente los ARG se muestren como claros partícipes en narrativas transmedia en los casos en los que funcionan como satélite de otros productos, necesitamos estudiar otras variables como puede ser su estructura interna para responder por el resto de casos.

4.4.3.7.2 Lo transmedia en cuanto a la estructura interna de los ARG

Nos atrevemos a hacer en este punto una serie de apreciaciones comunes a todos los ARG. Los Juegos de Realidad Alternativa son dispositivos que muestran una estructura interna caracterizada por el uso de múltiples medios a través de los cuales se articula el contenido. Esta aseveración nos parece perfectamente aplicable a todas las caras del fenómeno y es

visible en todas sus formas, desde aquellos ARG que buscan el juego por el juego hasta aquellos que pretenden la emersión de nuevas destrezas y su aplicación a la vida real del jugador. Además, observamos cómo estos medios, dispuestos en mayor o menor cantidad y peso, presentan un contenido dispar y acomodado a sus particularidades, haciendo lo que mejor saben hacer. También ese contenido está regido por una responsabilidad narrativa que revela su naturaleza intermedial, ya que cada elemento hace referencia a otro elemento del mismo sistema siguiendo un principio de continuidad y coherencia narrativa. La tercera característica que observamos es su vocacional y persistente tendencia a la conversación con el espectador, un diálogo tan intenso y necesitado de *feed back* como para transformar a aquel no ya de consumidor a *prosumer*, consumidor más recolector más productor, sino de *prosumer* a *projugador*, jugador más recolector más productor (Díaz García, 2017). Otras características importantes podrían ser que el contenido está pensado de forma multimediática *a priori*, que los titiriteros son equipos concentrados de desarrollo y guion que imponen una visión común de forma vertical incluyendo a los jugadores, y que se utilizan tantos medios como promueve el argumento (habitualmente más de tres). Como vemos, acabamos de sintetizar la mayoría de principios sobre las narrativas transmedia tanto de Henry Jenkins como de Jeff Gómez. Los más suspicaces podrán subrayar que hay algo que hemos olvidado: el acceso independiente a cada una de las partes y su consumo autónomo, sin necesidad de saber del resto de piezas. Bien es cierto que los ARG tienden a fragmentar el contenido y a requerir los esfuerzos del jugador para armar las piezas, pero ¿no es eso lo mismo que en la práctica también inducen a hacer las narrativas transmedia para comprender en su totalidad y en su máxima expresión y profundidad el universo narrativo? ¹¹². Es cierto que en muchos ARG existe una extrema intertextualidad/intermedialidad que constantemente tiende a la referencia, al consumo casi en paralelo de cualquier otra pieza de la estructura, pero también lo es que muchas de esos pedazos de información son autónomos de facto (por ejemplo un minijuego) y que además en muchas ocasiones no hace falta consumir

¹¹² Aunque como se dijo, el elemento dinamizador de las narrativas transmedia es el factor emocional, el hecho de querer conocer *motu proprio* cuanto más contenido de la narrativa mejor sin necesidad de obligar al espectador a hacer ese consumo para conocer el sentido de la historia. Los ARG en este caso podrían considerarse dentro de aquellas narrativas que utilizan el factor cognitivo (además del emocional) para dinamizar, haciéndose necesario el consumo de la gran mayoría de piezas asociadas para comprender el sentido global.

absolutamente todo el contenido y recabar todas las piezas de un ARG para hacerse una impresión global de la historia ¹¹³ (tal y como sucede con las narrativas transmedia). Además, la fragmentación de los ARG termina siendo un cúmulo de posibilidades de entrada en el mundo narrativo, por no hablar de las nuevas formas ARG que modifican a su antojo los parámetros y que perfectamente pueden crear ramas autónomas y autoconclusivas, consumibles de forma independiente por parte de los jugadores. Bien, deponemos las armas; los ARG presentan una estructura interna que puede ser considerada *cross-media* por quien prefiera respetar con escrúpulo las líneas fronterizas. Nosotros preferimos considerar las definiciones más amplias de las narrativas transmedia para no quedarnos cortos y minusvalorar la entidad del fenómeno. Quizás la clave esté en la pureza del *cross-media*, como plantea Ossorio cuando dice que lo transmedia es un *cross-media* en una especie de cuarto grado donde se han añadido muchos más elementos (Ossorio, 2017). O quizás sea cosa de forma *cross-media* en determinados casos, pero con el resto de ingredientes propios de las narrativas transmedia. Sea como fuere y más allá de divisiones, a nosotros nos parece más acertado proponer un concepto genérico integrador para referirnos al fenómeno y que propondremos en breve.

4.4.3.7.3 Los ARG como narrativas transmedia: la opinión de los expertos

El último argumento que ponemos sobre la mesa antes de proponer nuestro concepto es el siguiente: los ARG son transmedia porque lo dicen los expertos. Como es obvio que no tenemos ninguna intención de ser falaces ponemos este argumento en último lugar y acompañado del resto para así sortear los afilados dientes del *ad verecundiam*. Además, hemos de puntualizar que en ningún momento nos hemos encontrado con afirmaciones demasiado categóricas ni beligerantes al respecto (la naturaleza movediza del terreno está muy patente y no sería muy útil apostar por una guerra civil entre términos) pero sí, por una serie de ejemplos que nos disponemos a relatar a continuación, nos encontramos dispuestos a afirmar que los ARG se cuentan entre las narrativas transmedia preferidas por los especialistas.

¹¹³ En ARG de gran volumen, como el caso de *Suceso Tierra* (Fran Gálvez, 2007), el propio titiritero se hacía eco de cómo los participantes llegaban a un porcentaje limitado del contenido, cómo la enorme cantidad de narrativa dispuesta en innumerables formatos hacía imposible el consumo integral de esta. Esto nos parece suficiente razón para negar que en un ARG haya que consumir todas las piezas al completo para comprender la narrativa y para tener una experiencia satisfactoria.

Por citar solo algunos autores, Carlos Scolari denomina claramente a los ARG narrativas transmedia en su libro homónimo del 2013, tantas veces traído a colación, “¿Qué son los ARG? Son una forma de narrativa transmedia que exige una gran cooperación de los participantes y articula actividades dentro y fuera del espacio mediático” (Scolari, 2013, p.265). Henry Jenkins trata los ARG no solo como narrativa transmedia sino como inspiración directa a la proposición del término, recordando casos como *The Beast*, *Majestic*, u otros en varias de sus entrevistas, en su blog personal y en su libro *Convergence Culture* de 2006. Frank Rose, Christy Dena, Daniel Tubau, Luis Alcázar, podríamos seguir mencionando autores *ad infinitum* ya que prácticamente cada investigador que se interesa por los ARG termina haciendo mención a las narrativas transmedia, y no precisamente para negarlas.

¿Son los ARG narrativas transmedia? Si se comportan como ellas, pertenecen a sus estructuras de forma predilecta, cumplen sus preceptos y son reconocidas por sus principales investigadores, quizás podríamos decir que sí, lo que no nos exime de tomarle la temperatura a cada habitante de la población ARG cuando toque, para comprobar que estamos en lo cierto y por fin recobrar un poco el aliento.

4.4.3.7.4. Transmedia centrípeta como primera mutación del vector

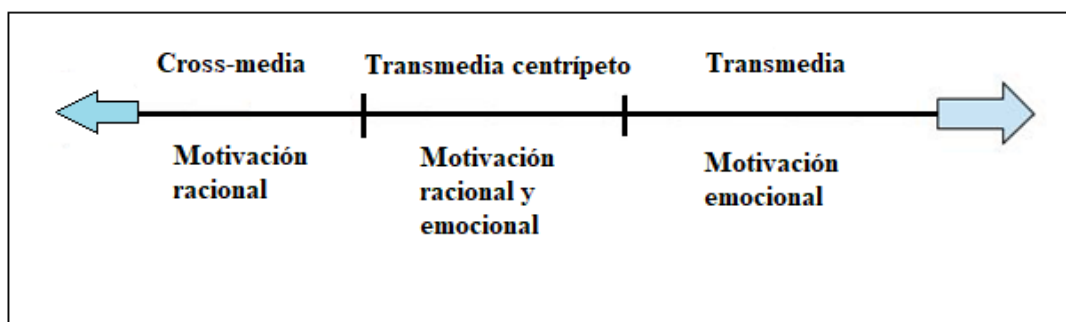
La primera mutación del vector narrativo/transmedia, referente a este segundo componente, plantea que los ARG estarían en un punto intermedio entre su consideración como:

- *Cross-media*, con ramificaciones interdependientes, motivación racional para recabar todas las piezas y una tendencia centrípeta.
- Transmedia clásico, entendiendo este con sus clásicas atribuciones de tendencia expansiva, búsqueda del *crowdsourcing*, motivación emocional para recabar las piezas, etc.

Dicho punto intermedio, el que hemos querido denominar transmedia centrípeta, estaría caracterizado por su combinación de motivaciones emocionales y racionales, además de una tendencia que, aunque busca la expansión a través de los aportes del projugador, suele tender hacia el centro del dispositivo.

Figura 54

Transmedia centrípeto en escala



Nota. Escala que plantea posibles estados de los ARG en cuanto a su despliegue y difusión mediática.

El término introducido nos parece la mejor manera de describir lo que se muestra como transmedia en todos los sentidos excepto en la independencia de sus ramificaciones. Lo que nosotros denominamos como transmedia centrípeto reúne, pues, todos los ingredientes del concepto original, asumiendo que el dispositivo también muestra un caudal importante de información hacia dentro y no solo buscando la expansión.

4.4.4 El guion de los ARG. Temas, estructuras y formas narrativas

Una vez analizado el componente *cross-media/transmedia* como una suerte de estructura ósea que cimienta y vertebra el organismo, continuamos la profundización en la dimensión narrativa de los ARG y en sus inacabables peculiaridades. Ya propusimos su naturaleza atomizada y expansiva, una fórmula donde el contenido era doblegado por la física suponiendo un auténtico desafío para los escritores atrevidos con su manipulación. Ahora, queremos ahondar precisamente en ese contenido, en el producto narrativo del ARG y en sus productores y creadores, los titiriteros, como un espécimen creativo a caballo entre la literatura, la escritura audiovisual, la arquitectura lúdica y el diseño narrativo. Por las mencionadas particularidades del ARG podría parecer que estamos ante un análisis narrativo en territorio virgen, que estos son únicos en su especie, pero no, existen unas formas eficazmente comparables a los ARG donde las estructuras lúdicas condicionan las estructuras narrativas y los profesionales detrás de ellas traducen a la vez que crean en ese exótico y complejo idioma, los videojuegos.

4.4.4.1 ARG y videojuegos como cercanos parientes narrativos

Si existen unas formas comparables a los ARG en términos narrativos (con permiso de los juegos de rol) esos son los videojuegos. Desde el papel que desempeñan sus creadores y desarrolladores a cómo se estructura en ellos el conflicto, la trama, los personajes, cómo manejan el tiempo y el espacio y, sobre todo, cómo someten todo ello a los preceptos del elemento lúdico, los videojuegos son una especie de pariente consanguíneo del ARG que, con algo más de veteranía y sobre todo con más popularidad y presupuesto, sirven de guía en su análisis narrativo.

4.4.4.1.1 *Puppetmasters* y diseñadores narrativos

Las similitudes entre géneros comienzan en el primer nivel de ideación y desarrollo. En el mundo de los videojuegos, la figura encargada de la creatividad narrativa, de la escritura y de la ambientación es el diseñador narrativo. En esencia, el diseñador narrativo de un videojuego es una especie de guionista con conocimientos de diseño de juego, una figura integrada en el organigrama del estudio o empresa desarrolladora dentro del propio departamento de diseño, como máximo responsable de la narrativa de un videojuego (Luis Felipe Blasco Viches, comunicación personal, 17 de febrero de 2021). Los diseñadores narrativos son los encargados de crear los argumentos, de dialogar, de ambientar el juego en colaboración con otros departamentos ¹¹⁴ y de crear los elementos de guion ¹¹⁵, y aunque no siempre trabajan solos (pues a veces cuentan con la ayuda de guionistas sin conocimientos de diseño de juego y con los cuales tiene que servir de puente o traducir directamente al idioma del videojuego), son verdaderamente los encargados de todo lo concerniente a informar sobre el argumento, los personajes y el *gameworld* ¹¹⁶. De la misma manera, los *puppetmasters* no son solo guionistas o escritores de historias, sino que también son diseñadores del entramado lúdico, creadores que han de considerar la

¹¹⁴ Parte del trabajo de un diseñador narrativo es ambientar el juego apoyándose en recursos visuales, artísticos, mecánicos o sonoros, trabajo que se realiza en colaboración con cada uno de los departamentos.

¹¹⁵ Cinemáticas, diálogos *in game*, entorno, mecánicas del juego, música y FX.

¹¹⁶ Cabe puntualizar que el departamento de diseño en un estudio de videojuegos no se dedica a cuestiones de arte o mecánicas sino al planteamiento y desarrollo tanto de la idea base como su tratamiento y guionizado, definiendo en términos generales a qué se juega.

narrativa condicionada no solo a las mecánicas, al *gameplay*, sino en su caso a su naturaleza transmedia. Por tanto, nos parece pertinente compadecer al escritor de ARG más con un diseñador narrativo de videojuegos que además ha de respetar un diseño *cross-media/transmedia* (diseñador narrativo-transmedia por tanto doblemente condicionado), que, por ejemplo, con un novelista, centrado en esencia en el contenido, o incluso con un guionista convencional de cine o televisión, los dos lógicamente atentos, pero sin mayor condicionamiento estructural (en el sentido que estamos hablando). Además, otro de los cometidos de los *puppetmasters* es el desarrollo de la ambientación del mundo donde sucede la historia, que si bien es físicamente el mismo donde vive el participante, se conforma como los otros en términos narrativos a través de recursos artísticos, mecánicos o sonoros insertos en su caso en el mundo real. Lógicamente, existen importantes diferencias entre homólogos, así como existen entre el género ARG y los videojuegos. Como ya vimos, los *puppetmasters* muchas veces no son solo diseñadores o guionistas, sino que también encarnan a sus personajes e interpretan in situ a sus *alter egos*, lo que los situaría más cercanos a un *game master* de rol ¹¹⁷. También, al hilo de esto, hay notables diferencias entre el grado de improvisación que proponen cada uno de ellos y cómo de planificada está la narrativa, algo en lo que nos detendremos a continuación.

4.4.4.1.2 Narrativas embebidas y emergentes

El siguiente elemento de unión entre ARG y videojuegos es la existencia en ambos de dos tipos de narrativas diferenciadas: las narrativas embebidas y las narrativas emergentes. Las narrativas embebidas podrían definirse como aquellas fijadas, comunes a todos los jugadores y planteadas con antelación en un guion escrito. Tanto en videojuegos como en ARG existen una serie de documentos que podrían identificarse como guion, más allá de su formato, teniendo en cuenta que, quizás en los primeros sí que pueda hablarse de guiones literarios más o menos convencionales y realizados para las secuencias cinemáticas (aquellas que simulan secuencias cinematográficas donde no hay intervención del jugador) compartiendo carpeta con otros documentos de tipo cronogramas, árboles, etc., mientras que en ARG, los guiones tienden a ser más esbozos

¹¹⁷ ¿Podríamos hablar del *puppetmaster* como una mezcla entre diseñador narrativo, *game master* y creador transmedia?

esquemáticos, situaciones posibles y textos o *copys* adaptables a cada medio del ecosistema que se ponga en marcha, compartiendo carpeta con análisis de personajes, biografías internas o peculiaridades del universo en el que se inserta el argumento. En el otro lado, tendríamos las narrativas emergentes, aquellas que “Surgen de la experiencia de cada jugador a partir de su interacción particular con el dispositivo” (Luis Felipe Blasco Viches, comunicación personal, 17 de febrero de 2021). Las narrativas emergentes son muy notables en experiencias videolúdicas (algunas de ellas), en juegos de rol y en ARG. Largo y tendido hemos hablado de esa coautoría que homologa en cierto punto a creadores y jugadores en los ARG, una relación establecida precisamente por esa narrativa emergente que cada participante genera. En el mundo de los videojuegos hay bastantes ejemplos de narrativas emergentes, como el caso de los juegos multijugador o de los MMORPG tipo *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) en los cuales prácticamente todo lo que ocurre lo hace en base a interacciones de los jugadores, aquellos que escriben sus propias aventuras partiendo de unos esquemas previamente dados. Otra de las experiencias mencionadas que comparte binomio narrativo serían los juegos de rol constructivos, donde las historias surgen de la particular y discreta relación entre los jugadores circunscrita a un determinado momento de juego y siempre en base a un esquema narrativo previo que sirve como referente.

4.4.4.1.3 Esquemas básicos narrativos

La tercera razón que nos anima a comparar los ARG y los videojuegos tiene que ver con sus respectivas estructuras narrativas y la división de cada una de ellas en actos. Para acometer esta reflexión partimos de varias preguntas: ¿es analizable la narrativa ARG tomando como referencia el esquema básico narrativo aristotélico de presentación, nudo, desenlace?, ¿cabría la aplicación de un modelo narrativo universal como el de *el viaje del héroe* al ARG? Y más allá, ¿hasta qué punto podemos hablar de linealidad narrativa en los ARG atendiendo a su naturaleza lúdica? Una vez más, el análisis de las estructuras de los videojuegos nos arroja luz sobre cómo se desarrollan narrativamente los ARG.

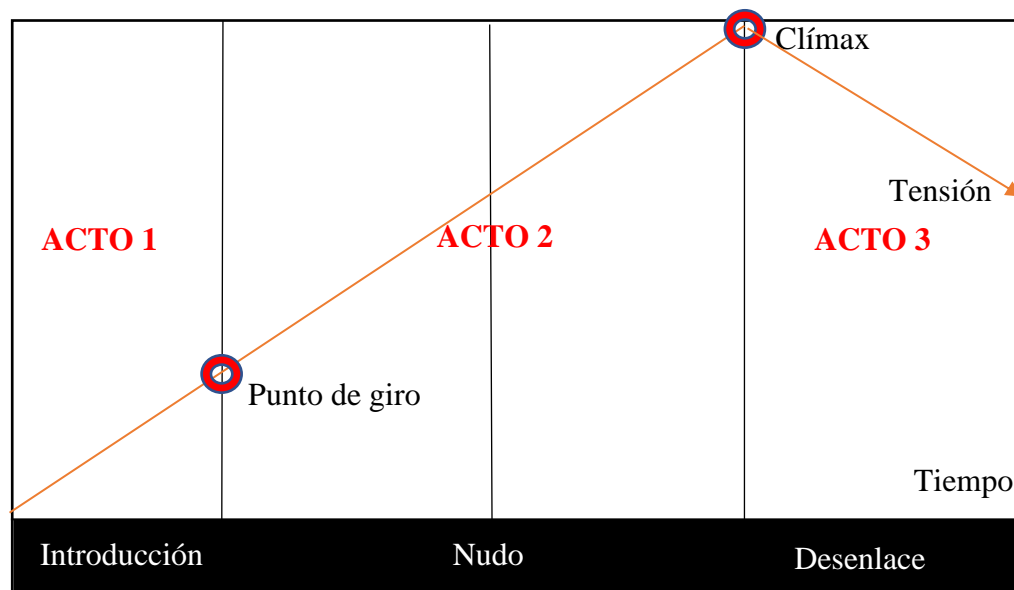
4.4.4.1.3.1 Estructura en tres actos

Lo primero en lo que nos vamos a fijar es en la traducción de la estructura aristotélica al medio videolúdico. La estructura planteada por Aristóteles en su *Poética* (Aristóteles, s.

IV A.C.), dividida en tres actos, ha sido estudiada y aplicada al mundo de los juegos desde hace muchos años. Por citar algunas aproximaciones, en 1986 la diseñadora de juegos e investigadora Brenda Laurel propuso en su tesis doctoral la extensión de la poética de Aristóteles al drama interactivo y posteriormente, en 1991, a las interfaces computerizadas en general, en su libro, *Computer as Theater* (Laurel, 1991). Las reflexiones de Laurel sirvieron posteriormente a Michael Mateas para la redacción de su artículo, “A Preliminary Poets for Interactive Drama and Games” (Mateas, 2001). También el guionista y profesor Syd Field se basó en la estructura aristotélica para la articulación de su conocido *Paradigma* (1979), una estructura dividida en tres actos, planteamiento, confrontación y resolución, recogida por Stephen Jacobs (2007). En esencia, la división en tres partes de las historias, aplicada a cualquier arte narrativa podría plantearse de la siguiente forma.

Figura 55

Estructura en 3 actos clásica



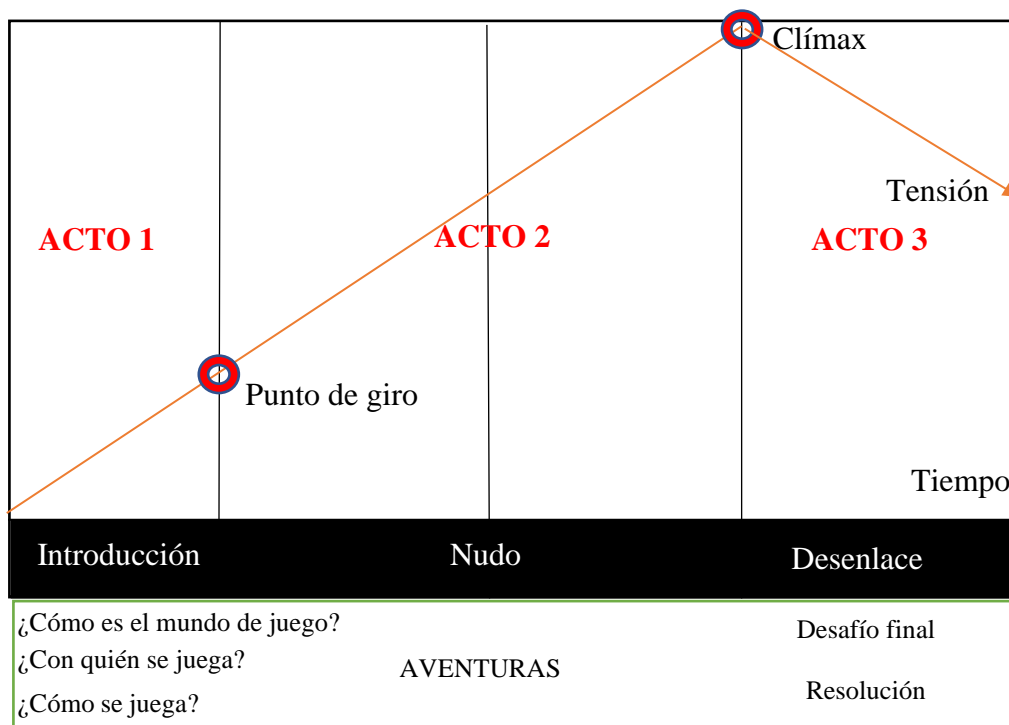
Nota. Estructura en 3 actos con puntos de giro y elementos como el clímax, la tensión y el tiempo. Tomado de

<https://hive.blog/spanish/@isisvima/como-sazonar-un-guion>

La correspondencia de dicho esquema al mundo de los videojuegos podría darnos a su vez el siguiente modelo.

Figura 56

Estructura en 3 actos en el mundo de los videojuegos y los ARG



Nota. Estructura en 3 actos traducido al mundo de los videojuegos y los ARG.

En la zona correspondiente a la introducción o primer acto nos encontraríamos con la fase encargada de plantear cómo es el mundo, con quién juego y cómo se juega. Si bien en los videojuegos esto se ve claramente representado en los tres niveles:

- Se presenta el mundo, la historia y el conflicto normalmente a través de cinemáticas.
- Se presenta al personaje, al avatar que vamos a controlar y se le otorga acción.
- Se nos enseña cómo jugar normalmente a través de algún tipo de tutorial.

En los ARG encontramos diferencias sobre todo en cuanto a los dos últimos elementos:

- Se presenta el mundo, la historia y el conflicto a partir de un agujero de conejo y de forma más o menos camuflada en la realidad del jugador. Se activa la acción y se desarrolla usando dispositivos tecnológicos que le resulten familiares y que use

de forma rutinaria (*email, whatsapp, sms*, llamada telefónica, correo postal, cartelería, etc.).

- Puesto que no existe avatar digital del jugador (propia del videojuego) ni caracterización física a través de vestuario o maquillaje (propia del teatro o de los LARP), lo que ocurre en esta parte es una especie de caracterización en términos de concepto, la creación de la autoconciencia como jugador/intérprete (propia si acaso de los juegos de rol). El jugador se interpreta a sí mismo en una situación ficticia aprendiendo cómo actuar de forma coherente en función de la explicación del conflicto y la mostración del mundo, como se crea el personaje de un actor en un drama sin caracterización ni escenario explícito.
- Al no existir un sistema de tutorial normalmente explícito en los ARG, la exposición del conflicto, del universo en que se sitúa y la explicación de sus dinámicas da las herramientas al jugador para saber cómo actuar, qué puede y qué no puede hacer (teniendo como punto cardinal la cortina).

Otra forma de ver este primer acto sería con el binomio introducción/detonante, o lo que es lo mismo, una presentación como la expuesta anteriormente, seguida de una llamada a la acción (hay que hacer algo). En la segunda zona, la correspondiente al nudo o acto dos, tendríamos las aventuras, el grueso de la trama, observable tanto en videojuegos como en ARG. Esta fase central estaría compuesta por otro binomio: desplazamiento/superación de un obstáculo, entendiendo el primero como un opcional movimiento exploratorio y el segundo como un obstáculo que superar. Finalmente, en la última zona de desenlace o acto tres, nos encontraríamos con el desafío final o resolución. Aquí podemos observar cómo los ARG podrían diferenciarse entre los que confían en un desafío final de mayor envergadura para llegar al clímax y a la resolución, tal y como hacen los videojuegos con el *final boss* o jefe final, y aquellos que dosifican los retos lúdicos a lo largo de toda la experiencia, (si acaso con una curva de aprendizaje y un ligero *in crescendo*), pero presentan un tercer acto asimilable más al tercer acto del cine o de la literatura, centrados en la resolución del conflicto narrativo. Como epílogo a este acto tercero cabría resaltar

una fase de recompensa, algo que según los investigadores es vital para garantizar la satisfacción del jugador ¹¹⁸.

Como vemos, la estructura en tres actos parece útil a la hora de analizar narrativamente los ARG. No debemos olvidar que, aunque plagado de particularidades, las historias que cuentan los Juegos de Realidad Alternativa beben temáticamente del género (en un sentido cinematográfico y literario), planteando historias de terror, de ciencia ficción o de intriga, básicas en sus principios y complejizadas a través de su desarrollo y puesta en marcha.

4.4.4.1.3.2 El Viaje del Héroe

El Viaje del Héroe es un modelo estructural o patrón narrativo universal complejo observable en todo tipo de narraciones, un esquema referido en dos obras fundamentales: *El Héroe de las Mil Caras* (1949) del antropólogo y profesor Joseph Campbell y *The Writer's Journey* (Vogler, 1992) del guionista Christopher Vogler. El primer título es el responsable de la promulgación del modelo, un trabajo en el que Joseph Campbell, heredero de los postulados de Carl Jung sobre el inconsciente colectivo y los arquetipos, analiza narraciones realizadas por diversas culturas a lo largo del planeta con el objetivo de identificar un patrón común independiente del contacto entre estas o de sus propias circunstancias sociales, políticas y culturales, el también denominado *monomito*:

El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito. El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (Campbell, 1959, p.25).

Campbell divide su esquema en tres grandes etapas, a su vez divididas en subetapas.

¹¹⁸ Si bien la recompensa ha de ser una constante en experiencias videolúdicas o de ARG, no reservada exclusivamente al final sino más bien inserta en toda la trama, casi como un íterin que divide las secuencias.

- **1. La Salida.** Es la etapa concerniente al héroe en su mundo ordinario, la llamada a la aventura que agita su mundo, el rechazo *a priori* de la llamada y la aparición del mentor o ayudante mágico en el momento de su decisión afirmativa, la travesía del umbral al mundo de la aventura y el vientre de la ballena o enfrentamiento con los guardianes como metáfora de la metamorfosis que va a acometer.
- **2. La Iniciación.** Es la etapa de las pruebas o hazañas que el héroe ha de superar al comienzo de su transformación, el encuentro con la diosa o con el amor todopoderoso que lo motiva y a la vez con la tentación que lo invita a salirse del camino, posteriormente, la reconciliación con el padre o enfrentamiento con aquello que ostenta el mayor poder en su vida y finalmente la apoteosis y el don final, el objetivo último del viaje.
- **3. El Regreso.** Es la etapa de regreso de la aventura, que en un primer momento presenta una negativa a regresar, seguida de una probable escapatoria a través del conocido como vuelo mágico además de la también probable ayuda o rescate de algún guía que lo ayude en esta tarea, el cruce del umbral de retorno, un autoreconocimiento en equilibrio como el maestro del mundo anterior y el mundo conquistado y el goce de la libertad resultante de la transformación.

La estructura del viaje del héroe, observable en todo tipo de narraciones, aunque no siempre de la misma forma ni con la misma cantidad de etapas (puede aparecer acortada, dividida o ampliada) ha sido estudiada con profusión, ha servido de esquema básico analítico y creativo y ha sido resumida y reestructurada teóricamente a posteriori por diversos autores. De entre todos ellos, destacamos al guionista Christopher Vogler, quien décadas después unificó las etapas de Campbell en doce, simplificando su sentido y adaptándolo a su aplicación a la industria cinematográfica.

Figura 57

El Viaje del Héroe



Nota. El Viaje del Héroe con diferentes etapas según el autor. Tomado de Wikipedia.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Monomito#/media/Archivo:Herosjourney-es.svg>

Pero no solo en narraciones literarias o audiovisuales se observa la estructura del monomito. Como ya apuntamos al comienzo, también en videojuegos se observa la existencia primaria de esta estructura, según establece, Jacobs al hablar de algunos géneros videolúdicos como las aventuras gráficas (Jacobs, 2007). E incluso existen estudios de la aplicación del monomito sobre los ARG, como el realizado por Palmer y Petroski en 2016:

The ARG story can help to create structure as well as change direction in gameplay. The monomyth, or hero's journey, is a complex narrative pattern that has been established as the primary way in which stories have been structured from mythology to modern-day movies. There are 8, 12, or 17 stages to the hero's journey depending on which interpretation you choose to use. The stages represent a structure that can also be followed for creating an ARG's story (Palmer, Petroski, 2016, p.59)¹¹⁹.

¹¹⁹ Traducción propia: La historia del ARG puede ayudar a crear una estructura, así como a cambiar la dirección del juego. El monomito, o viaje del héroe, es un patrón narrativo complejo que se ha establecido como la forma principal en la que se han estructurado las historias desde la mitología hasta las películas modernas. Hay 8, 12 o 17 etapas en el viaje del héroe según la interpretación que se elija. Las etapas representan una estructura que también se puede seguir para crear la historia de un ARG.

Los autores, apoyándose en el modelo de Vogler, identifican doce etapas observables en los ARG:

- **1. El mundo ordinario.** “At the beginning of the hero’s journey the main character is introduced along with the presence of an underlying conflict” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²⁰.
- **2. La llamada a la aventura.** “The status quo is disrupted and the main character must consider their role in the change or challenge” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²¹.
- **3. La negativa a la llamada.** “The main character questions his established role and has to determine whether to turn away from the challenge” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²².
- **4. Reunión con el mentor.** “The hero encounters a force (a person, skill, or resource) that gives her the ability to face the challenge” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²³.
- **5. El cruce el umbral.** “The main character commits to the adventure and overcoming the challenge” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²⁴.

¹²⁰ Traducción propia: Al comienzo del viaje del héroe, se presenta al personaje principal junto con la presencia de un conflicto subyacente.

¹²¹ Traducción propia: El estatus quo se rompe y el personaje principal debe considerar su papel en el cambio o desafío

¹²² Traducción propia: El personaje principal cuestiona su rol establecido y tiene que decidir si debe alejarse del desafío.

¹²³ Traducción propia: El héroe encuentra una fuerza (una persona, habilidad o recurso) que le da la habilidad de enfrentar el desafío.

¹²⁴ Traducción propia: El personaje principal se compromete con la aventura y la superación del desafío.

- **6. Pruebas, aliados y enemigos.** “After committing to the journey, the hero is tested, supported by allies, and confronted with enemies” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²⁵.
- **7. Acercamiento.** “After minor challenges and tests, the hero and his allies are confronted with a significant challenge that they must prepare for” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²⁶.
- **8. Ordalía o prueba.** “As the story progresses, an ultimate challenge is faced by the hero” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²⁷.
- **9. La recompensa.** “Overcoming the ultimate challenge prepares the hero for success during the rest of the journey, even though success is not assured” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²⁸.
- **10. El camino de regreso.** “The hero is strengthened to overcome the final test and resolve the challenge that began the journey” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹²⁹.
- **11. La resurrección, 12. El regreso con el elixir.** “The hero’s transformation from the experience and her journey home or on to another adventure” (Palmer, Petroski, 2016, p.59) ¹³⁰.

¹²⁵ Traducción propia: Después de comprometerse con el viaje, el héroe es probado, apoyado por aliados y confrontado con enemigos.

¹²⁶ Traducción propia: Después de pequeños desafíos y pruebas, el héroe y sus aliados se enfrentan a un desafío importante para el que deben prepararse.

¹²⁷ Traducción propia: A medida que avanza la historia, el héroe se enfrenta a un desafío definitivo.

¹²⁸ Traducción propia: Superar el desafío final prepara al héroe para el éxito durante el resto del viaje, aunque el éxito no está asegurado.

¹²⁹ Traducción propia: El héroe se fortalece para superar la prueba final y resolver el desafío que inició el camino.

¹³⁰ Traducción propia: La transformación del héroe desde la experiencia y su viaje a casa o hacia otra aventura.

Hemos de puntualizar que, aunque útil por el hecho de conectar la estructura del monomito con el género ARG, observamos en el trabajo de Palmer y Petroski una traslación quizás demasiado literal entre ellos, un encaje que parece no haber tenido en cuenta las singularidades del ARG ni, por supuesto, sus subtipos. Podría así entenderse que el ARG es asimilable a la estructura de Campbell/Vogler por el simple hecho de ser un tipo de narrativa o, al menos, presentar ingredientes narrativos importantes, lo que nos plantea serias dudas. Encontramos, sin embargo, mayor diligencia cuando unas líneas más tarde los autores se aproximan a la narrativa ARG desde un esquema más amplio como es la estructura de tres actos y lo aplican a un título en particular que consideran relevante, el ARG, *I Love Trees* (Center for Advanced Entertainment & Learning Technologies de la Universidad de Harrisburg, 2011):

Your ARG story doesn't need to be the next major motion picture blockbuster or great American novel. A well-crafted story can also be considered, more simply, as having a beginning, a middle, and an end, also referred to as the Three Act Structure. (...) The I Love Trees ARG for the PA Educational Technology Expo & Conference (PETE&C) introduced players to a challenge that was familiar and motivational. And, it was done in a fun and playful way through the Principal Wiggins character (beginning). The main challenge and conflicts were presented through the tree-shaped game board, arbor-related challenges (pests, disease, etc.), Tweets, puzzles, subsequent announcements and appearances from Principal Wiggins, and the public leaderboard (middle). The conclusion was also presented to each player through the completion of the tree-shaped game board, Tweets, a Principal Wiggins announcement, and the leaderboard (end) (Palmer, Petroski, 2016, p.60)¹³¹.

¹³¹ Traducción propia: La historia de su ARG no necesita ser el próximo gran éxito cinematográfico o una gran novela estadounidense. Una historia bien elaborada también se puede considerar, de manera más simple, como que tiene un comienzo, un medio y un final, también conocida como la Estructura de Tres Actos. (...) El ARG de *I Love Trees* para la Exposición y Conferencia de Tecnología Educativa de PA (PETE & C) presentó a los jugadores un desafío que era familiar y motivador. Y se hizo de una manera divertida y lúdica a través del personaje principal Wiggins (comienzo). El desafío principal y los conflictos se presentaron a través del tablero de juego en forma de árbol, desafíos relacionados con el cenador (plagas, enfermedades, etc.), *tweets*, acertijos, anuncios y apariciones posteriores del director Wiggins y la tabla de clasificación pública (en el medio). La conclusión también se presentó a cada jugador mediante la finalización del tablero de juego en forma de árbol, *tweets*, un anuncio del director Wiggins y la tabla de clasificación (final).

Si el viaje del héroe subyace a las narraciones, parece lógico considerar su operativa en tanto consideremos a los ARG dispositivos narrativos. Igual que ocurre con los videojuegos, quizás lo determinante será conocer hasta qué punto opera entonces la narrativa, qué importancia tiene en cada caso y cómo de compleja se presenta.

4.4.4.1.3.3 Estructuras lineales, en árbol, en collar de perlas y otras

La tercera pata en la que apoyarnos en este estudio de las estructuras y los esquemas básicos tiene que ver con la linealidad y la secuencialidad, con cómo se suceden los acontecimientos narrativos y cómo de condicionados están por el elemento lúdico. La estructura más común tanto en videojuegos como en ARG es la clásica estructura lineal, la estructura narrativa por antonomasia. Como es patente, la estructura lineal no tiene por qué ser una estructura cronológica (tan solo observar las recurrentes analepsis, prolepsis, elipsis y demás tropos propios del cine, la literatura, los videojuegos etc.). Cuando hablamos de linealidad nos referimos a una secuencialidad experimentada de forma idéntica independientemente de quien la experimente, “Detrás del minuto uno va siempre el mismo minuto dos, da igual si lo veo o lo juego yo o alguien que está en la otra parte del mundo” (Luis Felipe Blasco Viches, comunicación personal, 17 de febrero de 2021). Teniendo en cuenta su omnipresencia podrá imaginarse todo lo escrito al respecto; nosotros nos quedamos con las posibilidades de control sobre el proyecto que una estructura lineal aporta al equipo desarrollador de un videojuego, así como ocurre para un equipo de *puppetmasters*, dentro de un ARG y siempre con muchos matices. El factor de improvisación, la abundante cantidad de narrativa emergente y la propia naturaleza constructiva de las interacciones titiritero-jugador hacen que la linealidad en un ARG sea tan *sui generis* como para que el minuto dos jugado en un ARG pueda llegar a ser sustancialmente distinto depende de quién lo proponga o quién lo juegue, obligando al equipo de diseño a constreñir las opciones en pro del correcto avance de la trama. Aun así, la estructura lineal en ARG parece ser la más apropiada para garantizar el equilibrio entre una buena historia y un buen desarrollo lúdico. Existe una variante interesante a la estructura lineal denominada estructura en fuelle. Básicamente, la estructura en fuelle sería una estructura lineal en la que de vez en cuando el jugador decide el orden en que se desarrollan los distintos acontecimientos. Observable en videojuegos narrativos como las aventuras gráficas o en menor medida en los *walking simulators*, la estructura en fuelle

es muy usada y muy fácil de identificar en Juegos de Realidad Alternativa donde, por ejemplo, sea necesario cumplir un objetivo (pongamos encontrar una clave o *password*) y para ello haya que resolver una serie de acertijos (cada jugador elige el orden de los acertijos que va a resolver). Un complemento a la estructura lineal o en fuente podría ser la estructura en mosaico, donde parte de la información sobre el mundo y los personajes aparece en forma de retazos o fragmentos diseminados. En los ARG esta técnica es muy empleada para exponer partes sustanciales de la trama o bien para completar y enriquecer el *gameworld*.

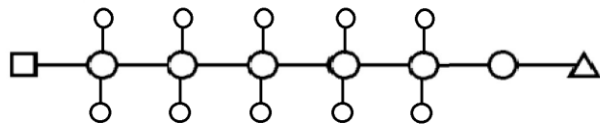
Figura 58

Estructuras lineales y variantes

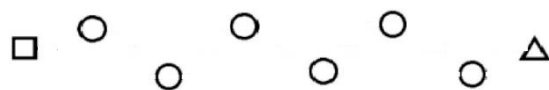
Lineal:



Fuelle:



Mosaico:



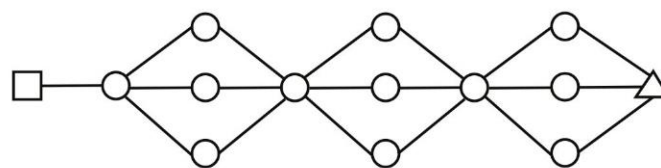
Nota. Estructura lineal, en fuente y mosaico. Tomada la primera de “Tipos de narrativa en los videojuegos” (para. 4) por Rosales, 2020, <https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/>

La segunda estructura que nos parece relevante mencionar conectando videojuegos y ARG es la estructura en collar de perlas, en embudo o *funneling*¹³² (Rosales, 2020). En esta estructura la narrativa se presenta ramificada en diferentes opciones en las que cada tanto hay una confluencia, es decir, en una sucesión de divergencias-convergencias, todas las ramas terminan en un mismo punto, el conocido como cuello de botella. Esta estructura da al jugador libertad para explorar y sensación de agencia sobre las decisiones que toma, aunque también preserva el control sobre la narración por parte de los diseñadores: da igual qué camino se tome, siempre se termina en el mismo lugar. Hay una variación llamada estructura de caminos críticos, consistente en un único camino donde el jugador puede encontrar ramificaciones en forma de misiones secundarias (que por necesidad habrán de ser simples y bien delimitadas). En el mundo de los videojuegos, la estructura en collar de perlas y su variante de caminos críticos son muy utilizadas. En el mundo ARG, monopolizado por las estructuras lineales, quizás sea más pertinente hablar de posibilidades de estructuras en collar de perlas que de caminos críticos, teniendo en cuenta la inexistencia de misiones secundarias *per se* y la necesidad de esquemas sencillos para facilitarle el camino al jugador.

Figura 59

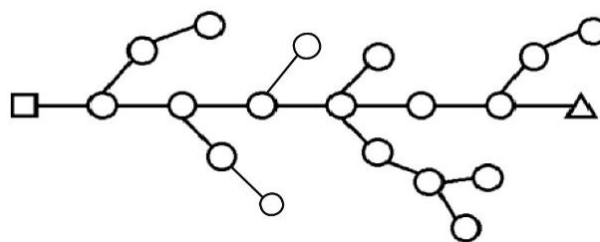
Estructuras en collar de perlas y de caminos críticos

Funneling:



¹³² Hay ciertas disensiones en los autores consultados. Para Blasco Vilches la estructura de collar de perlas correspondería a la estructura en embudo o *funneling*, mientras que Rosales defiende que la estructura de collar de perlas sería una estructura lineal salpicada de vez en cuando con cinemáticas donde el jugador puede interactuar y tomar ciertas decisiones.

Caminos críticos:



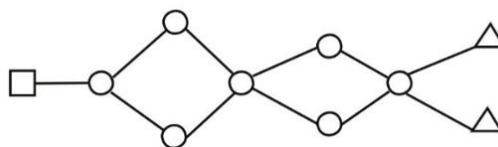
Nota. Estructura en collar de perlas o funneling y estructura de caminos críticos. Tomado de “Tipos de narrativa en los videojuegos” (para. 12, 14) por Rosales, 2020, <https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/>

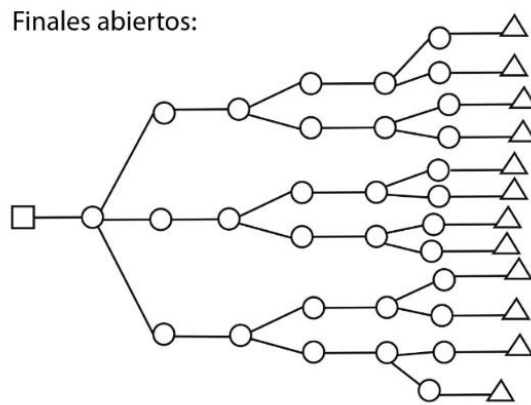
Un tercer tipo de estructura del que podríamos hablar es de la estructura en árbol, ramificada o de *branching*. Esta estructura donde el tronco es el argumento y las ramificaciones son las variaciones sobre el argumento, implica cambios en la experiencia a partir de la toma de decisiones y en definitiva una vivencia parcial de la narrativa general. Es esta una estructura compleja, cara en su desarrollo y propia, o bien de videojuegos muy pequeños o bien como estructura interna de misiones secundarias. Dentro de las estructuras ramificadas encontraríamos las binarias o dicotómicas, caracterizadas por la decisión tipo si/no o A/B, y los finales abiertos, una gama de conclusiones narrativas condicionadas por decisiones realizadas los jugadores durante el juego. En los ARG encontramos dificultades para la implementación de este tipo de estructuras precisamente por su elevado coste y por su carácter de disfrute parcial, aunque no tendría sentido descartarse de cara a producciones pequeñas, a híbridos o a ARG que pongan un peso relevante en el final y una gran agencia del jugador sobre la trama.

Figura 60

Estructuras ramificadas y variantes

Limitada o binaria:





Nota. Estructura en árbol binaria y estructura con finales abiertos. Tomada de “Tipos de narrativa en los videojuegos” (para. 9, 11) por Rosales, 2020, <https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/>

4.4.4.1.4 Argumento, Personajes, Conflicto, Motivaciones

Finalmente, nos gustaría apuntar cómo la vinculación entre ARG y videojuegos llega hasta el último de los ingredientes narrativos esenciales, atravesando los ítems clásicos de análisis y mostrando una interrelación que aun con sus divergencias, casi parece de vasos comunicantes. A continuación, haremos un repaso por los mencionados ítems.

4.4.4.1.4.1 El argumento

El argumento en videojuegos se caracteriza por implicar acción física. Incluso cuando se emplea un estilo intimista, se narra con un sentido poético o se abraza el preciosismo en la estética, en cualquier caso y motivado por el funcionamiento del propio dispositivo, la narración videolúdica es movimiento ¹³³. Todas las singularidades que quieran ser introducidas en términos narrativos han de ser mostradas ¹³⁴ y preferiblemente ejecutadas por el avatar; al fin y al cabo, es así como el jugador experimenta de forma más directa, a través de la manipulación y la interactividad. Por otro lado, el argumento en videojuegos ha de ser divisible en fases o bloques, episódico, adaptado al juego en sesiones (que es

¹³³ El mismo sentido práctico que se encuentra en la escritura de guion audiovisual, alejada por necesidad de las elucubraciones, los pensamientos intimistas y todo aquello que no puede mostrarse visualmente. Aun con gran controversia al respecto, en términos generales esa falta de literatura es la que niega al guion su estatus de género literario.

¹³⁴ A través de los elementos de guion.

como se juegan los videojuegos) y con una duración variable pero normalmente abundante en horas ¹³⁵ (Luis Felipe Blasco Viches, comunicación personal, 17 de febrero de 2021). Esta característica tiene su impacto en la construcción narrativa del juego; cada bloque o fase ha de ser construido para que coincida con el tiempo de juego del jugador en cada sesión (a nadie le gusta abandonar la sesión sin haber terminado la fase) lo que a su vez transforma cada fase en una suerte de miniacto o episodio ¹³⁶. En tercer lugar y conectado con esto último, diremos que la trama de un videojuego debe ser sencilla, precisamente para evitar que el jugador se pierda durante la experiencia. Esto no impide que pueda alcanzar cotas de profundidad y volumen narrativo muy serios, pero sí ha de tenerse en cuenta que las complejidades innecesarias pueden hacer perder el hilo al jugador con gran facilidad. Una de las técnicas que más se utilizan para evitar esta divergencia es la introducción de giros autoconclusivos a través de personajes que aparecen y desaparecen o de subtramas que se extinguen con cada fase.

En ARG encontramos correspondencias en todos los sentidos. Por un lado, el argumento es expuesto a través de múltiples medios, pero siempre con una propensión a la acción y a la interactividad por parte del jugador. Es cierto que no existe avatar explícito, que como ya vimos el jugador ni maneja a ningún personaje dibujado o modelado en 2D o 3D, ni tan siquiera a un avatar en carne y hueso caracterizado, pero, aparte de esto sí que existe esa condición mostrativa y requirente de la acción y el movimiento del receptor. En el otro sentido es clave la fragmentación episódica del ARG, una experiencia extendida en el tiempo y con una duración variable pero siempre notable. Si bien no existen convenciones de duración media tan establecidas como en los videojuegos, sí es cierto que la gran mayoría de ARG se extienden semanas o incluso meses, necesitando de la fidelidad del jugador y por tanto sirviéndose de mecanismos narrativos usados a tal efecto. Finalmente, en ARG observamos la existencia de tramas sencillas, fáciles de seguir y, sobre todo, fáciles de adaptar a la rutina del jugador en su mundo real. Esto hace que muchas veces se parta de alguna noticia real o se apoye la ficción creada con documentos

¹³⁵ Aunque dependiente de muchos factores y siempre en términos relativos se habla de entre cinco y cuarenta horas de juego de media. Los *walking simulators* están en cinco horas, las aventuras gráficas en ocho, los triple A (juegos de mucho presupuesto) en torno a veinte y los RPG o juegos de rol en torno a cuarenta.

¹³⁶ O de capítulo de una serie. De hecho, para Blasco Vilches, los videojuegos tienen estructuras asimilables a las series de ficción.

o páginas webs reales (del tipo Wikipedia) para aumentar la verosimilitud y la sensación de transinmersión.

4.4.4.1.4.2 Los personajes

En términos generales los personajes en ambos mundos han de ser poco numerosos, bien definidos y relevantes en cuanto a su grado de significación, es decir, cuantos menos personajes y más profundidad haya en ellos, mejor para la experiencia. Aquí podríamos utilizar una clásica distinción de personajes en dos tipos: los personajes principales y los personajes secundarios.

- **Personajes principales.** Aquí hablaríamos esencialmente de personajes protagonistas y de personajes antagonistas. A su manera, tanto en videojuegos como en ARG, la definición del personaje protagonista ha de responder a un carácter con el que poder identificarse, así como el antagonista, un personaje adversario que nos contradice. La diferencia obvia es que en ARG el protagonista es el propio jugador ¹³⁷, lo que no impide la necesidad de establecer correctamente las motivaciones, el conflicto y el rol que este tendrá en la historia para su correcta definición (el jugador se interpreta a sí mismo en una situación particularmente emocionante). El antagonista igualmente sufre una singularidad en el caso del ARG, pues en muchos casos es interpretado por el propio titiritero que, este sí, maneja a un avatar adversario escondido tras la cortina.
- **Personajes secundarios.** Los personajes secundarios en videojuegos suelen ser personajes no jugadores ¹³⁸ (PNJ) que tienen un papel significativo respecto al protagonista, al antagonista o al propio mundo de juego. Sin embargo, en ARG los personajes secundarios son en muchos casos interpretados por los propios titiriteros (sus *alter egos* elegidos para la ocasión), o por otros ayudantes que sea como fuere, juegan la historia. Aunque esto sucede con frecuencia, los

¹³⁷ Aunque no tiene por qué ser el protagonista en la narración. Podríamos decir que el jugador es el protagonista del juego sin necesidad de ser el protagonista de la historia.

¹³⁸ Aunque hay numerosos casos en los que el jugador toma el control de dichos personajes secundarios, planteándonos la cuestión de hasta qué punto esos personajes continúan siendo secundarios o se convierten en protagonistas.

secundarios también pueden aparecer en forma de *chatbot*, de contestador automático, o de cualquier otra forma automatizada.

Palmer y Petroski realizan una interesante clasificación de caracteres en cuanto a la construcción de personajes en ARG (2016), siempre teniendo en cuenta la inexistencia de avatar del protagonista:

There are very rarely “player characters” in an ARG; players “play” as themselves as opposed to taking on the role of an established protagonist. There may be an opportunity for players to represent themselves with an avatar or a unique screen name, but in most ARGs the players don’t play a character role in the story or the gameplay (Palmer, Petroski, 2016, p.62) ¹³⁹.

Los autores hablan de cuatro caracteres fundamentales que nosotros podríamos identificar con personajes protagonistas y personajes secundarios en función de su participación y relevancia. El primero de ellos es el protagonista o carácter héroe:

The hero character is the player character in most games. An avatar represents the player character as a hero who plays to overcome a problem and transform himself, herself, or itself and the world in which the hero lives. In an ARG the hero can be a non-player character and the ARG player can be a director, supporter, or observer of the hero’s journey. Or, the ARG player may undertake the activities of the hero, but not as a specific character. Remember, players in an ARG usually play as themselves (Palmer, Petroski, 2016, p.62) ¹⁴⁰.

El segundo, el antagonista o carácter sombra:

¹³⁹ Traducción propia: Muy raramente hay "personajes de jugador" en un ARG; los jugadores "juegan" como ellos mismos en lugar de asumir el papel de un protagonista establecido. Puede haber una oportunidad para que los jugadores se representen a sí mismos con un avatar o un nombre de pantalla único, pero en la mayoría de los ARG los jugadores no juegan un papel de personaje en la historia o el juego.

¹⁴⁰ Traducción propia: El personaje héroe es el personaje del jugador en la mayoría de los juegos. Un avatar representa al personaje del jugador como un héroe que juega para superar un problema y transformarse a sí mismo y al mundo en el que vive el héroe. En un ARG, el héroe puede ser un personaje no jugador y el jugador ARG puede ser un director, un partidario u observador del viaje del héroe. O el jugador ARG puede realizar las actividades del héroe, pero no como un personaje específico. Recuerde, los jugadores en un ARG suelen jugar como ellos mismos.

The shadow character represents the hero's opposite: an adversary who is assumed as responsible for the hero's problems. The revealing of the shadow in the story can be a twist, revealed as the dark side of the hero, a former friend of the hero, or just someone or something in the story that's an unexpected shadow. A shadow character might be used to introduce the rabbit hole, distract ARG players, reinforce the storyline, or adjust the storyline and gameplay (Palmer, Petroski, 2016, pp. 62,63) ¹⁴¹.

El tercero, el ayudante o carácter mentor:

The mentor character often guides the ARG player toward some action, prepares the player for the journey, and guides the player throughout gameplay. The mentor may be someone who has taken the same journey as the player is undertaking and provides wisdom based on her previous success or failure (Palmer, Petroski, 2016, p.63) ¹⁴².

Varios secundarios más, los aliados y los guardianes:

Ally characters help the ARG player progress throughout the game. Allies may also help the player get past obstacles that are too difficult to overcome by himself. (...) Guardian characters present an obstacle to the ARG player in her journey until she has proven her worth. A guardian character might require a feat of strength, intelligence, or compassion before providing the information or path that the player needs to continue (Palmer, Petroski, 2016, p.64) ¹⁴³.

¹⁴¹ Traducción propia: El personaje de la sombra representa el opuesto del héroe: un adversario que se asume como responsable de los problemas del héroe. La revelación de la sombra en la historia puede ser un giro, revelado como el lado oscuro del héroe, un antiguo amigo del héroe o simplemente alguien o algo en la historia que es una sombra inesperada. Se puede usar un personaje de sombra para presentar la madriguera del conejo, distraer a los jugadores de ARG, reforzar la trama o ajustar la trama y la jugabilidad.

¹⁴² Traducción propia: El personaje mentor a menudo guía al jugador ARG hacia alguna acción, prepara al jugador para el viaje y guía al jugador a lo largo del juego. El mentor puede ser alguien que ha realizado el mismo viaje que el jugador y proporciona sabiduría basada en su éxito o fracaso anterior.

¹⁴³ Traducción propia: Los personajes aliados ayudan al jugador ARG a progresar a lo largo del juego. Los aliados también pueden ayudar al jugador a superar obstáculos que son demasiado difíciles de superar por sí mismo. (...) Los personajes guardianes representan un obstáculo para el jugador de ARG en su viaje hasta que demuestre su valía. Un personaje guardián puede requerir una hazaña de fuerza, inteligencia o compasión antes de proporcionar la información o el camino que el jugador necesita para continuar.

Finalmente, los tramposos y los heraldos:

Trickster characters cause chaos through their pranks and foolishness. Tricksters mainly play neutral roles in the story and may just be used as a form of comic relief or to provide a transition in the story from one stage to another. A trickster character can be used to introduce the rabbit hole, distract players, or adjust the storyline and gameplay in the ARG. Herald characters bring a message to the player that generates action, emotional change, or movement in a new direction. A herald character can be used to introduce the rabbit hole, establish the objective, guide players, reinforce the storyline, or adjust the storyline and gameplay in the ARG (Palmer, Petroski, 2016, p.64)¹⁴⁴.

4.4.4.1.4.3 Conflicto y motivaciones

Por último, mencionar la existencia de forma simétrica de conflicto y motivaciones en videojuegos y en ARG. Tanto en uno como en otro, la necesaria sencillez argumental ha de ser disparada por un conflicto nítido, de fácil comprensión y seguimiento, aunque sin olvidar su deseable profundidad y capacidad de producir interés. La virtuosa suma de las motivaciones, de un *experimento esto porque es divertido* y un *experimento esto porque de alguna forma me conmueve* cobra especial relevancia y sentido en los ARG, donde el protagonista no es un avatar con motivaciones autónomas a las que hay que acoplarse, sino el propio jugador, que ha de encontrar su propia motivación para enfrentar el conflicto y desentrañarlo hasta el final.

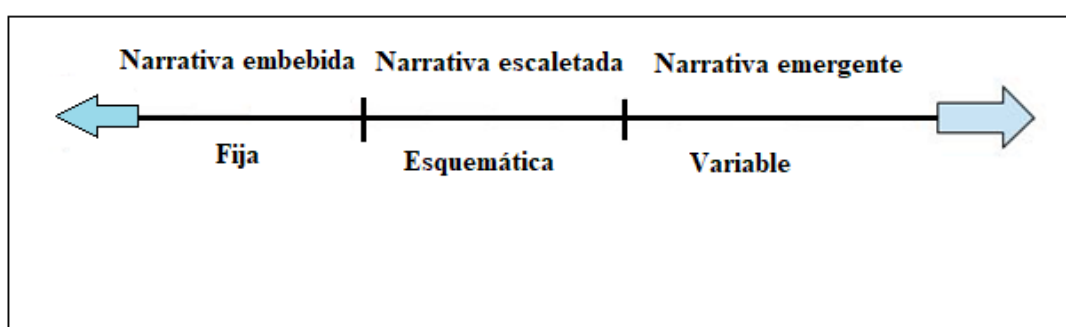
¹⁴⁴ Traducción propia: Los personajes tramposos causan el caos a través de sus bromas y tonterías. Los tramposos juegan principalmente papeles neutrales en la historia y pueden usarse simplemente como una forma de alivio cómico o para proporcionar una transición en la historia de una etapa a otra. Se puede usar un personaje tramposo para introducir la madriguera del conejo, distraer a los jugadores o ajustar la trama y el juego en el ARG. Los personajes heraldos llevan un mensaje al jugador que genera acción, cambio emocional o movimiento en una nueva dirección. Se puede usar un personaje heraldo para introducir la madriguera del conejo, establecer el objetivo, guiar a los jugadores, reforzar la trama o ajustar la trama y el juego en el ARG.

4.4.4.1.5 Narrativa escaletada como mutación del vector

La última mutación del vector narrativo/transmedia, concerniente ahora a la primera parte del binomio, tiene que ver con la naturaleza de la narrativa más como una escaleta, como una suerte de guion de secuencias posibles, que como un guion cerrado o como una narrativa puramente emergente. De esta forma planteamos la escala.

Figura 61

Narrativa escaletada



Nota. Escala de posibilidades narrativas en los ARG

De nuevo planteamos que los Juegos de Realidad Alternativa estarían en algún punto de la escala, dependiendo el caso. Los habrá con guiones más cerrados y por tanto con narrativas embebidas más prominentes, otros con tendencia a la narrativa emergente (por lógica aquellos con más interautoria) y la mayoría que creemos que se encuentra de los dominios de la narrativa escaletada, donde lo que hay es un esquema o pauta a partir de la cual se construye la historia. La escala de Sean Stacey (2006) reflejada en la figura 6 de este trabajo, es nuestro principal punto de referencia.

4.4.4.1.6 Conclusiones del vector

La última extremidad de los ARG y quizás la más característica nos vuelve a arrojar un buen número de criterios o ítems de cara a afrontar el planteamiento del nuevo estatuto y la creación de un modelo de análisis. Como ya establecimos en capítulos anteriores, los ARG, aun siendo considerados objetos narrativos y transmedia, lo son de formas más o

menos particulares en función de diferentes cuestiones. En cuanto a su dimensión transmedia, por ejemplo, observamos una tendencia a la fragmentación y a la expansión, pero sin dejar de enfocar el centro del dispositivo, lo que hemos planteado denominar transmedia centrípeto. En cuanto a la forma narrativa nos llamó la atención su esquematismo, cómo las historias son planteadas más como un conjunto de pautas que se concretarán con la acción de los usuarios de la experiencia y que podría dar lugar al concepto de narrativa escaletada. Es ahora turno de disponer todos los criterios y todas las preguntas de cara a articular un nuevo estatuto y un modelo capaz de abordar todas las dimensiones del fenómeno, identificar las diferencias sustanciales y finalmente poner orden en el ecosistema.

**DEFINIENDO LA
EXPERIENCIA DE
REALIDAD
ALTERNATIVA.
DEFENDIENDO EL
ESTATUTO ARP**

5

5.1 Introducción

Tras el análisis de los vectores fundamentales de los Juegos de Realidad Alternativa llegamos a uno de los hitos de esta investigación, la propuesta de una formulación diferente para referirnos a estos: Experiencias de Realidad Alternativa, ARP o *Alternate Reality Plays*. Esta nueva etiqueta nace del análisis de los ingredientes principales que configuran el dispositivo, tanto de su presencia y graduación como, sobre todo en esta primera fase de resultados, de la manera en que dichos componentes son singularizados, transformados y adaptados a su particular paisaje. Hemos comprobado el sustento de una extremidad lúdica que se niega a sí misma jugando al engaño en una especie de meta-acción y poblando el entorno lúdico de realidad, algo a lo que denominamos contragamificación. De igual modo, atendimos a cómo un componente interactivo operaba persiguiendo una suerte de coautoría en tiempo real capaz en su paroxismo de deconstruir las relaciones estructurales básicas de creador/*puppetmaster* vs jugadores y dar lugar a la figura del interautor. El componente inmersivo nos dejó una conversión del mundo real en diégesis, una colonización que no esperaba ningún traje de buzo para sumergirse en sus dominios y a la cual denominamos transinmersión. Finalmente, el componente narrativo se plasmó como corazón del dispositivo, complejo, pero sumamente esquemático, dando lugar a la denominada narrativa escaletada, y el componente transmedia abocado hacia su centro irradiador y denominado transmedia centrípeto. Nuestra primera proposición quedaba verificada, los cinco ingredientes básicos estaban en la receta y sufrían serias mutaciones, aunque eso sí, en diferente grado, proporción y temperatura. Ahora, y a través del análisis de un *cómo* transgresor, comenzamos a justificar nuestro nuevo concepto, la Experiencia de Realidad Alternativa o *Alternate Reality Play* como primer estadio hacia su concepción plural, comprobando que, en efecto, las mutaciones presentadas en cada uno de sus ingredientes básicos y su diferente presencia permitirían la transformación del dispositivo.

5.2 Explicación del sintagma

A continuación, nos dispondremos a explicar cómo hemos planteado el nuevo sintagma partiendo de su conceptualización en el idioma materno del género, el inglés, allí donde encuentra su mejor explicación:

Los Juegos de Realidad Alternativa, apoyados en una serie de extremidades fundamentales y transgresores con las mismas, empiezan por quebrantarse a sí mismos como juegos hasta el punto de resignificar la palabra; el juego no es aquí estrictamente lo que aparece en su definición, sino que más bien se entiende como el acto de jugar y jugar como sinónimo de experimentar. En inglés creemos que existe una palabra mejor que *game* para referirnos a todos los ángulos de la fenomenología en cuestión, la palabra *play*¹⁴⁵, entendida como sustantivo, en español juego y a la vez sinónimo de representación, dramatización, etc. Así, los jugadores de *Alternate Reality Plays*, serían intérpretes de una representación colectiva y pactada, en la cual creemos se entienden mejor tanto la negación primigenia de juego, de igual forma que un intérprete de teatro niega de facto la ficción cuando la interpreta y a la vez es muy consciente de su existencia, como el resto de peculiares formas en que se manifiestan la interactividad, la inmersión, la narrativa o lo transmedia. A su vez, encontramos en español una traducción equiparable, con una palabra mucho más generosa en su significado, *experiencia*, y una fórmula que de igual manera expresa y representa el nuevo escenario de análisis. Tanto la proposición del *play* en vez del *game* como la preferencia del sustantivo *experiencia* en vez del de *juego* darían lugar a una dialéctica desarrollada de siguiente manera:

- Si el Juego de Realidad Alternativa o ARG se considera un juego entendido de forma normativa¹⁴⁶, la Experiencia de Realidad Alternativa o ARP sería una mezcla indeterminada entre juego entendido de forma normativa y su mutación, la contragamificación.
- Si el Juego de Realidad Alternativa o ARG se considera un dispositivo interactivo entendido de forma normativa, la Experiencia de Realidad Alternativa o ARP es una mezcla indeterminada entre un dispositivo interactivo entendido de forma normativa y su mutación, la interautoría.

¹⁴⁵ La palabra *play* tiene un problema en plural, pues básicamente es incorrecta gramaticalmente en inglés. No existen los *plays* así como sí existen los *games*. Por este motivo, explicamos que nuestra propuesta parte de una licencia que consideramos muy importante para explicar nuestra teoría y que, eso sí, de alguna forma españoliza la palabra.

¹⁴⁶ Entendiendo lo normativo por lo más comúnmente definido por los autores de referencia.

- Si el Juego de Realidad Alternativa o ARG se considera un dispositivo inmersivo entendido de forma normativa, la Experiencia de Realidad Alternativa o ARP es una mezcla indeterminada entre un dispositivo inmersivo entendido de forma normativa y su mutación, la transinmersión.
- Si el Juego de Realidad Alternativa o ARG se considera un dispositivo transmedia entendido de forma normativa, la Experiencia de Realidad Alternativa o ARP es una mezcla indeterminada entre un dispositivo transmedia entendido de forma normativa y su mutación, el transmedia centrípeto.
- Si el Juego de Realidad Alternativa o ARG se considera una narrativa entendida de forma normativa, la Experiencia de Realidad Alternativa o ARP es una mezcla indeterminada entre narrativa entendida de forma normativa y su mutación, la narrativa escaletada.

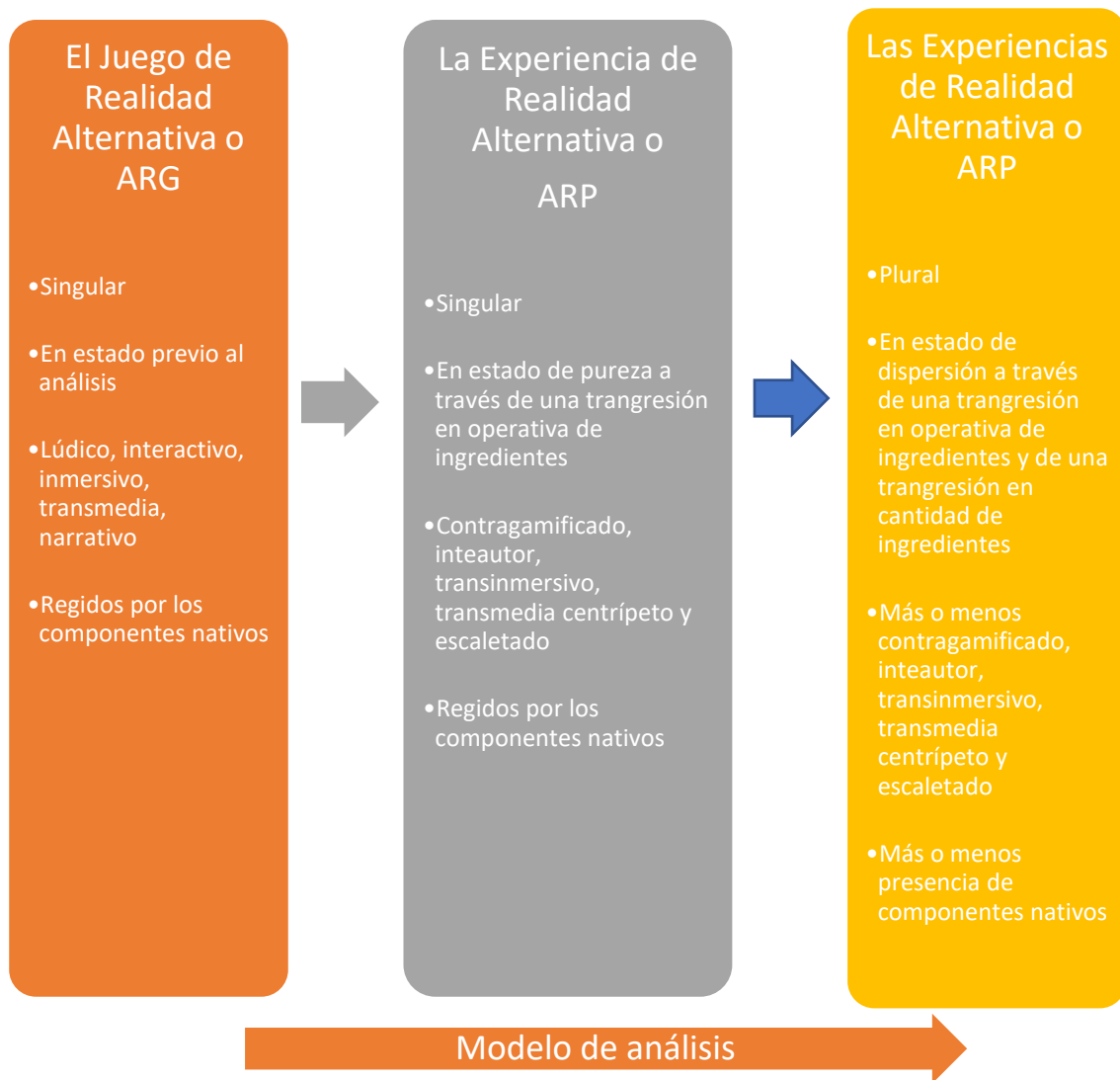
Además, observamos que dichas transgresiones convertidas en mutaciones serían producto de la acción de los jugadores (o *players*, siguiendo la lógica planteada) y es a través de su puesta en escena como en definitiva se corporizan y cobran sentido. Sobre los hombros de aquellos que participan en la mascarada recae el catálogo de trances: son los *players* los que *hacen como* que no es un juego, los que *hacen como* que coescriben o que eligen entre un sinfín de posibilidades, probablemente a sabiendas a la vez de las limitaciones profundas que existen a tal respecto. Son los mismos jugadores los que participan en la transinmersión y de nuevo *hacen como* que se creen que, por ejemplo, son parte de una conspiración revelada a través de *Whatsapp*, y por mucho que la narrativa exista como escaleta de secuencias previa, no se corporiza hasta su experimentación por parte de esos jugadores devenidos en lo que podríamos considerar jugadores/personajes, sin necesidad de avatar, pero sí de *alter ego* cristizador de una clara autoficción. Todo lo dicho nos lleva a considerar la nueva denominación y plantear que el dispositivo del que estamos hablando es más entendible como dramatización colectiva, como simulación bajo una serie de reglas y parámetros que como un juego en sentido clásico.

A partir de esta reflexión hemos de puntualizar una cuestión sobre el término que nos parece relevante de cara a la posible discusión. Desde un principio hemos planteado las Experiencias de Realidad Alternativa como evolución de los Juegos de Realidad

Alternativa, pero dicha evolución no es en términos cronológicos (aunque lógicamente afecte su discurso en el tiempo), pues no consideramos ningún hito en la errática historia de aquellos que dé lugar al nuevo estatuto (ni tan siquiera la definición disruptiva de McGonigal en 2011). La cuestión es considerar el nuevo estatuto como una evolución conceptual, como una nueva perspectiva que trata el fenómeno de forma más amplia y actualizada. Básicamente, para nosotros las Experiencias de Realidad Alternativa o ARP representarían un grupo matriz, amplio y generoso, donde habitan todos los ARG con sus dispares definiciones junto a cualquiera de sus posibles híbridos. Dentro de la nueva etiqueta matriz habría lugar para todos, desde lo que el más purista denominaría ARG a la fórmula más adulterada, desde un transinmersivo ARG de Szulborski a un serio ARG de McGonigal, desde un canónico ARG de 2002 a un mutado e hibridado ARG de 2020. Esta fórmula, por tanto, unificaría criterios y plantaría las bases para posteriores fases de la investigación o, directamente para posteriores investigaciones. Lo que planteamos es eso, un nuevo marco de acción capaz de llegar a los confines del género y adaptarse a sus antojadizos contornos, transformando el unívoco y a la vez divergente ARG en un sólido ecosistema de ARP. En este sentido podríamos hablar de las Experiencias de Realidad Alternativa como el tercer estadio de una transformación, iniciada en el ARG como dispositivo previo al análisis, con sus disparidades y, eso sí, con unos ingredientes comunes (lo que analizamos a lo largo del capítulo anterior) y unos componentes nativos (*puppetmaster*, *rabbitholes*, *cortina*). La Experiencia de Realidad Alternativa o ARP en singular sería el segundo estadio, fruto del análisis de transgresiones sobre los ingredientes fundamentales (contragamificación, interautor, transinmersión, transmedia centrípeta y narrativa escaletada) pero sin pesaje alguno de ellos. Y finalmente las Experiencias de Realidad Alternativa o ARP en plural serían la consecuencia del análisis del pesaje de los mismos en el caso particular, tendiendo más o menos hacia uno u otro lado de la escala de posibilidades, y con mayor o menor alineación con los componentes nativos.

Figura 62

Evolución del Juego de Realidad Alternativa a las Experiencias de Realidad Alternativa



Nota. Del ARG a los ARP, diferencias fundamentales.

5.3 Definición

A partir de todo lo anterior podríamos amalgamar las ideas principales que hemos obtenido en camino a una definición integradora del fenómeno.

- El estatuto ARP surge de una evolución en la perspectiva de estudio sobre los ARG, mucho más amplia y actualizada.
- El concepto Experiencias de Realidad Alternativa incluye al concepto Juego de Realidad Alternativa, mostrándose el primero como matriz y paraguas de las diferentes manifestaciones del segundo.

- Partiendo de las anteriores proposiciones podríamos decir que, en la práctica de un género siempre cambiante, cualquier dispositivo que siguiera una lógica ARG en su planteamiento, que fuera ARG en algún sentido, sería un tipo de Experiencia de Realidad Alternativa, algo que abre las puertas de entrada a cualquiera de las posibles hibridaciones y que encaja, creemos, bien con el signo de nuestros tiempos donde el fenómeno ha mutado hacia cotas imprevisibles.

Esto nos lleva a proponer una definición actualizada que funcione a modo de acuerdo de mínimos, capaz de incluir las características fundamentales compartidas en todos los ARP de una u otra forma.

Una Experiencia de Realidad Alternativa o ARP es un tipo de dispositivo caracterizado por una cuota narrativa relevante que se despliega normalmente de forma fragmentada y siguiendo una lógica transmedia, que asume la realidad como componente del juego, emergiendo en ella hasta el punto de convertirla en espacio-tiempo diegético previo pacto de ficción con los jugadores, y busca en última instancia un efecto transformador sobre estos, ya sea otorgándoles una ilusión demiúrgica de protagonismo narrativo, retándoles a superar desafíos lúdicos que requieran de un esfuerzo cooperativo para su superación o estimulando la aplicación crítica de las mecánicas aprendidas en el juego en entornos y situaciones reales como formas creativas de mejorar sus vidas.

Esta nueva síntesis es el paso previo para acometer el estudio casuístico, en camino a completar la transformación. Si hasta ahora nos hemos ocupado del cómo, en el siguiente capítulo nos ocuparemos del cuánto para conocer la multiplicidad de formas que presentan los definidos ARP.

Como es lógico, a partir de este punto comenzaremos a denominar ARP al genérico ARG, algo que implementamos por coherencia formal y por seguir la lógica del proceso de investigación.

MODELO DE ANÁLISIS

6

6.1 Introducción

Una vez llegados a este punto en la investigación nos disponemos a articular la que consideramos mejor herramienta para proceder con la transformación de cada caso particular, un modelo de análisis que pretendemos servir bien diseccionado, con cada uno de sus procesos y sus objetivos visibles y claros. Como ya anunciamos con anterioridad, dicho modelo, que parte de la detección de características comunes y la aproximación a estas desde diferentes vectores, busca la singularidad de cada Experiencia de Realidad Alternativa, su consideración como caso particular y su correspondiente descripción. A su vez, en una perspectiva de lógica ida y vuelta, buscamos la creación de una red de conceptos y el análisis de sus pulsos eléctricos, su intensidad y sus alcances: conocer cada ARP para conocer el ecosistema.

El modelo de análisis propuesto es, además, una apuesta bidireccional, dirigido hacia atrás y hacia adelante en el tiempo. En esta formulación *ex novo* pretendemos el análisis pretérito, el escrutinio de rasgos determinantes en experiencias pasadas, esos mismos que nos cuentan en detalle no solo el cómo sino también el porqué. Pero, además, y conscientes del potencial de aquello que no solo explica su forma superficial, sino que también relata sus implicaciones y sus más íntimos propósitos, buscamos que lo aprendido sirva de ayuda a los nuevos creadores y que estos puedan utilizar el modelo como una herramienta predictiva o al menos anticipatoria a posibles derivadas.

Para conseguir nuestros objetivos, optamos por el planteamiento de un análisis en varias fases, un sistema que distribuye el abordaje de diferentes dimensiones y se centra en cada una de ellas con la suficiente profundidad cada vez. Estas fases serían un total de tres y se plantearían esquemáticamente de la siguiente forma:

Figura 63

Esquema de análisis en tres niveles



Nota. Esquema del modelo de análisis en tres fases, derivando en un estatus de ARP con el etiquetado propuesto en cada fase.

La primera fase, la que denominamos *de análisis macro*, se centra en aspectos genéricos de los ARP y nos aportaría la información básica fundamental del caso que estemos estudiando. A través de una investigación sobre objetivos, *target*, eventualidad del proyecto, viabilidad económica, estado del ARP y país de origen del ARP, obtenemos una foto fija de las características más prominentes del caso en estudio.

La segunda fase, denominada *de análisis de conceptos nativos*, nos proporciona información sobre la afinidad del caso con los llamados conceptos nativos, *puppetmaster*, *rabbithole*, TINAG y la cortina. En directa vinculación con el *gameplay*, esta fase nos otorga información relevante sobre si la Experiencia en particular responde o no a formas nativas de su paisaje (al menos en teoría) y hasta qué punto lo hace, en un proceso de pesaje y consecuente interpretación de los resultados.

Finalmente, la tercera fase sería la *de análisis de vectores* de aproximación sobre el caso en concreto. De nuevo volvemos a pesar cada uno de los ingredientes para conocer hasta

qué punto el caso en estudio los muestra en su composición. Una vez hecho esto, interpretamos los resultados obtenidos y lo denominamos más o menos transgresor.

Tras aplicar el modelo, el Juego de Realidad Alternativa previo análisis se convertirá en un tipo de Experiencia de Realidad Alternativa particular y contará por una serie de etiquetas generales, un peso de sus componentes canónicos y un peso de sus vectores, lo que posteriormente se traducirá en la ubicación de los mismos en sus respectivas escalas para averiguar cómo de transgresores o no se muestran. Cabe puntualizar que no hemos diseñado el modelo para ser aplicado estrictamente en un orden; dado que de cada fase vamos a extraer un tipo de información, la aplicación puede ser ordenada como el investigador prefiera, siempre teniendo en cuenta que las preguntas y los conceptos tienen vocación de cruzarse y retroalimentarse. A partir de aquí utilizaremos la etiqueta ARP para referirnos al fenómeno, ya renombrado y ahora clasificado.

6.2 FASE 1: Análisis Macro

La primera fase de análisis pretende arrojar información genérica, aunque suficientemente profunda, abordando una serie de ítems fundamentales en el universo ARP. Estos ítems son:

- El objetivo del ARP.
- Los aspectos económicos.
- La eventualidad del ARP.
- El *target*.
- El estado actual del ARP.
- El país de origen y la fecha del ARP.

Para el análisis de cada criterio o ítem vamos a proceder de la misma forma: el abordaje de diferentes variables y la elaboración de un cuestionario que llegue a todos los ángulos posibles del fenómeno y la consecuente interpretación de los datos obtenidos. Cada variable/pregunta que vayamos formulando será debidamente explicada, así como cada respuesta reseñable.

6.2.1 El objetivo

El primer ítem que vamos a tener en cuenta en esta primera fase del modelo de análisis es el *objetivo paralúdico* o propósito que tienen los desarrolladores y creadores del ARP con su puesta en marcha. Este es un criterio básico y tremendamente elocuente a la hora de proceder con una posterior taxonomía, revelándose como casi definitivo en acercamientos realizados por autores en el pasado. Nosotros desplegamos dos variables para el análisis del ítem.

6.2.1.1 Variables

La primera variable es el objetivo principal del ARP, con una amplia casuística de respuestas: el juego como objetivo último, es decir, una motivación intrínseca y autotélica, la promoción o publicidad de otro producto canon, la expansión narrativa de un universo ficcional como parte de una estrategia transmedia, el intercambio comercial y la venta del producto, la sensibilización sobre un problema y el desarrollo de un pensamiento crítico, la capacitación de alguna habilidad o finalmente la motivación para la resolución de algún conflicto. Como puede imaginarse, las respuestas no son arbitrarias, muy al contrario, beben de la observación sobre el fenómeno en estadios previos y procuran ser lo más panorámicas posibles.

1. ¿Cuál es ¹⁴⁷ el objetivo principal?

- a) - *El desarrollo del propio juego.*
- b) - *Publicitar algo. (Indicar qué en concreto)*
- c) - *Expandir un universo narrativo.*
- d) - *Ganar dinero.*
- e) - *Promover el pensamiento crítico.*

¹⁴⁷ Utilizamos una forma verbal en presente, pero nos referimos a todo tipo de ARP, los ya realizados, los que actualmente están en curso y los proyectos de ARP que no *son* sino que *serán*. Esto se aplicará a todo el modelo.

f) - Enseñar algo, capacitar en algo.

g) - Motivar.

h) - Otros (especificar cuáles).

La segunda variable, complementaria a la primera, se haría eco de una posible existencia en segundo plano de otros objetivos. Hemos observado que en muchos casos de manera subrepticia y en otros de forma muy evidente, operan sobre el ARP una serie de objetivos secundarios tanto o más condicionantes que los objetivos principales ¹⁴⁸. Es nuestro cometido sacarlos a la luz con la segunda pregunta que se inicia con una afirmación o negación y se completaría con una respuesta más desarrollada sobre la forma en la que aparecen dichos objetivos.

2. ¿Existen objetivos secundarios evidentes? Indicar cuáles son en caso afirmativo.

a) - Sí.

b) - No.

6.2.2 Los aspectos económicos

El segundo ítem o criterio que vamos a analizar es el componente económico del ARP. En este caso nos interesa conocer todo lo que tiene que ver con la financiación del ARP,

¹⁴⁸ Por ejemplo, en casos de ARP con ánimo publicitario o promocional si el producto publicitado es un contenido de ficción. En estos casos observamos un objetivo de expansión del universo transmedia combinado con el que se supone que es el objetivo principal de promoción.

su rentabilidad, su ánimo más o menos comercial o si supone algún tipo de desembolso económico para los jugadores. Así, desplegamos una serie de preguntas que ahondan sobre todos estos particulares.

6.2.2.1 Variables

La primera variable es la financiación del ARP. Las formas observadas van desde la autofinanciación de los titiriteros con sus propios ahorros o con participación de alguna empresa, la subvenciones, el pago de los propios jugadores o incluso fórmulas como el *crowdfunding*. Como es lógico, también hemos considerado una respuesta que establece fórmulas mixtas de financiación.

3. ¿Cómo se financia?

- a) - Autofinanciación por parte de los titiriteros (sus propios ahorros) (inversión particular o societaria en el caso de que sean varios).*
- b) - A través de la colaboración de empresas (inversión), patrocinio o mecenazgo.*
- c) - Presupuesto de un departamento de marketing u homólogos/Por encargo.*
- d) - Subvención, ayudas o fondos públicos.*
- e) - Pago por parte de jugadores.*
- f) - Ingresos procedentes de la publicidad.*
- g) - Crowdfunding.*
- h) - Fórmulas mixtas de financiación.*

La segunda variable entronca con el criterio objetivo, aunque a su vez profundiza en el grado de importancia que pueda tener un objetivo comercial o económico. Las respuestas

van desde un objetivo principal de ganar dinero con el ARP hasta la inexistencia de ánimo de lucro.

4. ¿Persigue un objetivo económico o comercial?

- a) - Sí, es su principal objetivo.*
- b) - Sí, aunque no es su principal objetivo persigue una rentabilidad económica.*
- c) - No, tan solo pretende cubrir gastos de inversión.*
- d) - No, el ARP no tiene interés comercial en sí mismo, aunque sí lo tiene respecto a otro producto sobre el que pretende generar notoriedad (branding).*
- e) - No, y además no tiene necesidad ni de cubrir gastos.*

La tercera variable es la gratuidad o no del ARP, si le cuesta dinero en su totalidad o en alguna de sus partes a los jugadores. Las respuestas pueden dar luz sobre contenidos de pago en ARP que *grosso modo* son gratuitos, contenidos que funcionan como ganchos gratuitos de experiencias de pago o fórmulas de financiación del propio ARP donde algunos de los jugadores pagan una aportación como mecenas de un proyecto de micromecenazgo.

5. ¿Cuesta dinero a los jugadores?

- a) - No, es completamente gratuito.*
- b) - No en su conjunto, aunque sí hay ciertos contenidos extras que cuestan dinero.*
- c) - No una gran parte, aunque si quieres seguir el desarrollo del juego hasta el final tienes que pagar (por ejemplo, si el ARP se desarrolla en varias temporadas).*

- d) - Sí en su conjunto, aunque la primera parte del ARP es gratuita (a modo demo).*
- e) - Sí, cuesta dinero en su conjunto, aunque las actualizaciones posteriores y los contenidos extras son gratuitos (y por tanto se podría decir que van incluidos en el precio).*
- f) - Sí, cuesta dinero.*
- g) - El juego en sí no cuesta dinero a los nuevos jugadores, aunque sí les costó dinero a los primeros jugadores que funcionaron como mecenas en una campaña de crowdfunding.*
- h) - El juego cuesta dinero, pero el jugador no paga, pues paga alguien que se lo ha regalado.*

La cuarta sería una subvariable de la anterior y, por tanto, solo será tomada en cuenta en el caso de que el ARP le suponga un desembolso económico al jugador en algún momento. Aquí pretendemos saber en qué momento se paga por la experiencia, si se hace al principio, si existe una especie de suscripción o si se paga por contenido.

6. Si el ARP cuesta dinero, ¿cómo pagan los jugadores?

- a) - Pagan por el juego al completo al principio.*
- b) - Pagan periódicamente una cantidad a modo suscripción.*
- c) - Pagan cada vez que quieren acceder al contenido nuevo del juego (por ejemplo, si el ARP en cuestión se desarrolla en temporadas y el jugador quiere jugar las nuevas temporadas).*
- d) - Aporte económico como mecenas de un crowdfunding.*

e) - Pago simbólico a criterio del jugador a modo pay after show.

f) - Si se quiere acceder a cierto contenido extra, aunque el juego sea en su conjunto gratuito, se paga puntualmente por ese contenido.

Finalmente nos interesa el presupuesto que tenga o haya tenido el ARP, en el caso de que se sepa.

7. ¿Cuál es el presupuesto?

a) - Más de 300.000 euros.

b) - Entre 100.000 y 300.000 euros.

c) - Entre 50.000 y 100.000 euros.

d) - Entre 30.000 y 50.000 euros.

e) - Entre 10.000 y 30.000 euros.

f) - Entre 5000 y 10.000 euros.

g) - Entre 1000 y 5000 euros.

h) - Menos de 1000 euros.

6.2.3 Eventualidad

El tercer ítem analizable en esta primera fase tiene que ver con el momento en el que se pone en marcha el dispositivo, su eventualidad o su grado de discreción. Por lo observado hasta el momento, existen cambios sustanciales entre los ARP que suceden sin previo aviso y duran un determinado tiempo, otros que suceden de forma más anunciada y, sobre todo, aquellos que se muestran permanentes y son accesibles bajo demanda. Por tanto, intentamos abordar aquí varias dimensiones del mismo ítem, no solo la eventualidad sino también el grado de anuncio y la duración más o menos predeterminada de la experiencia.

6.2.3.1 Variables

La primera variable es la eventualidad misma del ARP, si este se pone en marcha de forma eventual o, de otro modo, es permanente. También consideramos la posibilidad de que el ARP sea permanente o eventual, pero muestre su contenido de forma secuencial, replicando de alguna forma las estructuras seriales u otras posibilidades diferentes de puesta en marcha.

8. *¿Es una experiencia eventual o permanente?*

- a) - Eventual.*
- b) - Permanente.*
- c) - Permanente o eventual secuencial.*
- d) - Otras fórmulas temporales.*

La segunda variable es el grado de anuncio de la experiencia, ya no solo si es eventual sino si se anuncia como tal. Como vemos, las variables comienzan a establecer vínculos unas con otras y esta es buen ejemplo de ello al conectar directamente con otras próximas relacionadas con el grado de inmersión, el TINAG y la existencia de *rabbit holes*.

9. ¿Qué grado de anuncio tiene?

- a) - Alto. Se anuncia como tal.*
- b) - Medio. No se anuncia como tal, aunque los rabbitholes son evidentes y puede que haya información al respecto en foros especializados.*
- c) - Bajo. No se anuncia como tal y los rabbitholes son muy discretos.*
- d) - Nulo. Se duda siquiera que sea un ARP.*

Complementaria a las primeras variables analizamos ahora el tiempo que tiene previsto durar la experiencia, cómo de predeterminada es esta temporalidad y cómo de conocida por los jugadores se plantea.

10. ¿Tiene una duración predeterminada de juego?

- a) - Sí, exacta y conocida por los jugadores a priori.*
- b) - Sí, orientativa y conocida por los jugadores a priori.*
- c) - Sí, pero no es conocida por los jugadores.*
- d) - No, no tiene una duración predeterminada.*

Finalmente nos fijamos en cómo se mide de forma más correcta la duración del ARP, si con un medidor de horas, días, semanas, meses o incluso años, y si la duración del ARP como experiencia se corresponde a la duración de juego ¹⁴⁹.

11. ¿Cuánto dura el ARP desde que se inaugura hasta que termina?, ¿cuánto dura la experiencia de juego del mismo ARP?, ¿se corresponden? En caso contrario especificar cada duración

a) - Ambas se corresponden. Horas.

b) - Ambas se corresponden. Días.

c) - Ambas se corresponden. Semanas.

d) - Ambas se corresponden. Meses.

e) - Ambas se corresponden. Años.

f) – Ambas no se corresponden. ARP total: x Experiencia de juego: x

6.2.4 Target

El cuarto ítem analizable es el *target* del ARP entendiendo este por volumen del público objetivo al que se dirige el ARP, si es una experiencia orientada a un grupo de personas o a un individuo, y más allá, si ese grupo de personas posible se conoce entre ellos o tiene alguna relación (de tipo por ejemplo laboral) o son desconocidos. Este criterio nos parece fundamental para aclarar el supuesto espíritu de colaboración y *crowdsourcing* que vive en el ADN de las Experiencias de Realidad Alternativa. A su vez se establecerán

¹⁴⁹ Como ejemplo de disonancia tenemos el caso de los ARP permanentes donde la duración es permanente y la duración de la experiencia de juego es eventual (días, semanas, horas etc.)

conexiones con otros criterios como el tipo de jugadores en el vector lúdico y el grado de transmedialidad en el vector narrativo/transmedia.

6.2.4.1 Variables

Aquí utilizamos una única variable, el volumen del *target* del ARP en cuestión.

12. ¿A cuántos jugadores va dirigido?

- a) - Individual.*
- b) - Individual o en pareja.*
- c) - Un grupo pequeño de jugadores desconocidos. Máximo 10 personas.*
- d) - Un grupo pequeño de jugadores conocidos entre ellos. Máximo 10 personas.*
- e) - Un grupo grande de jugadores desconocidos. Máximo 50 personas.*
- f) - Un grupo grande de jugadores conocidos. Máximo 50 personas.*
- g) - Cuantos más jugadores mejor, pero monitorizando los números.*
- h) - Cuantos más jugadores mejor, sin control alguno sobre los números.*

6.2.5 Estado

El siguiente criterio analizable en esta fase es el estado del ARP en el momento del estudio, es decir, si es un ARP pasado, vigente o un proyecto que el investigador tiene entre manos realizar.

6.2.5.1 Variables

De nuevo nos encontramos con una única variable con múltiples posibilidades que intentan abarcar la mayor horquilla posible de escenarios, desde los ARP ya realizados a aquellos que implosionaron por algún problema o los que se encuentran actualmente en fase de proyecto o incluso en funcionamiento actual.

13. *¿En qué estado está?*

- a) - Realizado.*
- b) - En funcionamiento.*
- c) - Latente o Indefinido.*
- d) - En formato guion/escaleta/proyecto de venta.*
- e) - En formato proyecto preliminar.*
- f) - Implosionado.*
- g) - Buscando financiación.*
- h) - En proceso de creación con financiación ya concedida.*
- i) - En proceso de creación sin financiación concedida.*

6.2.6 País de origen y fecha

Finalmente, el último binomio de criterios analizables es el país de origen del ARP, si es producción de un solo país o por el contrario se trata de una coproducción y la fecha del ARP.

6.2.6.1 Variables

14. *¿De qué año es? ¿Qué país o países participan en su producción?*

6.3 FASE 2: Análisis de conceptos nativos

La segunda fase de aplicación en nuestro modelo de análisis trata la comprobación rigurosa de la afiliación o afinidad del juego en estudio con los denominados conceptos nativos u oriundos del hábitat ARP, aquellos que, de una u otra manera, se presuponen operativos dentro del organismo de cualquier Experiencia de Realidad Alternativa que se precie y que, como ya planteamos con anterioridad, serían:

- El concepto titiritero o *puppetmaster*, como particular director de juego.
- El concepto agujero de conejo o *rabbithole/trailhead*, como puertas de entrada al *gameworld* conceptual.
- El concepto cortina o *curtain*, como umbral o límite entre lo diegético y lo real y/o entre jugadores y titiriteros.
- El concepto TINAG (*this is not a game*), como consigna o *ethos* regente, al menos a nivel estético.

La suma de estos cuatro conceptos y su relevancia como ingredientes en el aparato ARP, con mayor o menor graduación, nos servirá para obtener una impresión panorámica de lo que podríamos denominar *el componente canónico* del caso en estudio, entendiendo lo canónico como lo descrito en los primeros tiempos del género en relación con los cuatro elementos relatados, sus peculiaridades y sus elementos diferenciadores. Esta es, por tanto, una fase de medición sobre aquello que se considera diferencial y definitorio y a la vez nunca ha llegado a adquirir la categoría prescriptiva quedando a la libre elección de los responsables de la experiencia. El ajuste mayor o menor de este componente canónico sobre el ARP tendrá consecuencias directas y muy visibles sobre otros elementos,

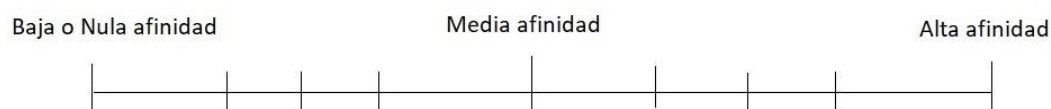
especialmente sobre el *gameplay* y, conectándolo con el concepto TINAG, sobre el vector inmersivo, y nos acercará al entendimiento del ARP saliente más o menos cercano a su estatus original.

6.3.1 Objetivo final de la fase

Nuestro objetivo final en esta fase consistiría en localizar el ARP en estudio dentro de una escala ordinal, etapa a la que llegaremos tras agotar una serie de procesos preliminares que secuencialmente conducirán hasta la etapa final. Nuestro referente para crear las escalas de los diferentes criterios son los trabajos de Sean Stacey, aquellas escalas reflejadas en las figuras 4, 5 y 6 de la presente investigación. Nuestra escala se reflejaría de este modo:

Figura 64

Escala ordinal fase 2 sin numeración



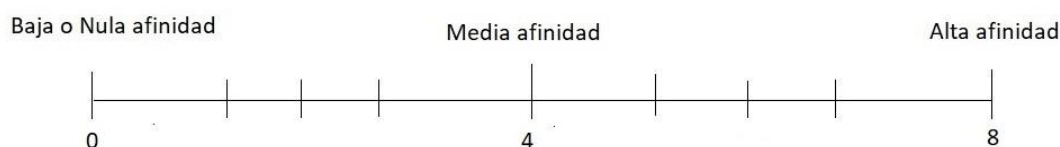
Nota. Escala ordinal fase 2 incompleto.

Nuestro cometido es dirimir el grado de afinidad que presenta el ARP con los conceptos nativos para así concluir lo canónico que es, al menos en lo que respecta a dichos conceptos. Así, tendremos posibles casos con una alta afinidad donde cada uno de los elementos (todos o algunos de ellos, como ya veremos), presentan una forma ajustada a la descripción canónica, otros casos donde la afinidad será media y podremos hablar de ARP que interpretan libremente los conceptos nativos, los adaptan o incluso eluden algunos de ellos, y formas en las que directamente no tiene sentido hablar de titiriteros, agujeros de conejo, cortina o TINAG, pudiendo ser considerados ARP disruptivos en este sentido (y en el caso que por otros criterios de análisis puedan ser considerados ARP). También cabrá la localización posible en espacios intersticiales, zonas grises que tenderán a un extremo u otro pero que presentarán emulsiones lo suficientemente mezcladas como para vivir en las zonas intermedias.

Pero ¿cómo lograremos la ubicación exacta de los ARP dentro del contorno geográfico de la escala evitando la arbitrariedad de una posición a capricho y haciendo posible así la réplica de resultados a manos de futuros investigadores? Nuestra respuesta es clara: aproximándonos lo más posible a un sistema de coordenadas numéricas que dejaría el diagrama de la siguiente forma:

Figura 65

Escala ordinal de la fase 2 con numeración



Nota. Escala ordinal de la fase 2 del modelo de análisis con numeración del 0 de la baja afinidad al 8 de la alta afinidad.

La explicación de los valores numéricos de la figura 61 vendrá dada una vez procedamos a la explicación del proceso de análisis completo de esta fase.

6.3.2 Proceso de análisis de la fase 2

Antes de llegar a la tabla final y explicar sus valores numéricos, empezaremos por realizar un análisis pormenorizado de cada uno de los conceptos nativos aplicados al ARP en estudio, empezando por el primero de ellos, el concepto titiritero.

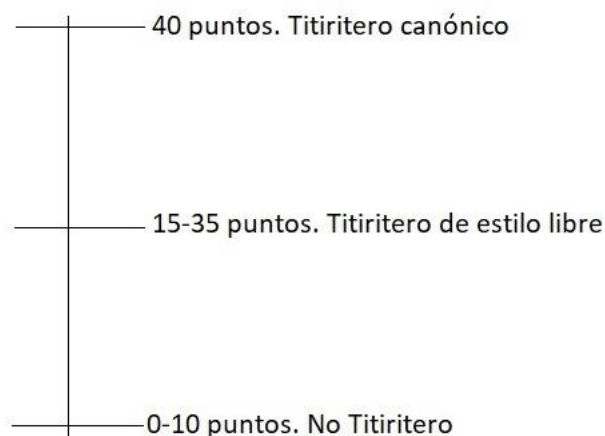
6.3.2.1 Titiritero

Lo primero que vamos a hacer es conocer cómo de canónico es el primero los conceptos nativos de los ARP, el titiritero, cómo se comporta, qué atribuciones tiene e incluso, más allá, si existe como figura reconocida y/o reconocible o tan solo es un eslabón directivo sin título. Para ello desplegamos una serie de cuestiones dispuestas para abordar los mencionados ítems de una forma lo más amplia posible. Así como vamos a hacer *a posteriori* en términos generales, aquí también nos interesa situar al titiritero en su propio contexto, ocupando la posición que le toque, ya sea escorado en la máxima afinidad canónica, ya sea mostrando su libertad estilística o en una pose de negación ontológica. Como se podrá observar en la figura 65, cada uno de los extremos lleva aparejado un

número, en este caso, el valor de una puntuación. Para obtener dicha puntuación atribuimos una serie de puntos a cada una de las respuestas del cuestionario, de los 10 puntos de la respuesta más canónica a los 0 puntos de la respuesta menos ajustada a la regla y al final procedemos a sumar los resultados. Si obtenemos 40 puntos entonces estaríamos hablando de un caso de titiritero canónico, entre 35 y 15 puntos hablaríamos de un titiritero de estilo libre más o menos disruptivo y, finalmente, con 10 puntos o menos estaríamos hablando de otro concepto alejado del titiritero por antonomasia:

Figura 66

Escala vertical del titiritero



Nota. Escala vertical donde se sitúa el titiritero, desde el más canónico hasta el no titiritero dependiendo de valores numéricos obtenidos de las variables.

Este procedimiento lo llevaremos a cabo de la misma forma a lo largo de toda la fase 2, y en la próxima fase 3 con todos los parámetros de análisis.

6.3.2.1.1 Variables

La primera variable es la existencia de una u otra manera del titiritero y a la autoimagen del creador o creadores como titiritero/s. Aquí entendemos que solo aquellos que se reconozcan como tal y, por tanto, se comporten de acuerdo con cómo se supone que son los titiriteros, podrían ser considerados canónicos puros. Todos los demás casos, incluso cuando existe reconocimiento, pero los titiriteros se comportan de manera disruptiva, lo

consideraríamos como titiriteros de estilo libre, excepto en los casos en que ni hay autorreconocimiento ni tan siquiera una praxis afín.

15. ¿Podría hablarse de que existe un titiritero?, ¿se reconoce con dicho nombre?, ¿se comporta como se le supone según el canon?

*a) - Sí, existe un titiritero reconocido como tal y que además cumple sus funciones con arreglo al canon. **10 puntos.***

*b) - Sí, existe un titiritero reconocido como tal, aunque este modifica sus competencias y funciones a placer. **5 puntos.***

*c) - No, no se llama a sí mismo como tal, aunque existe una suerte de elemento directivo del proyecto, cuyas atribuciones son equiparables a las de los titiriteros. **5 puntos.***

*d) - No, la organización y puesta en marcha de la experiencia corre a cargo de otro tipo de profesional o estructura. **0 puntos.***

La segunda sería subvariable de la anterior, por lo que habría de evitarse si se ha obtenido 0 puntos en la pregunta anterior y tiene que ver con el anonimato o la notoriedad de este, incluso con una suerte de sello de autor. En principio, consideraríamos canónicos, y por tanto tendrían los 10 puntos, a aquellos titiriteros anónimos que o bien nunca revelan su nombre, o bien solo son identificables mediante un rastreo *ad hoc*, o bien revelan su identidad cuando la experiencia ha acabado ¹⁵⁰. Los posibles casos de titiriteros con firma

¹⁵⁰ Esta sería una de esas cuestiones que se plantean con una puntuación inversa, pero que se entienden al observar que lo que estamos midiendo es el peso del componente canónico: cuanto menos conocido sea el titiritero, más puntuación canónica tendrá.

y con fama que se valen de esta para abonar la experiencia los consideramos de una afinidad canónica media más tendiendo al estilo libre ¹⁵¹.

16. Los titiriteros o equivalentes, ¿se muestran con nombre y apellidos o son anónimos?

*a) - Se muestran con nombres y apellidos, antes, durante y después de la ejecución del juego. **5 puntos.***

*b) - Se muestran con nombres y apellidos, pero solo cuando ha acabado el juego poniendo en práctica un anonimato mientras la experiencia está operativa. **10 puntos.***

*c) - No trasciende en ningún momento, aunque se puede llegar a conocer tras un rastreo ad hoc. **10 puntos.***

*d) - No, son anónimos conscientemente y nunca se sabe quién está detrás del proyecto (o al menos hay dudas al respecto). **10 puntos.***

La tercera variable es el papel que desempeñan los titiriteros en el ARP. En principio solo consideraríamos canónicos a aquellos titiriteros que además de otras tareas, también participan activamente en el juego como personajes. En el resto de los casos ya sea en labores de dirección, monitorización o, incluso, escritura, consideramos a los titiriteros más o menos de estilo libre y más o menos cercanos, aun así, a postulados canónicos ¹⁵².

¹⁵¹ Teniendo en cuenta que lo que querría un titiritero canónico es hacer pasar la experiencia por algo real, no tendría sentido comenzar con una llamada de atención sobre una autoría afamada.

¹⁵² Pues no existe una visión monolítica sobre el titiritero de los orígenes del género y su obligatoria función performativa.

17. ¿Qué rol desempeñan los titiriteros o equivalentes?

*a) - Exclusivamente labores de dirección. El juego lo crearon otros bajo el mando de los titiriteros y lo monitorizan y actúan otros más. **5 puntos.***

*b) - Labores de dirección y creación. Los titiriteros lo crearon y lo dirigen, aunque no toman parte directa en él. **5 puntos.***

*c) - Labores de dirección, creación y monitorización. Los titiriteros hacen todo menos actuar en el ARP. **5 puntos.***

*d) - Labores de dirección, creación, monitorización y actuación. Los titiriteros son, además de todo lo anteriormente expuesto, jugadores del ARP. **10 puntos.***

Finalmente, nos referimos a la cuarta variable, que de nuevo es subvariable de la anterior y que solo ha de ser contestada en el caso en que en la pregunta anterior se haya obtenido 10 puntos. Aquí nos referimos a la relación de los titiriteros con los jugadores del ARP. Consideramos canónicas todas las respuestas excepto aquella que sitúa a los titiriteros como meros informantes de los jugadores o como narradores omniscientes ¹⁵³.

18. En el caso de desempeñar un rol activo como jugadores, ¿qué hacen en el juego mayoritariamente los titiriteros frente a los jugadores?

*a) - Labores informativas/adversario. **10 puntos.***

*b) - Labores informativas/aliado. **10 puntos.***

*c) - Labores informativas/neutral, omnisciente. **5 puntos.***

¹⁵³ Tenemos en cuenta que, en la descripción más extendida del titiritero, estos interpretan a un/unos personajes con relaciones directas con los jugadores, aliados o adversarios, no con un rol omnisciente y por tanto en otro plano.

d) - Combinación de varias (ora adversario, ora aliado o viceversa). 10 puntos.

Una vez respondido lo *cuantitativo*, las variables que nos permiten conocer cuánto de canon poseen los titiriteros, procedemos a plantear otra serie de variables en un sentido más *cualitativo*, que, relacionadas con las cuestiones de la primera fase del modelo de análisis, nos permiten acercarnos a otros detalles de esta figura para trazar conexiones de conceptos y explicar posibles tendencias ¹⁵⁴. Estas preguntas tienen que ver, por una parte, con la cantidad de titiriteros y la estructura de los grupos de trabajo y seguidamente con la responsabilidad o autonomía de los titiriteros respecto a sus jefes y a los propios jugadores.

19. ¿Cuántos titiriteros hay en el proyecto?

a) - Uno que lo hace todo.

b) - Uno que hace la mayor parte de la cosas y encomienda pequeños trabajos subcontratados.

c) - Uno que dirige a un equipo de trabajo que pertenece a la estructura del proyecto.

d) - Uno que dirige a un equipo de trabajo que pertenece a la estructura del proyecto y que además encomienda pequeños trabajos a subcontratas externas.

e) - Mismas estructuras que las anteriores, pero en versión dupla.

¹⁵⁴ En nuestro análisis, lo cuantitativo pesa la relevancia del parámetro, por ejemplo, medimos el peso de *lo canónico* en el ARP. Lo cualitativo, sin embargo, apunta rasgos complementarios o que no están directamente relacionados con el peso del parámetro sino con su forma. Por ejemplo, que haya tres titiriteros en el ARP no lo hace más o menos canónico, pero sí informa sobre cómo se presenta la figura creadora y establece conexiones con otros criterios como el tamaño del ARP, la forma de financiación o incluso los objetivos paralúdicos. En nuestro estudio las cuestiones cualitativas son muy relevantes también para determinar hacia qué lado se decanta finalmente el ARP, más hacia el ingrediente o más hacia su transgresión.

f) - Mismas estructuras que las anteriores, pero en grupo de trabajo horizontal de tres personas o más.

20. ¿Tienen jefes los títeres?, ¿frente a quién responden?

a) - No tienen jefes, ellos son los únicos y máximos responsables y no responden ante nadie (no les importan especialmente los jugadores).

b) - No tienen jefes, ellos son los únicos y máximos responsables y responden ante los jugadores relativamente (aunque estos no hayan pagado).

c) - No tienen jefes, ellos son los únicos y máximos responsables y responden ante los jugadores rigurosamente (porque estos han pagado).

d) - Sí tienen jefes; pertenecen a una organización más grande y son parte del equipo.

e) - No tienen jefes, tienen clientes frente a los cuales responden (por ejemplo, en una productora transmedia donde el cliente es o bien una agencia de publicidad o bien el propio productor de contenido).

6.3.2.2 Rabbitholes

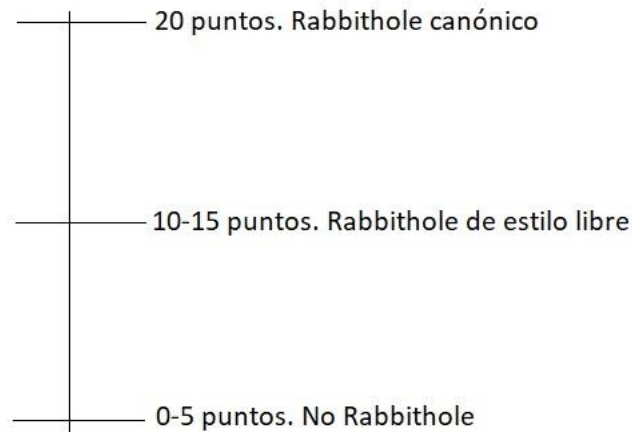
El segundo ítem que nos interesa analizar en esta fase de conceptos nativos es el de *rabbithole* o agujero de conejo ¹⁵⁵, esa particular puerta al mundo de juego normalmente camuflada en una anomalía en el mundo real del jugador. Para precisamente discernir la pureza de los agujeros de conejo del ARP en estudio, volvemos a emplear el mismo método: una escala, un cuestionario y una puntuación que nos permitirá la ubicación más

¹⁵⁵ Término que usaremos indistintamente.

ajustada del ejemplo. En este caso, los 20 puntos representarán la máxima afinidad al canon, los 10 puntos una afinidad media y menos de 10 una afinidad inexistente.

Figura 67

Escala vertical de los agujeros de conejo



Nota. Escala vertical donde se sitúan los agujeros de conejo, desde los más canónicos hasta los no existentes dependiendo de valores numéricos obtenidos en las preguntas.

6.3.2.2.1 Variables

La primera variable es la existencia de *rabbitholes* y su reconocimiento como tal. Consideramos canónicos aquellos que están bien camuflados incluso aunque el jugador sea consciente de su existencia (por ejemplo, en ARP comerciales donde el jugador haya pagado por la experiencia y haya sido informado de cómo empieza el juego). Si existen formas equivalentes, pero no se les conoce como *rabbitholes*, o bien si en el ARP en cuestión sí que se utiliza tal nomenclatura, pero su grado de camuflaje lo aleja de su concepción tradicional, consideraríamos su estatus de estilo libre. Si las puertas al juego se anuncian de forma evidente, consideramos que no hay *rabbithole*.

21. De acuerdo con su definición canónica, ¿existen rabbitholes en el ARP?

- a) - Sí, se podría considerar que existen a tenor de su forma y su camuflaje y además se les llama como tal (absolutamente implementados). **10 puntos.**
- b) - Sí, se podría considerar que existen a tenor de su forma y su camuflaje incluso cuando el jugador está alertado de su existencia, y además se les llama como tal. **10 puntos.**
- c) - Existen formas equivalentes, aunque no se les llama como tal. **5 puntos.**
- d) - Existen unas formas llamadas rabbitholes pero que a tenor de su camuflaje no funcionan como tal. **5 puntos.**
- e) - No en rigor, pues existen unas fronteras de juego muy limitadas, incluso en cuanto a localización espacial y no se tiene celo por su implementación ni siquiera en un nivel puramente estético. **0 puntos.**

La segunda variable es el grado de evidencia de los *rabbitholes*. Aquí consideramos canónicos a los que aparecen de forma muy poco evidente y a los que aparecen de forma medianamente evidente. Los que son puertas al juego muy evidentes, aunque estén bien implementados, los consideraríamos más cercanos al estilo libre, y los que son totalmente evidentes negarían su estatuto como *rabbithole*¹⁵⁶.

22. ¿Cuál es el grado de evidencia de los rabbitholes?

- a) - Muy poco evidentes. **10 puntos.**
- b) - Medianamente evidentes. **10 puntos.**

¹⁵⁶ Volvemos a efectuar una puntuación inversa: cuanto más evidente sea el *rabbithole* menos puntuación tendrá, porque entendemos como canónico los casos más sutiles.

c) - *Muy evidentes. 5 puntos.*

d) - *Totalmente evidentes. 0 puntos.*

En esencia, nos basamos en estas dos variables para medir el grado de afinidad con el canon que tienen los agujeros de conejo en el ARP en estudio. Además de estas, también proponemos otras de corte más cualitativo para conocer más detalles de los *rabbitholes* en la experiencia.

23. ¿Cuál es el potencial de confusión de los rabbitholes?

a) - *Son tan sutiles y camuflados que tienen grandes posibilidades de ser confundidos con eventos reales o simplemente pasar desapercibidos.*

b) - *Aunque son sutiles, tienen mecanismos para dejar claro lo que son.*

c) - *Son evidentes entradas al juego (aunque pueden estar muy bien implementados en un sentido transinmersivo).*

24. ¿Cuántos rabbitholes hay?, ¿qué función tienen?

a) - *Uno solo. Suficientemente potente como para ser el único.*

b) - *Uno principal y varias pequeñas entradas que orientan hacia este.*

c) - *Varios agujeros de conejo pronunciados.*

25. En el caso de que haya varios rabbitholes, ¿cómo se despliegan y qué abordan de la experiencia?

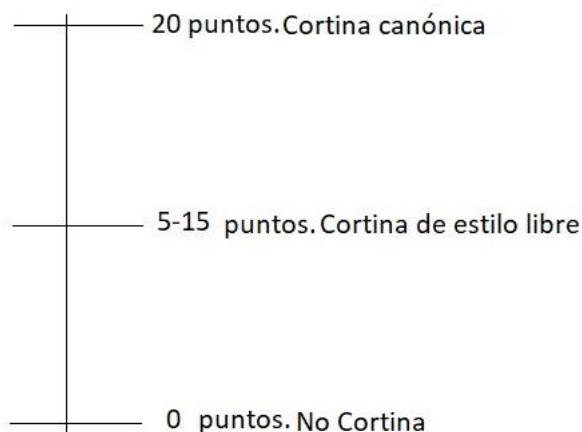
- a) - Todos al comienzo asegurando que el jugador viva la experiencia completa de forma lineal desde el principio.*
- b) - Uno al comienzo y los demás a lo largo de la experiencia, ayudando estos al jugador a que viva la experiencia desde el principio de forma lineal.*
- c) - Uno al comienzo y los demás a lo largo de la experiencia, sin importar si el jugador vive la experiencia desde el principio o se suma a la mitad (y por tanto tiene una visión parcial).*

6.3.2.3 La cortina

El tercer ítem que vamos a analizar es la cortina, el umbral que de algún modo materializa la separación entre dimensiones dentro del juego. Cabe puntualizar lo difícil que nos parece medir un concepto como este, una idea ambivalente que es capaz de mapear singularmente una zona de juego por definición invisible y a la vez articularse pareciera como una abstracción, si acaso como la metáfora visual de un contrato entre jugadores y titiriteros dispuestos a sostener entre ambos los andamios de la experiencia. Así, el concepto parece estar inextricablemente ligado a los demás conceptos nativos dejando de tener sentido si se observa una carencia flagrante en alguno de estos. Aun con todo, nos parece relevante su medición tentativa, aunque lo que terminemos midiendo sea la voluntad de los participantes por mantener el trance de inmersión/transinmersión cooperativo. Una vez más, volvemos a utilizar el mismo sistema que en las situaciones anteriores, siendo en este caso la puntuación 20 la que establecería el mayor ajuste al canon, entre 5 y 15 hablaríamos de una cortina de estilo libre y con 0 puntos hablaríamos de inexistencia de cortina.

Figura 68

Escala vertical de la cortina



Nota. Escala vertical donde se sitúa la cortina, desde la más canónica hasta la no cortina dependiendo de valores numéricos obtenidos en las preguntas.

6.3.2.2.1 Variables

La primera variable es la existencia como tal de un contrato entre jugadores y titiriteros y un reconocimiento nominal de esta separación entre juego y mundo real. Consideramos canónico exclusivamente los casos donde exista la cortina y además se reconozca con dicho nombre. En los casos en los que o bien no se le llame de tal forma o bien se utilice el nombre vaciado de concepto consideraremos la existencia de una cortina de estilo libre. Finalmente, en el caso en que no exista tal contrato por cuestiones posiblemente de *gameplay* o de otra índole, consideraremos que la cortina no es operativa.

26. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe una cortina? ¿se le denomina como tal?

a) - Sí, se denomina de tal forma y existe como contrato vinculante. **10 puntos.**

*b) - Sí, existe una palabra llamada cortina, pero su significado no lo que establece el canon. **5 puntos.***

*c) - Sí, aunque no se le denomina de tal forma, existe un concepto parecido, homologable. **5 puntos.***

*d) - No, no se puede hablar de cortina como espacio consensuado que sostiene el trance de inmersión. **0 puntos.***

La segunda variable es la solidez de la separación entre dimensiones y la permeabilidad a posibles contingencias. En este sentido consideramos canónico los casos en los que no se transgrede la cortina ni aun a riesgo de que la experiencia implosione, además de aquellos en los que existen potenciales transgresiones puntuales de la cortina por el bien último del ARP. Cuando las transgresiones son comunes hablaríamos de cortina de estilo libre y si es práctica habitual para monitorizar creemos que se está más cerca de la negación de la cortina.

27. ¿Es quebrantable la cortina en algún caso?

*a) - No, en ningún caso, aun poniendo en riesgo la experiencia. **10 puntos.***

*b) - No, excepto si estuviera en riesgo vital la experiencia. **10 puntos.***

*c) - Sí, si sirve para la mejora de la experiencia, aunque no como primer recurso. **5 puntos.***

*d) - Sí, habitualmente. Es una forma de monitorizar. **0 puntos.***

Al estar tan estrechamente ligado a otros conceptos en estudio, no consideramos necesarias las preguntas cualitativas a este respecto, más allá de profundizar en cómo pueden darse las transgresiones y si, en todo caso, estas vienen de manos de los titiriteros o de los jugadores.

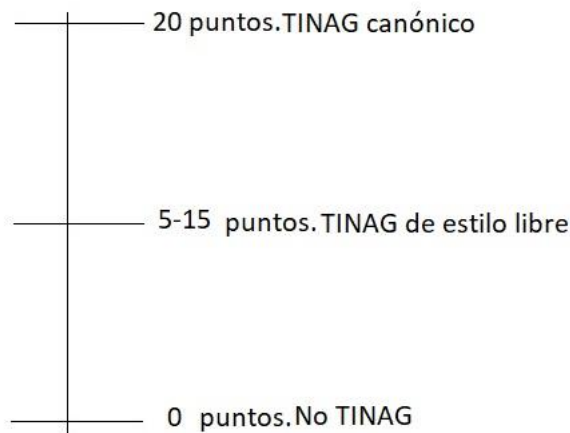
6.3.2.4 TINAG

En último lugar nos disponemos a realizar un análisis del ítem que rige estéticamente los Juegos de Realidad Alternativa desde sus comienzos, la consigna *This is not a Game* o su acrónimo TINAG. Considerado por muchos autores el corazón de este tipo de experiencias, nos parece relevante poner de relieve la correlación que parece existir entre este concepto y el resto de los conceptos (los ya analizados y los que están por analizarse). Así, parece que hablar del TINAG es a la vez hablar de mantener la cortina intacta y ser garantes de la ilusión ¹⁵⁷, así como de ser cómplice en cuanto al proceso que transforma lo inmersivo en transinmersivo, haber traspasado los agujeros de conejo en busca de la aventura y permanecer en el círculo mágico conceptual dejándose manejar por la pericia del titiritero. Sin embargo, no en todos los ARP opera el TINAG ni con la misma intensidad ni de la misma forma, por lo que es menester volver a pesar con el objetivo de identificar un mayor o menor apego al canon. Una vez más, nos encontramos con los 20 puntos como reflejo del máximo apego al canon, entre los 5 y los 15 un TINAG de estilo libre y los 0 puntos como la inexistencia de TINAG.

Figura 69

Escala vertical del TINAG

¹⁵⁷ Más que de desconocer la existencia de la cortina, hacer como que no existe, olvidarse positivamente de ella.



Nota. Escala vertical donde se sitúa el TINAG, desde el más canónico hasta el no TINAG dependiendo de valores numéricos obtenidos en las preguntas.

6.3.2.4.1 Variables

La primera variable es la más importante y determina si hay TINAG en el ARP, entendiendo este como ánimo de camuflaje. Consideramos canónicos tanto los casos donde se reconoce por su nombre la consigna, como los casos donde no hay reconocimiento por su nombre, pero sí hay propósito de camuflaje. En los casos en los que el TINAG signifique otra cosa (por ejemplo, desde el particular punto de vista de la diseñadora Jane McGonigal), consideraríamos que hay un TINAG de estilo libre. Cuando no es identificable un ánimo de camuflaje ni una posible aplicación alternativa consideramos que no se puede hablar de TINAG.

28. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe el TINAG?

- a) - Sí, el TINAG, denominado como tal, es operativo en la experiencia y funciona de acuerdo con el canon. 10 puntos.***
- b) - Sí, aunque no se le conoce como tal, existe una forma equivalente. 10 puntos.***
- c) - Podría identificarse un TINAG, pero su significado es otro. 5 puntos.***

d) - No es identificable un ánimo de camuflaje en la realidad. 0 puntos.

La segunda variable es el grado de rigurosidad y atención con el que se aplica el TINAG en el ARP en estudio. En este caso consideramos canónicos aquellos esfuerzos por justificar narrativamente todo lo posible y vestir de realidad todo lo que tenga que ver con el juego. Los esfuerzos que, de forma más o menos común, transgredan el espíritu TINAG y lo adapten a las necesidades del juego los consideraríamos de estilo libre y aquellos casos donde el TINAG es irrelevante o inexistente los consideramos fuera de los límites.

29. En el caso de que existe, ¿cómo de importante es el TINAG en la experiencia?

a) - Riguroso/Obsesivo. Todo lo que ocurre en el ARP está justificado y disfrazado de realidad. 10 puntos.

b) - Operativo. Aunque existe un claro ánimo de disfraz en la realidad, pueden existir elementos dentro del ARP que se desvíen de la estética. 5 puntos.

c) - Testimonial. Existe la idea, pero solo como detonante o como adorno; en el desarrollo de la experiencia no es operativo. 5 puntos.

d) - Irrelevante/Inexistente. No existe o no condiciona lo más mínimo la experiencia. 0 puntos.

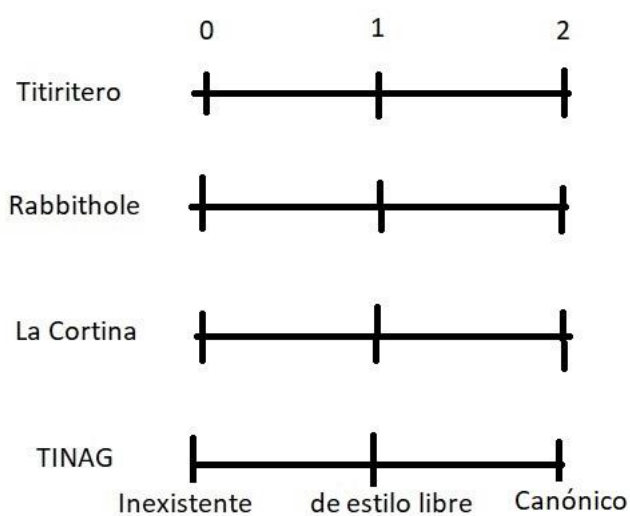
De nuevo nos volvemos a encontrar con una inexistencia de variables cualitativas *per se*, más allá de rastrear, en el caso de que existan, las formas resemantizadas del TINAG o las maneras en que la consigna es transgredida en pro del juego.

6.3.2.5 Operaciones finales

Una vez obtenidos los resultados de los diferentes cuestionarios deberíamos tener situados cada uno de los cuatro ítems en una de las tres posibilidades, canónico, de estilo libre o inexistente. A continuación, procederíamos a asignar un valor numérico a cada una de estas posibilidades: a los canónicos les correspondería el valor máximo 2, a los de estilo libre el valor 1 y a los disruptivos o inexistentes, el valor 0.

Figura 70

Diagrama de correspondencias numéricas de la fase 2



Nota. Diagrama de correspondencias donde se obtienen los valores finales de cada criterio

Finalmente, solo quedaría sumar los cuatro valores y situarlos en la figura 61, donde 8 significaría máxima afinidad al canon, 4, estilo libre y 0, mínima afinidad al canon, y donde los valores intermedios indicarían zonas relativas con una tendencia mayor o menos a uno de los lados. Este diagrama explica la razón por la que, en la escala, el valor 8 es el correspondiente al máximo nivel:

4 criterios.

Puntuación máxima del criterio: 2.

Suma de los criterios en su máxima puntuación: 8.

En próximas escalas, si el número de criterios difiere también lo hará el valor numérico del nivel máximo, eso sí, siempre con la puntuación máxima del criterio igual a 2.

6.3.3 Resultados

En este punto ya estaríamos en condiciones de conocer cómo de canónico es el ARP en estudio respecto a los conceptos nativos, qué coordenadas posee y qué posición ocupa en la escala, aunque todavía nos faltaría una última operación: la traducción a valores porcentuales. Para ello establecemos una sencilla regla de tres, fórmula que repetiremos en el análisis de los siguientes vectores:

Coordenada máxima (en este caso: 8) - 100

nuestra coordenada - x

Ya tendríamos la coordenada en el eje propio y un porcentaje final. Además, y gracias a las preguntas cualitativas y al contraste con las preguntas de la primera fase, podríamos hacer un retrato robot detallado del porqué de dichas coordenadas, no solo en suma sino respecto a cada uno de los conceptos nativos. No está de más aclarar que dichos conceptos parecen estar unidos y tener sentido los unos al lado de los otros; por lógica un ARP con una gran operativa TINAG probablemente contará con una cortina muy sólida y consensuada, y a su vez con nítidos *rabbitholes*, bien implementados de manos del titiritero. Aun así, nos parece relevante plantear este análisis paso a paso y atendiendo a cada criterio, sobre todo teniendo en cuenta la propensión de las Experiencias de Realidad Alternativa a rebatir hasta lo más esencial.

6.4 FASE 3: Análisis de vectores

Para completar la aplicación de nuestro modelo de análisis procedemos con la tercera fase, aquella conminada a explorar cada uno de los vectores o extremidades básicas que creemos dan sentido a los ARP en su más básica expresión. Los vectores, divididos en este caso no en cuatro sino en cinco: vector lúdico, vector interactivo, vector inmersivo,

subvector narrativo y subvector transmedia ¹⁵⁸, se dispondrán en sus respectivos ejes, estructurándose por criterios y preguntas, y obligándonos a proceder con el mismo *modus operandi* que en la fase dos.

6.4.1 Vector lúdico

El primero de los vectores que nos disponemos a analizar es el vector lúdico. Como en etapas previas, nuestro trabajo vuelve a ser de geolocalización sobre las coordenadas del ARP en estudio y su posición dentro de un eje que, en este caso, presentaría mayor o menor carácter lúdico en función de su posición. Así como en la fase anterior buscábamos averiguar la afinidad canónica del ARP y para ello usábamos un conjunto de criterios, cuatro exactamente, aquí utilizamos otro conjunto de criterios para el análisis del vector, exactamente siete, y pretendemos medir el carácter lúdico del ARP entendiendo lo *lúdico* de forma tradicional, como lo plantean Huizinga (2007) Caillois (1986) McGonigal (2011) y muchos otros autores en contraposición a la naturaleza de contragamificación, defendida por los autores en esta investigación. Los valores numéricos arrojados por los respectivos cuestionarios volverían a darnos la posición exacta del ARP en el plano lúdico, además de informarnos del porqué de dicha posición, gracias a otras preguntas de corte más cualitativo.

Figura 71

Escala nominal del vector lúdico



Nota. Escala nominal del vector lúdico donde 0 es poco o nada lúdico y 14 muy lúdico ¹⁵⁹.

¹⁵⁸ En este caso, preferimos subdividir el último vector analizado en capítulos anteriores en dos: subvector narrativo y subvector transmedia, tarea que nos acercará al reconocimiento de características singulares con más nitidez que si lo hiciéramos en conjunto.

¹⁵⁹ Aquí vemos un ejemplo de escala cuyo valor máximo es 14. El número de criterios es 7, el valor máximo por criterio sigue siendo 2 y la suma es igual a 14.

Los siete ítems que utilizaremos para medir el vector lúdico son:

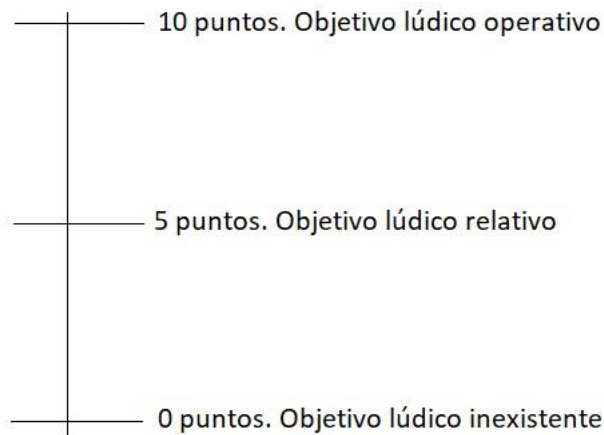
- Los objetivos lúdicos.
- Las reglas.
- Los marcadores de avance.
- Los premios.
- Los sistemas de ayuda.
- Los puzzles.
- Los tipos de jugadores.

6.4.1.1 Objetivos lúdicos

El primer ítem del vector son los objetivos lúdicos, aquellos que se tienen dentro del ARP. En este punto nos interesa establecer si existen objetivos lúdicos claros, nítidos y sostenidos durante toda la experiencia, lo que nosotros llamamos objetivos lúdicos operativos, objetivos no tan nítidos o variables a lo largo de la experiencia, a los que denominamos objetivos lúdicos relativos y objetivos invisibles o irrelevantes en la experiencia, los que conocemos como objetivos lúdicos inexistentes.

Figura 72

Escala vertical de objetivos lúdicos



Nota. Escala vertical de objetivos lúdicos de los operativos a los inexistentes.

Para conseguir los puntos, tal y como hicimos en la fase 2, procedemos con las variables y sus cuestionarios puntuados, cosa que haremos durante toda la presente fase 3.

6.4.1.1.1 Variables

En este caso tenemos una primera variable que nos serviría para conseguir los puntos y otra que nos serviría para conectar los objetivos lúdicos con los aspectos narrativos e inmersivos de la experiencia. En esta primera variable consideramos objetivo lúdico operativo con 10 puntos a aquellos que son nítidos y no varían a lo largo de la experiencia. Con 5 puntos consideramos relativos a los objetivos lúdicos que muestran un carácter esquivo a definirse como tal, aparecen una vez la experiencia ya está en marcha o cambian a lo largo de esta. Finalmente, damos 0 puntos a aquellos ARP donde no se observan objetivos lúdicos claros.

30. ¿Se observan uno o varios objetivos lúdicos claros?

*a) - Sí, se observa uno o varios objetivos lúdicos claro que permanecen toda la experiencia. **10 puntos.***

*b) - Sí, se observan uno o varios objetivos lúdicos, pero estos no son nítidos desde el principio, aparecen una vez iniciada la experiencia y/o cambian en el transcurso de esta. **5 puntos.***

*c) - No, no se observa con claridad ningún objetivo lúdico. **0 puntos.***

La segunda variable, de naturaleza más cualitativa, es la integración del objetivo lúdico en la narrativa del ARP.

31. ¿Están integrados y justificados los objetivos lúdicos en la trama?

a) - Sí, están completamente integrados en la narrativa.

b) - Sí, aunque existen ciertas lagunas o un encaje relativamente mejorable.

c) - No, no existe voluntad de ello.

6.4.1.2 Reglas

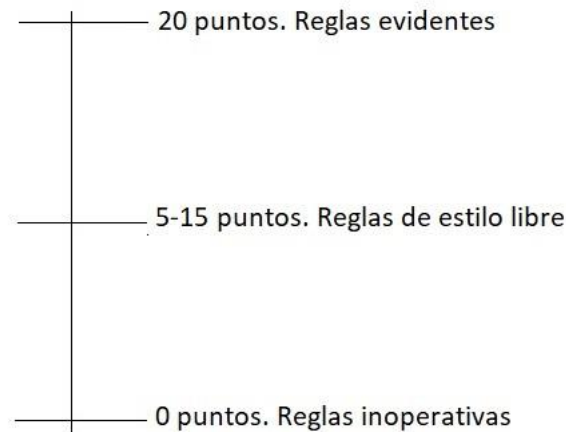
El segundo ítem de este apartado es el referido a las reglas. Aquí nos interesa saber cómo de presentes están los sistemas de reglas ¹⁶⁰ y qué grado de evidencia muestran. De nuevo tendríamos tres posiciones posibles: la que registra mayor pureza (y por tanto encontramos reglas en un sentido clásico de los juegos) serían la de aquellos ARP con reglas evidentes y operativas; los ARP que ocupan la segunda posición serían aquellos que muestran distorsiones en sus sistemas de reglas o reglas de estilo libre, mientras que

¹⁶⁰ Aquí cabría una puntualización acerca de lo que son reglas y podrías ser consideradas instrucciones. Nosotros hacemos un uso indistinto de las dos.

los últimos serían los casos donde no encontramos estos sistemas operativos o son tan ambiguos como para dificultarnos hablar de ellos, las reglas inoperativas.

Figura 73

Escala vertical de reglas



Nota. Escala vertical de reglas de las evidentes a los inoperativas.

6.4.1.2.1 Variables

La primera variable es la existencia de un sistema evidente de reglas y otorga 10 puntos cuando la respuesta es afirmativa y 0 puntos cuando la respuesta es negativa.

32. ¿Existe un sistema de reglas evidentes (escritas/audiovisuales/audibles)?

a) - Sí. 10 puntos.

b) - No. 0 puntos.

La segunda es subvariable de la anterior y solo es contestable si en ella se han obtenido 10 puntos. Aquí nos interesa si el sistema de reglas evidente se puede consultar o no a lo largo de la experiencia. Consideramos con 10 puntos aquellas experiencias donde las reglas son visitables en cualquier momento. Con 5 puntos consideramos cuando esas reglas evidentes solo aparecen al comienzo de la experiencia (o en un momento dado que expira).

33. En caso afirmativo, ¿se pueden consultar a lo largo de la experiencia?

- a) - Sí, están al alcance de los jugadores en cualquier momento. **10 puntos.***
- b) - No, tan solo son visibles al comienzo de la experiencia (o en un momento dado). **5 puntos.***

Podríamos decir que la tercera subvariable da una oportunidad más a los ARP que no tienen reglas explícitas y por ello sólo es contestable si se ha sacado 0 puntos en la primera pregunta. Aquí tratamos de saber si hay una suerte de reglamentación implícita en el ARP. Consideramos con 5 puntos tanto aquellos casos donde las reglas se muestren claras, aunque no escritas y aquellas donde sean más sutiles sin ser tampoco escritas. Con 0 puntos consideramos los casos donde no hay ningún tipo de regla.

34. Aunque no exista un sistema de reglas escritas/audiovisuales/audibles, ¿podría detectarse una suerte de reglamentación implícita?

- a) - Sí, existen reglas no escritas evidentes. **5 puntos.***
- b) - Sí, aunque son muy sutiles y por tanto algunas de ellas podrían perderse. **5 puntos.***
- c) - No, no hay ningún tipo de regla (ni tan siquiera la cortina). **0 puntos.***

Finalmente tenemos una variable de corte cualitativo para conocer lo integrados que están los sistemas de reglamentación dentro de la narrativa.

35. Ya sean escritas o no escritas, ¿qué relación tienen la reglamentación y la diégesis?

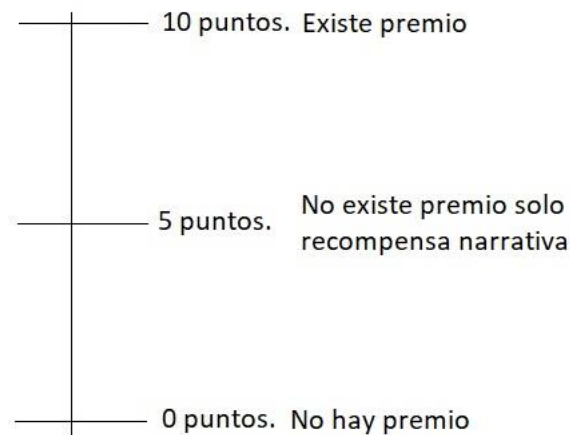
- a) - Reglas escritas comunicadas de manera extradiegética.
- b) - Reglas escritas comunicadas de manera intradiegética.
- c) - Reglas no escritas comunicadas de manera intradiegética.

6.4.1.3 Premios

El tercer criterio es el de los premios que concede la experiencia. Aquí queremos conocer su existencia y su naturaleza monetaria o de otro tipo. La horquilla va desde aquellos casos donde existe premio, aquellos donde no existiendo premio, existe algún tipo de recompensa ligada a la narrativa y aquellos casos donde no hay premio alguno.

Figura 74

Escala vertical de premios



Nota. Escala vertical de premios de los existentes a los inexistentes.

6.4.1.3.1 Variables

La primera pregunta es la existencia de premio material en el ARP. Cualquier respuesta afirmativa otorga 10 puntos. La negativa, 0 puntos.

36. *¿Existe algún tipo de premio, entendiendo este en sentido material, durante la experiencia o al final de la experiencia?*

- a) - Sí, existe un premio final único. **10 puntos.***
- b) - Sí, existe un premio final único y una serie de premios finales de consolación. **10 puntos.***
- c) - Sí, existe un premio final único, una serie de premios finales de consolación y una variedad de premios menores durante la experiencia. **10 puntos.***
- d) - Sí, hay diferentes premios distribuidos durante la experiencia. **10 puntos.***
- e) - No, no hay premio alguno. **0 puntos.***

La segunda subvariable solo se puede responder si la anterior ha dado 0 puntos. Aquí pretendemos saber si no existiendo premio material, sí existe algún tipo de recompensa ligada a la narrativa. Conseguimos 5 puntos si la respuesta es positiva y 0 puntos si es negativa.

37. Si no hay ningún tipo de premio como tal, ¿existe algún tipo de recompensa para los jugadores que terminan el juego o que simplemente consiguen avanzar en la trama?

*a) - Sí, existen recompensas ligadas a la narrativa (por ejemplo, desbloqueo de material único) o incluso al gameplay. **5 puntos.***

*b) - No, no hay recompensas per se. **0 puntos.***

A partir de aquí lanzamos una serie de variables cualitativas de la primera que nos informarán sobre el número de premios y su valor, su integración dentro de la narrativa y su relevancia en esta, además de si son monetarios o no.

38. En el caso de que existan, ¿hay muchos o pocos premios?

a) - Muchos. Más de 5.

b) - Algunos. Entre 3 y 5.

c) - Pocos. 2.

d) - Premio único.

39. En el caso de que existan, ¿qué valor económico presentan los premios?

- a) - Alto.*
- b) - Medio.*
- c) - Bajo.*

40. En el caso de que existan, ¿los premios son presentados de forma intradieética o extradieética?

- a) - Extradieética al completo.*
- b) - Extradieética mayoritariamente, aunque con elementos intradieéticos.*
- c) - Intradieética mayoritariamente, aunque con elementos extradieéticos.*
- d) - Intradieética al completo.*

41. En el caso de que se presenten de forma intradieética, ¿los premios ayudan a la narrativa de forma relevante o son un mero adorno?

- a) - Son narrativamente relevantes y están bien implementados.*
- b) - Son narrativamente relevantes, pero generan confusión.*
- c) - Son narrativamente accesorios, aunque ayudan a la ambientación.*

d) - Son narrativamente accesorios y generan confusión.

42. En el caso de que existan, ¿cómo son los premios?

a) - Monetarios.

b) - Monetarios y productos/servicios.

c) - Productos/servicios.

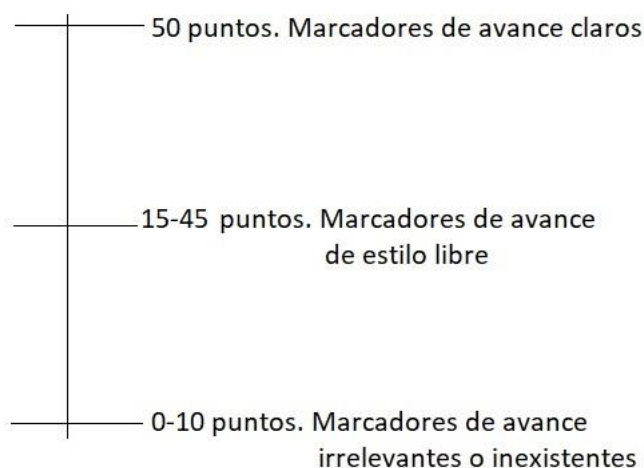
d) - Otros ARP.

6.4.1.4 Marcadores de avance/progreso

El cuarto criterio o ítem son los marcadores de avance/progreso, los árboles de habilidades y los sistemas de puntuación. De nuevo pretendemos conocer hasta qué punto el ARP presenta estos ítems de la forma tradicional, hasta qué punto los transgrede o son inexistentes en su estructura. Las tres posiciones son: marcadores de avance claros, marcadores de avance de estilo libre y marcadores de avance inexistentes.

Figura 75

Escala vertical marcadores de avance/progreso



Nota. Escala vertical de marcadores de avance/progreso de los claros a los inexistentes.

6.4.1.4.1 Variables

La primera variable es la existencia de marcadores de avance claros y si se puede averiguar con claridad en qué punto del juego se está. Con 10 puntos tenemos los ejemplos más claros (sistemas de puntuación etc.). Con 5 puntos los casos donde no existen marcadores clásicos, pero sí formas peculiares o bien se puede saber dónde se está en el juego gracias a las reglas iniciales. Con 0 puntos aquellos casos no existen marcadores, aunque se puede intuir el grado de avance del juego por el desarrollo narrativo.

43. *¿Existen marcadores de avance?, ¿es posible averiguar en qué punto del juego se está?*

a) - *Sí, existen marcadores de avance, tipo porcentaje de juego completado o similares.*

10 puntos.

b) - *Sí, existen marcadores de avance, pero estos no se amoldan a las formas clásicas.*

5 puntos.

c) - *No existen marcadores de avance en sí, aunque se puede intuir el grado de avance según lo expuesto en las reglas iniciales* ¹⁶¹. **5 puntos.**

d) - *No existen marcadores de avance. Tan solo el desarrollo narrativo permite hacer intuir el grado de avance del juego.* **0 puntos.**

e) - *No existe ningún tipo de marcador de avance y resulta muy difícil intuir en qué punto se está del juego.* **0 puntos.**

La segunda variable es la existencia de árboles de habilidades o estructuras desbloqueables. Con 10 puntos tenemos la respuesta afirmativa y con 0 puntos la negativa.

44. ¿Existe algún tipo de árbol de habilidades o estructura desbloqueable similar?

a) - *Sí, existe una suerte de estructura ramificada desbloqueable a medida que avanza el juego.* **10 puntos.**

b) - *No, no existe nada similar.* **0 puntos.**

¹⁶¹ Por ejemplo, si en las premisas iniciales se estableciera que la experiencia tiene una duración exacta de 60 minutos y nos encontráramos en el minuto 30 de duración. De nuevo esto podría ser considerado más como una instrucción que como una regla, aunque nosotros, como dijimos, no hacemos distinciones.

La tercera variable son los sistemas de puntuación ¹⁶². Con 10 puntos tenemos los casos donde existe un sistema de puntuación clásico, con 5 puntos aquellos de estilo libre y con 0 puntos aquellos donde no hay tal cosa.

45. ¿Existen sistemas de puntuación de algún tipo?

- a) - Sí, existe un sistema de puntuación clásico. **10 puntos.***
- b) - Sí, existe algo parecido a un sistema de puntuación, aunque no se adscribe a una forma clásica. **5 puntos.***
- c) - No, no hay ningún sistema de puntuación. **0 puntos.***

La siguiente es subvariable y solo se contesta en el caso de que no se hayan obtenido 0 puntos en la primera o en la tercera pregunta y es de corte cualitativo.

46. En el caso de que existan, ¿cuándo aparecen o son visibles?

- a) - A medida que se avanza en el juego, es decir, cada vez que se logra un avance relevante de cualquier tipo.*
- b) - A final de una determinada secuencia temporal o temática.*
- c) - Cada vez que se inicia el juego.*

¹⁶² Consideramos dentro del mismo epígrafe los marcadores de progreso, los árboles de habilidades y los sistemas de puntuaciones por ser de alguna forma un reflejo del avance en el juego. Si hubiera un total de puntos y se ha acumulado la mayoría sabremos que nos acercamos al final, así como ocurriría con las habilidades posibles en el caso de que las hubiera.

d) - Los puntos ya conseguidos se pueden consultar siempre, los nuevos puntos aparecen en posteriores fases.

La siguiente es variable que también da puntos y trata de averiguar si en el ARP existe algún tipo de *ranking* de puntuaciones. Con 10 puntos tenemos los casos donde sí existen y son elaborados por los titiriteros; con 5 puntos los que existen, pero son elaborados de forma externa a la organización del ARP; con 0 puntos si no existen, aunque las mecánicas del ARP lo permitieran.

47. ¿Existen rankings?

*a) - Sí, y son facilitados por la propia organización del juego. **10 puntos.***

*b) - Sí, pero son realizados de forma externa al ARP, por los propios jugadores. **5 puntos.***

*c) - No, no existen rankings en el ARP, aunque el funcionamiento del mismo podría permitirlo ¹⁶³. **0 puntos.***

*d) - No, no existen rankings ni tendrían sentido en el ARP. **0 puntos.***

La última variable que da puntos trata de la existencia de formas de recapitular en el juego. Con 10 puntos tenemos los casos previstos de recapitulación completa o parcial. Con 5 puntos tenemos los casos de recapitulación no previstos por la organización, pero posibles a mano de los jugadores. Con 0 puntos aquellos casos donde no hay posibilidad de recapitular el juego.

¹⁶³ Aquí separamos los casos donde los *rankings* fueron un hecho, producidos por la organización o por los jugadores *motu proprio*, y las situaciones donde, aun sin existir, podría ser encajable un hipotético sistema de *rankings*, lo cual nos permite fijarnos en la estructura del ARP y su potencialidad lúdica.

48. ¿Existe alguna forma de recapitular el juego?

a) - Sí, existen maneras previstas de recapitular desde el comienzo del juego.

10 puntos.

b) - Sí, existen maneras previstas de recapitular, pero solo desde una parte del juego.

10 puntos.

c) - Sí, existen maneras, pero estas no están previstas y se requiere el esfuerzo del jugador.

5 puntos.

d) - No, no existen maneras de recapitular el juego.

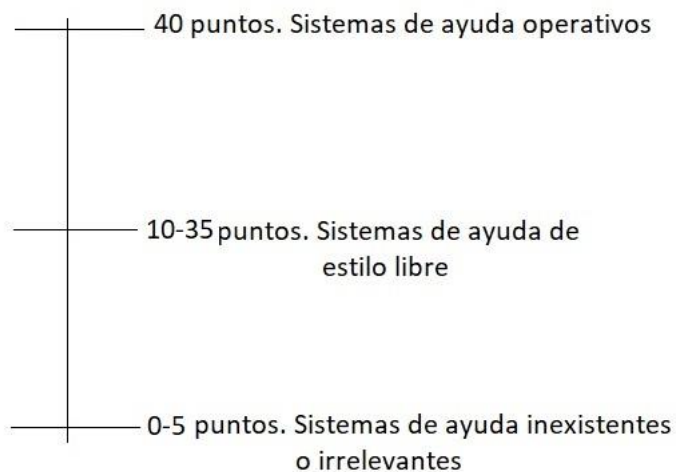
0 puntos.

6.4.1.5 Sistemas de ayuda

El quinto criterio son los sistemas de ayuda dentro del ARP, las fases tutoriales, las guías etc. La horquilla de posibilidades va desde los sistemas de ayuda plenamente operativos, pasando por los sistemas de ayuda de estilo libre y los sistemas de ayuda inexistentes o irrelevantes.

Figura 76

Escala vertical de los sistemas de ayuda



Nota. Escala vertical de sistemas de ayuda, de los operativos a los inexistentes.

6.4.1.5.1 Variables

La primera variable es la existencia de fases tutoriales o no *dentro* del ARP. Cualquier caso afirmativo da 10 puntos mientras que la negativa da 0 puntos.

49. ¿Existe alguna fase tutorial?

- a) - Sí, presentada de forma extradiagógica. **10 puntos.**
- b) - Sí, presentada de forma intradiagógica. **10 puntos.**
- c) - No, no hay fase tutorial. **0 puntos.**

La segunda variable es la existencia de tutoriales o guías externas al ARP. En el caso de que existan y sean elaboradas por los titiriteros tendremos 10 puntos; si son elaboradas por los jugadores de forma externa al juego tendremos 5 puntos; finalmente si no existen guías tendremos 0 puntos.

50. ¿Existen tutoriales o guías externas?

- a) - Sí, creadas por los desarrolladores y capadas a los jugadores. **10 puntos.***
- b) - Sí, creadas por los desarrolladores y aumentadas por los jugadores. **10 puntos.***
- c) - Sí, creadas por los jugadores. **5 puntos.***
- d) - No, no existen guías o tutoriales externos. **0 puntos.***

La tercera variable es la existencia o no sistemas de ayuda durante el transcurso del ARP. Cualquier caso donde existan sistemas de ayuda proporcionadas por los titiriteros nos da 10 puntos. Las ayudas proporcionadas por otros jugadores nos darían 5 puntos y finalmente la inexistencia de ayudas nos daría 0 puntos.

51. ¿Hay sistemas de ayuda durante el juego?

- a) - Sí, proporcionadas por los titiriteros o algún otro sistema de forma intradieética. **10 puntos.***
- b) - Sí, proporcionadas por los titiriteros o algún otro sistema de forma extradieética. **10 puntos.***
- c) - Sí, pero no son proporcionadas por entidades del juego, sino por otros jugadores y/o guías externas. **5 puntos.***
- d) - No, no hay sistemas de ayuda. **0 puntos.***

La última variable que nos da puntos en esta sección trata de la accesibilidad de los sistemas de ayuda. Consideramos con 10 puntos los casos donde los sistemas de ayuda son fáciles y recurrentes. Con 5 puntos tendríamos los casos donde son excepcionales y con 0 puntos los casos donde el acceso es engorroso y supone una penalización.

52. En el caso de que existan, ¿son fácilmente accesibles los sistemas de ayuda?

- a) - Sí, son sencillos y recurrentes. **10 puntos.***
- b) - Sí, aunque solo se puede acceder a ellos en casos excepcionales. **5 puntos.***
- c) - No, su acceso es engorroso. **0 puntos.***
- d) - No, su acceso es engorroso y además puede llegar a penalizar la experiencia. **0 puntos.***

La última variable del ítem es cualitativa y pretende conocer la naturaleza de los sistemas de ayuda en cuanto a su puesta en marcha en vivo o de forma diferida.

53. En el caso de que existan, ¿los sistemas de ayuda son sincrónicos o diacrónicos?

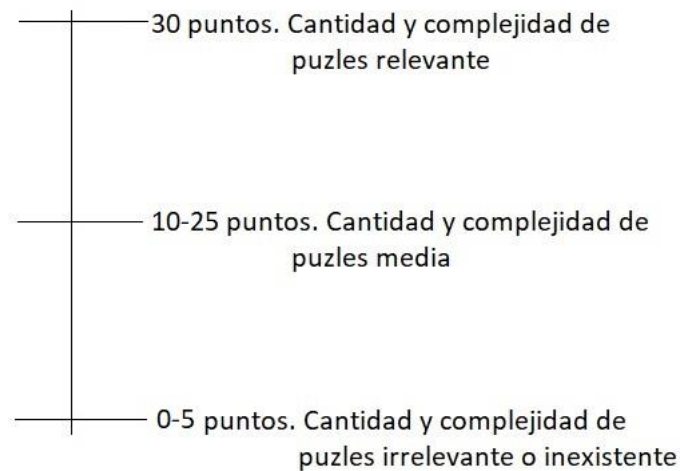
- a) - Son sincrónicos, monitorizados a tiempo real por personas.*
- b) - Son sincrónicos, monitorizados a tiempo real a través de personas junto a chatbots o inteligencias artificiales.*
- c) - Son diacrónicos, pregrabados y estáticos.*

6.4.1.6 Puzles

El sexto criterio es la existencia y cantidad de puzles. La horquilla va desde los casos con cantidad y complejidad de puzles relevantes, los casos con cantidad y complejidad de puzles media y los casos con cantidad y complejidad de puzles irrelevante o inexistente.

Figura 77

Escala vertical de puzles



Nota. Escala vertical de cantidad y complejidad de puzles, de los relevantes a los inexistentes.

6.4.1.6.1 Variables

La primera variable es el porcentaje de puzles y rompecabezas en la experiencia. Solo si hay un 75 por ciento o más otorgamos 10 puntos. Si hablamos de un 50 por ciento o en torno a esta cifra otorgamos 5 puntos. En el caso de que la experiencia tenga un 25 por ciento de puzles o menos, damos 0 puntos.

54. ¿Qué porcentaje del total de la experiencia significan los puzles y/o rompezacabezas?

a) - 75 por ciento o más. **10 puntos.**

- b) - En torno al 50 por ciento. **5 puntos.***
- c) - 25 por ciento o menos. **0 puntos.***
- d) - No existen puzzles ni rompecabezas per se. **0 puntos.***

La segunda es la complejidad de los puzzles en la experiencia. Aquí damos 10 puntos a los puzzles muy difíciles, difíciles o medios. Los puzzles sencillos darían 5 puntos y los puzzles muy sencillos darían 0 puntos.

55. En el caso de que existan, ¿cómo de complicados resultan la mayoría de los puzzles en la experiencia?

- a) - Muy sencillos. Prácticamente testimoniales. **0 puntos.***
- b) - Sencillos. Aunque necesitan cierta pericia y/o tiempo. **5 puntos.***
- c) - Medios. Necesitan bastante más pericia y/o tiempo. **10 puntos.***
- d) - Difíciles. Solo indicados para los más experimentados. **10 puntos.***
- e) - Muy difíciles. Incluso a riesgo de no poder resolverse. **10 puntos.***

A continuación, proponemos una serie de variables cualitativas sobre la homogeneidad de la complejidad en los puzzles, si son o no resolubles por un solo jugador o necesitan de cooperación de varios y su grado de integración narrativa.

56. En el caso de que existan, ¿son homogéneos en cuanto a su complejidad?

- a) - Sí, son todos iguales.*
- b) - No, hay una curva ascendente de dificultad.*
- c) - No, hay un porcentaje de puzles que representan diferentes dificultades.*

57. En el caso de que existan, ¿son los puzles resolubles por un solo jugador o necesitan de la cooperación de varios?

- a) - Los puede resolver un solo jugador.*
- b) - Están diseñados para ser resueltos por dos jugadores.*
- c) - Están diseñados para ser resueltos por un grupo relativamente numeroso de personas.*
- d) - Están diseñados para ser resueltos por un grupo muy grande de personas que han de organizarse.*

58. En el caso de que existan, ¿cómo es el nivel de integración de los puzles en cuanto a la narrativa?

- a) - Totalmente integrados. Hacen avanzar la trama y tienen justificación narrativa.*
- b) - Medianamente integrados. La justificación narrativa es más cuestionable y pueden no hacer avanzar la trama de forma sustancial.*
- c) - Poco o nada integrados. Son elementos externos a la trama o incluso minijuegos.*

Finalmente, conseguimos puntos (en el caso de que no hayamos obtenido 0 puntos en la primera pregunta) al responder la última subvariable. 10 puntos en cualquiera de los casos en los que los puzzles son obligatorios y 5 puntos cuando sean opcionales.

59. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales?

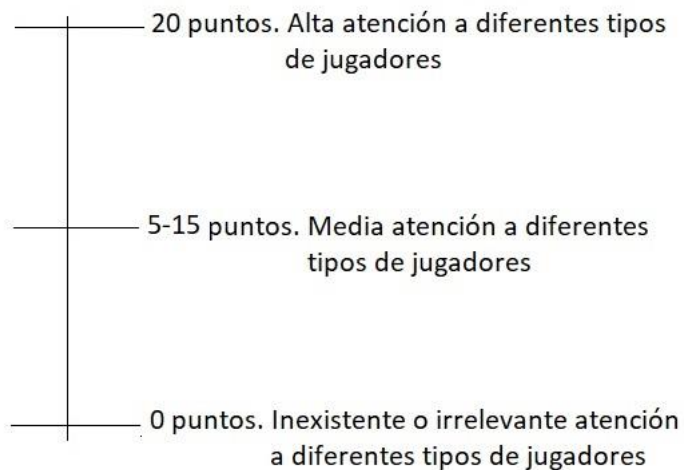
- a) - Obligatorios, hay que resolverlos para completar la experiencia, y no se cuenta con ninguna ayuda. **10 puntos.***
- b) - Obligatorios, hay que resolverlos para completar la experiencia, pero existe un sistema de ayuda. **10 puntos.***
- c) - Obligatorios en principio, pero existe la posibilidad de saltárselos en cualquier momento. **10 puntos.***
- d) - Opcionales. **5 puntos.***

6.4.1.7 Tipos de jugadores

Para concluir con el estudio de este vector, nos centramos en los tipos de jugadores y los contenidos diseñados para estos. La horquilla va desde experiencias con alta atención a diferentes tipos de jugadores, media atención o atención inexistente o irrelevante.

Figura 78

Escala vertical de tipos de jugadores



Nota. Escala vertical de atención a tipo de jugadores, de la alta a la inexistente.

6.4.1.7.1 Variables

La primera variable es la atención a los jugadores exploradores o *explorers*, acuñados como ya relatamos con anterioridad por Richard Bartle (1996). La afirmación obtiene 10 puntos mientras la negación obtiene 0 puntos.

60. ¿Existen itinerarios explorables, huevos de pascua o contenidos exclusivos para aquellos jugadores con un afán propio de exploración?

- a) - Sí, existe un contenido orientado a los jugadores exploradores. **10 puntos.**
- b) - No, no existe un contenido en este sentido. **0 puntos.**

La segunda variable es la existencia de contenido diseñado para los jugadores en función de su implicación en la experiencia. Con 10 puntos tenemos contenido diseñado *exprofeso* para diferentes jugadores. Con 5 puntos aquellos ARP donde puede observarse un diseño estratificado pero el contenido es el mismo para todos. Con 0 puntos aquellos casos donde no se observa ninguna estratificación.

61. ¿Es detectable una estratificación?, ¿existen contenidos para todo tipo de jugadores en función de su grado de implicación?

- a) - Sí, hay contenidos orientados a jugadores más implicados y otros contenidos orientados a jugadores de corte más casual. **10 puntos.**
- b) - Sí hay una estratificación, aunque el contenido es el mismo para todos. **5 puntos.**
- c) - No, la experiencia es la misma para todos y no se ve ninguna estratificación. **0 puntos.**

Finalmente, articulamos dos variables cualitativas sobre la naturaleza competitiva o cooperativa del ARP y sobre su fomento de la socialización entre los jugadores.

62. ¿El juego es en esencia competitivo o cooperativo?

- a) - Cooperativo.
- b) - Competitivo.
- c) - Mayoritariamente cooperativo, aunque con secciones competitivas.
- d) - Mayoritariamente competitivo, aunque con secciones cooperativas.
- e) - No se puede determinar.

63. ¿Fomenta la socialización?

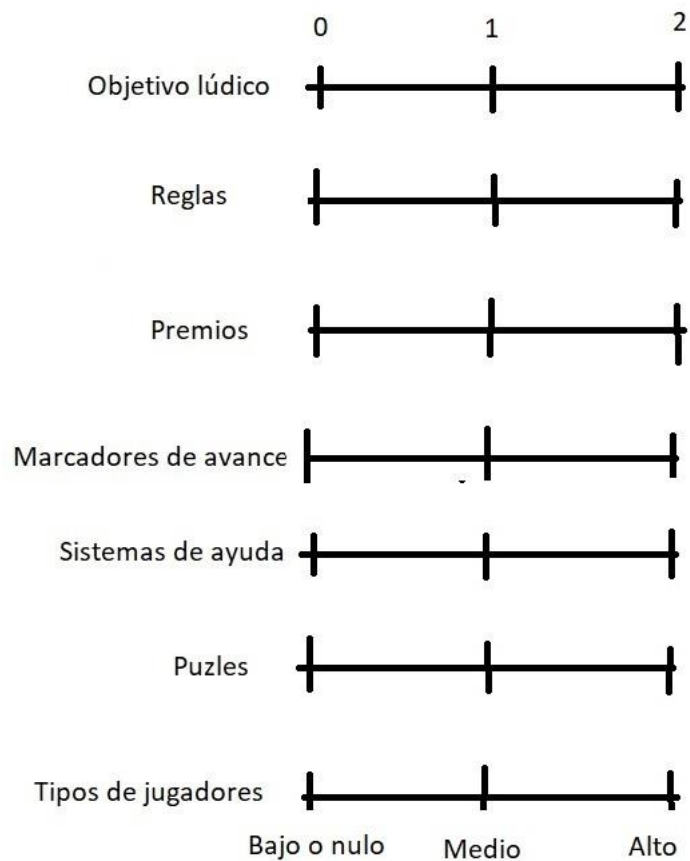
- a) - Sí, de una forma muy evidente.*
- b) - Sí, aunque de manera más sutil.*
- c) - No, estrictamente no fomenta la socialización.*

6.4.1.8 Operaciones finales

Una vez obtenidos los resultados de los diferentes cuestionarios deberíamos tener situados cada uno de los siete ítems en una de las tres posibilidades, alto, medio o bajo. A continuación, procederíamos a asignar un valor numérico a cada una de estas posibilidades tal y como hicimos con anterioridad: a los altos les correspondería el valor 2, a los medios el valor 1 y a los bajos o nulos, el valor 0, tal y como vemos en la figura 79.

Figura 79

Diagrama de correspondencias numéricas del vector lúdico



Nota. Diagrama de correspondencias donde se obtienen los valores finales de cada criterio.

6.4.1.9 Resultados

Tan solo faltaría sumar los valores numéricos de los siete criterios y situarlos en el eje de coordenadas de la figura 71.

Ya tendríamos el peso exacto del ARP en cuanto al vector lúdico. Ahora procedemos a su traducción en valores porcentuales con una regla de tres.

$$14 - 100$$

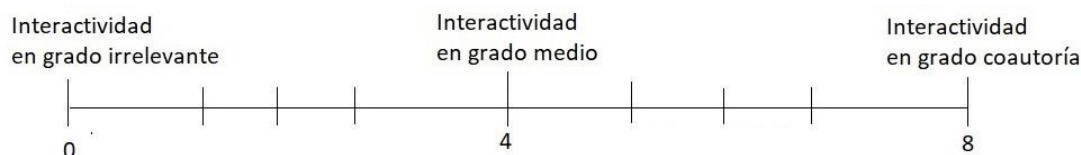
Nuestra coordenada - x

6.4.2 Vector interactivo

El segundo vector que nos disponemos a analizar es el vector interactivo. En este caso pretendemos situar al ARP en un eje de coordenadas capaz de abarcar toda la casuística posible en cuanto a la dimensión interactiva, por lo que contaremos con un extremo de máxima interactividad, una zona central de interactividad media y un extremo opuesto de mínima o nula interactividad. Así como en el vector anterior pesábamos el ingrediente lúdico utilizando como referente la definición tradicional de los juegos en contraposición con lo contragamificado, aquí nos dirigimos a pesar el ingrediente interactivo utilizando como mayor exponente el estado que consideramos de mayor pureza en los ARP, el estatuto de interautoría. A continuación, en la zona intermedia hablaríamos de una interactividad de intensidad menor o en grado medio y en la zona final hablaríamos de experiencias con una muy baja interactividad (siempre considerando que los ARP deben ser *algo* interactivos para ser considerados como tal).

Figura 80

Escala nominal del vector interactivo



Nota. Escala nominal del vector interactivo, de la interactividad en grado coautoría a la interactividad irrelevante.

En este caso utilizamos cuatro criterios o ítems para el análisis del vector: grado de improvisación, existencia de caminos alternativos y posibilidad de practicarlos, magnitud de las comunicaciones sincrónicas y finalmente, magnitud de los eventos en vivo.

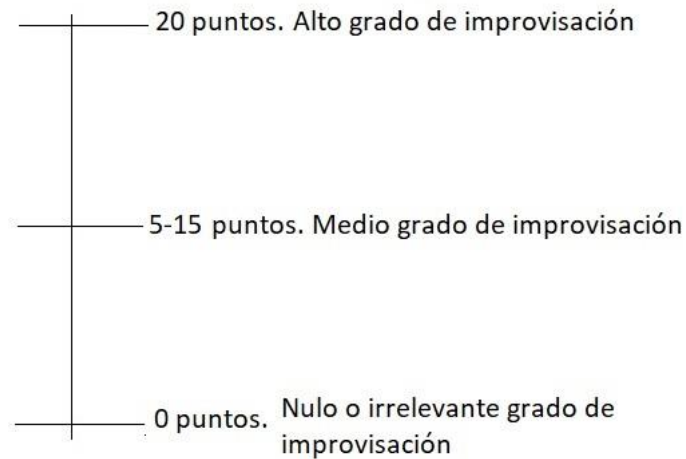
6.4.2.1. Grado de improvisación

El primer criterio que utilizamos en el vector interactivo es el grado de improvisación o la capacidad que tienen los creadores del ARP de adaptarse e improvisar sobre las posibles *salidas del guion* que muestren los jugadores más creativos. Hacemos referencia aquí a la improvisación sobre la acción directa de los jugadores y no sobre posibles contingencias ajenas a los jugadores (como un fallo técnico), sobre lo cual tendríamos

que situar más bien en el vector inmersivo. Este criterio nos arroja tres posibilidades: un alto grado de improvisación, un grado de improvisación medio y un grado de improvisación nulo o irrelevante.

Figura 81

Escala vertical del grado de improvisación



Nota. Escala vertical del grado de improvisación, del alto al irrelevante.

6.4.2.1.1 Variables

La primera variable es el grado de improvisación del ARP. Con 10 puntos situamos los ARP con alto grado, con 5 puntos los ARP con un grado medio de improvisación y con 0 puntos los ARP que se adaptan muy poco a la creatividad de los jugadores.

64. ¿Cómo es el grado de improvisación?

*a) - Alto. La historia se adapta en muchas ocasiones en función de las decisiones que toma el jugador. **10 puntos.***

*b) - Medio. La historia se adapta en algunas ocasiones en función de las decisiones que toma el jugador. **5 puntos.***

c) - *Bajo o nulo. La historia se adapta en muy pocas ocasiones o en ninguna ocasión en función de las decisiones que toma el jugador. 0 puntos.*

La segunda variable es el potencial de improvisación más allá de si se lleva a cabo o no. Con 10 puntos tendríamos las tramas tan elásticas y adaptables a la improvisación que parecen promoverla y las tramas que aun sin promoverla se adaptan muy bien a la creatividad de los jugadores. Con 5 puntos, las tramas cerradas con cierto potencial de improvisación. Finalmente, con 0 puntos las tramas cerradas.

65. ¿Qué potencial de improvisación tiene la trama?

a) - *Es una trama tan abierta y elástica que parece promover la improvisación de los jugadores. 10 puntos.*

b) - *Es una trama abierta y elástica por lo que la improvisación encaja bien. 10 puntos.*

c) - *Es una trama cerrada, pero con cierto potencial de improvisación. 5 puntos.*

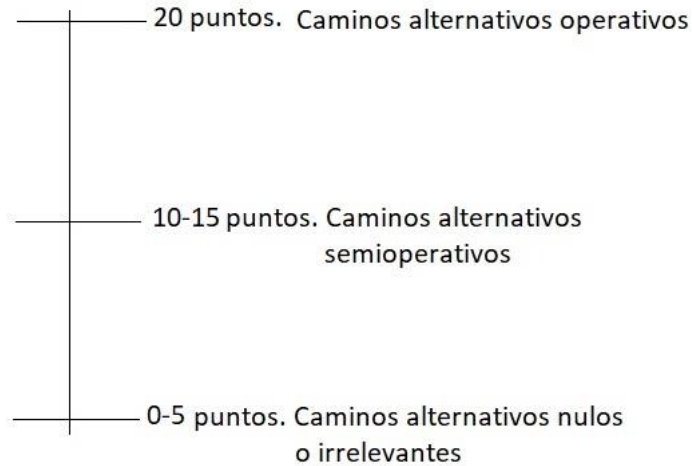
d) - *Es una trama muy cerrada donde no hay cabida para la improvisación. 0 puntos.*

6.4.2.2 Caminos alternativos y estímulo de su práctica

El segundo criterio del vector es la existencia de caminos alternativos y el estímulo de su descubrimiento y práctica. Estrechamente relacionado con un criterio anterior, la existencia de contenidos para jugadores exploradores, este criterio nos parece muy relevante a la hora de medir la interactividad del ARP, pues evalúa la facilitación o no del ARP en que los jugadores exploren a su manera el universo del juego.

Figura 82

Escala vertical de caminos alternativos



Nota. Escala vertical de caminos alternativos, de los operativos a los irrelevantes.

6.4.2.2.1 Variables

La primera variable es la existencia de varios caminos que recorrer o uno solo. Con 10 puntos consideramos todos los escenarios donde, en efecto, existen varios caminos, excluyentes o no. Con 5 puntos, cuando existe un solo camino, pero se puede seguir en el orden que se prefiera y con 0 puntos consideramos los ARP donde solo hay un camino a seguir.

66. *¿Puede elegir el jugador varios caminos que recorrer o existe básicamente uno solo?*

*a) - Existen varios itinerarios excluyentes que seguir y que el jugador elige a placer. **10 puntos.***

*b) - Existen varios itinerarios que en principio son excluyentes, aunque convergen en alguna zona. **10 puntos.***

*c) - Existe un solo itinerario que seguir, aunque el jugador elige cómo hacerlo (por ejemplo, el orden de cosas que hacer). **5 puntos.***

*d) - Existe un solo itinerario que seguir y un orden preestablecido de acciones. **0 puntos.***

La segunda es subvariable de la primera y solo se contesta si en la anterior no se ha sacado 0 puntos. Aquí pretendemos conocer si existe un estímulo de la práctica de diversos caminos o de diversos órdenes de itinerario, o por el contrario recae en el jugador su práctica e incluso su descubrimiento. Con 10 puntos tenemos los casos donde sí se promueve de forma clara. Con 5 puntos los casos en los que no existe estímulo, aunque sí información al respecto. Con 0 puntos los casos donde los caminos alternativos están ocultos y han de ser descubiertos.

67. En el caso de que existan varios caminos o varias formas de seguir un solo camino, ¿se promueve su práctica?

*a) - Sí, se promueve la práctica de caminos u ordenes alternativos. **10 puntos.***

*b) - No explícitamente, aunque el jugador está informado de su existencia. **5 puntos.***

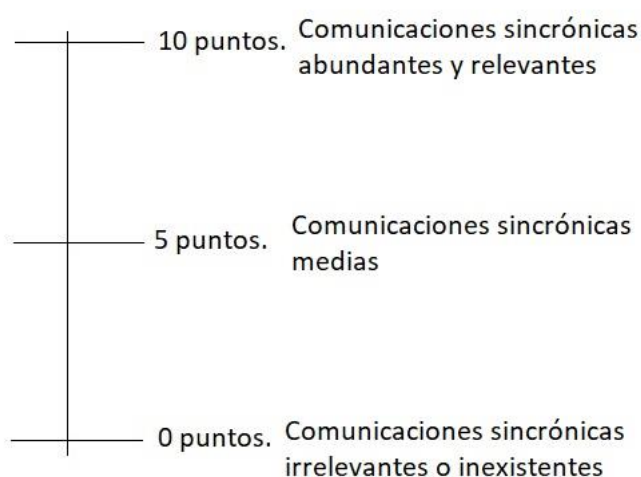
*c) - No solo no se promueve, sino que el jugador es el que tiene que descubrirlos. **0 puntos.***

6.4.2.3 Comunicaciones sincrónicas

El tercer criterio del vector es la existencia y volumen de las comunicaciones sincrónicas. Según nuestra investigación, las comunicaciones sincrónicas y la posibilidad que ofrecen de comunicación en directo con el otro lado de la cortina son algunas de las responsables más importantes tanto del sentimiento de agencia propio del vector inmersivo como de la percepción de una interactividad satisfactoria. Por ese motivo consideramos su existencia como parte sustancial del vector.

Figura 83

Escala vertical de comunicaciones sincrónicas



Nota. Escala vertical de comunicaciones sincrónicas, de las relevantes a las inexistentes.

6.4.2.3.1 Variables

Aquí consideramos una única variable para conseguir la puntuación. Tratamos de averiguar el porcentaje que, *grosso modo*, representan las comunicaciones sincrónicas en el ARP. Con 10 puntos consideramos aquellas experiencias donde las comunicaciones sincrónicas representan el 75 por ciento o más del total de las comunicaciones. Con 5 puntos consideramos aquellos casos que cuentan con entre el 25 y el 50 por ciento de comunicaciones sincrónicas. Con 0 puntos consideramos aquellos ARP donde las comunicaciones sincrónicas representan menos del 25 por ciento de las comunicaciones totales.

68. En líneas generales, ¿qué porcentaje ¹⁶⁴ representan las comunicaciones sincrónicas (o que parecen sincrónicas)?

- a) - 75 por ciento o más. **10 puntos.***
- b) - En torno al 50 por ciento. **5 puntos.***
- c) - En torno al 25 por ciento. **5 puntos.***
- d) - Menos del 25 por ciento. **0 puntos.***

Además de la anterior, planteemos una nueva variable cualitativa para saber cómo son dichas comunicaciones sincrónicas.

69. En el caso de que haya, ¿qué tipo de comunicaciones sincrónicas se dan más en el ARP?

- a) - Email, foros o algún tipo de chat de ordenador.*
- b) - Videollamadas.*
- c) - Eventos en vivo.*
- d) - Whatsapp, sms o llamadas de teléfono móvil.*
- e) - Correo tradicional, llamadas a teléfono fijo o cualquier tecnología del pasado.*
- f) - Una mezcla más o menos equilibrada de algunas de las anteriores.*

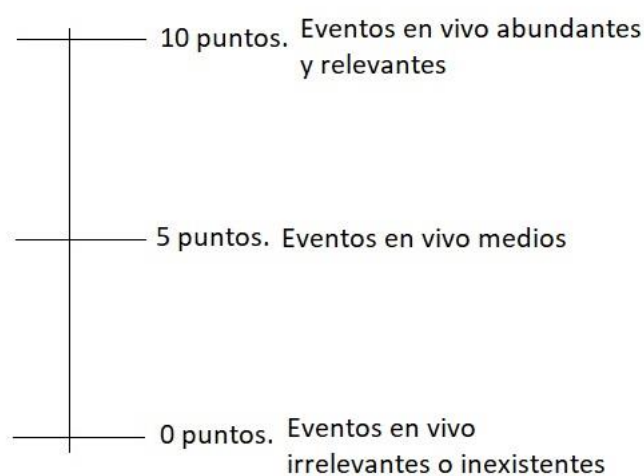
¹⁶⁴ Aunque bien es cierto que extraer un porcentaje de una valoración subjetiva es delicado, creemos que es la manera más gráfica de pesar el ítem y por eso apelamos a su interpretación laxa.

6.4.2.4 Eventos en vivo

Conectado con el criterio anterior, planteamos ahora el último criterio del vector, la existencia y volumen de eventos en vivo. Volvemos a utilizar la misma tabla para averiguar si hay una alta, media o baja presencia de eventos en vivo en el ARP, otro de los parámetros que más suelen conectarse con las experiencias de gran interactividad. Queremos puntualizar que cuando decimos *evento en vivo*, nos referimos a situaciones puntuales y efímeras desarrolladas en el mundo real como escenario y no a la utilización constante de este escenario real (una calle, una ciudad, una casa etc.) para integrar recursos ¹⁶⁵. Por eso, además, lo situamos en el vector interactivo, porque lo abordamos en el sentido de comunicación sincrónica extrema o también como un escenario posible a intervenir por parte de los jugadores.

Figura 84

Escala vertical de eventos en vivo



Nota. Escala vertical de eventos en vivo, de los abundantes a los irrelevantes.

6.4.2.4.1 Variables

Volvemos a utilizar la misma regla que en el caso anterior.

¹⁶⁵ Por ejemplo, un concierto sería un evento puntual, mientras que una exposición que dura lo que dura el ARP no lo sería. De todas formas, existen diferentes visiones sobre el tema. Hay autores que consideran todo eventos y otros que solo consideran como tal las situaciones puntuales y efímeras.

70. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan los eventos en vivo?

- a) - 75 por ciento o más. 10 puntos.**
- b) - 50 por ciento. 5 puntos.**
- c) - 25 por ciento. 5 puntos.**
- d) - No hay eventos en vivo. 0 puntos.**

A partir de aquí planteamos una serie de variables cualitativas para conocer rasgos como la justificación narrativa de los eventos en vivo o su naturaleza obligatoria u opcional.

71. En el caso de que existan, ¿están justificados narrativamente los eventos en vivo?

- a) - Sí, son parte de la trama bien justificados.**
- b) - No, son parte extradiegética y accesorio, sin necesidad de ser justificados.**

72. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales los eventos en vivo para los jugadores?

- a) - Son obligatorios para todos los jugadores que quieran seguir la trama.**

b) - Son opcionales, se pueden experimentar o no, sin impacto en la trama.

73. En el caso de ser opcionales, ¿traen aparejadas algún tipo de recompensa?

a) - Sí, reportan recompensas extra, ya sea de contenido o incluso de algún tipo de premio o bonificación.

b) - No, no tienen recompensas de ningún tipo.

74. En el caso de ser opcionales, ¿pueden recuperarse a posteriori a modo sumario o vivirse en modo online de alguna manera?

a) - Se pueden recuperar a posteriori y vivirse en un modo online.

b) - Solo se puede vivir en modo online sin opción a recuperación posterior.

c) - Solo se puede recuperar un sumario posterior sin opción a modo online durante la experiencia.

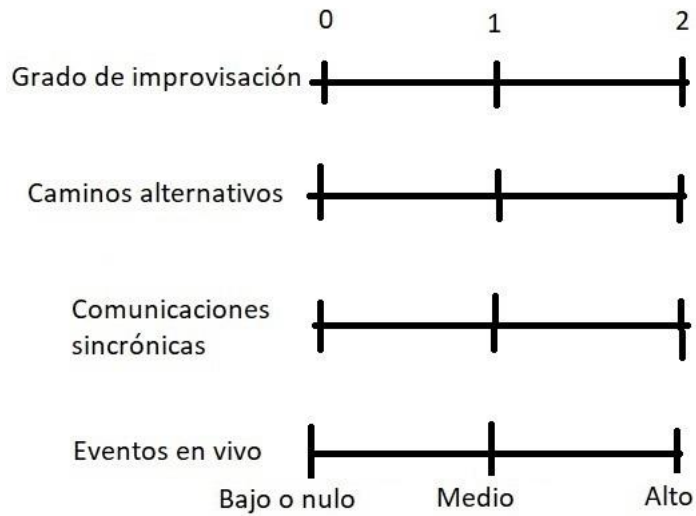
d) - Ninguna de las dos opciones se contempla.

6.4.2.5 Operaciones finales

Ya podríamos situar cada uno de los cuatro criterios en una tabla final como en los casos anteriores.

Figura 85

Diagrama de correspondencias numéricas del vector interactivo



Nota. Diagrama de correspondencias donde se obtienen los valores finales de cada criterio.

6.4.2.6 Resultados

Finalmente, con las puntuaciones en la tabla, solo restaría sumar y conseguir las coordenadas exactas de la figura 80, para después traducirlo a valores porcentuales.

8 – 100

Nuestra coordenada - x

6.4.3 Vector inmersivo

A continuación, analizaremos el vector inmersivo de las Experiencias de Realidad Alternativa. La cartografía de este vector plantea en uno de los extremos la inmersión, vista desde una perspectiva tradicional, y en el opuesto la transinmersión, el concepto que transforma y traslada la inmersión a la mecánica ARP.

Figura 86

Escala nominal del vector inmersivo



Nota. Escala nominal del vector inmersivo/transinmersivo, de la inmersión a la transinmersión en grado máximo.

En el vector inmersivo utilizamos cinco criterios para establecer la medida: dispositivos de inmersión, delimitación del círculo mágico, grado de personalización de la experiencia, agencia, y finalmente, verosimilitud y realismo temático.

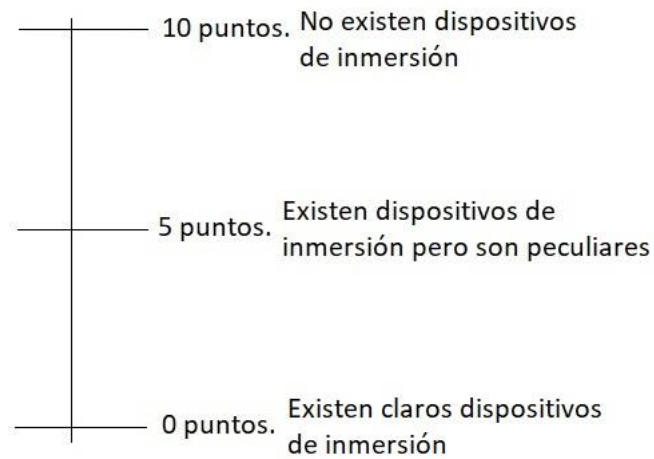
6.4.3.1 Dispositivos de inmersión

El primer criterio del vector son los dispositivos de inmersión, la existencia o no patente de estos y cómo se implementan. Este criterio nos da en esencia dos posibilidades, que existan o que no existan, aunque consideramos su obligatoriedad o no como proveedor de un posible escenario intermedio. Cabe destacar que lo que medimos como alto grado es su inexistencia ¹⁶⁶, aquello que facilitaría en mayor grado un proceso de transinmersión.

Figura 87

Escala vertical de los dispositivos de inmersión

¹⁶⁶ Una vez más, puntuación inversa.



Nota. Escala vertical de dispositivos de inmersión, desde la inexistencia a la existencia de los mismos.

6.4.3.1.1 Variables

La primera variable es la existencia de dispositivos de inmersión, ya sean estos tecnológicos o de corte más artesanal. En este caso damos los 10 puntos a la negativa taxativa. Cualquier opción donde se contemplen dispositivos de inmersión *ad hoc*, daría 0 puntos.

75. *¿Existe algún dispositivo para promover la inmersión?*

- a) - *Sí, existen dispositivos de realidad virtual en alguna de sus partes. **0 puntos.***
- b) - *Sí existen dispositivos de realidad aumentada o de realidad mixta en alguna de sus partes. **0 puntos.***
- c) - *Sí, existen disfraces o elementos de caracterización en alguna de sus partes. **0 puntos.***
- d) - *No, no existe ningún tipo de dispositivo de inmersión. **10 puntos.***

La segunda es subvariable de la anterior y solo se contesta en el caso de que no se hayan sacado los 10 puntos en la pregunta anterior. Aquí tratamos de averiguar el grado de obligatoriedad de dichos dispositivos. Damos 0 puntos si los dispositivos son obligatorios o relevantes en la experiencia y 5 puntos si estos son opcionales.

76. En el caso de que existan dispositivos para la inmersión, ¿son obligados, relevantes u opcionales para la experiencia?

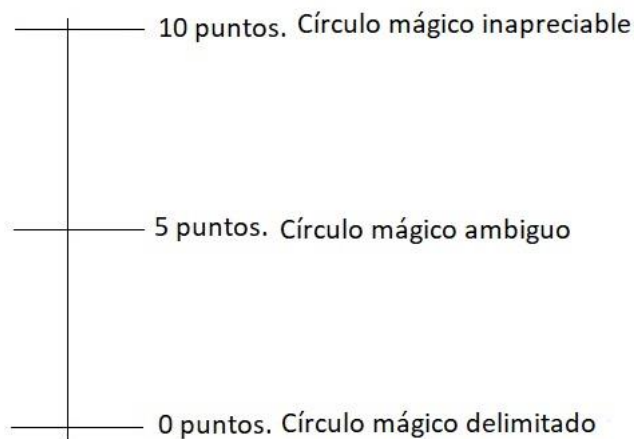
- a) - *Obligados. 0 puntos.*
- b) - *Relevantes. 0 puntos.*
- c) - *Opcionales. 5 puntos.*

6.4.3.2 Delimitación del círculo mágico

El segundo criterio de análisis del vector es la delimitación del círculo mágico o escenario físico propio de juego. En un extremo tendríamos los casos donde el escenario no está nada delimitado, en el medio los escenarios con cierta ambigüedad y finalmente, en el otro extremo, los escenarios claramente delimitados. De nuevo, cabe destacar que lo que medimos con mayor puntuación es la no delimitación del círculo mágico, lo que también estimularía un proceso de transinmersión.

Figura 88

Escala vertical de la delimitación del círculo mágico



Nota. Escala vertical de la delimitación del círculo mágico, del inapreciable al delimitado.

6.4.3.2.1 Variables

En este caso, utilizamos una única variable para conseguir las puntuaciones. Los 10 puntos sólo los conseguimos con la negativa taxativa. Si el círculo mágico no es estrictamente espacial, sino que tiene que ver con coordenadas temporales o con ciertos códigos conceptuales damos 5 puntos. En el caso de que el círculo mágico sea un escenario delimitado damos 0 puntos.

77. Sobre el círculo mágico, ¿está delimitado de algún modo palpable?

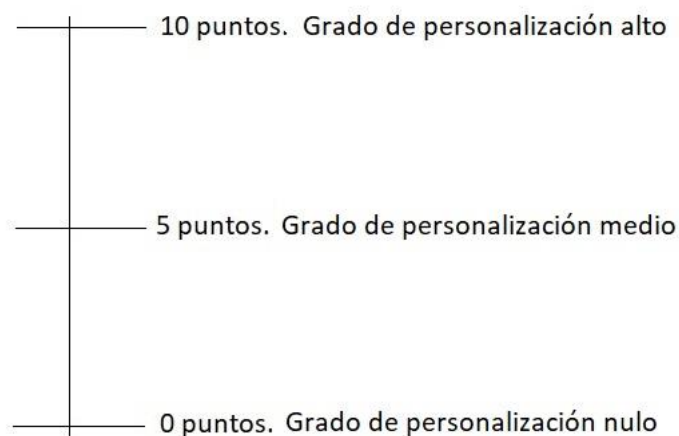
- a) - *Sí, es un lugar concreto destinado al juego. 0 puntos.*
- b) - *Sí, es un círculo mágico no espacial sino temporal (unas determinadas horas en las que sucede el juego). 5 puntos.*
- c) - *Sí, el círculo mágico se sitúa dentro de un tablero de juego. 0 puntos.*
- d) - *No de forma evidente, aunque existen marcas para identificar dónde se sitúa, qué es juego y qué no lo es. 5 puntos.*
- e) - *No, no hay forma física de delimitar el círculo mágico. 10 puntos.*

6.4.3.3 Grado de personalización

El tercer criterio analizable es el grado de personalización que tiene la experiencia y que dibuja el ARP más o menos amoldado con respecto a la vida de los jugadores. Como se puede imaginar, este criterio también enlaza con el criterio *target* de la primera fase del modelo, entre otros. En el extremo superior encontramos los ARP con mayor grado de personalización, en el medio, los ARP donde hay una personalización discreta o relativa y en el extremo inferior lo ARP donde no hay personalización alguna. Aquí volvemos a la medida habitual: cuanto más grado de personalización, mayor transinmersión ¹⁶⁷.

Figura 88

Escala vertical del grado de personalización



Nota. Escala vertical del grado de personalización, del alto al nulo.

6.4.3.3.1 Variables

Una única variable nos da puntuación, aquella que cuestiona si el ARP es personalizado o tiene personalizados algunos de sus contenidos. Damos los 10 puntos a las experiencias en suma personalizadas, los 5 puntos a experiencias con algún contenido personalizado y los 0 puntos a experiencias donde no hay personalización de ningún tipo.

¹⁶⁷ Esto se repetirá en el resto de criterios.

78. ¿Es un ARP personalizado?

- a) - Sí, grosso modo es un ARP personalizado al jugador o jugadores. **10 puntos.***
- b) - No en su mayor parte, aunque existe algún contenido personalizado. **5 puntos.***
- c) - No, no es un ARP personalizado. **0 puntos.***

La segunda variable, de corte cualitativo, es el papel que desempeña el jugador en la trama.

79. ¿Qué papel desempeña el jugador en la trama?

- a) - Protagonista.*
- b) - Deuteragonista.*
- c) - Antagonista.*
- d) - Otros.*

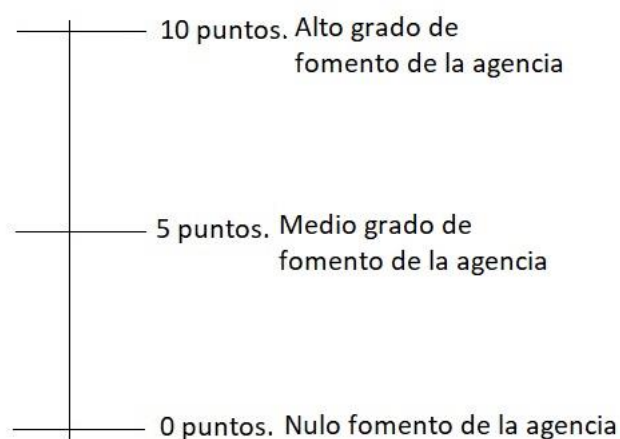
6.4.3.4 Agencia

El cuarto criterio, la agencia, casi podría formar parte del criterio anterior, pero hemos preferido hacerlo independiente porque no solo el grado de personalización le afecta. Aunque como en otros muchos casos relatados se pueden buscar íntimas relaciones entre conceptos (y a medida que avanzamos ocurrirá más) la agencia es uno de los criterios más evidentes donde igual se puede correlacionar con la interactividad como con la

inmersión/transinmersión. Pretendemos conocer aquí no tanto si se da la agencia como resultado de una buena inmersión sino si existen mecanismos preparados a propósito para fomentarla ¹⁶⁸. En el extremo superior encontramos experiencias con un alto grado de fomento de la agencia, en el intermedio, experiencias con un fomento medio de la agencia y en el extremo inferior experiencias donde no existen sistemas que promuevan la agencia.

Figura 90

Escala vertical de fomento de la agencia



Nota. Escala vertical del fomento de la agencia, del alto al nulo.

6.4.3.4.1 Variables

La primera variable es la única que da puntuación y es el fomento de la agencia en el dispositivo. Damos 10 puntos a los casos donde existan mecanismos claro de fomento de la agencia, 5 a los casos donde estos sean ambiguos u operen solo en términos estéticos y 0 puntos cuando no haya mecanismos específicos.

¹⁶⁸ O, dicho de otro modo, se puede dar agencia, aunque no existan mecanismos específicos para ello, que es lo que en este momento estamos evaluando.

80. ¿Se podría considerar que la experiencia fomenta la agencia de algún modo?

*a) - Sí, de forma evidente hay mecanismos para que las decisiones del usuario afecten directamente al juego. **10 puntos.***

*b) - Sí, aunque de forma limitada y por motivos que tienen que ver menos con la acción del participante y más con la estética. **5 puntos.***

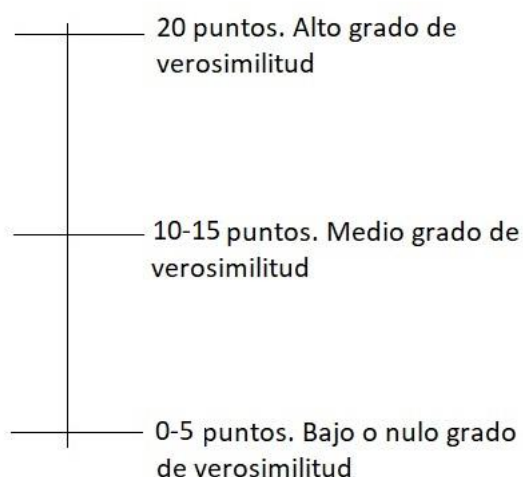
*c) - No, no hay un fomento de la agencia a través de mecanismos específicos. **0 puntos.***

6.4.3.5 Verosimilitud y realismo temático

El último criterio analizable es la verosimilitud y el realismo en cuanto a las temáticas del ARP, es decir su capacidad de encaje con la vida del jugador. Nos encontramos aquí con alto grado de verosimilitud en un extremo, medio grado en la zona central y bajo o nulo grado de verosimilitud en el extremo opuesto.

Figura 91

Escala vertical de la verosimilitud



Nota. Escala vertical de la delimitación del grado de verosimilitud, del alto al nulo.

6.4.3.5.1 Variables

La primera variable es la adaptabilidad del ARP a la vida del jugador. Con 10 puntos tenemos los argumentos realistas, con 5 puntos ARP con argumentos verosímiles, pero no realistas y con 0 puntos, los ARP nada realistas y cuya verosimilitud obliga al jugador a colaborar en la construcción imaginaria.

81. ¿Hace por encajar el argumento del ARP en la vida de los jugadores?

a) - Sí, su argumento es realista y puede encajar con la vida de los jugadores.

10 puntos.

b) - No, su argumento no es realista, aunque es verosímil y en cierto modo hace por encajar en la vida de los jugadores. ***5 puntos.***

c) - No, no es realista en absoluto y obliga al jugador a participar de una historia ajena. ***0 puntos.***

La segunda variable es el apoyo del ARP en algún punto en un hecho real. Damos 10 puntos a aquellas experiencias que se basan en hechos reales y lo utilizan con frecuencia, 5 puntos a aquellas que solo lo utilizan como una anécdota durante su desarrollo y 0 puntos donde no hay apoyo realista en ningún aspecto.

82. ¿Se apoya el argumento en algún hecho o noticia real?

- a) - Sí y lo utiliza con bastante frecuencia para su despliegue. **10 puntos.**
- b) - Sí, aunque solo de forma anecdótica. **5 puntos.**
- c) - No, es una historia inédita. **0 puntos.**

La tercera variable es el apoyo del ARP en alguna leyenda urbana.

83. ¿Se apoya el argumento en algún hoax o leyenda urbana?

- a) - Sí y lo utiliza con bastante frecuencia para su despliegue. **10 puntos.**
- b) - Sí, aunque solo de forma anecdótica. **5 puntos.**
- c) - No, es una historia inédita. **0 puntos.**

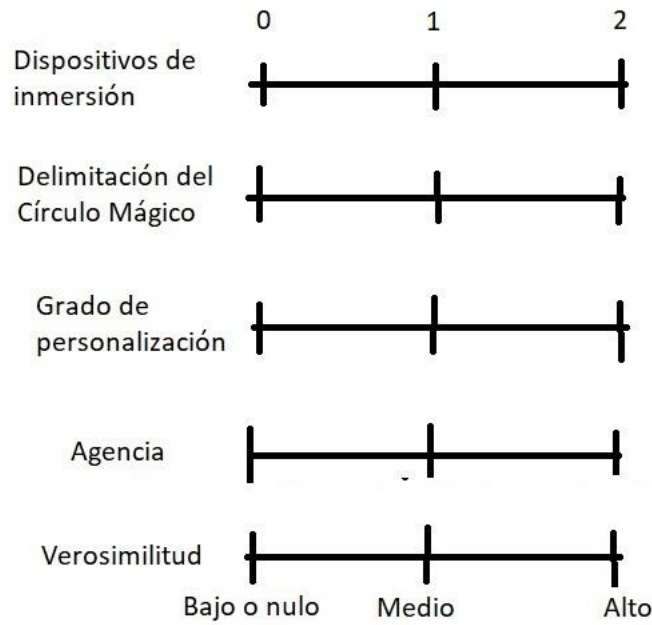
6.4.3.6 Operaciones finales

Ya podríamos situar cada uno de los cinco criterios en una tabla final como en los casos anteriores, teniendo en cuenta que en los dos primeros criterios entendemos como valores

altos la inexistencia de estos en el ARP, mientras que en los tres criterios siguientes es la existencia en mayor grado lo que los sitúa en más alta posición.

Figura 92

Diagrama de correspondencias numéricas del vector inmersivo/transinmersivo



Nota. Diagrama de correspondencias numéricas del vector, del bajo al alto.

6.4.3.7 Resultados

Por fin estaríamos en condiciones de situar nuestro ARP en las coordenadas precisas en la figura 86 y saber qué grado de inmersión presenta en valores porcentuales.

10 – 100

Nuestra coordenada - x

6.4.4 Vector narrativo/transmedia

Llegamos al análisis del último vector de los ARP, el cual hemos considerado dividir en dos para su correcto abordaje. Primero analizaremos el subvector transmedia para conocer el peso exacto de dicho componente en la fórmula final. A continuación, haremos lo mismo con el subvector narrativo para averiguar cómo de narrativo, en un sentido clásico,

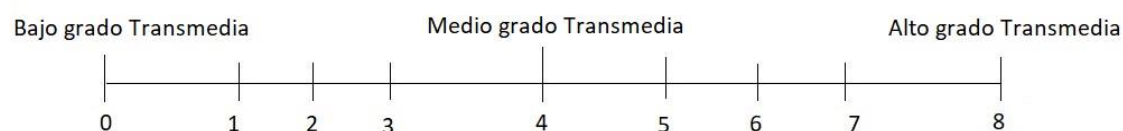
es el ARP. Realmente hemos tenido a bien llevar a cabo esta división para asegurarnos la claridad en el proceso; no se nos escapa la posibilidad de que un ARP pueda ser muy narrativo, pero poco transmedia o viceversa, lo que invalidaría inevitablemente el análisis conjunto.

6.4.4.1 Subvector transmedia

Comenzamos con el subvector transmedia planteando un eje de coordenadas capaz de medir el grado transmedia del ARP en estudio.

Figura 93

Escala nominal del subvector transmedia



Nota. Escala nominal del subvector transmedia, del bajo grado al alto grado transmedia.

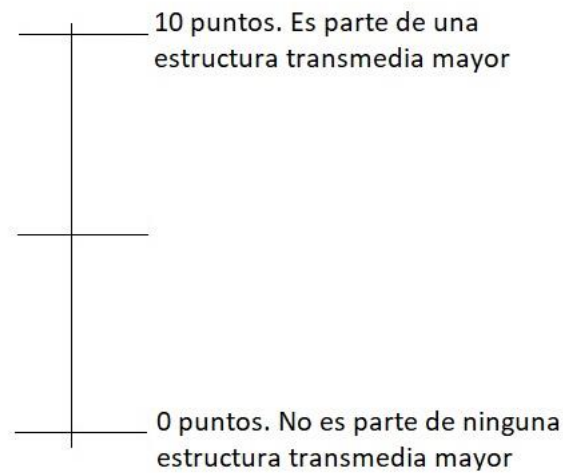
Aquí utilizaremos cuatro criterios de análisis: estructura transmedia externa, estructura transmedia interna, cantidad/coherencia de medios usados y potencial de *crowdsourcing*.

6.4.4.1.1 Estructura transmedia externa

En este primer criterio pretendemos saber básicamente si el ARP pertenece a una estructura transmedia superior, si es ramificación o incluso canon de un universo narrativo mayor. Las opciones son afirmativas o negativas y por tanto no hay una zona intermedia.

Figura 94

Escala vertical de la estructura transmedia externa



Nota. Escala vertical de la estructura transmedia externa, de la existente a la inexistente

6.4.4.1.1.1 Variables

Utilizamos una única variable de pertenencia a una estructura transmedia mayor.

84. ¿Forma parte el ARP de una estructura transmedia mayor?

a) - Sí. 10 puntos.

b) - No. 0 puntos.

Solo en el caso de obtener los 10 puntos procedemos con las variables cualitativas (en este caso subvariables de la primera) la primera de ellas planteada para saber cuántas ramas componen la estructura transmedia.

85. En caso afirmativo, ¿cuántas otras ramas pertenecen a la estructura?

- a) - 1-3.*
- b) - 3-5.*
- c) - 5 o más.*

La segunda variable cualitativa es la estructura de nave nodriza o las estructuras horizontales transmedia.

86. En caso afirmativo, ¿pertenece a una estructura de nave nodriza, supeditado, por tanto, a un canon?

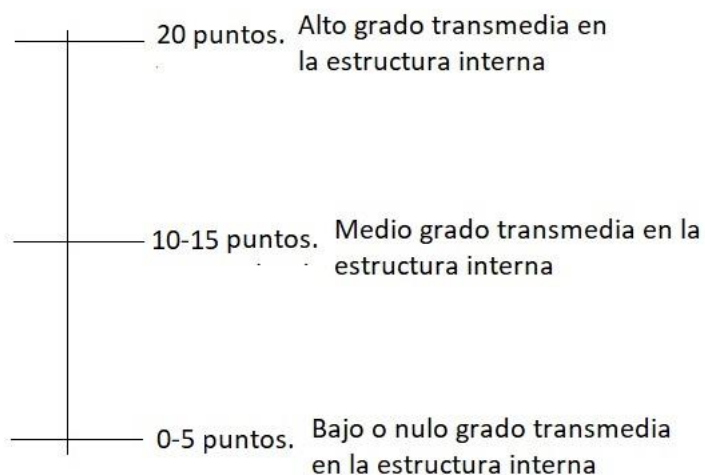
- a) - Sí, pertenece a una estructura de nave nodriza.*
- b) - No, no existe jerarquía en la estructura o bien aun existiendo una suerte de estructura, se puede determinar una cierta horizontalidad.*

6.4.4.1.2 Estructura transmedia interna

El segundo criterio analiza la estructura transmedia interna, si existe en función de una posible fragmentación del contenido y de una referencialidad intermediática o intertextual, y si es pertinente hablar de transmedia en sentido clásico o tiene más sentido defender nuestro concepto de transmedia centrípeto.

Figura 95

Escala vertical de la estructura transmedia interna



Nota. Escala vertical de la estructura transmedia interna, de la alta a la baja.

6.4.4.1.2.1 Variables

La primera variable es la fragmentación en la estructura interna y su naturaleza, mediática o textual. Damos 10 puntos si existe fragmentación tanto mediática como textual, 5 puntos si sólo es textual y 0 puntos si no hay de ningún tipo.

87. ¿Existe una fragmentación en la estructura interna?, ¿cómo es?

- a) - Sí, una fragmentación mediática y textual. 10 puntos.**
- b) - Sí, pero es una fragmentación exclusivamente textual, dentro de un mismo medio. 5 puntos.**
- c) - Sí, pero es una fragmentación exclusivamente mediática, con un solo texto. 5 puntos.**
- d) - No, no hay fragmentación de ningún tipo. 0 puntos.**

La segunda es subvariable de la primera y solo se contesta si no se ha sacado 0 puntos en esta. Aquí interrogamos sobre la referencialidad entre eslabones de la estructura. Damos los 10 puntos cuando sí existe referencialidad, 5 puntos cuando esta es discreta y 0 puntos cuando no se detecta referencialidad entre piezas.

88. En el caso de que exista fragmentación, ¿se observa referencialidad entre las piezas?

- a) - *Sí, existe una clara vocación de referencia entre las piezas. **10 puntos.***
- b) - *Sí, aunque es discreta y no siempre aparece. **5 puntos.***
- c) - *No, no hay referencia entre piezas. **0 puntos.***

La tercera variable es de corte cualitativo y, de nuevo, solo se responde si no se ha sacado 0 puntos en la primera pregunta. Esta es la obligatoriedad o no en el ensamblaje de las piezas para experimentar coherentemente la experiencia al completo.

89. En el caso de que exista fragmentación, ¿requiere un ensamblaje de todas las piezas del dispositivo para su experimentación coherente?

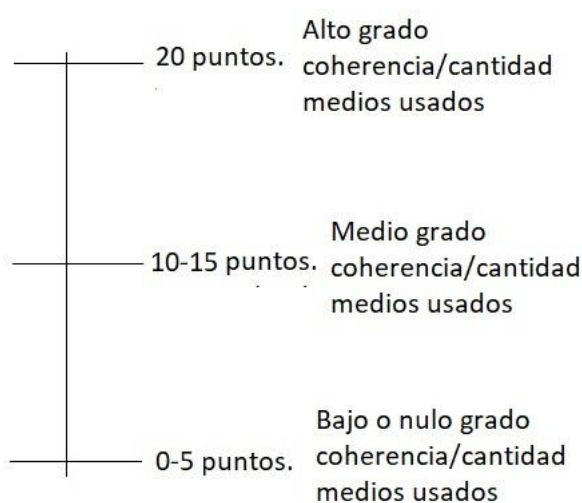
- a) - *Sí, por necesidad ha de reunirse y consumirse todas las piezas para la comprensión de la experiencia.*
- b) - *No, no es necesaria la recolección de todas las piezas, aunque si esta se da, se potencia y completa la experiencia.*
- c) - *No, no es necesario y ni siquiera es posible recolectar todas las piezas.*

6.4.4.1.3 Cantidad y coherencia de medios usados

El siguiente criterio es la cantidad y coherencia de los medios usados. En el extremo superior tenemos los ARP donde se usan varios medios y son coherentes con la narrativa, en la zona media si existe un nivel intermedio de coherencia y/o cantidad, y en el nivel más bajo si existe un nivel mínimo de coherencia y/o cantidad.

Figura 96

Escala vertical de cantidad/coherencia de medios usados



Nota. Escala vertical de cantidad/coherencia de medios usados, del alto al inapreciable.

6.4.4.1.3.1 Variables

La primera variable es el uso de múltiples medios o no en el ARP. La afirmación da 10 puntos y la negativa 0 puntos.

90. ¿Se usan múltiples medios?

a) - Sí. 10 puntos.

b) - No. 0 puntos.

La segunda variable también da puntos y es la coherencia de los medios usados respecto a la narrativa. Los 10 puntos se los damos a experiencias coherentes, los 5 a experiencias con alguna deficiencia y los 0 puntos a experiencias poco o nada coherentes en el binomio número de medios/justificación y uso narrativo de estos.

**91. *¿Están justificados los medios/el medio, narrativamente en la experiencia?,
¿son coherentes con la historia que están contando?***

- a) - Sí, son coherentes y se ajustan perfectamente a la historia, potenciando su verosimilitud. **10 puntos.***
- b) - No, aunque funcionan bien, no son especialmente coherentes con la narrativa. **5 puntos.***
- c) - No, presentan serias disfunciones en cuanto a la coherencia narrativa. **0 puntos.***

A partir de aquí traemos una serie de variables para conocer cómo se plantea el uso de los medios, si son muchos o pocos y cuáles son de forma más predominante.

92. *En el caso de que se usen varios medios, ¿cuántos son?*

- a) - 2.*
- b) - 2-5.*
- c) - Más de 5.*

93. En el caso de que se usen varios medios, ¿alguno de los medios es más usado que los demás?

- a) - Sí, uno de los medios es más usado que el resto.**
- b) - No, todos los medios se usan por igual.**

94. ¿Se usa Internet?

- a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.**
- b) - Sí, aunque de forma testimonial.**
- c) - No.**

95. ¿Se utiliza el mundo real?

- a) - Sí y es vital en la experiencia.**
- b) - Sí, aunque de forma testimonial.**
- c) - No, no se utiliza.**

96. ¿Se utiliza el móvil?

- a) - Sí y es vital en la experiencia.**

b) - Sí, aunque de forma testimonial.

c) - No, no se utiliza.

97. ¿Se utilizan redes sociales?

a) - Sí y son vitales en la experiencia.

b) - Sí, aunque de forma testimonial.

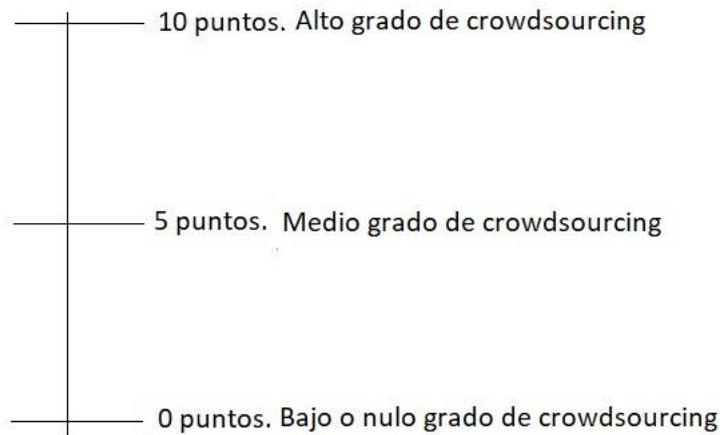
c) - No, no se utilizan.

6.4.4.1.4 Potencial crowdsourcing

El último ítem que vamos a utilizar para medir el componente transmedia tiene que ver con el potencial de creación colectiva o de expansión del universo del ARP en cuestión a manos de los jugadores, sin injerencias por parte de los responsables o titiriteros.

Figura 97

Escala vertical del potencial de crowdsourcing



Nota. Escala vertical del potencial de *crowdsourcing*, del alto al bajo.

6.4.4.1.4.1 Variables

Proponemos aquí una única variable: los mecanismos específicos para promover la expansión del universo por parte de los jugadores. Si existen y son propuestos desde la organización obtendríamos 10 puntos. Si son propuestos por los jugadores *motu proprio* y alentados por la organización, también obtendríamos 10 puntos. En el caso de que exista voluntad de los jugadores, pero la organización no haga nada al respecto obtendríamos 5 puntos. Finalmente tendríamos los casos donde no cabe la expansión o bien es capada por la organización.

98. ¿Podemos hablar de crowdsourcing? En caso afirmativo, ¿cómo de planificado es esta expansión?

- a) - Sí, promovido desde la organización. **10 puntos.**
- b) - Sí, promovido *motu proprio* por los jugadores y a posteriori alentado por la organización. **10 puntos.**
- c) - Sí, a cuenta de los jugadores y ajeno a la organización. **5 puntos.**
- d) - No, la organización no solo no lo fomenta, sino que lo impide. **0 puntos.**

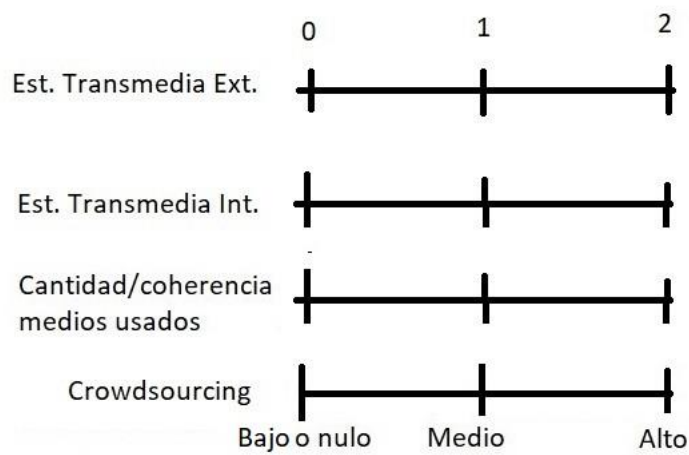
e) - No, no cabe hablar de crowdsourcing por las características del ARP. **0 puntos.**

6.4.4.1.5 Operaciones finales

Ya podríamos situar las puntuaciones en la tabla final.

Figura 98

Diagrama de correspondencias numéricas del subvector transmedia



Nota. Diagrama de correspondencias numéricas del subvector del grado bajo o nulo al grado alto.

6.4.4.1.6 Resultados

Finalmente establecemos las coordenadas precisas del ARP en estudio dentro del eje de la figura 93 y obtenemos después el valor porcentual de la coordenada.

8 – 100

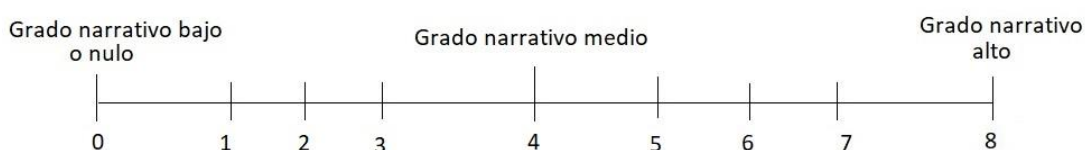
Nuestra coordenada – x

6.4.4.2 Subvector Narrativo

En este segundo subvector pretendemos conocer cómo de profunda, esquemática o embebida es la narrativa del ARP en estudio. Volvemos pues, a utilizar el mismo esquema que en los vectores previos, encontrándonos desde una alta narratividad en sentido tradicional hasta una narrativa mucho más escaletada en el extremo opuesto.

Figura 99

Eje de coordenadas del subvector narrativo



Nota. Eje de coordenadas del subvector narrativo, del grado bajo al grado alto.

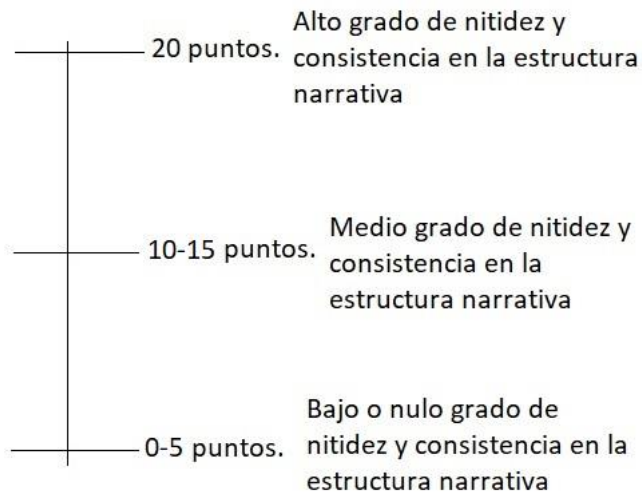
Aquí volvemos a usar cuatro criterios para el análisis: estructura narrativa, personajes, argumento y conflicto dramático, y esquemas narrativos.

6.4.4.2.1 Estructura narrativa

Con el primer criterio pretendemos averiguar si el ARP tiene un tipo de estructura narrativa clara y si en esta existen puntos de giro también evidentes. Así pues, la horquilla va desde aquellas experiencias donde la nitidez estructural es más clara hasta donde no se puede determinar.

Figura 100

Escala vertical de la estructura narrativa



Nota. Escala vertical de la estructura narrativa, de la nítida a la nula.

6.4.4.2.1.1 Variables

La primera variable es la estructura narrativa que tiene el ARP. Obtenemos 10 puntos en cualquier caso donde se observe un esquema estructural y 0 puntos donde no se pueda determinar por la superficialidad de la narrativa.

99. ¿Qué estructura se observa en la narrativa?

- a) - Lineal. 10 puntos.**
- b) - Fuelle. 10 puntos.**
- c) - Collar de perlas. 10 puntos.**
- d) - En árbol. 10 puntos.**
- e) - Es tan superficial que no resulta relevante. 0 puntos.**

La segunda variable es la existencia de puntos de giro en la narrativa del ARP. Obtenemos 10 puntos cuando existen y son evidentes, 5 puntos cuando existe ambigüedad al respecto y 0 puntos cuando no hay puntos de giro evidentes.

100. ¿Existen puntos de giro evidentes en la narrativa?

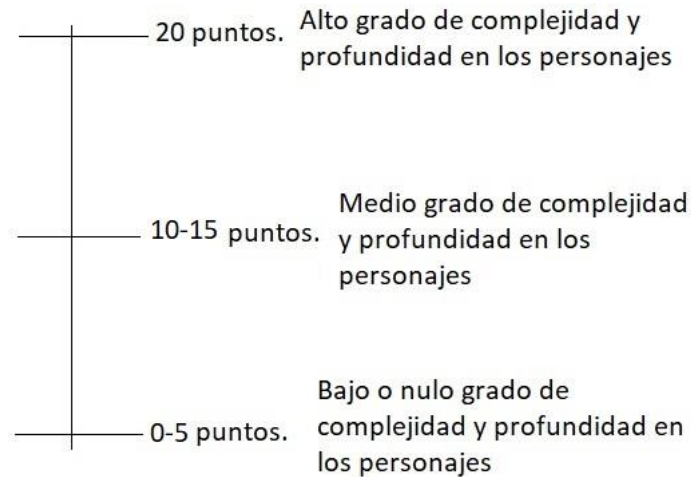
- a) - Sí. **10 puntos.**
- b) - Se podría decir que sí, pero no están muy marcados o no son muy relevantes. **5 puntos.**
- c) - No. **0 puntos.**

6.4.4.2 Personajes

El segundo criterio son los personajes, su grado de complejidad y profundidad. Obtenemos unos márgenes establecidos entre ARP con alto grado de complejidad y profundidad en sus personajes, grado medio y finalmente grado bajo o nulo de complejidad y profundidad.

Figura 101

Escala vertical de complejidad de personajes



Nota. Escala vertical de la complejidad y profundidad de los personajes, del grado alto al bajo.

6.4.4.2.2.1 Variables

La primera variable es la existencia de personajes relevantes en el ARP además de los jugadores. Damos 10 puntos si existen y son complejos, 5 puntos si existen, pero son generalmente planos y 0 puntos cuando no existen.

101. ¿Existen personajes relevantes además de los jugadores?

- a) - Sí, con cierta complejidad. 10 puntos.***
- b) - Sí, pero generalmente planos. 5 puntos.***
- c) - No. 0 puntos.***

La segunda variable incide en la importancia y grado de definición de los personajes cuestionando si se puede identificar con facilidad el rol que estos desempeñan. 10 puntos a los casos donde sí se puede identificar el rol de los personajes, cambien o no en el transcurso de la experiencia y 0 puntos cuando no se puede identificar su rol.

102. En el caso de que haya múltiples personajes, ¿se puede identificar con facilidad el rol de estos?

- a) - Sí, tienen un rol definido que no cambia nunca. 5 puntos.**
- b) - Si, tienen un rol definido, pero cambia en el transcurso de la experiencia. 10 puntos.**
- c) - No, no se puede identificar su rol. 0 puntos.**

La tercera variable es cualitativa y cuestiona cuántos personajes participan en el ARP.

103. ¿Cuántos personajes hay, además de los jugadores?

- a) - Entre 1 y 3.**
- b) - Entre 3 y 5.**
- c) - Más de 5.**
- d) - Ningún personaje.**

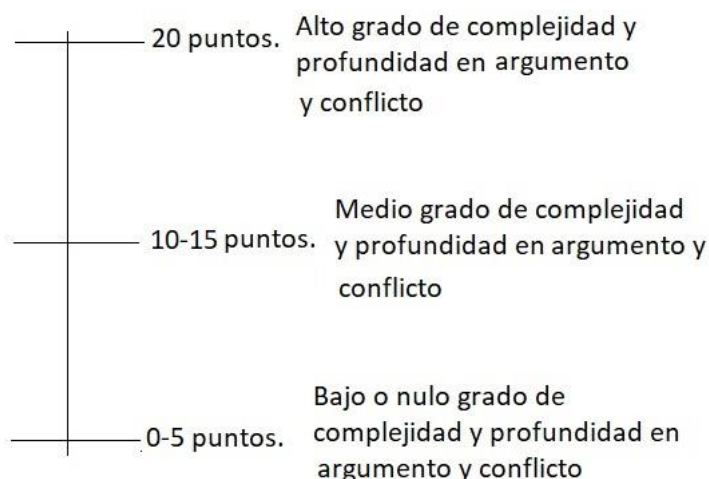
6.4.4.2.3 Argumento y conflicto dramático

El tercer criterio de análisis es el argumento del ARP en cuanto a su profundidad y la existencia de conflicto. Nos encontramos en este caso con escenarios donde el argumento

está muy definido y es profundo, escenarios con nivel medio de definición y profundidad y escenarios con nivel bajo o nulo de definición y profundidad.

Figura 102

Escala vertical de argumento y conflicto dramático



Nota. Escala vertical de la complejidad en el argumento y conflicto dramático, del grado alto al nulo.

6.4.4.2.3.1 Variables

La primera variable da puntos y es la identificación rápida del argumento en el ARP y su grado de complejidad. Damos 10 puntos a ARP con argumentos complejos y fáciles de identificar, así como a ARP con argumentos fáciles de identificar y más fáciles de seguir. Damos 5 puntos a argumentos sencillos y 0 puntos a argumentos tan simples que no son relevantes.

104. ¿Se puede identificar claramente un argumento en el ARP?, ¿cómo de complejo se presenta?

a) - Sí, complejo y abigarrado. 10 puntos.

b) - Sí, con cierta complejidad, aunque fácil de seguir. 10 puntos.

c) - *Sí, fácil. 5 puntos.*

d) - *El argumento es tan básico que no se puede considerar como tal. 0 puntos.*

La segunda es el conflicto dramático y su existencia. Damos 10 puntos a la respuesta afirmativa y 0 puntos a la negativa.

105. ¿Existe un conflicto dramático claro?

a) - *Sí. 10 puntos.*

b) - *No. 0 puntos.*

Finalmente proponemos una variable cualitativa para conocer el género temático del ARP.

106. ¿Cuál es el género?

a) - *Terror.*

b) - *Ciencia Ficción.*

c) - *Histórico.*

d) - *Thriller.*

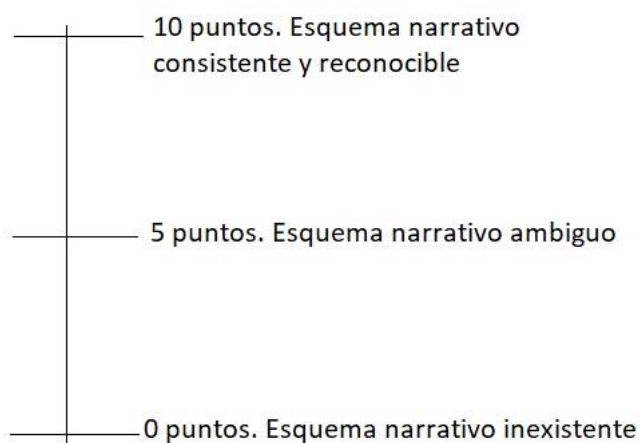
e) - *Otros.*

6.4.4.2.4 Esquemas narrativos y naturaleza emergente de la narrativa

El último criterio de análisis se refiere a la apreciación de un esquema narrativo en el ARP y a su vez en la naturaleza emergente o embebida de la narrativa del ARP. Este criterio nos sirve de nuevo para cuestionar la profundidad del elemento narrativo en este caso en cuanto a su andamiaje y nos da tres escenarios: esquema narrativo armado y evidente, esquema narrativo ambiguo o relativo y esquema narrativo inapreciable.

Figura 103

Escala vertical de los esquemas narrativos y la narrativa emergente



Nota. Escala vertical de los esquemas narrativos y la naturaleza emergente o embebida de la narrativa, del esquema consistente al inexistente.

6.4.4.2.4.1 Variables

La primera variable es la única que da puntuación y es el esquema narrativo que opera en el ARP y su unidad de medida predilecta. Damos 10 puntos a cualquier esquema reconocible, 5 puntos cuando no hay unidad de medida porque el ARP tiene una duración que impide su práctica en partes y 0 puntos cuando no hay esquema ni unidad de medida por irrelevancia de la narrativa.

107. ¿Qué modelo estructural es más ajustado usar para medir el ARP?, ¿qué unidad de medida tiene más sentido utilizar en su narrativa?

- a) - Modelo Aristotélico. Actos. 10 puntos.**
- b) - Modelo del Monomito. Etapas. 10 puntos.**
- c) - Modelo de estructuras videolúdicas. Fases. 10 puntos.**
- d) - Ninguna, pues la duración del ARP no permite subdividirlo. 5 puntos.**
- e) - Ninguna, pues no es relevante en su narrativa. 0 puntos.**

La segunda variable es cualitativa y es la naturaleza embebida o emergente de la narrativa.

108. ¿Qué porcentaje de narrativa emergente hay?

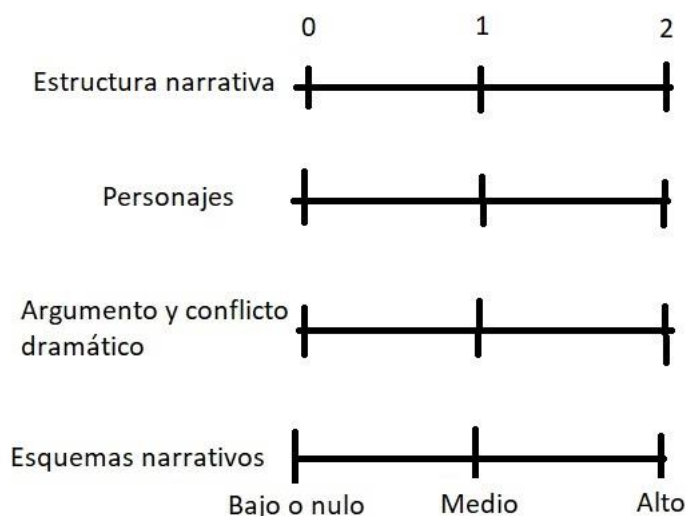
- a) - 75 por ciento o más.**
- b) - En torno al 50 por ciento.**
- c) - En torno al 25 por ciento.**
- d) - Menos del 25 por ciento o no hay narrativa emergente.**

6.4.4.2.5 Operaciones finales

Una vez más con los resultados obtenidos procedemos a elaborar la tabla final.

Figura 104

Diagrama de correspondencias numéricas del subvector narrativo



Nota. Diagrama de correspondencias numéricas del subvector narrativo del grado bajo al grado alto.

6.4.4.2.6 Resultados

Tras la obtención de las coordenadas precisas en la figura 99, procedemos a su traducción a porcentajes, como en los vectores previos.

8 – 100

Nuestra coordenada – x

6.4.4.2.7 Pasos finales del modelo

Una vez obtenidos todos los resultados nos encontraríamos con una serie de etiquetas relacionadas con la primera fase, una tabla de afinidad al canon y una tabla final de resultados de vectores, los cuales debemos interpretar de cara a situar el ARP más o menos cercano a cada ingrediente fundamental o a su mutación. De esta manera, con los datos cuantitativos y ayudados por los datos cualitativos podremos establecer si la Experiencia de Realidad Alternativa saliente, por ejemplo, es poco lúdica y muestra sus recursos de forma contragamificada, o, siendo muy interactiva llega al punto de rozar lo interautoral, o tiende a una inmersión en sentido clásico, o quizás sea un típico caso de

transmedia centrípeta donde la narrativa es esquemática y por tanto tenderá a estar cercana a la escaleta. Para obtener dichas conclusiones creemos necesario cruzar los datos y no solo quedarnos con el porcentaje de presencia de cada ingrediente.

6.5 Observaciones finales y discusión sobre el modelo

Una vez concluida la aplicación del modelo de análisis al completo nos encontramos con un escenario donde el Juego de Realidad Alternativa se ha convertido en un tipo de Experiencia de Realidad Alternativa catalogada, puesta en contexto, valorada en cuanto a sus elementos canónicos y pesada puntualmente respecto a sus principales vectores estructurales. Podríamos decir entonces que el ARP ha sido singularizado, retratado en una foto fija microscópica, y a la vez, su escrupuloso escrutinio muestra una red de conceptos que interactúan y se retroalimentan permitiendo precisamente una labor clasificatoria, su cohabitación con el ecosistema.

El sistema de etiquetado y pesaje de los ARP, aquel que acabamos de poner en marcha, nos permite triangular la posición exacta del caso consecuente, conocer su componente canónica y tomar la temperatura a cada ingrediente elemental de su formulación, y aun con todos los esfuerzos del mundo, seguimos asumiendo la existencia de más que probables elementos de discusión y controversia.

Quizás el más importante de esos debates tenga que ver con las auténticas fronteras fuera de las cuales no podemos considerar a las Experiencias de Realidad Alternativa como tales. Como ya apuntamos, el modelo de análisis parte de la asunción de que en todos los ARP existen entre cuatro y cinco ¹⁶⁹ ingredientes básicos y sus correspondientes mutaciones, pero ¿qué ocurre si alguno de esos ingredientes presenta un valor cero en su respectiva escala?, ¿invalida esto la asunción del ARP analizado, como tal? Por ejemplo, ¿puede un ARP no ser narrativo en absoluto? Probablemente la respuesta sería diferente si la diera Jane McGonigal, defensora de un tipo de juego disruptivo y funcional, Sean Stacey, quien en su propio modelo ¹⁷⁰ relativiza la anatomía de los ARG intentando un

¹⁶⁹ Dependiendo de si hablamos de vector narrativo/transmedia o subvectores narrativo y transmedia de forma separada.

¹⁷⁰ Del cual, como ya hemos mencionado, abiertamente bebemos y nos inspiramos.

pionero esfuerzo cuantificable, o Dave Szulborski, aquel *puppetmaster* que en los primeros años se atrevía a pergeñar un hipotético canon del género. Nosotros, los ineludibles responsables de los aciertos o patinazos de este nuevo modelo, solo nos atrevemos a preguntárnoslo. A nuestro entender, en la medida en que aquellos ingredientes que consideramos fundamentales en la anatomía del dispositivo aparezcan inhibidos o sean irrelevantes, mayor será nuestro cuestionamiento sobre dicho caso particular y más importancia tendrá eso que hemos llamado *cuestiones cualitativas* dentro del modelo, lo que nos permite construir la biografía del ejemplo. Al fin y al cabo, nosotros definimos los ARP como una lógica y cualquier artefacto que la demuestre, en el sentido que sea, quizás debería tener cabida en el ecosistema.

Otra cuestión a debate podría ser en qué momento las transgresiones en sus ingredientes, lo que precisamente lo hacen ser ARP, condenarían el dispositivo a la implosión, a tenor, por ejemplo, de una pérdida del sentido de la inmersión/transinmersión, de una interactividad en tal grado de coautoría que se quebrase la cortina y los jugadores directamente se convirtieran en titiriteros o incluso de narrativas o componentes lúdicos tan presentes como para inhabilitarse mutuamente. Como vemos, la realidad obliga a una elasticidad fronteriza donde más que poner puertas al campo lo que terminamos haciendo es intuir qué lugar ocupa cada caso particular.

También el uso de herramientas cuantitativas para abordar algo eminentemente cualitativo puede generar cierta discusión. Quizás la manera más diligente de defender dichas herramientas responda a la inevitable vocación lúdica de los autores de esta investigación. A modo de particular gamificación hemos puntuado las respuestas en ciertas variables, hemos planteado tablas de resultados y escalas donde situar las coordenadas correspondientes, no solo para acercarnos lo más posible a unos resultados empíricos contrastables por otros investigadores, sino por un, esperemos, comprensible afán lúdico. Y así, aplicar nuestro modelo de análisis pretendemos que resulte sinónimo de algo así como *jugar a descubrir* el tipo de ARP que estamos analizando.

Por último, apuntamos una posible crítica al modelo por necesitar una cantidad mínima de información sobre el caso en estudio para reflejar resultados fiables. Es cierto que para poder llevar a cabo el análisis se necesita conocer mínimamente el ARP en cuestión, como también lo es que cuanto más información se tenga, mayores serán las probabilidades de

éxito en la catalogación. Sin embargo, no creemos que sea una condición *sine qua non* haber jugado, haber entrevistado o incluso haber escrito el ARP que se está analizando. Tan solo basta con tener algo de información, relevante, eso sí, sobre algunos aspectos fundamentales en cada nivel del análisis. Por ese motivo los autores de esta investigación planteamos el proceso dividido en tres partes, con vocación de cruzarse, pero también con una independencia operativa.

**ESTUDIOS DE CASO
(RESUMEN)**

7

7.1 Introducción

En este capítulo proponemos un resumen de los resultados de la aplicación del modelo de análisis en seis estudios de caso. Los seis ARP fueron seleccionados por su relevancia y por sus peculiares características y son los siguientes:

- *1787* (Realidad Alternativa, Actualidad).
- *Moksha* (Realidad Alternativa, Actualidad).
- *Regina, Zona Sísmica* (David Ruiz García, 2015).
- *Los Diarios de El Gueto* (David Ruiz García, 2017-2018).
- *La Garduña Existe* (El Cañonazo Transmedia, 2019).
- *Suceso Tierra* (Fran Gálvez, 2007).

La selección de los casos viene dada por varias cuestiones. La primera es que estos casos ejemplifican bastante bien a nuestro juicio la gama posible de Experiencias de Realidad Alternativa que nos podemos encontrar en general, presentando además peculiaridades interesantes tanto para nuestro análisis como para la taxonomía que propodremos más adelante. La segunda cuestión es que, debido a su origen (todos son españoles) hemos podido recabar más información sobre estos, procediendo a la entrevista con sus creadores, la obtención de material inédito y la práctica de su experiencia.

A partir de aquí iremos analizando uno por uno los casos, comenzando con una ficha del ARP, una explicación somera de su procedencia, su sinopsis y la justificación del porqué de la elección del juego. A continuación, procederemos con el planteamiento de los resultados del modelo. La información completa de este estudio de casos se puede consultar en el apéndice 1.

7.2 1787

Figura 105

1787



Nota. Portada del ARP 1787 en su propia página web. Tomado de www.realidadalternativa.com

7.2.1 Ficha del ARP

1787 es uno de las Experiencias de Realidad Alternativa ofertadas por la empresa española Realidad Alternativa, radicada en Galicia. El ARP, que se puede adquirir online a través de la página web www.realidadalternativa.com, se oferta como una experiencia única y tiene un precio de 30 euros si se juega de forma individual o 40 euros si se juega en pareja.

Figura 106

1787 captura de la web

Juega 1787

«Cuando nada es lo que parece, ¿en quién puedes confiar? 1787 pondrá a prueba tus capacidades con una trama en la que confluyen mito e historia, pasado y presente: un viaje con destino incierto cuyo final depende de tus elecciones».

1787 desafiará tu ingenio y tu determinación. Y también te obligará a tomar decisiones que marcarán el rumbo de los acontecimientos. La recompensa es solo para los mejores, ¿serás capaz de llegar hasta el final?

- THRILLER/INVESTIGACIÓN
- DURACIÓN 2 SEMANAS APROX.
- 1-2 JUGADORES

Requisitos

Durante el juego interactuarás en directo con varios personajes mediante llamadas de teléfono, mensajería instantánea o correos electrónicos, además de visitar distintos sitios web y acceder a contenido multimedia. Por tanto, para jugar 1787 debes disponer de conexión a Internet y de un teléfono móvil con las funciones habituales (recibir llamadas, descargar aplicaciones, etc.)

¿Quieres regalar este Juego?

1787 es ideal para cualquiera que disfrute investigando y resolviendo enigmas. Ir a [Regalar 1787](#).

Juega 1787

1787



Embárcate en una travesía que pondrá a prueba tus capacidades.

1 JUGADOR 2 JUGADORES

DISPONIBLE PRÓXIMAMENTE

Nota. Captura de pantalla de la web del ARP 1787. Tomado de www.realidadalternativa.com

La relación de los autores de la investigación con el juego es doble: por un lado, se procedió a su adquisición y su práctica, primero en formato de dos personas y luego en formato individual; por otra parte, y previo a la compra de la experiencia, se procedió a una entrevista con el titiritero y máximo responsable de la empresa, Manuel Sánchez.

7.2.2. Sinopsis

Un día cualquiera recibes un *email/llamada/whatsapp* de una extraña organización llamada Fundación Gnosis en el cual te hacen saber que uno de sus miembros, recién fallecido, te ha legado un documento que pretenden enviarte. Tras recibirlo y leerlo te enteras de que tu benefactor, amigo de tus abuelos, pretende dejarte su herencia, pero para ello te desafía a superar una serie de pruebas que demostrarán tu valía. Aunque dudas, finalmente aceptas el reto y comienzas la aventura a través de la web de la fundación hasta que poco tiempo después recibes una llamada anónima de alguien que asegura que todo es un montaje, que la fundación es una especie de secta y que lo que en realidad pretende es captarte para formar parte de sus siniestras filas.

7.2.3. Resultados Fase 1

1787 es un ARP:

- Español.
- Con un objetivo esencialmente comercial.
- Financiado por los jugadores que pagan por la experiencia a priori.
- Con un coste de producción entre 1000 y 5000 euros.
- Permanente y anunciado de forma evidente.
- Con una duración conocida por los jugadores de, aproximadamente, unas semanas.
- Dirigido a uno o dos jugadores.

- Actualmente en funcionamiento.

Por los resultados obtenidos podríamos concluir que *1787* es un típico ejemplo de ARP comercial, cuyo objetivo principal y, *a priori*, único relevante es la venta de la experiencia y que se financia fundamentalmente de esa forma. Las Experiencias de Realidad Alternativa comerciales, referenciados (por el título de Juegos de Realidad Alternativa) por Askwith (2006), Barlow (2006) o Ruiz-García (2020) se presentan de forma habitual como en este caso dentro de un catálogo bajo demanda, lo que lo convertiría en este caso en una Experiencia de Realidad Alternativa Permanente ¹⁷¹. Esta circunstancia alumbra su anuncio explícito como tal y su también su explícito aporte de información al jugador, al respecto por ejemplo de la duración del juego, en este caso de varias semanas, y del número de jugadores que están permitidos, en este caso uno o dos. Observamos una circunstancia peculiar respecto al sobrecoste que supone el hecho de jugarse en pareja y no de manera individual. Finalmente nos llama la atención el coste de financiación del ARP, situado entre los 1000 y los 5000 euros, lo que podría ser una consecuencia clara de haber sido producido por una empresa española pequeña y de reciente creación.

7.2.4. Resultados Fase 2

100 por cien de afinidad con el canon.

Nuestro análisis nos arroja resultados interesantes. Por ejemplo, que un ARP realizado casi veinte años después del origen del género puede mostrar una cara completamente canónica. O que un ARP de corte comercial, cuyo objetivo es satisfacer al cliente, pueda articularse de tal modo que respete la negación al juego, el trance de la cortina, la implementación de *rabbitholes* y las atribuciones del titiritero, sin que esto menoscabe (al menos en este sentido) el propósito y la entidad de la experiencia. Pero si hay dos conclusiones sobresalientes estas son, por un lado, la revelación de que un ARP puede tener sólidos pilares, aun cuando es anunciado como tal y requiere un momento tan poco

¹⁷¹ Equivalente a los Juegos de Realidad Alternativa Permanentes.

inmersivo como el pago de treinta euros por tarjeta bancaria, y, por otro lado, que un ARP puede ser canónico siendo individual o para máximo dos jugadores, algo que *a priori* no era propio de los primeros y más puros Juegos de Realidad Alternativa a los que se les consideraba experiencias colectivas ¹⁷².

7.2.5. Resultados Fase 3

Vector lúdico: 35'7%
Vector interactivo: 43'75%
Vector inmersivo: 80%
Subvector transmedia: 50%
Subvector narrativo: 100%

Cruzando los datos, podríamos ubicar el ARP en cada una de sus escalas:

¹⁷² Esto nos resulta un ejemplo significativo de cómo en nuestra etiqueta ARP caben desde los ARG más acendrados a formas de lo más híbridas.

- Su carácter poco lúdico, muy canónico y muy inmersivo a la manera propia del género lo acercan a la contragamificación y a la transinmersión.
- Su interactividad se muestra en un grado medio, alejado de la interautoría. La relevancia de las comunicaciones sincrónicas y de la relación con el titiritero también lo alejan de la mera interacción hacia un nivel medio de interactividad.
- Lo narrativo es muy importante, pero podríamos decir que tiende más a lo embebido que a lo emergente. Si bien existe la clásica esquematización narrativa, creemos estar alejada de la escaleta, esencialmente por la importante cantidad de contenido que se presenta en cada secuencia.
- Su naturaleza de ARP de pago, individual y permanente lo acerca al *cross-media* por no existir *crowdsourcing* ni tener ánimo expansivo.

Una vez finalizada la aplicación de las tres fases del modelo, pasamos a las conclusiones generales. *1787* es un ARP comercial y de un solo jugador (o pareja) que se puede jugar en la actualidad accediendo al catálogo de la empresa desarrolladora. El objetivo comercial y la constante monitorización de la experiencia por parte de jugadores que han pagado por ella no impide que el titiritero se alíe con el canon y despliegue el ARP con los ingredientes típicos de este. Eso sí, el desarrollo de la experiencia en este sentido obliga al titiritero no solo a enseñar primero los mecanismos y las formas que va a utilizar, sino a ayudar en todo momento al jugador, ese al que presupone no versado en este tipo de dispositivos lúdicos. Podríamos decir que el titiritero de forma audaz convierte todo lo que podría hacer engorrosa la experiencia precisamente en el valor añadido de esta. En un sentido material y tecnológico, *1787* muestra un carácter sencillo, pero a la vez muy bien equilibrado. La optimización de los limitados recursos es patente, un proceso que no renuncia al uso de múltiples medios, al desarrollo temporal extenso e incluso, en momentos puntuales, a la utilización prolija de recursos más costosos, como el uso de una suerte de evento en el mundo real. En cuanto a sus vectores, encontramos una cierta correlación entre lo transinmersivo en el ARP y lo narrativo, pues parece que *1787* está decidido a emerger en la vida del jugador y contarle su historia, pero *única y exclusivamente a su manera*. El ARP no da demasiadas licencias al jugador para inmiscuirse en la trama y cambiarla lo más mínimo; su eficacia reside en trazar una buena

historia y a través de inteligentes (y baratos) recursos, personalizarla (aunque sea de forma superficial) para que el jugador se sienta protagonista de ella. Por ese motivo el interactivo es quizás el vector menos prominente y el vector lúdico parece tan solo una ayuda para asegurar que la historia llegue a buen puerto ¹⁷³. En cuanto a lo transmedia, como dijimos, el ARP tiene puntos fuertes en cuanto al uso de medios y la fragmentación del contenido en ellos y puntos débiles en cuanto al *crowdsourcing* y la expansión del universo de ficción.

Como epílogo nos atrevemos a contar una anécdota que tiene que ver con la experiencia de juego de los autores. En un afán investigador y, por qué no decirlo, también con un poco de pulsión caótica, en un momento del juego los autores comenzamos a actuar de forma transgresora sobre la trama, inventando identidades, creando líneas argumentales alternativas y, en definitiva, llevándonos la historia a nuestro terreno. Este proceso de estrés sobre el ARP que bien pudiera haber derivado en una improvisación satisfactoria y en una cocreación de un final alternativo, sin embargo, condujo a la imposición a tropicónes del argumento precocinado y la frustración final tanto del titiritero como de los autores. Como analistas del ARP jugado, atribuimos esa necesidad del titiritero por llevar el control en todo momento y la generación de expectativas de intervención real en la trama insatisfechas, la principal responsabilidad del naufragio de la experiencia.

Otro rasgo observado en la práctica del ARP es la recurrente utilización de ganchos por parte del titiritero para conseguir objetivos del juego y facilitar la transinmersión. El hecho de intentar convencer a la pareja, los padres o los amigos del jugador de que sean cómplices, termina resultando para ellos molesto por la obligación de prestar su tiempo sin recompensa alguna, y para los propios jugadores por la más que probable confusión de roles ¹⁷⁴.

¹⁷³ Teniendo en cuenta que el TINAG aparece muy prominente, tiene sentido que el vector lúdico se muestre limitado, al menos en un sentido tradicional de lo lúdico. Aun así, este vector representa el 30 por ciento de la experiencia, lo que nos confirma nuestra idea previamente defendida de que siempre existen reglas y objetivos en los ARP, aunque sea de forma *sui generis*.

¹⁷⁴ Basado en hechos reales.

7.3 Moksha

Figura 107

Moksha



Nota. Cartel promocional del ARP *Moksha* procedente de su web. Tomado de www.realidadalternativa.com

7.3.1 Ficha del ARP

Moksha es una Experiencia de Realidad Alternativa permanente y gratuita ofertado por la empresa española Realidad Alternativa dentro de su web www.realidadalternativa.com

Figura 108

Captura de la web de venta de Moksha

Moksha, una introducción a los Juegos de Realidad Alternativa

«La prisión perfecta no tiene muros ni barrotes: es invisible a los ojos. Aún así hay veces en que, al cesar el ruido diario y quedarnos a solas, podemos sentirla. Es esa voz interior, ahí está otra vez... Sé que tú también la has escuchado».

Los Juegos de Realidad Alternativa —o ARG, por las siglas en inglés de Alternate Reality Game— sumergen al jugador en historias diseñadas y escenificadas de modo que la ficción resulte tan indistinguible de la realidad como sea posible. Para ello se emplean muchos recursos: sitios web, emails, llamadas de teléfono, videos, redes sociales... Moksha es un juego online diseñado como introducción a este tipo de experiencias. Y es totalmente gratuito.

- 🕒 INTRIGA/CIENCIA-FICCIÓN
- 🕒 DURACIÓN 1 DÍA
- 👤 1 JUGADOR

Diferencias con los otros Juegos de Realidad Alternativa

En Moksha todas las interacciones se han automatizado. Por contra, en nuestros otros juegos interactuás directamente con los personajes mediante el teléfono, mensajería instantánea, correos, videollamadas... Esto ofrece una profundidad y un realismo completamente distintos, permitiendo personalizar cada escena.

Por lo demás, Moksha puede completarse en un plazo más breve y, a diferencia de los otros Juegos de Realidad Alternativa, no requiere acciones en el mundo físico (recoger una carta, reunir ciertos objetos...)

Con todo, Moksha constituye un reto estimulante que abrirá tu mente a una nueva forma de jugar.

La historia empieza aquí

Para iniciar tu Juego solo tienes que reproducir el vídeo que encontrarás a continuación en esta misma página... ¿Estás preparado/a?

¿Necesitas una pista?

En *Signal, La Puerta y 1787* intervienen varios personajes y jugadores, pero en Moksha estarás solo/a. Y es posible que en algún momento dudes sobre el camino a seguir.

Si esto ocurre tómate tu tiempo para descubrir el siguiente paso. Al fin y al cabo, superar cada obstáculo es parte de la diversión. Pero si finalmente optas por solicitar ayuda habla con Ellie.

Ellie es nuestro bot-guía en Moksha y te proporcionará una pista cuando la necesites. Para hablar con Ellie haz clic sobre el botón Ayuda que encontrarás al final de esta página.

Juega Moksha



Para iniciar tu Juego reproduce el vídeo que aparece sobre estas líneas.

Tu nombre

Tu email

Estos datos se recogen con la única finalidad de iniciar el juego. No se cederán a terceros salvo autorización expresa u obligación legal.

- Haz clic para aceptar las [condiciones de uso](#) y la [política de privacidad](#).
- Autorizo a que me envíen el boletín mensual con las novedades de [realidadalternativa.com](#)

EMPEZAR

Nota. Captura de pantalla de la web de Moksha. Tomado de www.realidadalternativa.com

La relación de los autores de esta investigación con el ARP es: de experiencia de juego y también como consecuencia de la entrevista realizada al titiritero responsable, Manuel Sánchez.

7.3.2. Sinopsis

Recibes un mail de un anticuario sobre un artículo que, según él, has pedido pero que tú no reconoces (ni siquiera sabes qué objeto es). Al acceder a la web del anticuario y hablar con el *chatbot* de ayuda acerca de la incidencia en una compra que nunca hiciste, este te sugiere que introduzcas el código del objeto en el buscador (ese que está escrito en el asunto del mail) para averiguar de qué se trata. Lo haces y descubres que el objeto es una ilustración de la diosa hindú Maya. Dentro de la ficha del objeto aparece un extraño mensaje y la dirección del vendedor con el cual decides contactar. Al poco, el vendedor

te contesta por mail diciéndote que lo del objeto era una simple cortina de humo para advertirte de que estás en serio peligro.

7.3.3. Resultados Fase 1

Moksha es un ARP:

- Español.
- Con un objetivo principal de consumo del propio juego pero que busca un subobjetivo importante que es ser comercial con el resto de productos que vende la empresa desarrolladora, y otro objetivo secundario más sutil que trata de enseñar cómo se juega este tipo de juegos.
- Totalmente gratuito para los jugadores.
- Financiado por el propio titiritero con un coste de producción de menos de 1000 euros.
- Permanente y anunciado como tal.
- Con una duración conocida por los jugadores de, aproximadamente, unas horas.
- Individual.
- Actualmente en funcionamiento.

Por los resultados podríamos decir que *Moksha* es un curioso caso de ARP que funciona de prueba o *demo* para mostrar cómo se desarrollan en la práctica este tipo de experiencias, enseñando a jugar y, sobre todo, pretendiendo transformar al jugador de esta experiencia gratuita en cliente de otras producciones a la venta de la empresa desarrolladora. Por ello, consideramos que el ARP en un primer grado se resuelve con el ejercicio del propio juego, pero en un segundo grado es una especie de ARP publicitario pretendiendo hacer publicidad indirecta al resto de catálogo de juegos a la venta y, por otro lado, una especie de ARP que busca enseñar cómo se juega a este tipo de experiencias ludonarrativas. Esta también es la razón de que *Moksha* sea totalmente gratuito y muy sencillo (y barato) en su formulación, individual y con una duración muy breve. En

resumen, *Moksha* es una especie de mini ARP permanente, con las características más llamativas del género, pero en versión reducida.

7.3.4. Resultados Fase 2

X es igual al 31'25% de afinidad canónica.

Moksha presenta un nivel de afinidad canónica bajo, traducida en una inexistencia de titiritero y de cortina, un agujero de conejo muy evidente, aunque estructuralmente correcto y un TINAG que se propone operativo en suma pero que encuentra una fisura a través de un sistema de ayuda externo a la narrativa. La carencia del factor humano a los mandos de la experiencia y sus reducidas dimensiones totales son quizás los motivos más importantes que conducen al ARP a alejarse del canon, a tan solo mostrar lo que puede ser potencialmente, como si la plena funcionalidad de los elementos canónicos fuera en sí misma un valor añadido reservado tan solo a experiencias de pago.

7.3.5. Resultados Fase 3

Vector lúdico: 46,4%
Vector interactivo: 0%
Vector inmersivo: 50%
Subvector transmedia: 37,5%
Subvector narrativo: 68'7%

Cruzando los datos, podríamos ubicar el ARP en cada una de sus escalas:

- Su carácter medianamente lúdico lo sitúa en un punto bastante equilibrado entre el juego clásico y la contragamificación. Esto se observa por su relativa afinidad al canon y la estética TINAG, su también intermedio nivel de transinmersión y, finalmente, el hecho de que sea casi un ARP de demostración y aprendizaje sobre el propio género.
- No hay interactividad, tan solo interacciones automatizadas.
- El vector narrativo es el más importante y también tiende a ser más embebido que emergente. De nuevo existe esquematización narrativa pero con bastante contenido y ninguna posibilidad de intervención sobre este, por lo que no podríamos decir que se tiende a la narrativa escaletada.
- De nuevo, hablamos de *cross-media* por no existir *crowdsourcing* ni tener ánimo expansivo.

Lo primero que hemos de poner en relieve es la extrema singularidad de *Moksha* como ARP, algo que se traduce en un triple propósito, un tamaño muy peculiar y unas formas que se adaptan a estas premisas. Como ya venimos advirtiendo, *Moksha* es un ARP *demo*, una suerte de tutorial jugable y autoconclusivo que muestra lo más peculiar en el género ARP y que a la vez lo reserva, como una especie de antesala a una experiencia mayor. La idea de crear un ARP que enseñe a jugar, que sea jugable y que a la vez estimule el juego de experiencias más grandes (y costosas) es compleja, no lo negamos, e inevitablemente condiciona la configuración y hasta el último de los ingredientes del ARP. A nuestro entender, *Moksha* lo hace todo, pero a medias. Como una especie de píldora donde se concentra lo esencial del género sin llegar a su desarrollo, *Moksha* se despliega a base de automatización de procedimientos, lo que hace que no nos extrañe su carácter mínimamente canónico, como si fuera un simulacro de Juego de Realidad Alternativa canónico (Ruiz-García, 2020), medianamente lúdico, algo inusual en los ARP con presencia canónica pero que en este caso sirve para empujar al jugador hacia el interior del juego, escasamente interactivo, debido precisamente a la inexistencia de titiritero humano aunque satisfactorio en su mínima expresión, medianamente transinmersivo, excepto por su sistema de ayuda, medianamente transmedia, o más bien *cross-media*, y un poco más narrativo, la pieza que parece tener más valor en la fórmula.

En conclusión, *Moksha* es un ARP difícilmente clasificable, tricéfalo si queremos, alejado del canon cuando le interesa (en su faceta publicitaria donde se muestra individual, permanente, muy corto, con elementos lúdicos evidentes), muy canónico cuando quiere (al pretender enseñar qué es eso de un ARP) y esquivo o a medio gas casi siempre (cuando se muestra como un juego con satisfacción intrínseca, cuyos ingredientes parecen tener puesto un limitador de potencia).

7.4 Regina, Zona Sísmica

Figura 109

Regina, Zona Sísmica



Nota. Logotipo de Regina, Zona Sísmica. Tomado de <https://creatividadrara.wixsite.com/guion/copia-de-los-diarios-de>

7.4.1 Ficha del ARP

Regina, Zona Sísmica es una Experiencia de Realidad Alternativa creada por los autores de esta investigación en 2015 como un experimento narrativo-publicitario centrado en la hipotética campaña de prestigio y notoriedad de una de las arterias comerciales principales del conocido como *soho* sevillano, la calle Regina, situada entre la Alameda de Hércules y la Alfalfa en la ciudad de Sevilla. El ARP, no identificado como tal durante su creación, nace como un proyecto proactivo de *branded content*, una suerte de campaña de publicidad desarrollada en base a un núcleo narrativo de gran solidez y con unas mecánicas totalmente homologables a lo que varios años más tarde descubrirían los autores que son los Juegos de Realidad Alternativa (previo a esta investigación). En esencia, *Regina, Zona Sísmica* se articula como una narrativa protagonizada por los comerciantes de la calle que relatan estar viviendo una serie de temblores bajo sus pies, pero que nadie más en la ciudad experimenta. La trama se complica cuando comienza a

desaparecer gente relacionada de alguna forma con los extraños seísmos, y en su lugar aparecen una serie de elementos escenográficos acompañados por códigos QR donde se pueden ver las grabaciones de las cámaras de seguridad de los establecimientos afectados. Los jugadores, todos aquellos que pasen por la calle y se interesen en la historia, se convierten así en peculiares detectives que ayudarán a resolver el misterio de las desapariciones y los temblores de la calle Regina.

Figura 110

Captura de pantalla del dossier de venta



En la primavera de 2015, Sevilla vivía uno de los renacimientos culturales más interesantes de su historia reciente. Con el final de la crisis a las puertas y un cada vez mayor número de agentes culturales en el tablero, la ciudad efervescía de música, de teatro, de nuevos restaurantes y de negocios locales y emprendedores que terminaban por dibujar una nueva imagen de la ciudad. Y, como no, esta vibración creciente tenía su epicentro: la calle Regina. En la primavera de 2015, me reuní con Jesús, el dueño de uno de los negocios más importantes de la calle, El Gato en Bicicleta, una librería especializada en arte que contaba por decenas sus apariciones en medios de comunicación como exponente de esa nueva y moderna ciudad. Y lo que me propuso olía a reto inevitable.

"Sevilla ya no huele a azahar. Ahora los olores de la ciudad son de pintura de graffiti, de decibelios distorsionados, de arte urbano y de nueva gastronomía. Qué tal si hacemos que todo el mundo se entere de dónde viene el aire nuevo."

6 meses más tarde, terminaba de escribir una narrativa transmedia con esos nuevos y valientes habitantes del Soho sevillano como protagonistas.

Nota. Captura de la página web del proyecto Regina, Zona Sísmica. Tomado de <https://creatividadrara.wixsite.com/guion/copia-de-los-diarios-de>

La relación de los autores de esta investigación con el proyecto es de: creación directa y diseño de todos los elementos que configuran el juego.

7.4.2 Sinopsis

¿Puede un temblor notarse solo en una calle de la ciudad?, ¿qué ocurre si además en vez de destruir, dicho fenómeno hace aparecer objetos y vídeos en las paredes de los comercios de dicha calle? Es más, ¿qué ocurriría si además hace desaparecer gente? Y encima esta eso de aquel nombre, “Regina, Zona Sísmica” que parece estar detrás de todo... raro, ¿verdad? Pues que se lo digan a los comerciantes de la calle Regina, empeñados en demostrar que sí, que claro que puede ser y que no, que por supuesto que no están locos.

7.4.3 Resultados Fase 1

Regina, Zona Sísmica es un ARP:

- Español.
- En un estado de proyecto o guion sin haberse llevado a cabo.
- Con un objetivo principal de promocionar un producto, servicio o institución ajena, pero que en virtud de su estado busca también su satisfacción en el consumo de la propia experiencia como producto literario.
- Que sería totalmente gratuito para los jugadores.
- Que en el caso de buscar financiación lo haría a través de fórmulas mixtas o bien por aporte de los comerciantes participantes en la experiencia o bien con un presupuesto publicitario que tendría un coste de producción de entre 50.000 y 100.000 euros.
- Eventual y anunciado como tal.
- Con una duración desconocida por los jugadores, pero conocida por los titiriteros de, aproximadamente, tres meses.
- Que busca llegar a cuanta más gente mejor.

Regina, Zona Sísmica es un ARP condicionado por su estado preliminar o en formato guion, un proyecto no llevado estrictamente a la práctica, aunque de cierta forma pueda ser considerado ya realizado, al menos en su faceta literaria. Por ello consideramos este ARP un buen ejemplo para probar el modelo como herramienta con vistas al futuro además de como forma de análisis de una experiencia pasada ¹⁷⁵. Respetando su idea original, *Regina* es un ARP planteado con un objetivo publicitario (Ruiz-García, 2020): dar a conocer la calle y su movimiento comercial/vecinal al resto de la ciudad, convertirse en referente de modernidad y consolidarse como marca de cara al exterior. Para ello se pone en marcha una experiencia gratuita para el ciudadano convertido en jugador que se ve inmerso en una trama la cual puede ayudar a avanzar (y que además puede ganar premios).

7.4.4 Resultados Fase 2

X es igual al 56'25% de afinidad canónica.

El presente ARP muestra una afinidad canónica media, revelándose como un buen ejemplo de ARP de estilo libre en cuanto a los conceptos nativos. En suma, podríamos decir que *Regina* tiene todos los ingredientes canónicos pero reinterpretados, llevados a una visión inconsciente (de forma literal) de lo que se supone que debe ser un ARP canónico y a la vez homologable en el mismo sentido. Así el titiritero es esa figura demiúrgica y protegida por la cortina, los agujeros de conejo aparecen ostensibles y a la vez disfrazados y el propio TINAG lleva adherido un subtítulo en forma de guiño cómplice con el jugador. ¿Hubieran cambiado las mecánicas del ARP si los autores hubiéramos conocido en su momento los entresijos del género? Es probable, y es precisamente por eso que nos parece pertinente la aplicación de un modelo como este para posibles versiones futuras.

¹⁷⁵ Si bien es cierto que *Regina, Zona Sísmica* nació como un proyecto personalizado a un determinado lugar, un tiempo y una circunstancia, tampoco es menos cierto que sus mecánicas y su trama podrían ser extrapolables y adaptables a otras situaciones, por lo que tomamos el caso *Regina* como un peculiar ejemplo de dos ARP en uno, el ya realizado como guion y el realizable como proyecto en la práctica.

7.4.5 Resultados Fase 3

<p>Vector lúdico: 82,14%</p> <p>Vector interactivo: 25%</p> <p>Vector inmersivo: 31,25%</p> <p>Subvector transmedia: 62,5%</p> <p>Subvector narrativo: 100%</p>
--

Cruzando los datos, podríamos ubicar el ARP en cada una de sus escalas:

- ARP mucho más lúdico que contragamificado, y más inmersivo que transinmersivo.
- Vector interactivo cercano al nivel de la interacción en cuento a la historia, pero muy significativo en cuanto al nivel lúdico de los premios (lo que haga el jugador podrá darle premios de diferente índole).
- Narrativa muy importante y esencialmente embebida. Nivel transmedia centrípeto (el consumo de las ramificaciones solo habría que hacerse si se quieren conseguir los premios), tendiendo a transmedia clásico, con vocación expansiva y *crowdsourcing* (pues, aunque no se puede intervenir sobre la historia creada, sí se pueden crear otras historias a partir de estas).

Por todo lo analizado, *Regina, Zona Sísmica* resulta ser a nuestro entender un ARP con clara vocación publicitaria, algo que, más allá de su objetivo primigenio e incluso su temática nacida en torno a aquello que se quiere publicitar, se trasluce en la generosa cantidad de ingrediente lúdico dispuesto para la captación del jugador y la estrictamente necesaria cantidad de ingrediente interactivo, efectiva en cuanto a conseguir los premios, aunque superficial en cuanto a la intervención sobre la historia. Por lo demás, *Regina* es un ARP celoso en crear una narrativa contundente, aunque poco espontánea (algo que estamos viendo regularmente en nuestros análisis), un ambicioso despliegue y una inmersión que sucede en un espacio delimitado y en un tiempo real, obligando a los

jugadores a mudarse activamente al escenario inmersivo y abandonándose así la idea estricta de transinmersión del individuo. Quizás sí podríamos hablar de transinmersión si en vez de tomar al jugador como eje tomásemos a la ciudad donde sucede, en este caso Sevilla, una ciudad colonizada por una ficción que se disfraza entre sus calles. Esto nos resulta relevante toda vez que parece repetirse en los ARP de este tipo, experiencias que se articulan de forma localizada espacial o temporalmente y no despliegan su narrativa en torno a los jugadores (y por tanto no buscan la personalización) sino que atraen a estos a sus confines y los seducen para el pacto de ficción. Frente a la transinmersión del individuo podríamos denominar a este fenómeno *transinmersión del escenario* (que es el verdadero protagonista).

También su naturaleza publicitaria nos parece condicionante para la valoración del ingrediente canónico analizado en la fase 2, un ingrediente que se muestra visible pero contenido. Quizás *Regina* es todo lo canónico que puede ser un ARP que pone por delante su objetivo publicitario a la pureza de su planteamiento, algo que no nos extraña teniendo en cuenta que en su génesis no había referente alguno de pureza.

7.5 Los Diarios de El Gueto

Figura 111

Los Diarios de El Gueto



Nota. Imagen promocional del ARP Los Diarios de El Gueto. Tomado de <https://creatividadrara.wixsite.com/guion/copia-de-babidibu-1>

7.5.1 Ficha del ARP

Entre 2017 y 2018 los autores de esta investigación escribimos la que se convertiría en segunda Experiencia de Realidad Alternativa propia y sin plena conciencia de su género, *Los Diarios de El Gueto*, un proyecto que, tras su frustrada puesta en marcha por problemas logísticos y de financiación, adquirió una suerte de estatuto académico/literario convirtiéndose en TFM del máster *Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual* de la Universidad de Sevilla. *Los Diarios de El Gueto* terminó convirtiéndose en una especie de versión 2.0 del primer ARP de los autores, un proyecto más grande, más intrincado y con cada uno de sus componentes expresados al máximo. La utilización

de la realidad como escenario narrativo y de juego mostraba nuevos ángulos y nuevas formas de intervención a la par que se multiplicaba el uso de medios, complejizando el potencial argumental y dando como resultado una ficción experimental y muy ambiciosa. No sabemos hasta qué punto precisamente su ambición resultó ser también su condena, o en qué momento lo asequible del proyecto se convirtió en prohibitivo con idea de su puesta en escena real. Lo que sí sabemos es que *Los Diarios de El Gueto* supuso para los autores un verdadero laboratorio creativo donde, insistimos sin conciencia total de qué significaba la formulación ARP (ni ARG), llevábamos el concepto de narrativa transmedia, inmersiva, realista y jugable hasta sus últimas consecuencias.

Figura 112

Website del proyecto Los Diarios de El Gueto



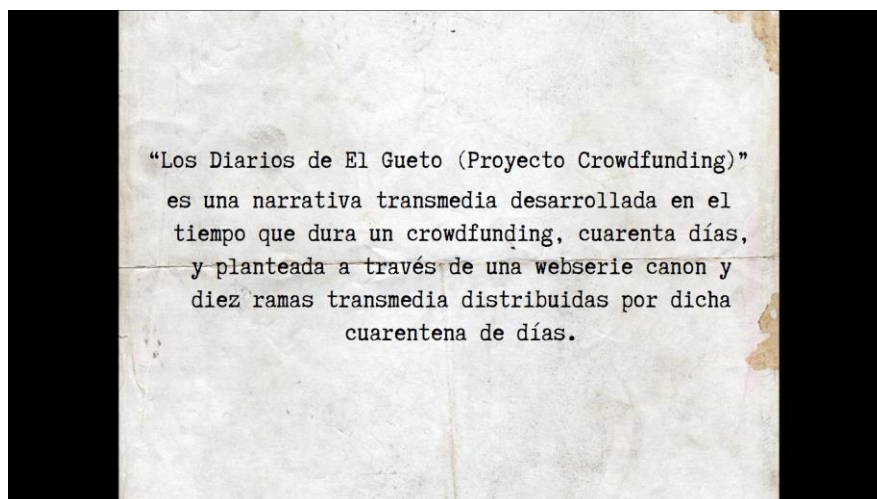
Nota. Captura del dossier del proyecto. Tomado de <https://creatividadrara.wixsite.com/guion/copia-de-los-diarios-de>

La relación de los autores con el proyecto es de: creación directa y diseño de todos los elementos que configuran el juego.

7.5.2 Sinopsis

Figura 113

Dossier de venta de Los Diarios de El Gueto



Nota. Captura del dossier del proyecto. Tomado de <https://creatividadrara.wixsite.com/guion/copia-de-los-diarios-de>

Los miembros del grupo de música *El Gueto con Botas* descubren una puerta, que conduce cinco meses al pasado oculta tras la pared del cuarto de baño de su local de ensayo. A pesar de las iniciales dudas, los músicos deciden aprovechar el descubrimiento para estimular el inminente *crowdfunding* del que será su segundo disco, retransmitiendo en directo con las cámaras de sus móviles las incursiones a través de la puerta, exactamente a la gira veraniega del grupo. En un principio todo va bien: los expolios en el pasado, las peleas con sus gemelos, las paradojas temporales y, en definitiva, la tendencia a generar el caos de los miembros del grupo, hasta que alguien les hace llegar una misteriosa nota en la que les amenaza con destruir las redes del grupo y quedarse con el dinero del *crowdfunding* si no ceden a su chantaje.

7.5.3 Resultados Fase 1

Los Diarios de El Gueto es un ARP:

- Español.
- En un estado de proyecto o guion sin haberse llevado a la práctica y que, en caso contrario, tendría un objetivo principal comercial además de unos objetivos secundarios de promoción de un producto, servicio o institución, y de expansión de un universo narrativo. En su estado actual busca también su satisfacción en el consumo de la propia experiencia como producto literario por lo que hablaríamos también de un objetivo secundario intrínseco.
- Que *grosso modo* sería totalmente gratuito para los jugadores.
- Que en el caso de buscar financiación, lo haría a través de fórmulas mixtas sumando los ahorros de los titiriteros a la parte obtenida de una campaña de *crowdfunding* (y por tanto algunos jugadores sí podrían pagar), con un presupuesto estimado que iría de los 1000 a los 50000 euros.
- Eventual y no anunciado como ARP.
- Con una duración conocida por los jugadores de cuarenta días (el tiempo que dura un *crowdfunding*).
- Que busca llegar a cuanta más gente mejor, pero controlando en la media de lo posible los números.

Los Diarios de El Gueto se presenta como un ARP muy experimental que, básicamente, pone en cuarentena cada parámetro que podemos usar en su análisis. Lo primero respecto a su estado actual que, como en el caso de *Regina*, *Zona Sísmica*, se muestra en dos dimensiones contrapuestas: como proyecto literario realizado cuyo objetivo principal es el consumo de la experiencia literaria, y a la vez como proyecto realizable, cuyo objetivo principal sería comercial a tenor de su búsqueda de dinero pero también publicitario (del grupo de música o del propio *crowdfunding*) y de expansión narrativa (del universo que rodea al grupo de música). ¹⁷⁶ El plano económico del ARP nos ofrece un nuevo

¹⁷⁶ Para no enredar más la madeja nos centraremos como ya hicimos anteriormente en la dimensión *proyecto*, en lo que sería el ARP en el caso de llevarse a cabo.

funambulismo: aunque *Los Diarios* pretenderían la rentabilidad económica, no lo harían cobrándole directamente al jugador sino promoviendo una campaña de *crowdfunding* paralela, integrada en la narrativa. Esto, a nuestro juicio, no arrebató la naturaleza gratuita al juego, tan solo aporta un escenario de inversión económico opcional. Por lo demás, el ARP se financiaría al alimón, entre ahorros de los titiriteros y una parte del *crowdfunding* (la sobrante de la invertida en el disco) y requeriría un presupuesto indefinido que partiría de los 1000 euros y podría escalar hasta los 50.000 o incluso más ¹⁷⁷. Su eventualidad como una experiencia de ficción realista, pero en principio no identificada como tal y su duración conocida de, exactamente el tiempo que dura un *crowdfunding*, terminan de caracterizar a un ARP con clara vocación transgresora.

7.5.4 Resultados Fase 2

X igual al 75% de afinidad canónica.

Los Diarios de El Gueto presentan una afinidad canónica notablemente alta. Esto se traduce en varias facetas. En primer lugar, la que tiene que ver con los titiriteros, próximos a la consideración más pura del concepto, aunque con la notable particularidad de no ser anónimos sino todo lo contrario, personajes identificados con sus nombres reales que interpretan y gestionan al mismo tiempo. En segundo lugar, la de los agujeros de conejo, implementados de forma estricta pretendiendo hacer pasar por reales acontecimientos evidentemente propios de la fantasía, lo que los distingue sensiblemente de los agujeros de conejo más acendrados. La tercera faceta tiene que ver con la cortina muy parecida a la cortina identificada en *Regina, Zona Sísmica*, pero en este caso con una aplicación mucho más rigurosa, y al TINAG, encajando en la misma línea lo descaradamente ficticio dentro de una envoltura de lo más realista. En resumen y como se indica en el dossier de

¹⁷⁷ Podríamos resumir la historia de la viabilidad económica del ARP de esta forma: a medida que el ARP se desarrollaba como proyecto creativo experimental y se hacía más ambicioso, también se acomodaba a su dimensión literaria y dejaba atrás las ínfulas de puesta en marcha real. *Los Diarios de El Gueto* nació como un proyecto realizable con poco dinero y a medida que se hizo más grande abandonó sus pretensiones de cristalización real, dejando crecer también su hipotético presupuesto.

venta del producto, “Al comienzo no te lo vas a creer; unos días después vas a dudar; finalmente, vas a querer creértelo” (Ruiz-García, 2017, p.14).

7.5.5 Resultados Fase 3

Vector lúdico: 46,42%
Vector interactivo: 25%
Vector inmersivo: 40%
Subvector transmedia: 62,5%
Subvector narrativo: 100%

Cruzando los datos, podríamos ubicar el ARP en cada una de sus escalas:

- En general es un ARP cuyo componente lúdico tiende más a lo contragamificado que al juego clásico. De nuevo hablamos de un punto intermedio entre inmersión y transinmersión.
- Su interactividad es baja, más cercana a la interacción que incluso a una interactividad significativa.
- La narrativa es esencialmente embebida y se tiende al transmedia centrípeto con cierta independencia de las ramificaciones y un ánimo expansivo.

La principal conclusión que obtenemos del análisis de *Los Diarios de El Gueto* es que este ARP, al contrario que sus predecesores, funciona más como una narrativa en la que en momentos puntuales los jugadores pueden participar, que como un dispositivo lúdico desde primera hora. De hecho, nos damos cuenta del florecimiento de los componentes lúdicos a partir de cierto momento en la experiencia, como si el ARP naciese con una vocación meramente expositiva y se tornase más *interactiva* a medida que se desarrolla. Este último apellido para variar nos puede traer quebraderos de cabeza. Una vez más nos encontramos con un ARP poco interactivo si tomamos una postura intransigente con los

conceptos. No quiere decir esto que no se produzca cierta sensación de satisfacción interactiva, o incluso que no existan mecanismos previstos para provocarla, pero, una vez más, observamos una carencia de aquella interactividad vinculante y capaz de cambiar el rumbo de lo previamente planificado. Esto se refleja en los resultados del componente interactivo y se vincula directamente con la narrativa que, aunque aparezca en su máximo grado, no deja de adolecer de lo emergente, condición *sine qua non* de los Juegos de Realidad Alternativa para algunos autores como Dave Szulborski (que siempre habla de Juegos y no de Experiencias). En cuanto a lo transinmersivo es quizás el ingrediente más equilibrado; este no es un ARP transinmersivo respecto a los jugadores que, en efecto han de sumergirse en la historia de otros, pero sí lo es si consideramos el escenario y los protagonistas, todo lo que les rodea, en apariencia real y sin embargo infectado de una integral patología diegética. En suma, *Los Diarios de El Gueto* parece una mezcla entre ARP publicitario o de extensión narrativa sumado a un ARP con satisfacción intrínseca, con el objetivo de los primeros y la libertad de los segundos, utilizando una nueva y creativa pendulación entre lo que es ficticio y lo que no lo es ¹⁷⁸.

¹⁷⁸ Un ejemplo es el hecho de que los protagonistas utilicen su nombre real y se “interpreten” a ellos mismos dentro del ARG.

7.6 La Garduña Existe

Figura 114

La Garduña Existe



Nota. Captura de la web del ARP La Garduña Existe. Tomado de <https://elcañonazo.com/la-garduna-existe-realidad-alternativa/>

7.6.1 Ficha del ARP

La Garduña Existe es el nombre del ARP puesto en marcha en 2019 por la productora El Cañonazo Transmedia en colaboración con Movistar Plus para la promoción de la segunda temporada de la serie *La Peste* de Alberto Rodríguez y Rafael Cobos. Durante el último trimestre de 2019, los artífices del ARP convirtieron la ciudad de Sevilla en una especie de tablero de juego gigante (según sus propias palabras), buscando acercar el universo de la serie, sus personajes y sus intrigas al mundo real de los espectadores, devenidos en jugadores/personajes de la trama, y haciendo a la vez protagonista a la ciudad escenario de la serie. Con un presupuesto notoriamente abultado, un gran esfuerzo de comunicación y toda una maquinaria multidisciplinar detrás, *La Garduña Existe* se convirtió por méritos propios en, quizás, la experiencia ARP más grande de las realizadas en España (con permiso de su predecesora *Suceso Tierra* de 2007) y una de las más relevantes a nivel europeo.

Figura 115

Captura del menú principal de la web de La Garduña Existe



Nota. Menú principal de la website del ARP La Garduña Existe. Tomado de <https://filmand.es/la-pestese-juega-en-las-redes/>

La relación de los autores de la investigación con el ARP se basa fundamentalmente en la entrevista realizada a uno de sus creadores, Luis Alcázar.

7.6.2 Sinopsis

Sevilla, siglo XVI. Los bajos fondos de una de las ciudades más cosmopolitas de su tiempo son manejados por una organización secreta conocida como La Garduña. Desde prostitución a asesinatos por encargo, todo es controlado por los invisibles y extensos brazos de una sociedad secreta implacable que, en esta ocasión, ha puesto su lupa en una familia de hacendados que pretende ayudar a las prostitutas del puerto a escapar al Nuevo Mundo. Antes de que atenten contra su vida, la madre de familia solicita ayuda a todos sus contactos para desenmascarar a los miembros de La Garduña y conseguir evitar un fatal desenlace. La Hermandad del Enjambre ha nacido y el jugador es uno de sus agentes.

7.6.3 Resultados Fase 1

La Garduña Existe es un ARP:

- Español.
- En un estado realizado.
- Con un objetivo de promoción sobre un producto, servicio o institución, además de con un objetivo de expansión narrativa.
- Totalmente gratuito para los jugadores.
- Con una financiación hecha a través de un departamento de marketing como encargo, con un presupuesto no conocido en detalle, pero de entre 50000 y 300.000 euros.
- Eventual, anunciado claramente como ARP.
- Con una duración conocida por los jugadores de meses, aunque el juego puede resolverse en semanas.
- Que busca llegar a cuanta más gente mejor pero controlando en la media de lo posible los números.

Situamos *La Garduña Existe* en la órbita de los ARP referidos a otros productos, con un doble objetivo traducido en la promoción en paralelo de la segunda temporada de una serie de ficción y a la vez, su expansión narrativa. Esta naturaleza condiciona su forma de financiación, su abultado presupuesto y su completa gratuidad para los jugadores. Por otra parte, el ARP, anunciado como tal, o mejor, anunciado a bombo y platillo como tal, se plantea como una experiencia eventual de varias semanas, que se puede completar individualmente en varias horas, aunque siempre teniendo en cuenta que parte del contenido es bloqueado hasta que los titiriteros consideran oportuno. Aun así, el efecto pretendido con la puesta en marcha del juego promocional es llegar a cuanta más gente mejor y que esta gente colabora entre sí para desentrañar los objetivos lúdicos y expandir *motu proprio* las fronteras del universo de ficción.

7.6.4 Resultados Fase 2

X igual al 25% de afinidad canónica.

La Garduña Existe presenta una afinidad canónica muy pequeña, salvando la existencia de una suerte de titiritero sin nombre, pero sí con competencias propias de aquel, y con una cortina que existe en tanto existe una ficción que soportar entre creadores y jugadores. Por lo demás, nada nos hace pensar que este ARP sea canónico, ni la forma de entrada al juego, ni la legitimación constante del ARP como un juego (quizás como un tipo de juego). Según palabras del propio entrevistado, en su concepción, *La Garduña Existe* nunca pretendió hacerse pasar por real sino utilizar el mundo real como escenario, una ciudad real, sus calles, su patrimonio y todo lo que ello conlleva como piedra angular de la experiencia.

7.6.5 Resultados Fase 3

<p>Vector lúdico: 100%</p> <p>Vector interactivo: 37,5%</p> <p>Vector inmersivo: 20%</p> <p>Subvector transmedia: 62,5%</p> <p>Subvector narrativo: 43,7%</p>
--

Cruzando los datos, podríamos ubicar el ARP en cada una de sus escalas:

- Carácter muy lúdico que lo acerca a la gamificación. ARP inmersivo.
- ARP con interactividad escasa, aunque suficiente para acercarla más al ámbito de lo interactivo que al de la interacción.
- Subvector narrativo poco relevante y, si acaso, más próximo a la escaleta que a una narrativa embebida.
- Subvector transmedia tendente a un transmedia clásico.

La Garduña Existe es un ARP de éxito, no lo decimos nosotros sino los números, los impactos y la cobertura mediática, y es quizás ese éxito el que más habla de su morfología, su anatomía y su naturaleza. Hablar de este ARP es hablar de la vis más ambiciosa del género en muchos años y, por tanto, nos debe hacer ver una posible reescritura fundamental de lo que pueden ser los ARP a partir de un cierto momento, o en unas determinadas condiciones. Lo primero que dijimos y que se ha corroborado es que *La Garduña Existe* nace y vive por y para su producto nodriza, la serie, y permanece girada hacia ella, ya sea tomándole prestada directa inspiración o ya sea trasvasando hacia ella los resultados de su promoción. Así pues, podríamos decir que en términos de contenido *La Garduña* no es libre. Tampoco lo es en términos de responsabilidad con el público (ni de responsabilidad con sus jefes). Quizás por ello, este ARP decide prescindir del temerario y posiblemente problemático camuflaje en la realidad como concepto y mostrarse como una actividad gamificada que sucede en una realidad como espacio tangible, una ciudad colonizada por elementos promocionales de la serie detrás de los cuales se esconde el juego (para quien lo quiera). Aun con todo, la falta de libertad no aboca al ARP a ser una experiencia mecánica y anodina y los responsables de *La Garduña* juegan sus cartas de forma hábil. En resumen, nos da la impresión de que este ARP reedifica casi sin querer, toma lo que le interesa de las viejas formas y las reconstruye, pesa los componentes fundamentales como mejor le conviene y los mezcla, siempre con la mirada puesta en el producto que lo alumbró, siempre con la mirada puesta en un público que tiende patológicamente al aburrimiento.

7.7. Suceso Tierra

Figura 116

Suceso Tierra



Nota. Website del ARP *Suceso Tierra*. Tomado de <https://www.medialabs.es/proyectos/toyota/suceso-tierra--juego-de-realidad-alternativa/238>

7.7.1 Ficha del ARG

Suceso Tierra es considerado la primera Experiencia de Realidad Alternativa realizada en España (y denominada Juego de Realidad Alternativa), un vigoroso proyecto nacido allá por el año 2007 de la colaboración entre el diseñador de juegos Fran Gálvez, experto en la creación de juegos promocionales para marcas y antiguo *cloudmaker*, y la marca de automóviles Toyota en plena campaña de lanzamiento de su nuevo vehículo, el Toyota Auris. El ARP, llamado a ser heredero directo de aquel legendario *The Beast* tanto en complejidad como en recursos según palabras del propio creador, se coló durante tres meses en la vida de los jugadores haciéndoles partícipes de un formato inédito en España y cosechando grandes éxitos en términos de cobertura mediática y notoriedad de marca.

Figura 117

Copy explicativo de la web de Suceso Tierra



Nota. Explicación de las mecánicas del ARP *Suceso Tierra*. Tomado de <https://www.digitalcois.net/2007/07/suceso-tierra-cultura.html>

La relación de los autores con el ARP se basa fundamentalmente en dos entrevistas realizadas a su principal *Puppetmaster*, Fran Gálvez, con una distancia entre ellas de seis meses.

7.7.2 Sinopsis

La joven periodista Adriana Garrido investiga la extraña desaparición de uno de los científicos de la sociedad Georaiders, Lucas Montano, encargado de estudiar una inusual caída de meteoritos en varias ciudades españolas.

7.7.3 Resultados Fase 1

Suceso Tierra es un ARP:

- Español.
- Realizado.
- Con un objetivo de promoción sobre un producto, servicio o institución y sin objetivos secundarios claros.
- Totalmente gratuito para los jugadores y financiado a través del presupuesto de una marca de entre 100.000 y 300.000 euros.
- Eventual y anunciado como ARP.
- Con una duración desconocida para los jugadores, pero conocida por la organización de 6 meses en total, aunque podía ser resuelto en 3 meses por los jugadores.
- Que buscaba llegar a cuanta más gente mejor, pero controlando en la media de lo posible los números.

Resaltamos que, aunque el ARP se anunció como tal, evitó conectarse con la marca Toyota en los primeros compases de la experiencia, y puso en marcha una operativa que obligaba a los jugadores a investigar desde un primer momento precisamente la lógica de la misma: *Suceso Tierra es un ARP y tú como jugador, has de averiguar cómo se desarrolla*. En segundo término, resaltamos que el ARP tenía una planificación y una duración predeterminada desconocida por los jugadores, pero averiguamos que esa planificación sufrió contingencias tendiendo que adaptarse a jugadores que resolvían los retos antes de tiempo, tramas que se atascaban y cambios en la puesta en marcha de eventos. Finalmente, nos parece importante puntualizar que la duración de la experiencia, de seis meses en vez de tres, divergía de la duración de juego que, aun con todo, funcionaba en un aproximado tiempo real (al fin y al cabo, se trataba de averiguar el misterio de la desaparición a lo largo de varias semanas de juego).

7.7.4 Resultados Fase 2

X igual al 100% de afinidad canónica.

Suceso Tierra se presenta como un ARP con una alta pureza canónica, algo que intuimos desde el momento en que el informante nos revela que su más directa inspiración para la creación de su juego fue *The Beast*. Observamos un titiritero reconocido con las atribuciones tradicionales de su cargo (eso sí, sin *alter ego* jugador), unos agujeros de conejo bien implementados y narrativamente justificados aun con el anuncio explícito del ARP, una cortina sólida y un TINAG operativo de forma estricta.

7.7.5 Resultados Fase 3

<p>Vector lúdico: 67,8%</p> <p>Vector interactivo: 87,5%</p> <p>Vector inmersivo/transinmersivo: 65%</p> <p>Subvector transmedia: 75%</p> <p>Subvector narrativo: 87,5%</p>
--

Cruzando los datos, podríamos ubicar el ARP en cada una de sus escalas:

- Carácter contragamificado con componentes lúdicos notables, pero dentro de una transinmersión.
- Interactividad cercana a la interautoría con posibilidad de intervenir sobre los acontecimientos.
- Narrativa escaletada con amplios márgenes para generar narrativa emergente.
- ARP transmedia centrípeto con un ánimo expansivo, pero atención también por recabar las piezas internas.

Como ARP pionero en España, cercano a los orígenes del género y de naturaleza publicitaria, *Suceso Tierra* presenta llamativas peculiaridades. Quizás la más prominente y la que lo resume todo sea la presencia sobresaliente de prácticamente cada parámetro

analizado. Así, nos encontramos con un ARP publicitario pegado a la estética original del género, con unas mecánicas que prefieren seguir la lógica TINAG que la lógica de una gamificación evidente, y con un cierto grado de exigencia con respecto al jugador. De hecho, nos da la impresión de que *Suceso Tierra* es un ARP dirigido especialmente a un jugador *hardcore*, algo que se alejaría de lo previsible en un dispositivo de estas características y con tanto presupuesto. Encontramos gran cantidad de ingrediente interactivo y transinmersivo, un componente transmedia adaptado a su tiempo y una narrativa que, sorprendentemente se muestra escaletada con tendencia a lo emergente y con una estructura más cercana a las estructuras ramificadas o en forma de árbol que a las comunes narrativas lineales. También detectamos una gran pureza en su componente canónico. En definitiva, *Suceso Tierra* es un buen norte hacia el que mirar para comprender la esencia del género.

TAXONOMÍA

8

8.1 Introducción

Una vez completada la transformación del dispositivo comprobamos cómo cada Experiencia de Realidad Alternativa se muestra particular y única en su radiografía particular, coincidiendo a su vez en múltiples facetas con sus congéneres. Esta circunstancia nos permite analizar el conjunto de ARP, su ecosistema, así como pergeñar una taxonomía probable.

La creación de una taxonomía sobre el supuesto de que cada ARP es único significa conciliar la dimensión social y la dimensión individual de cada caso, elegir un criterio común con suficiente solidez y, sobre todo, atender a lo que vincula sobre lo que resulta divergente. Proponemos a continuación un ejemplo que nos parece gráfico a la hora de justificar nuestra futura taxonomía.

8.1.1 Un ejemplo práctico

Comparamos ahora dos de los ARP analizados en el capítulo anterior y desarrollados en el apéndice, *La Garduña Existe* y *Regina, Zona Sísmica*.

Con poco que observemos los resultados obtenidos nos damos cuenta de cómo la existencia de numerosos puntos divergentes no evita el trazado de convergencias relevantes, algo necesario para articular una clasificación sólida.

8.1.1.1 Coincidencias FASE 1

En un vistazo observamos cómo la primera fase es prácticamente análoga en los dos casos, sobresaliendo de entre todos los criterios uno principal que además resuena con fuerza como motor clasificatorio en las taxonomías del género preconizadas en el pasado, el criterio *objetivo*. Así, decidimos remedar a nuestros referentes y resaltar dicho criterio como posible estribo de una clasificación, en el caso que nos ocupa la promoción de un objeto diferente, tanto *La Garduña Existe* con respecto a *La Peste* como *Regina, Zona Sísmica* con respecto a la asociación de comerciantes de la calle Regina.

Conviviendo con el criterio principal observamos una coincidencia de muchos otros criterios e intuimos una relación de causalidad entre ellos: el hecho de que el ARP persiga la promoción de un objeto ajeno es quizás causa de que sea gratuito, de que se financie

con un presupuesto de un departamento de marketing, de que se dirija a cuanta más gente mejor y de que sea eventual (tal y como son las campañas de publicidad). Es cierto que el estado de cada proyecto es diferente, uno realizado y el otro no, además del volumen y naturaleza de los presupuestos, en uno de ellos comprobable y en el otro hipotético, pero, en suma, pesan más las coincidencias que los puntos disonantes. De esta forma, hilamos los parámetros de análisis a partir de uno principal que parece darnos las claves incluso para asimilar el resto de criterios analizados en las siguientes fases.

8.1.1.2 Coincidencias FASE 2

Observando los resultados de la fase dos de nuevo encontramos correspondencias, más allá de que los porcentajes de pureza canónica varíen parcialmente. Podríamos decir que ninguno de los dos casos presenta unos resultados notables a este respecto, lo que también podría responder al objetivo de los mismos, como también recordamos el papel notable de los titiriteros en cada uno de los casos, la cortina que se sustenta desde la previa evidencia lúdica, los agujeros de conejo sin apenas camuflaje y la interpretación propia del TINAG.

8.1.1.3 Coincidencias FASE 3

Finalmente, los resultados en la tercera fase vuelven a suceder con gran parecido en ambos casos. Tanto *Regina* como *La Garduña* tienen sus fuertes en los vectores lúdico y transmedia, presentando una interactividad relativa, un grado de transinmersión condicionado por el componente lúdico y una narrativa que está presente pero que se traduce de diferente manera según el objeto promocionado ¹⁷⁹.

8.1.2 Límite de la taxonomía

Tal y como planteamos, el establecimiento de un criterio de clasificación suficientemente genérico, flexible y adaptativo parece ser la única manera de poder trazar simetrías y encontrar correspondencias y afinidades allí donde todo huele a trampantojo. El objetivo

¹⁷⁹ En el caso de *Regina, Zona Sísmica* la narrativa es original por referirse a un objeto que no es ninguna obra creativa, mientras que en *La Garduña Existe* la narrativa es hasta cierto punto prestada de su canon, otro producto creativo.

del ARP muestra las potencialidades para ser el más efectivo paraguas, el resorte a partir del cual no sería difícil adivinar el comportamiento y resto de atributos consecuentes, y, sin embargo, ¿es suficiente?, ¿queremos decir que los ARP con propósito promocional, por ejemplo, responderán por norma de la misma forma, se financiarán igual, serán generalmente muy lúdicos o presentarán una colección de conceptos canónicos tendiendo a la baja? *Regina, Zona Sísmica y La Garduña Existe*, dos ARP parientes y habitantes del mismo régimen demuestran con cierta timidez que al menos hay esperanza, que se puede intentar acotar los límites, aunque tan solo haga falta ojear la anatomía de otros englobados en el mismo grupo y la disparidad de resultados para recordar que, queramos o no, trabajamos sobre un campo de minas.

Así están las cosas, u optamos por la imposibilidad de taxonomizar, o lo que es peor, planteamos una clasificación *hiperatomizada* o construimos un edificio taxonómico con sólidos pilares, pero siempre conscientes de las congénitas limitaciones. Totalmente convencidos de la necesidad y la pertinencia de establecer dicha taxonomía, nosotros nos atrevemos a lo segundo, inspirados por anteriores esfuerzos clasificatorios, pero eso sí, reescribiendo lo necesario y siempre atentos a la textura del suelo que pisamos.

8.2 Una nueva taxonomía construida sobre viejas taxonomías

A continuación, presentamos una nueva taxonomía de las Experiencias de Realidad Alternativa sustentada en las taxonomías ¹⁸⁰ de Barlow (2006), Askwith (2006), McGonigal (2011) y Ruiz-García (2020), y que a su vez intenta aportar una visión actualizada, tomando como referencia el mencionado criterio objetivo paralúdico de los ARP. El orden que pretendemos seguir en cada uno de los subtipos es: primero el planteamiento del que partimos, los subtipos propuestos en el pasado y sus equivalencias, y posteriormente nuestra variante taxonómica. En la primera parte utilizaremos la fórmula ARG, la manera en la que los investigadores de dichas taxonomías precedentes se referían a los Juegos de Realidad Alternativa. En nuestra actualización volveremos a usar nuestra formulación ARP.

¹⁸⁰ En las cuales los autores utilizan el etiquetado Juego de Realidad Alternativa.

8.2.1 Grupo 1. Los ARP que promocionan

8.2.1.1 Análisis de las taxonomías precedentes

Tabla 4

Tabla de subgrupos previos sin la nueva taxonomía propuesta

ASKWITH (2006)	BARLOW (2006)	MCGONIGAL (2011)	RUIZ-GARCIA (2020)
. Promocional	. Promocional	-	. Publicitarios
. De Extensión Narrativa			

Nota. Cuadro que aglutina y compara taxonomías.

El primer grupo analizado engloba principalmente aquellos ARG utilizados como herramientas publicitarias dentro de determinadas estrategias de marketing o bien aquellos que son parte de estrategias comunicativas junto a otras producciones o como centro de dichas estrategias en lo que llamaríamos narrativas transmedia. Agrupamos aquí los que tanto Barlow como Askwith denominan promocionales, así como aquellos a los que Ruiz-García llama publicitarios. También incluimos aquellos a los que Askwith considera de extensión narrativa. McGonigal no hace referencia a este tipo de dispositivos. Los ARG de este tipo están asociados a alguna marca, producto, servicio o institución y se articulan como parte de una campaña publicitaria para solucionar un objetivo de marketing concreto relacionado con estos. Habitualmente utilizados para publicitar productos culturales aunque también observables en otro tipo de mercados, desde sistemas operativos de ordenadores a coches, los ARG de este tipo fueron los primeros en articularse y desde entonces han sido considerados como una forma creativa publicitaria compleja y difícil de implementar, aunque también valorada por su potencial de fidelización y de creación de marca. En esta subespecie, todos los elementos del organismo estarían supeditados a la consecución de dichos objetivos mercadotécnicos, así como cabría esperar que lo estuvieran el peso, la complejidad y la profundidad tanto

de la narrativa como de los elementos lúdicos, hecho que explica la tendencia de este tipo a la laxitud práctica y a la consigna de *ponérselo fácil* al jugador/cliente. Esto sucede de diversas maneras: ya sea minando el universo mediático de acción con *rabbitholes* o directamente quebrando el TINAG e identificándolos como juegos; ya sea descafeinando los rompecabezas o creando narrativas fáciles de seguir, eso sí, manteniendo siempre la estética de narrativa inmersiva alejada de otros juegos persuasivos sociales. En líneas generales, observamos dos momentos prototípicos de implementación de ARG de este tipo: por un lado, en campañas donde el ARG se dispone a modo *teaser*, poniéndose en marcha meses antes de la salida al mercado del producto y desarrollándose con diferentes grados de camuflaje en la realidad, y por otro, el que tiene que ver con la promoción una vez el producto ya está en el mercado.

Los ARG de extensión narrativa funcionan como expansión del universo ficticio, como extremidad dentro de un diseño transmedia. Dicha rama, que puede o no tener un objetivo publicitario, lo que sí posee es una vocación referencial que, sumada a una tendencia expansiva, plantea un engranaje donde lo centrífugo y lo centrípeto operan a la vez. Un ejemplo de este subtipo podría ser: *Dónde está yago*, ARG dentro del universo transmedia de la serie de ficción española *El Internado*.

8.2.1.2 Nueva variante taxonómica

Tabla 5

Tabla de ARP incluyendo la nueva taxonomía propuesta

TAXONOMÍA ACTUALIZADA (2022)	ASKWITH (2006)	BARLOW (2006)	MCGONIGAL (2011)	RUIZ- GARCIA (2020)
. Satélite	. Promocional	. Promocional	-	.Publicitarios
- Publicitario	. De Extensión			
- De Extensión	Narrativa			
Narrativa				

Nota. Tabla actualizada con la nueva denominación y su correspondencia con las existentes.

Teniendo como referencia el criterio rector, nosotros preferimos utilizar un grupo matriz y dos subgrupos dentro de este. El primero de ellos se denominará ARP satélite, y los dos segundos serán el subgrupo de los ARP publicitarios y el de los ARP de extensión narrativa. Los ARP satélite serían aquellos que actúan de manera vicaria, como extensiones o ramificaciones de otras producciones consideradas matrices y que normalmente poseen mayor volumen. El objetivo en los ARP satélite está relacionado pues con el otro, sobre el cual actúan expendiendo su contenido, representando o directamente promocionando de diferentes maneras. Como dijimos, dentro de los ARP satélite encontraríamos dos subtipos íntimamente relacionados entre sí: ARP publicitarios y ARP de extensión narrativa, los dos equivalentes a sus homónimos en otros autores.

En nuestro análisis de los estudios de caso podremos observar que cinco de los seis casos analizados presentan una lógica de ARP satélite de manera más o menos patente, lo que a nuestro entender no hace más que evidenciar la importancia de este grupo. *Suceso Tierra*, ARP referido a *Toyota* y su vehículo de la gama *Auris*, *Regina*, *Zona Sísmica*, referido a la asociación de comerciantes de la calle *Regina* o *La Garduña Existe*, referido a la serie *La Peste*, serían ARP satélites de una forma clara, siendo el primero fundamentalmente publicitario y los dos segundos siendo a la par publicitarios y de extensión narrativa. *Los Diarios de El Gueto* sería una suerte de mezcla entre satélite y

otro de los grupos que veremos a continuación, comercial, y *Moksha* lo sería en segundo plano, al referirse de manera indirecta a otros ARP de pago.

8.2.2 Grupo 2. Los ARP que se juegan

8.2.2.1 Análisis de las taxonomías precedentes

Tabla 6

Tabla de subgrupos previos sin la nueva taxonomía propuesta

ASKWITH	BARLOW	MCGONIGAL	RUIZ-GARCIA
(2006)	(2006)	(2011)	(2020)
. Canónico	. Canónico	. De Entretenimiento . Narrativo	. De Base . De Base con Apariencia Promocional

Nota. Tabla antecedente a la categoría propuesta.

El segundo grupo está formado por aquellos ARG denominados por Askwith, Barlow y Ruiz-García, canónicos o de base, los cuales parecen tener también cierta equivalencia con los que McGonigal denomina narrativos y en un nivel superior los que considera de entretenimiento. Esta tipología de ARG parece fundamentarse en el criterio objetivo en el sentido de que son satisfechos con la práctica del propio juego, y, por tanto, tienen una motivación intrínseca, aunque también detectamos en ellos otras cuestiones que influyen sobre manera, especialmente el ajuste de los conceptos nativos en un estado de pureza canónico (como su propio nombre indica). Así pues, cuando se habla de ARG *canónico* o *de base* los autores parecen querer referirse a aquellos ARG nacidos al calor de *The Beast* y realizados por los propios fans, encarnando lo que se podría denominar las convenciones del género de manera más fiel. Estos ARG serían los mejores representantes el espíritu TINAG disfrazando su naturaleza hasta bien entrado el desarrollo narrativo.

Pero es quizás en contraste con otras experiencias lúdicas como mejor puede entenderse el carácter de este subtipo ARG. Por ejemplo, en cuanto a la mencionada ambigüedad realidad/ficción invocada en cada TINAG, desarrollada en base al uso del mundo real como escenario diegético y ajena a otras experiencias del mismo corte pero con menor cuota narrativa, como las búsquedas del tesoro o el *geocatching* (Palmer, Petroski, 2016). O en comparación con juegos que requieren la existencia de una interfaz *ad hoc* para entrar en ese otro mundo, desde aquellos que usan disfraces o materiales de atrezzo hasta aquellos que usan la tecnología para hacerlo, realidad aumentada en los móviles, gafas de realidad virtual etc. Si hablamos de los responsables de dicha negación, en este subtipo los titiriteros tienden a mostrarse anónimos y habitualmente financiar los proyectos con sus propios ahorros o bien buscan métodos de financiación que, en todo caso, nunca vayan en contra de su anonimato y de la propia narrativa (en algunos casos incluso ofreciendo recompensas económicas a los jugadores). En este tipo de ARG, los *rabbitholes* tienden a presentarse de forma camuflada y en muchos casos requieren de una predisposición a ser encontrados, evidenciando la importante exigencia arqueológica y necesitando de un gran esfuerzo por parte de los jugadores para recabar todas las piezas del mosaico narrativo. Es entonces este subtipo el preferido por el *fandom*, no sólo por dirigirse especialmente a él, a ese grupo minoritario, aunque profundamente fidelizado como dicen Jenkins (2006) o Scolari (2013), sino también por ser aquel que nace de su seno y que se fundamenta en la inteligencia colectiva de sus participantes, algo que ilustra a la perfección un ARG como, *Lockjaw* (Andy Aiken et al, 2002), aquel que dio nombre al género.

8.2.2.2 Nueva variante taxonómica

Tabla 7

Tabla de subgrupos previos con la nueva taxonomía propuesta ARP

TAXONOMÍA ACTUALIZADA (2022)	ASKWITH (2006)	BARLOW (2006)	MCGONIGAL (2011)	RUIZ- GARCIA (2020)
. Autotélico - Canónico - Apropiacionista - De Estilo Libre	. Canónico	. Canónico	. De Entretenimiento . Narrativo	. De Base . De Base con Apariencia Promocional

Nota. Tabla actualizada con la nueva denominación y su correspondencia con las existentes.

Nuestra propuesta es la de utilizar de nuevo un grupo contenedor de los demás, el grupo autotélico. A partir de este grupo, definido en base a su motivación intrínseca, desplegamos dos subgrupos más, canónicos y de estilo libre, y un subgrupo más pequeño aun, ARP apropiacionistas. Si bien la equivalencia de ARP canónicos es evidente, nos parece importante la necesidad de dar luz a aquellos ARP que, aun con motivación intrínseca, distorsionan, rompen o retuercen algunos o incluso el total de los conceptos nativos. Podríamos definir entonces los ARP de estilo libre como experiencias que beben de las mecánicas y estéticas pasadas, pero sin constreñirse lo más mínimo a ningún canon incuestionable. Sus características varían:

- En cuanto al *timing* narrativo. La experiencia puede desarrollarse un tiempo indefinido, como en el caso de *Jejune Institute* que tuvo una duración de varios años, o estar encapsulada para ser vista de una vez, como en el caso de *This House Has People in it* (Alan Resnick, 2016).
- En cuanto a la identidad del creador. Rara vez autodenominado *puppetmaster*, puede desvelar su identidad desde el comienzo o no aparecer nunca, como en el caso de *Noc+10* (Anónimo, 2015).

- En cuanto al grado de comunidad. Pueden promover el trabajo colectivo, aunque existe una tendencia a la individualización o en todo caso a la creación de pequeñas comunidades.
- En cuanto a la propensión a primar la narrativa sobre rompecabezas o puzzles. Pueden confundirse en muchas ocasiones con narrativas transmedia de corte más convencional y reservar su elemento lúdico al hecho de tener que recolectar fragmentos de información para presenciar la experiencia narrativa completa. *Marble Hornets* (Troy Wagner, 2009-2014) nos parece un buen ejemplo tanto de la creación de pequeñas comunidades de jugadores como de su naturaleza transmedia.

Consideraríamos como subgrupo de los anteriores los ARP denominados apropiacionistas, aquellos que tienen un objetivo intrínseco y un ajuste bastante canónico de los conceptos nativos, pero a la vez están localizados en un universo ficcional prefabricado, aparentando un esfuerzo de promoción oficial de este. En estos casos, somos testigos de una suerte de apropiación por parte de los *puppetmasters* que, o bien como ejercicio de *fan art* o bien aprovechando el tirón mediático y las facilidades que otorga localizar la narrativa dentro de un mundo de ficción ya creado, se convierten en espontáneos y, en la mayoría de los casos, ilegales cocreadores sin permiso oficial. Algunos ejemplos podrían ser *Metacortechs*, ambientado en el universo *Matrix* y lanzado varios meses antes del estreno de su tercera y última entrega *Matrix Revolutions*, y *Exocog* (Jim Miller, 2002), ambientado en el universo de la película *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002).

Dentro de los ARP que podrán consultarse, analizados con el modelo de análisis quizás *Moksha* sea el ejemplo más autotélico, aunque de alguna manera *Regina* y *Los Diarios* también encuentren satisfacción intrínseca en el consumo literario del proyecto.

8.2.3 Grupo 3. Los ARP que se compran

8.2.3.1 Análisis de las taxonomías precedentes

Tabla 8*Tabla de subgrupos previos sin la nueva taxonomía propuesta*

ASKWITH (2006)	BARLOW (2006)	MCGONIGAL (2011)	RUIZ-GARCIA (2020)
. Monetizado . De Un Jugador	. Productivo	. De Entretenimiento . De Eventos en Vivo	. De Pago

Nota. Grupos de ARG previos a los propuestos por los autores

El tercer grupo que nos ocupa se define en base al objetivo comercial, aquellos concebidos con propósito mercantilista, diseñados para perseguir una rentabilidad económica. Es este un grupo bastante común en las referencias taxonómicas de los autores: Barlow los denomina productivos, mientras Askwith los llama monetizados o Ruiz-Garcia, de pago, así como luego los denominará comerciales (Ruiz-García, 2021). Sin embargo, no todo en este grupo parece definirse en función de la rentabilidad económica. Es por ello que creemos conveniente integrar en este grupo a los ARG que Askwith denomina de un jugador, que en la práctica se muestran como ARG comerciales (solo que para un jugador), y los ARG que McGonigal denomina de entretenimiento, así como los de eventos en vivo, ninguno de los dos establecidos por la autora como ARG comerciales de manera evidente, aunque en la práctica, dos formas que parecen denotar un carácter afín a estos. Existe una amplia variabilidad de ARG comerciales respecto a su fidelidad por las convenciones y reglas del género. Los hay que no difieren mucho de los ARG de base, más allá de necesitar un pacto de ficción preliminar para llevarse a cabo en el momento de formalizar la compra. Es así como funcionaba el proto-ARG que disfrutaba (o más bien sufría) el protagonista de *The Game*, película como ya dijimos reconocida como uno de los precedentes más relevantes del género. También hay ARG comerciales cuyas peculiaridades rompen estructuralmente el canon. En ellos, el carácter eventual y por tanto efímero del ARG canónico se transforma en un carácter permanente y bajo demanda, surgiendo los ya mencionados Juegos de Realidad Alternativa Permanentes

(PARG). También el espíritu colectivo de los ARG canónicos se torna individual, pudiéndose disfrutar como experiencia de un solo jugador sin necesidad de la ayuda de la comunidad. O incluso también los hay que son colectivos, suceden puntualmente y demandan al jugador la creación de un avatar y su caracterización, los *real games*, híbridos muy cercanos a los LARP o incluso a los *escape rooms*. Como vemos, la horquilla de posibilidades en esta categoría de ARG es múltiple, desdibujando los límites y siendo, como dijimos, muy habituales en la actualidad como productos ofrecidos por empresas desarrolladoras en sus catálogos a jugadores individuales o grupos de amigos.

8.2.3.2 Nueva variante taxonómica

Tabla 9

Tabla de subgrupos previos con la nueva taxonomía propuesta

TAXONOMÍA ACTUALIZADA (2022)	ASKWITH (2006)	BARLOW (2006)	MCGONIGAL (2011)	RUIZ- GARCIA (2020)
. Comercial	. Monetizado	. Productivo	. De Entretenimiento	. De Pago
- Permanente	. De Un Jugador		. De Eventos en Vivo	
- Eventual				

Nota. Tabla actualizada con la nueva denominación y su correspondencia con las existentes.

Nuestra propuesta aquí es la de conservar el apellido comercial añadiéndole, eso sí, dos subgrupos establecidos por el criterio *forma de la compra*, los ARG permanentes y los

ARP eventuales. La diferencia entre ambos estribaría básicamente en que los primeros serían parte de un catálogo y podrían ser adquiridos por los clientes en cualquier momento, mientras los segundos se pondrían en marcha en ocasiones puntuales. Un ejemplo paradigmático de este tipo es *Majestic*.

En el análisis de los estudios de caso, el ARP comercial más evidente es *1787*, como ya dijimos PARG de la empresa española *Realidad Alternativa*. De otra forma, también podríamos decir que *Los Diarios de El Gueto* también se muestra principalmente como un híbrido entre ARP comercial y ARP satélite.

8.2.4 Grupo 4. Los ARP que mejoran

8.2.4.1 Análisis de las taxonomías precedentes

Tabla 10

Tabla de subgrupos previos sin la nueva taxonomía propuesta

ASKWITH (2006)	BARLOW (2006)	MCGONIGAL (2011)	RUIZ- GARCIA (2020)
-	. Educativo	. Serios - De Gestión de Vida - Organizacionales	. Serios

Nota. Tabla de grupos en taxonomías previas sin las nuevas categorías propuestas.

El cuarto y último grupo es aquel referido a los ARG con una voluntad didáctica y un carácter de impacto sobre la vida real del jugador. Estos ARG, principalmente referenciados por McGonigal, que los divide en de gestión de vida y organizacionales, también encuentran equivalentes en Barlow, que los denomina educativos y en Ruiz-García, que los llama serios. Askwith sin embargo no hace mención alguna a estos ARG. Este tipo de Juego de Realidad Alternativa toma multitud de formas: pueden ser utilizados

en entornos escolares o universitarios para fomentar el aprendizaje de alguna materia por parte del alumnado o también para entrenar el pensamiento lateral, como en el caso de *ARGuing* (UE, 2008), ARG financiado por la Unión Europea para incentivar el multilingüismo entre los alumnos de enseñanza secundaria de los países de la Unión. También pueden darse en entornos corporativos como en el caso de *I Love Trees*, ARG desarrollado durante la *Pennsylvania Educational Technology Expo and Conference* para introducir a los participantes un sistema llamado *powerful learning practices* sobre tecnología de la educación. Por otro lado, este tipo de ARG pueden buscar la reflexión y el pensamiento crítico como en el caso de *World Without Oil* (2007), ilustre ARG de Jane McGonigal donde se planteaba un escenario hipotético de mundo sin gasolina y se les pedía a los participantes que reflexionaran e intentaran dar soluciones al problema. O en otro sentido, los juegos de la autora dedicados a fomentar conductas de vida saludable, como en el caso de su juego *Superbetter* (2009). Como podemos observar, las posibilidades son múltiples y los cambios estructurales en cada uno de ellos pueden ser también muy pronunciados. El TINAG adquiere un significado diferente, la narrativa puede quedar relegada a simple apoyo mecánico, las reglas ARG saltar por los aires y el juego en sí tornarse una suerte de gamificación vital solo pudiendo ser identificado con la etiqueta original por su inequívoca tendencia a colonizar la realidad del jugador, aunque *de otra manera*. Respecto a su evolución, hemos de resaltar que estos ARG aparecieron algunos años después de la fundación del género, vivieron un desarrollo importante sobre todo gracias al acercamiento multidisciplinar por parte de todo tipo de profesionales y en la actualidad son uno de los más estudiados y con más posibilidades prácticas.

8.2.4.2 Nueva Variante Taxonómica

Tabla 11

Tabla de subgrupos previos con la nueva taxonomía propuesta ARP

TAXONOMÍA ACTUALIZADA (2022)	ASKWITH (2006)	BARLOW (2006)	MCGONIGAL (2011)	RUIZ- GARCIA (2020)
. Funcional	-	. Educativo	. Serios	. Serios
- Capacitacional			- De Gestión de Vida	
- De Espíritu Crítico			- Organizacionales	
- Didáctico				

Nota. Tabla actualizada con la nueva denominación y su correspondencia con las existentes.

Hemos querido articular un grupo contenedor, los ARP funcionales, y una serie de subgrupos capaces de abordar todas las posibles traducciones del primero. En esencia, los ARP funcionales se definirían como aquellos cuyo objetivo es hacer cambios en la vida real del jugador y, como dijimos, estarían directamente emparentados con otras formas de juego que persiguen objetivos aplicables a la vida real del jugador pero que son desarrollados principalmente en entornos digitales como son los *persuasive games* (Bogost, 2007) o los *epistemic games* (Shaffer, 2005), y podrían clasificarse dentro de una categoría más amplia que incluiría a todos los juegos cuyo propósito va más allá de la simple diversión, los ya mencionados *serious games*.

Como ya planteamos con anterioridad, los ARG serios, promulgados por otros autores, y los ARP funcionales, establecidos por los autores de esta investigación como contenedor de aquellos, son considerados como los Juegos de Realidad Alternativa más cercanos a la gamificación, mostrándose como una forma predilecta de sus postulados. Tan solo es necesario observar cómo se despliegan, qué objetivos particulares persiguen y cómo impactan en la vida real de los jugadores, no buscando su evasión momentánea sino intentando una transformación perdurable en sus vidas. Los ARP funcionales se dividen en tres subgrupos: los capacitacionales o didácticos, los motivacionales y los críticos.

Los ARP capacitacionales o didácticos fomentan el aprendizaje y entrenamiento de nuevas técnicas o materias (Carolei, Schlemmer, 2015) ¹⁸¹. En el segundo subtipo, los ARP motivacionales pretenden fomentar conductas de vida saludable y plantear estrategias para solventar problemas del día a día. Finalmente, los ARP críticos promueven la reflexión y el pensamiento crítico por parte de los participantes.

8.2.5 Taxonomía completa

Tabla 12

Tabla completa de ARP

ARP	ARP	ARP	ARP
SATÉLITES	AUTOTÉLICOS	COMERCIALES	FUNCIONALES
- Publicitario	- Canónico	- Permanente	- Capacitacional
- De Extensión	- De Estilo Libre	- Eventual	- De Espíritu Crítico
Narrativa	- Apropiacionista		- Didáctico

Nota. Tabla completa con los cuatro grupos y sus correspondientes subgrupos.

8.2.6 Algunas puntualizaciones más

La taxonomía planteada en este estudio articula cuatro macrotipologías dentro de las cuales se pueden englobar las categorías trazadas en investigaciones precedentes. Somos conscientes de la amplitud de cada departamento y, de hecho, consideramos dicha

¹⁸¹ Mencionamos el ARP propuesto por las autoras Paula Carolei y Eliane Schlemmer que se llevó a cabo en un entorno museístico como recurso docente dirigido a adolescentes.

capacidad de agrupación como el aporte más relevante en esta taxonomía respecto a las anteriores, aunque por otro lado entendemos que surjan algunas preguntas.

¿Por qué ARP autotélico y no ARG de base o canónico como macrotipología si estas dos últimas etiquetas son las más comunes en otras investigaciones? Porque preferimos fijarnos en el objetivo de este tipo de ARP basados en la existencia de la propia experiencia ludonarrativa, a conformarnos con señalar como elemento primordial que son creados por las bases de *fans* respetando una suerte de canon, cuando en la actualidad ni son promovidos por las bases de *fans* (como se entendía una década atrás) ni mucho menos respetando lo que se entendía que era el canon (si es que alguna vez hubo tal cosa).

Igualmente nos ocurre con la macrotipología satélite basada en el impacto del dispositivo sobre un producto nodriza y que engloba tanto a los ARP publicitarios como a los de extensión narrativa. ¿Acaso los ARP publicitarios no plantean extensiones narrativas por el mero hecho de ser ARP?, ¿es que los ARP de extensión narrativa no pretenden en última instancia la promoción sobre el producto nodriza? Y aunque la respuesta nos anime a pensar en una especie de binomio más o menos asimétrico, lo cierto es que seguimos creyendo necesario el planteamiento de la macrotipología para aglutinar las posibles excepciones de unos y otros.

Respecto a los ARP comerciales cabría puntualizar que es el hecho del precio al jugador lo que los define, ya sea *a priori* o por suscripción. Esto quiere decir que el resto de características propias de esta categoría pueden ser compartidas por otros tipos de Juegos de Realidad Alternativa y por tanto no son definitorias de ninguno; existen ARP permanentes que no son comerciales, así como existen ARP eventuales que tampoco lo son.

Finalmente, en cuanto a la categoría funcional, nos parece más indicada que otras etiquetas como serio (Ruiz-García, 2021) por el simple hecho de indicar su naturaleza como instrumento que funciona en la vida real, sin connotar nada más.

En el terreno de las consideraciones generales y conectando con el punto anterior, hemos de reiterar la dificultad de categorizar un género escapista por naturaleza, resbaladizo y contingente. Aun con todo, comenzamos preguntándonos si un esfuerzo clasificador era pertinente y terminamos con la firme creencia de que no sólo tiene sentido, sino que

además es necesario para entender el fenómeno en todas sus vertientes. Creemos, eso sí, muy necesario atribuirle a nuestra taxonomía y a cualquier taxonomía futura, dos características vitales: la porosidad, esa capacidad de trasvase y de solidaridad entre fronteras, (aun con la conciencia de que existe una tentativa frontera) y la capacidad de adaptación, la asunción de que el menú de categorías taxonómicas puede ampliarse en cualquier momento, ya sea por nuevas hibridaciones o sencillamente por nuevos criterios empleados para establecer nuevas clasificaciones. Solo entendiendo los límites como contornos permeables y ampliables creemos posible una clasificación con sentido.

**CONCLUSIONES Y
APORTACIONES**

9

9.1 Conclusiones teóricas

La presente investigación pretendía en términos generales verificar una transformación nominal del género ARG, capaz de dar luz a una nueva perspectiva crítica, amplia y actualizada del fenómeno. Dicha transformación pasaba por entender a los Juegos de Realidad Alternativa como entes transgresores en esencia, transgresores con sus ingredientes fundamentales en cuanto a su acción y variables en cuanto a su presencia y relevancia para, a continuación, proponer una etiqueta matriz que aglutinase toda la casuística del fenómeno. Por un lado, queríamos comprobar cómo la disruptiva acción de cada uno de los componentes básicos del dispositivo, a saber, elemento lúdico, interactivo, inmersivo, narrativo y transmedia, le confería una apariencia más de dramatización colectiva que de juego en sentido clásico, lo que de forma verbal sería representado con más exactitud con la palabra *play* en vez de *game*, y como estructura nominal daría lugar en una primera fase de transformación a la Experiencia de Realidad Alternativa, *Alternate Reality Play* o ARP (capítulo 5). Una vez hecho esto, nos fijaríamos en la diferente presencia de dichos ingredientes y en cómo su variable transgresión daría como resultado un ecosistema de casos, un catálogo de variedades distintas sobre la receta genérica o, si se quiere, una variedad de diferentes dramatizaciones. Así, esta segunda parte de la transformación daría lugar al nacimiento de las Experiencias de Realidad Alternativa o *Alternate Reality Plays* (capítulo 6).

Llegados a este punto creemos firmemente haber comprobado las hipótesis generales de partida y haber contribuido a señalar una posible deriva de un género en periódica renovación. Para nosotros, asumir las Experiencias de Realidad Alternativa *Alternate Reality Game*, significa entender el fenómeno en su esencia, poliédrico y lleno de transgresiones. De esta manera, los ARP son la encarnación y la práctica de un género que lleva en su ADN la tensión y que necesita de unas fronteras elásticas y adaptables para abordar sus posibles tendencias.

Un largo proceso nos ha llevado a la verificación de las hipótesis teóricas, pasando por las hipótesis básicas.

- Comenzamos por cuestionarnos cómo habían sido tratados los ARG por los investigadores precedentes. Nos propusimos dos condiciones para la elección de dichas voces: tenían que ser multidisciplinarias y tener suficiente predicamento en sus ámbitos (capítulo 2). Tras la compilación de definiciones y descripciones de los Juegos de Realidad Alternativa, llegamos a la conclusión de que en su interior existían una serie de componentes primordiales como sustento.
- Tras la detección de dichos componentes principales, articulamos un marco básico de categorías de análisis, los vectores principales (capítulo 3).
- De cada uno de ellos examinamos su ontología y encontramos su encaje en el género, proponiendo ejemplos y parentescos con otros dispositivos cercanos si era necesario y dando lugar a una serie de transgresiones (capítulo 4).
- Una vez comprobado el funcionamiento de los vectores principales y sus mutaciones ya estábamos en condiciones de proponer el estatuto ARP (capítulo 5) verificando la primera hipótesis teórica.
- Tras ello, diseñamos la herramienta que nos llevaría a verificar la segunda hipótesis teórica, el modelo de análisis (capítulo 6) para después aplicarlo en varios estudios de caso (capítulo 7 completado con el apéndice 1).
- La transformación terminaba con una propuesta de taxonomía orientativa que actualizase y ampliase los diferentes subtipos por mor de facilitar su comprensión (capítulo 8).

9.2 Resultados prácticos

Las contribuciones prácticas más relevantes de esta investigación son:

- La creación de un modelo de análisis de ARP en tres fases.
- El enunciado de una taxonomía actualizada con subgrupos inéditos.

Los resultados teórico-prácticos más relevantes de esta investigación son:

- La creación de un marco de categorías de análisis básico en los Juegos de Realidad Alternativa, a saber, componente lúdico, componente interactivo, componente inmersivo, componente narrativo/transmedia.
- La conceptualización de una serie de procesos disruptores en los mencionados ingredientes básicos, a saber, contragamificación, interautor, transinmersión, transmedia centrípeta y narrativa escaletada.
- La definición de Experiencia de Realidad Alternativa, *Alternate Reality Play*, o ARP.

El hallazgo práctico más relevante que hemos puesto en marcha es el modelo de análisis de ARP, la herramienta que hemos considerado más adecuada para ubicar y clasificar cada habitante del ecosistema. Como ya se dijo, el estudio pormenorizado de las Experiencias de Realidad Alternativa en tres fases, términos generales, componentes canónicos y en cuanto a sus vectores principales, da como resultado una biografía y una puesta en contexto del ejemplo que, a su vez, aporta conocimiento sobre la geografía del ecosistema al completo. El modelo de análisis nos parece una herramienta muy útil tanto para investigadores como para creadores de ARP. Los primeros probablemente encuentren en el modelo una forma profunda y panorámica de acceder al fenómeno, abordando las singularidades de cada caso y a la vez trazando vínculos con otros casos vecinos. Los segundos quizás encuentren en el modelo una herramienta de referencia donde acudir ante posibles lagunas creativas o prever posibles problemas y contingencias. Para ambos perfiles, el mero hecho de tener unos parámetros comunes de análisis, de *hablar de lo mismo*, creemos que supone un avance cualitativo lo que, de hecho, nos parece la empresa más ilusionante de todas, ¿no es al fin y al cabo la reivindicación del género el propósito último de esta investigación?

En la misma línea, consideramos la taxonomía propuesta otro resultado práctico interesante y una nueva herramienta para ordenar el ecosistema. Atender a los nuevos subgrupos es a la vez identificar el ARP en estudio dentro de una realidad superior y considerar sus singularidades, poner en contraste la dimensión individual y social del caso concreto y, en definitiva, conocer más acerca de cómo actúan los ARP en comunidad.

En cuanto a los resultados teórico-prácticos comenzamos reseñando la creación de un marco de categorías básicas de análisis, los ingredientes principales de los Juegos de Realidad Alternativa. Este resultado nos parece práctico a la hora de entender el porqué de la posterior nueva etiqueta nominal y conocer la génesis de nuestro modelo de análisis. Además, el establecimiento de dichos vectores fundamentales daría lugar al análisis de sus transgresiones.

El siguiente resultado relevante es precisamente ese, la proposición de los conceptos espejo establecidos a partir de los vectores fundamentales. Su planteamiento como mutación de los primeros, como manifestación de estos en la particular anatomía de las Experiencias de Realidad Alternativa o incluso como respuesta o *negativo*, establece a su vez una escala de posibilidades en las cuales encajaría cada caso particular y, creemos, también ha de servir como reflexión sobre los conceptos de los que derivan: reflexionar sobre la interautoría es reflexionar sobre la interactividad, igual que ocurriría con el resto de conceptos.

Finalmente, consideramos el uso de la etiqueta nominal Experiencia de Realidad Alternativa, *Alternate Reality Play* o ARP un resultado práctico que fundamentalmente haría dos aportaciones: por un lado, unificaría criterios, integraría y serviría para establecer el anhelado marco común de acción e investigación y por otro lado daría cabida a todas las formas híbridas y a todas las mutaciones que a través del uso y del tiempo ha llevado al género hacia donde está en la actualidad.

9.3 Valoración de la aportación científica

Dos son las aportaciones fundamentales que esperamos haber hecho con nuestra investigación. La primera tiene que ver con el desconocimiento generalizado del género, con su invisibilidad e, incluso en un escenario de puntual promoción, con su sistemática confusión y caos. Con nuestros resultados esperamos haber puesto un poco de orden y estructura en todo lo concerniente a las Experiencias de Realidad Alternativa (ya se denominen así o como Juegos de Realidad Alternativa) y haber sido capaces de plantear unos acuerdos mínimos para el abordaje del género. La segunda aportación tiene que ver con el concepto *innovación* y todo lo que ello conlleva. Innovación respecto al tema de la investigación, un género tan desconocido como complejo y lleno de posibilidades e

innovación también en cuanto a la metodología, a la creación de un modelo de análisis inédito o a la propuesta de una taxonomía actualizada, de conceptos que transforman otros tantos o de una proposición nominal integradora. Finalmente, innovación como preámbulo a nuevas innovaciones, inspiración para futuros investigadores que con ánimo de seguir actualizando la perspectiva vuelvan a aventurar el orden en un escenario a buen seguro desafiante.

9.4 Aplicaciones generales y nuevas líneas de investigación

Las aplicaciones de las Experiencias de Realidad Alternativa son tan variadas como sus posibles líneas de investigación. Los ARP se pueden entender desde el prisma de los *serious games* y tratarlos como herramientas en entornos laborales, docentes o como visibilizadores de problemáticas sociales. Este tratamiento, por descontado, no tiene que estar limitado a un análisis de lo que hacen otros, también puede cristalizarse en la creación de nuevos ARP.

De la misma forma, se podrían analizar como experiencias bajo demanda, como juegos en catálogo más o menos localizados y más o menos regidos por una estética realista, pues, como vimos, todas las posibilidades caben en la nueva etiqueta común. Estas formas lúdicas, aun siendo en la actualidad minoritarias, podrían hacerse hueco en el menú de entretenimiento general del público, máxime si este sufre una saturación de lo estrictamente virtual y necesita del mundo real, al menos como escenario. Ya se pueden ver iniciativas que intentan poner en el mapa los ARP como formas de ocio alternativas y muy sorprendentes.

Otras de las posibilidades de aplicación práctica y de abordaje teórico es la de las Experiencias de Realidad Alternativa como experimentos narrativos, ludonarrativo o incluso con tintes de expresión artística. El futuro del género podría con facilidad congregarse a nuevos creadores con nuevas historias y con un catálogo de nuevas tecnologías nunca antes visto. Podría ser este el momento del alumbramiento de ARP basados en redes sociales, de ARP integrados en APPs de móviles o tablets o en fórmulas que lo mezclasen todo. Y los investigadores tendrían que estar ahí para describirlo.

Finalmente, quizás la aplicación práctica más prometedora podría ser el uso de las Experiencias de Realidad Alternativa como formas de creatividad publicitaria o de

expansiones transmedia, siguiendo con la tradición del género, pero aportando las innovaciones tecnológicas de rigor y adaptándose al gusto del público actual. Las investigaciones sobre el ámbito publicitario (en especial) tendrían que abordar estas nuevas/viejas formas de comunicar y crear universos de marca, algo que también podría ser objeto de las agencias de publicidad, las agencias de comunicación y las productoras transmedia como medio para estructurar sus estrategias comunicativas.

9.5 Limite de la tesis

Si bien en este trabajo de investigación propusimos una transformación nominal, siempre fuimos conscientes de lo improbable de su implementación práctica, de que casi con total seguridad la metamorfosis sería *en grado de tentativa*. Y no nos resulta difícil intuir el porqué, habida cuenta del generalizado desconocimiento del fenómeno. Probablemente para hablar de los problemas o los desafíos que enfrenta el género primero habría que promocionarlo, informar de sus virtudes y llamar la atención sobre sus potencialidades. Sin embargo, lejos de tomar una actitud pesimista, nosotros hemos hecho lo posible para que así sea. Escribir sobre Experiencias de Realidad Alternativa, investigar, promover la conversación y la controversia, todo ello no deja de ser un esfuerzo legitimador, un ejercicio de reivindicación y visibilización de un género que cada vez que se ha mostrado, cada vez que ha tenido la oportunidad de fertilizar, en efecto se ha vuelto relevante, se ha clavado de alguna manera en aquellos que lo han practicado y mucho tiempo después ha permanecido en su recuerdo. Por ello, creemos que nuestra investigación es relevante desde el momento en que hace algo para dar a conocer las Experiencias de Realidad Alternativa y sus posibles desafíos ontológicos.

Más allá, somos conscientes de las limitaciones de este trabajo y los escenarios que plantea y si bien la aplicación práctica de un nuevo etiquetado nos parecería un futuro ideal aunque improbable, nos conformamos con que a dispositivos tan prometedores se les tenga en cuenta y se les reivindique, más allá de si se conocen popularmente como Experiencias o como Juegos de Realidad Alternativa.

Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Abt, C. (1970). *Serious Games*. Viking Press.
- Aguado-Peláez, D. (22-09-2017). 13 años de Lost, 13 años de la gran quimera transmedia. *Aradia Cooperativa*.
<https://www.aradiacooperativa.org/losttransmedia/>
- Alayón Gómez, J. (12-06-2017). La Modernidad Gaseosa. *Viceversa Magazine*.
<https://www.viceversa-mag.com/la-modernidad-gaseosa/>
- Alice and Smith (2014). *Gameplay*. www.blackwatchmen.com
- Altarriba, F. (22-01-2019). Los Tipos de Jugadores en Gamification: Teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski. *IEBS*.
<https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/#bartle>
- Andersen, M. (05-08-2010). Conspiracy for Good: Into the Belly of the Beast to Confront Blackwell Briggs. *Argn*.
https://www.argn.com/2010/08/conspiracy_for_good_into_the_belly_of_the_beast_to_confront_blackwell_briggs/
- Arrojo, MJ (2013). *Algo más que Juegos de Realidad Alternativa: The Truth About Marika; Conspiracy for Good y Alt-Minds. Análisis del caso*. I Congreso Internacional de Comunicación y Sociedad Digital. La Rioja, España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4247732>
- Askwith, I. (2006). *This Is Not (Just) An Advertisement. Understanding Alternate Reality Games*. [Libro blanco]. MIT Convergence Culture Consortium.
<https://static1.squarespace.com/static/57240a6b4d088e4abb587a4d/t/5c4512c64f>

[a51abcc0a85007/1548030666173/IvanAskwith_ThisIsNotJustAnAdvertisement.pdf](https://doi.org/10.1002/9781118290743/wbiedcs052)

Avedon, E., Sutton-Smith, B. (1981). *The Study of Games*. John Wiley & Sons.

Bajtin, M. (2003). *La Cultura Popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El Contexto de Francois Rebelais*. Alianza Editorial.

Bakioglu, B. (2015). Alternate Reality Games. En R. Mansell, P. Hwa Ang (Eds.) *International Encyclopedia of Digital Communication & Society First Edition*. John Wiley and Sons, Inc. DOI: 10.1002/9781118290743/wbiedcs052

Bakioglu, B. (2017). The Coachella Disaster: How the Puppet Masters of Art of the H3ist Pulled a Victory from the Jaws of Defeat. En A. Garcia, G. Niemeyer (Eds.) *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay*. Bloomsbury.

Balin, A. (01-03-2020). Narrativas Transmedia y otros conceptos. *Comunicólogos Blog*. <http://comunicologosblog.blogspot.com/2020/03/narrativas-transmedia-y-otros-conceptos.html>

Barlow, N. (2006). Types of ARG. En A. Martin, B. Thompson, T. Chatfield (Eds.) *Alternate Reality Games white paper*. IGDA ARG SIG. <http://www.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>

Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research* 1 (1), 19. <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm>

Bateson, G. (2002). *Mind and Nature: A Necessary Unity (Advances in Systems Theory, Complexity, and the Human Sciences)* Hampton Press.

Bauman, Z. (2003). *La Modernidad Líquida*. Fondo de Cultura Económica, México.

Bermejo Bermejo, J. (2012). *El videojuego, cibertexto y cajón de arena*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2013. <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcqn7x5>

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. MIT Press.
- Bolter D., Grusin R. (1999). *Remediation*. MIT Press.
- Bonsignore, E., Hansen, D., Kraus, K., Ruppel, M. (2013). Alternate Reality Games as Platforms for Practicing 21st-Century Literacies. *International Journal of Learning and Media*. <https://doi.org/10.13016/M2B616>
- Borges, J. L. (1944). El jardín de los senderos que se bifurcan. *Ficciones*. Ediciones La Cueva. <http://www.libroteca.net/hispana/Borges,%20Jorge%20Luis%20-%20Ficciones.epub.zip>
- Breez, M., Bono, J. J. (2008). What is an ARG? *Argology*. <http://www.argology.org/what-is-an-arg/>
- Bush, V. (2006). Cómo podríamos pensar. *Biblioweb*. <https://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html>
- Caillois, R. (1986). *Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*. Colección popular, fondo de cultura económica, México.
- Cameron, A. (1995). Dissimulations: Illusions of interactivity. *Millennium Film Journal*, No. 28. <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>
- Campos, S. (2018). Claves para la Gamificación: los tipos de jugador. La clasificación de Marcewski. *EdInTech*. <https://edintech.blog/2018/03/20/claves-para-la-gamificacion-los-tipos-de-jugador-la-clasificacion-de-marcewski/>
- Campbell, J. (1959). *El Héroe de las mil caras*. Fondo de cultura económica, Mexico.
- Canal Gamedaily Connect. (11-03-2012). *Player Type Theory: Uses and Abuses por Richard Bartle*. [Archivo de vídeo] Youtube.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=554&v=ZiZLbE-93nc&feature=emb_logo

Canal Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) (05/02/2015). *Transmedia y Educación* por C. A. Scolari [Archivo de Vídeo] Youtube.

<https://youtu.be/TPbDUBiEnWA>

Canal UOC, Universitat Oberta de Catalunya, (12/07/2017). *Tipologías de jugador (Marczewski)*, por D. Riera y J. Arnedo. [Archivo de vídeo] Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=eCXOLpPzQ1g>

Candil, D. (2009). Heavy Rain ya no es un videojuego para sus creadores... es una película interactiva. *Vida Extra*. <https://www.vidaextra.com/accion/heavy-rain-ya-no-es-un-videojuego-para-sus-creadores-sino-una-pelicula-interactiva>

Carolei, P., Schlemmer, E. (Julio de 2015). *Alternate Reality Game in Museum: A Process to Construct Experiences and Narratives in Hybrid Context*. EDULEARN15 Conferencia 6-8 Julio 2015, Barcelona, España. ISBN: 978-84-606-8243-1.

Castronova, E. (2006). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press.

Chateau, J. (1967). *L'enfant et le jeu*. Le Scarabée.

Chesterton, G. K. (2016). *El Club de los Negocios Raros*. Ed. Valdemar, colección El Club Diogenes.

Cole, H., Griffiths, M. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology and Behavior*, volume 10, number 4, pp. 575–583. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>

Costa-Sanchez, C., Piñeiro-Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: Multiplataforma, Crossmedia y Transmedia: el caso de Águila Roja (RTVE). *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*. ICONO 14, 2012, Vol.10, No.2, pp. 102-125. ISSN 1697-8293. Madrid (España).

- Crawford, C. (1982). *The art of computer game design*. Berkeley: McGraw-Hill.
- Cruz-Neira, C., Sandin, D. J., DeFanti, T. A., Kenyon, R. V., Hart, J. C. (1992). *The CAVE: audio visual experience automatic virtual environment*. Communications of the ACM 35 (6): 64-72. ISSN 0001-0782. doi:10.1145/129888.129892.
- Curtis, A. (2011). The ghosts in the living room. *BBC*.
https://www.bbc.co.uk/blogs/adamcurtis/2011/12/the_ghosts_in_the_living_room.html
- Davidson, D. (2010). *Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. Drew Davidson et al. & ETC Press.
<https://bit.ly/38jpW28>
- De Bono, E. (2006). *El Pensamiento Lateral*. Editorial Paidós Ibérica S.A.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1972). *Capitalisme et schizophrénie 1. L'Anti-Œdipe*. Paris: Minuit. ISBN 2-7073-0067-5.
- Dena, C. (2008). Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. University of Sydney (Australia)
- Diaz Garcia, M. (2017). *Juegos de Realidad Alternativa: un análisis geonarrativo y aumentado de Ingress*. [Tesis de Doctorado. Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/42118/1/T38652.pdf>
- Diddle, S. (2009). Anatomy of an Implosion. *Argn*.
https://www.argn.com/2009/06/anatomy_of_an_implosion/#more-2467
- Erostarbe, F. (22/07/2010). ¿Se acuerdan de Ong's Hat? *Hipertextual*.
<https://hipertextual.com/2010/07/se-acuerdan-de-ons-hat>
- Eskelinen, M. (22/05/2004). Towards Computer Game Studies. *Electronic Book Review*. <http://electronicbookreview.com/essay/towards-computer-game-studies/>

- Estebanell Minguell, M. (2002). Interactividad e Interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. Vol 1. nº 1.
<https://mascvuex.unex.es/revistas/index.php/relatec/article/view/2>
- Flores, L. (15/04/2012). Tristram Shandy, o la antinovela. *El libro de las conjeturas*.
<https://ellibrodelasconjeturas.wordpress.com/2012/04/15/tristan-shandy-o-la-antinovela/>
- Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. DiGRA 2003 International Conference: Level Up. Volume: 2 ISBN / ISSN: ISSN 2342-9666. <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludologists-love-stories-too-notes-from-a-debate-that-never-took-place/>
- Gabbari, M. (16/05/2018). Cuando Alicia cayó por la madriguera: Los Juegos de Realidad Alternativa. *Gamereport*. <https://gamereport.es/cuando-alicia-cayo-por-la-madriguera/>
- Gallastegui González, S. (2016). *De lo virtual a lo físico: expandiendo las fronteras entre arte y vida a través de los juegos digitales emersivos*. [Tesis de Doctorado. Universidad del País Vasco].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=112025>
- García-Rodríguez, E. (2013). La carnavalización del mundo como crítica: risa, acción política y subjetividad en la vida social y en el hablar. *Athenea Digital* - 13(2): 121-130.
- Genette, G. (1989). *Palimpseptos, la literatura en segundo grado*. Taurus.
- Gil González, A. J. (2019). La metalepsis en el videojuego y la realidad virtual (Narratólogos versus ludólogos reloaded). En T. Gómez Trueba, M. Martínez Deyros (Eds) *Página y pantalla. Interferencias metaficcionales*. Ediciones Trea.
- Gil González, A. J. (2020). De la *previrtualidad* a las experiencias virtuales (EVs): una aproximación a la narrativa del medio interactivo desde los estudios intermediales comparados. En A. Abuin González, F. Cabo Aseguinolaza, A. Casas (Coords)

Textualidades (inter)literarias, lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas. Iberoamericana Vervuert.

Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper & Row.

Gómez, J. (06/06/2013). *Creating blockbuster worlds*, entrevistado por Fiona Milburn. <https://www.thebigidea.nz/news/blogs/transit/131055-creating-blockbuster-worlds>

Grau, O. (2003). *Digital Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press.

Guil Grund, N. (03/11/2015). Cuatro inventos de Val del Omar que cambiaron la historia del cine. *Laboral* <http://www.laboralcentrodearte.org/es/files/2013/bloglaboral/cuatro-inventos-de-valdeomar-que-cambiaron-la-historia-del-cine>.

Hansen, D., Bonsignore, E., Ruppel, M., Visconti, A., Kraus, K. (Abril de 2013). *Designing Reusable Alternate Reality Games*. SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Pp. 1529-1538. <https://doi.org/10.1145/2470654.2466203>

Heeter, C. (1992). *Being There: The Subjective Experience of Presence*. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 1 (2): 262-271. MIT Press. Doi: <https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.2.262>

Hook, A. (2017). The Game Did Not Take Place: performative play and relational art in Alternate Reality Games. En A. García, G. Niemeyer (Eds) *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay*. Bloomsbury.

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Publishers.

Hunter, L. B. (2015). This is not a threat: Conspiracy For Good. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 11:2, 185-201, DOI:10.1080/14794713.2015.1084807

- Jackson, D. (16/07/2018). Why So Serious: How 'The Dark Knight' Alternate Reality Game Changed Fandom Forever. *Thrillist*.
<https://www.thrillist.com/entertainment/nation/dark-knight-arg-why-so-serious-alternate-reality-game>
- Jacobs, S. (2007), "The Basics of Narrative". En J. Bateman (Ed.) *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Bloomsbury.
- Jenkins, H. (15/01/2003). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*.
<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Ediciones NYU Press.
- Jenkins, H. (14/08/2006). Response to Bogost (Part Three). *Henry Jenkins Confessions of an Aca-Fan*.
http://henryjenkins.org/blog/2006/08/response_to_bogost_part_three.html
- Jenkins, H. (12/12/2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Henry Jenkins Confessions of an Aca-Fan*.
http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jenkins, H. (28/04/2010). Ludic Narrans:Drew Davidson Talks Cross-Media Communication (Part One). *Henry Jenkins Confessions of an Aca-Fan*.
http://henryjenkins.org/2010/04/what_are_your_goals_for.html
- Jenkins, H. (26/01/2011). Deep Media," Transmedia, What's the Difference?: An Interview with Frank Rose (Part One). *Henry Jenkins Confessions of an Aca-Fan*.
http://henryjenkins.org/blog/2011/01/deep_media_transmedia_whats_th.html
- Jo Kim, A. (19/09/2012). Social Engagement: who's playing? how do they like to engage? *Amy Jo Kim*. <http://amyjokim.com/blog/2012/09/19/social-engagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage/>

- Jones, S. E. (2008). *The Meaning Of Video Games: gaming and textual strategies*. Ed. Routledge.
- Jones, S. E. (2009). *Second Life, Video Games, and the Social Text*. PMLA 124:1, 264-72.
- Juul, J. (Noviembre de 1998). *El choque entre juego y narración*. Conferencia Digital Arts and Culture (arte digital y cultura), Bergen.
http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html
- Juul, J. (2001). Games telling stories. *The international journal of computer game research*. Volume 1, issue 1, july 2001 <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, Utrecht University. <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Kim, J. H. (2004). Immersive Story: A View of Role-played Drama. En M. Montola, J. Stenros (Eds) en coordinación con la convención Solmukohta '04, *Beyond Role and Play*.
<https://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/narrative/immersivestory.html>
- Kim, Je, Lee, E., Thomas, T., Donbroski, C. (2009). Storytelling in New Media: The case of alternate reality games, 2001.-2009. *First Monday*, 14(6).
<https://doi.org/10.5210/fm.v14i6.2484>
- Kornblum, J. (28/06/2001). The intricate plot behind 'A.I.' Web mystery. *USA Today*.
<http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/2001-06-22-ai-plot.htm>
- Lacabanne, R. (2010). *¿Qué entendemos por interactividad?* Red Mercosur de Facultades de Diseño y Arte Multimedial, Terceras Jornadas Interuniversitarias, Área Transdepartamental de Artes Multimediales – IUNA. ISBN: 978-987-24806-6-0.
https://www.academia.edu/475633/_Qu%C3%A9_entendemos_por_interactividad

- Lamarca Lapuente, M. J. (2018). *Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto, 3.0*. Paidós.
- Laurel, B. (1991). *Computer as Theater*. Addison-Wesley Pub. Second Edition, 2014.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia Colectiva, por una Antropología del Ciberespacio*. Biblioteca digital Juan Comas. <http://bdjc.ia.unam.mx/items/show/45>
- Lombard, M., Ditton, T. (1997). At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (2): 0-0. doi:10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production* [Tesis de Doctorado, MIT]. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>
- Lugo Rodríguez, N., Melón Jareda, M. E. (2016). Juegos de realidad alternativa para la educación cívica. Elementos de diseño: narrativa, juego y discurso. *Commons. Revista De Comunicación Y Ciudadanía Digital*, 5(2). <https://revistas.uca.es/index.php/cayp/article/view/3240>
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Paidós.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction and a Bit More*. Autopublicado en Amazon Digital Services.
- Marczewski, A. (13/09/2017). The Trouble With Types. *Medium*. <https://medium.com/gamifieduk/the-trouble-with-types-a7d32d59d3eb>
- Martinez, L., Torrado, S. (2017). Reflexiones en torno al periodismo y la narrativa transmedia. En J.G. Ferreras, G. Ródenas y S. Torrado (Eds.), *Territorios Transmedia y narrativas audiovisuales* (pp.145-163). UOC.

- Martin, A., Thompson, B., Chatfield, T. (2006). *Alternate Reality Games White Paper* [Libro Blanco]. IGDA ARG SIG. <http://www.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>
- Mateas, M. (2001). A preliminary poetics for interactive drama and games. *Digital Creativity*, vol 12, no. 3. Pp. 140-152.
- Mateas, M., Stern, A. (2007). *Interaction and Narrative*. [Capítulo de la Tesis de Doctorado de Mateas, *Expressive AI (AI-based art and entertainment)*]. <https://www.semanticscholar.org/paper/Interaction-and-Narrative-Mateas-and-Stern-Mateas-Stern/8c90548baf2cdd2ce50bc1f7c70562c5fe14b514>
- McCall, S. (Director) (2013). *The Institute*. [Film]. Argot Pictures.
- McGonigal, J. (Enero de 2003). *This is not a game: Immersive aesthetics and collective play*. Streamingworlds Conference, Melbourne DAC. RMIT University.
- McGonigal, J. (Octubre de 2005). *Alternate Reality Gaming experimental social structures for MMOs*. Austin Game Conference http://www.avantgame.com/McGonigal_ARG_Austin%20Game%20Conference_Oct2005.pdf
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- McGonigal, J. (2020). Games. *Jane McGonigal* <https://janemcgonigal.com/play-me/>
- McMahon, C. (2013). The Rise of the ARG. *Games* Pp. 88-93. <https://jmatheny.files.wordpress.com/2013/05/games-arg1.pdf>
- Mittell, J. (25/02/2009). To Spread or To Drill? *Just Tv Wordpress*. <https://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>
- Moloney, K. (21/04/2014). Multimedia, Crossmedia, Transmedia... What's in a name? *Transmedia Journalism* <https://transmediajournalism.org/2014/04/21/multimedia-crossmedia-transmedia-whats-in-a-name/>

- Montola, M., Waern, A. (2006) *Pervasive Game Design and Evaluation Guidelines for IPerG Phase Two*. Deliverable D5.4 of IPerG Project.
www.pervasive-gaming.org
- Montola, M., Stenros, J., Waern, A. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*. Morgon Kaufmann.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la Holocubierta*. Paidós.
- Murray, J. (2004). From Game-Story to Cyberdrama. En N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (Eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. 2-11. MIT Press.
- Negroponte, N. (1995). *El Mundo Digital*. Ediciones B.
- Nell, V. (1988). *Lost in a Book: The Psychology of Reading for Pleasure*. Yale University Press.
- Novak, J. (2005). *Game Development Essentials: An Introduction*. Delmar Cengage Learning.
- Ossorio Vega, M. A. (2017). *Análisis del periodismo en múltiples soportes, dispositivos y plataformas. Narrativas Transmedia, sinergias y convergencia entre formatos*. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid]
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/47705/>
- Palmer, C., Petroski, A. (2016). *Alternate Reality Games. Gamification for Performance*. CRC Press.
- Perlin, K.(2004). Can There Be a Form between a Game and a Story? En N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (Eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Pp. 12-18. MIT Press.
- Phillips, A., Martin, A. (2006). Business Models. En Martin A., Thompson B., Chatfield T. (Eds.) *Alternate Reality Games White Paper*. IGDA ARG SIG.
<http://www.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>

- Piñeiro-Otero, T., Costa-Sánchez, C. (2015). ARG (juegos de realidad alternativa). Contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, nº 44, v. XXII.
- Pooley, J., Socolow, M. J. (28/10/2013) The Myth of the War of the Worlds Panic. *Slate*. <https://slate.com/culture/2013/10/orson-welles-war-of-the-worlds-panic-myth-the-infamous-radio-broadcast-did-not-cause-a-nationwide-hysteria.html>
- Prádanos, E. (13/11/2013). Será transmedia o no será. *El Mundo*.
<https://www.elmundo.es/cultura/2013/11/13/52833d4e61fd3d32048b4578.html>
- Pratten, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling, a practical guide for beginners*. Autopublicado. ISBN:1515339165.
https://www.academia.edu/15043050/Getting_Started_in_Transmedia_Storytelling_2nd_Edition
- Rafaelli, S. (1988). Interactivity: From new media to communication. En R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, S. Pingree (Eds.), *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, 16.
https://www.academia.edu/533664/Interactivity_From_new_media_to_communication
- Rosales, A. (22/07/2020). Tipos de narrativa en los videojuegos. Recorrido por los principales modelos narrativos. *Navigames*.
<https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/>
- Rogers, E. (1986). *Communication technology. The new media in society*. Free Press.
- Rost, A. (Octubre de 2004). *Pero, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Interactividad?* Congresos ALAIC/IBERCOM 2004 La Plata.
https://silo.tips/queue/pero-de-que-hablamos-cuando-hablamos-de-interactividad-alejandro-rost?&queue_id=1&v=1639591892&u=OTAuMTY3Ljk4LjIyNA==

- Ruiz-García, D. (2017). Los Diarios de El Gueto, Dossier de venta. *Creatividad Rara*.
<https://creatividadrara.wixsite.com/guion/copia-de-babidibu-1>
- Ruiz-García, D. (Noviembre de 2020). *Alternate Reality Games: Defining Gender Through an Updated Taxonomy*. Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego (Cosecivi 2020). <http://ceur-ws.org/Vol-2719/paper3.pdf>
- Ruiz-García, D. (2021). Juegos de Realidad Alternativa: Actualización y Ampliación Taxonómica de un Género en Estado Gaseoso. En D. Sánchez-Mesa, J. Alberich-Pascual (Eds.) *Transmedialización y Crowdsourcing en la Cultura Mediática Contemporánea*. Pp. 135-151. Editorial Universidad de Granada.
- Ryan, M.L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M.L. (Octubre de 2002) *Ludology vs. Narratology? A critical investigation of the aesthetic properties of digital media*, Contenidos del curso de la IT University of Copenhagen.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play*. MIT Press.
- Sánchez-Mesa, D. (2011). Literatura aumentada. Intermedialidad/Transmedialidad o el Viaje de Alicia a través de las pantallas, en S. Montesa, (ed.), *Literatura e Internet. Nuevos Textos, Nuevos Lectores*. Málaga, Publicaciones del Congreso de Literatura Española Contemporánea, pp. 109-129.
- Sánchez-Mesa, D. (2012): Videojuegos y Cine: intermedialidad/transmedialidad. En B. Zecchi, (ed.), *Teoría y práctica de la adaptación filmica*. Pp. 205-235. Editorial de la Universidad Complutense.
- Sánchez-Mesa, D., Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27.

- Sasson-Henry, P. (2007). *Borges 2.0: From text to Virtual Worlds*. Peter Land Publishing.
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Editorial Gedisa.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia*. Grupo Planeta.
- Shaffer, D. W. (2005). Epistemic Games. *Innovate: Journal of Online Education*. Vol. 1: Iss. 6 , Article 2.
- Schiller, F. (2016). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Universidad Nacional de Cuyo. Facultad de Filosofía y Letras. Traducción de Martin Zubiria. ISBN 978-987-575-139-2.
- Stacey, S. (10/11/2006). Undefinig ARG. *Unfiction*.
<http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/2/>
- Stenros, J., Holopainen, J., Waern, A., Montola, M., Ollila, E. (2011). *Narrative Friction in Alternate Reality Games: Design Insights from Conspiracy For Good*. Think Design Play. DiGRA 2011.
- Stewart, B. (01/09/2011). Personality and Play Styles: A Unified Model. *Game Developer*.
https://www.gamasutra.com/view/feature/134842/personality_and_play_styles_a____.php
- Stewart, S. (2008). Collaborating With The Audience: Alternate Reality Games. *Sean Stewart*. <http://www.seanstewart.org/collaborating-with-the-audience-alternate-reality-games/>
- Suits, B. (1967). What Is a Game? Philosophy of Science. *The University of Chicago Press Journals*. Vol. 34. nº 2.
<https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/288138>
- Suits, B. (2005). *The Grasshoper: games, life and utopia*. Broadview Press.

- Szulborski, D. (2005). *This Is Not A Game. A Guide to Alternate Reality Gaming*. New Fiction Publishing.
- Szulborski, D. (2006). *Through the rabbit hole*. New Fiction Publishing.
- Teng Ch.–I. (2008). Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *CyberPsychology and Behavior*. Vol 11, nº 2, pp. 232–234. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.0064>
- Thompson, B. (2006). Current and Recent Games. En A. Martin, B. Thompson, T. Chatfield (Eds.) *Alternate Reality Games white paper*. IGDA ARG SIG. <http://www.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>
- Thompson, B. (2006). Understanding Your Audience. En A. Martin, B. Thompson, T. Chatfield (Eds.) *Alternate Reality Games white paper*. IGDA ARG SIG. <http://www.igda.org/arg/resources/IGDA-AlternateRealityGames-Whitepaper-2006.pdf>
- Torrebejano, A. (2019). Juegos en vivo: Experiencias ARG, del Real Game a las Realidades Alternativas. *El Cañonazo Transmedia*. <http://elcanonazo.com/juegos-vivo-experiencias-arg/>
- Tubau, D. (2007). *Las Paradojas del Guionista*. Ed. Alba.
- Tubau, D. (2011). *El Guion del Siglo 21. El Futuro de la Narrativa en el Mundo Digital*. Ed. Alba, Fuera de Campo.
- Tubau, D. (2020). Chesterton, inventor de los Juegos de Realidad Alternativa. *Daniel Tubau Wordpress*. <https://wordpress.danieltubau.com/chesterton-inventor-de-los-juegos-de/>
- Valdelomar, P. (11/10/2018). Hablemos: Altenate, Reality Games I. *Collectible 506*. <https://collectible506.com/hablemos-alternate-reality-games-i/>

Villalba, M. (19/02/2007). Llega a España el primer juego de realidad alternativa. *ABC*.
https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/abci-llega-espana-primer-juego-realidad-alternativa-200702190300-1631557465077_noticia.html

Vogler, C. (1992). *The Writer's Journey*. Michael Wiese Productions, second edition (1998).

Von Neumann, J., Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton University Press.

Wardrip-Fruin, N., Mateas, M., Dow, S., Sali, S. (2009) *Agency Reconsidered*. DiGRA '09 International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.

Williams, D., Yee, N., Caplan, S. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol. 13, Issue 4, Pp. 993–1018, <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>

Ytriberg, E. (2009). Extended liveness and eventfulness in multi-platform reality formats. *New Media and Society*, 11(4)
<https://doi.org/10.1177%2F1461444809102955>

Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

Glosario de términos propuestos

Experiencias de Realidad Alternativa, *Alternate Reality Play* o ARP. Término genérico que engloba a los ARG o *Alternate Reality Games* y que describe cualquier dispositivo ludonarrativo con una composición a a base de narrativa, elemento lúdico, elemento inmersivo, elemento interactivo y elemento transmedia escalados frente a sus respectivas mutaciones, a saber, narrativa escaletada, contragamificación, transinmersión, interautoría y transmedia centrípeta. Otra forma de definir los ARP sería cualquier dispositivo que demuestre una lógica ARG en sus mecánicas o en su estética.

Contragamificación. Mutación del componente lúdico. Manifestación de *lo lúdico* en la fenomenología ARG como un proceso de negación de su propio estatuto. Utilización de componentes propios de la vida real en entornos de juego (aunque estos sean conceptuales y también coincidan con el mundo real), frente al juego clásico donde los componentes y el escenario son convergentes y la gamificación donde los componentes son lúdicos y el escenario es el mundo real ajeno al juego.

Interautoría/interautor. Mutación del componente interactivo. Interactividad propia de la fenomenología ARG que, en su máxima expresión, plantea un proceso de creación *ex aequo* entre titiriteros y jugadores.

Narrativa escaletada. Mutación del componente narrativo en los ARG. Estadio intermedio entre las narrativas embebidas y las narrativas emergentes que plantea la acción narrativa como un esquema de acciones posibles, al estilo de las escaletas de guion en cine o televisión.

Objetivo paralúdico. El objetivo de aquellos que ponen en marcha el Juego de Realidad Alternativa, ya sean estos los propios titiriteros o empresas externas. Estos objetivos condicionan en la mayoría de casos los objetivos lúdicos y pueden ir desde la promoción o publicidad de productos y servicios a la venta de la experiencia o a algún objetivo didáctico, etc.

Transinmersión. Mutación del componente inmersivo, propia de la fenomenología ARG, que establece el mundo real como marco inmersivo. Habitualmente usamos este termino relacionado con el jugador, es decir, la inmersión se produce a través de la realidad del jugador, y es esta la que se toma como referente, como marco inmersivo.

Transinmersión del escenario. Denominamos transinmersión del escenario cuando en vez de usar al jugador como eje cuya realidad se transforma, usamos al escenario, por ejemplo una ciudad, cuya realidad común se transforma y es colonizada por la diégesis.

Transmedia centrípeto. Mutación del componente transmedia en la fenomenología ARG. El transmedia centrípeto sería un tipo de transmedia que, así como tiende a la expansión y aboga por el *crowdsourcing*, también tiende a la recolección de sus piezas en un afán arqueológico.

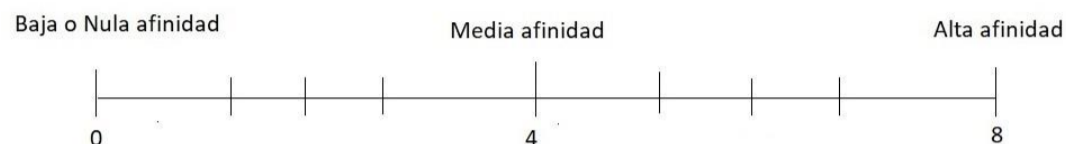
Apéndice 1. Estudios de caso. Aplicación del modelo de análisis

FASE I

Objetivo	<p>1. ¿Cuál es el objetivo principal?</p> <p>d) - Ganar dinero.</p> <p>2. ¿Existen objetivos secundarios evidentes? Indicar cuáles son en caso afirmativo.</p> <p>b) - No.</p>
Aspectos económicos	<p>3. ¿Cómo se financia?</p> <p>e) - Pago por parte de jugadores.</p> <p>4. ¿Persigue un objetivo económico o comercial?</p> <p>a) - Sí, es su principal objetivo.</p> <p>5. ¿Cuesta dinero a los jugadores?</p> <p>f) - Sí, cuesta dinero.</p> <p>6. Si el ARP cuesta dinero, ¿cómo pagan los jugadores?</p> <p>a) - Pagan por el juego al completo al principio.</p> <p>7. ¿Cuál es el presupuesto?</p> <p>g) - Entre 1000 y 5000 euros.</p>
Eventualidad	<p>8. ¿Es una experiencia eventual o permanente?</p> <p>b) - Permanente.</p> <p>9. ¿Qué grado de anuncio tiene?</p> <p>a) - Alto. Se anuncia como tal.</p> <p>10. ¿Tiene una duración predeterminada de juego?</p> <p>b) - Sí, orientativa y conocida por los jugadores.</p> <p>11. ¿Cuánto dura el ARP desde que se inaugura hasta que termina?, ¿cuánto dura la experiencia de juego del mismo ARP?, ¿se corresponden? En caso contrario especificar cada duración</p> <p>f) - Ambas no se corresponden. ARP total: Permanente Experiencia de juego: Semanas</p>
Target	<p>12. ¿A cuántos jugadores va dirigido?</p> <p>b) - Individual o en pareja.</p>
	<p>13. ¿En qué estado está?</p>

Estado	b) - En funcionamiento.
Datación	14. ¿De qué año es? ¿Qué país o países participan en su producción?
	España, 2019-Actualidad.

FASE II



Titiritero	15. ¿Podría hablarse de que existe un titiritero?, ¿se reconoce con dicho nombre?, ¿se comporta como se le supone según el canon?	
	a) - Sí, existe un titiritero reconocido como tal y que además cumple sus funciones con arreglo al canon.	Puntos: 10
	16. Los titiriteros o equivalentes, ¿se muestran con nombre y apellidos o son anónimos?	
	c) - No trasciende en ningún momento, aunque se puede llegar a conocer tras un rastreo <i>ad hoc</i> .	Puntos: 10
	17. ¿Qué rol desempeñan los titiriteros o equivalentes?	
	d) - Labores de dirección, creación, monitorización y actuación. Los titiriteros son, además de todo lo anteriormente expuesto, jugadores del ARP.	Puntos: 10
	18. En el caso de desempeñar un rol activo como jugadores, ¿qué hacen en el juego mayoritariamente los titiriteros frente a los jugadores?	
	b) - Labores informativas/aliado.	Puntos: 10
	19. ¿Cuántos titiriteros hay en el proyecto?	
	b) - Uno que hace la mayor parte de la cosas y encomienda pequeños trabajos subcontratados.	
20. ¿Tienen jefes los titiriteros?, ¿frente a quién responden?		
c) - No tienen jefes, ellos son los únicos y máximos responsables y responden ante los jugadores rigurosamente.		

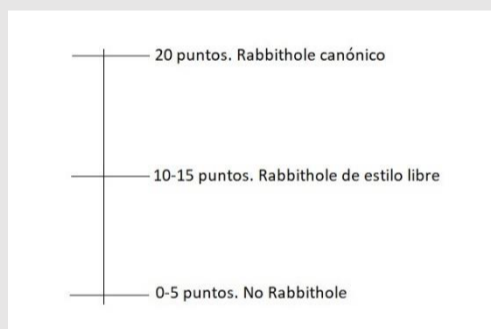


Hemos obtenido 40 puntos en la tabla de resultados por lo que podríamos decir que estamos ante un titiritero canónico. Por lo que sabemos, el rol del titiritero en este caso se ajusta totalmente al canon clásico del género, existiendo un autorreconocimiento patente ¹ y una actuación consecuente a dicho reconocimiento. Si bien el

¹ La respuesta a la pregunta número 15 viene dada por varias circunstancias: o bien que el investigador intuya el autorreconocimiento del *puppetmaster*, o bien que este se manifieste como tal en alguna entrevista o documento ajeno, o bien que en una entrevista realizada *ex profeso* por el propio investigador exista un reconocimiento claro del titiritero como tal. En nuestro caso, además de la entrevista realizada al creador, también contamos con un documento importante, un blog donde el propio

anonimato del titiritero no es relevante (y se puede rastrear con poco que se pregunte), lo que sí nos resulta importante son sus atribuciones totales, su máxima responsabilidad en el desarrollo de la experiencia, tanto a nivel creativo como a nivel interpretativo (lo que lo acentúa en mayor grado con categoría canónica). A este respecto cabe resaltar su rol como titiritero fundamentalmente aliado que se muestra como adversario en la etapa final, pero que en general y, por la construcción narrativa, tiende a ayudar al jugador en su progreso ². A nivel organizacional, el ARP es suficientemente extenso (ya dijimos que tiene una duración de dos semanas aproximadamente), como para que el titiritero delegue alguna función en entes subcontratados, aunque lo mollar del trabajo recaiga en su figura, que además es individual. Finalmente, cabe destacar su grado de responsabilidad frente al jugador y cómo de alguna manera construye y actúa condicionado por este (que ha pagado por la experiencia y busca una satisfacción equivalente).

Rabbitholes	21. De acuerdo con su definición canónica, ¿existen rabbitholes en el ARP?	
	b) - Sí, se podría considerar que existen a tenor de su forma y su camuflaje incluso cuando el jugador está alertado de su existencia, y además se les llama como tal.	Puntos: 10
	22. ¿Cuál es el grado de evidencia de los rabbitholes?	
	b) - Medianamente evidentes.	Puntos: 10
	23. ¿Cuál es el potencial de confusión de los rabbitholes?	
	b) - Aunque son sutiles, tienen mecanismos para dejar claro lo que son.	
24. ¿Cuántos rabbitholes hay?, ¿qué función tienen?		
b) - Uno principal y varias pequeñas entradas que orientan hacia este.		
25. En el caso de que haya varios rabbitholes, ¿cómo se despliegan y qué abordan de la experiencia?		
a) - Todos al comienzo asegurando que el jugador viva la experiencia completa desde el comienzo.		

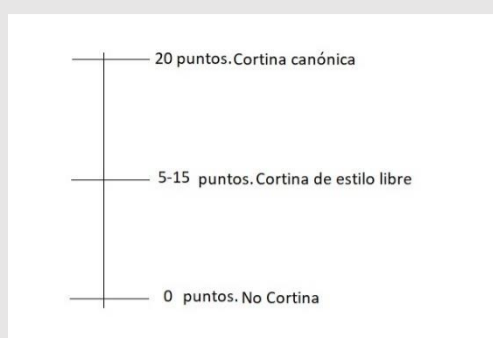


De nuevo hemos sacado 20 puntos en la tabla final por lo que nos encontramos ante unos agujeros de conejos canónicos. Esto es posible mediante una serie de técnicas que se emplean, aun cuando el jugador está alertado de la existencia del juego (y ha pagado por él). Una de dichas técnicas es la demora entre el pago de la experiencia y el comienzo de esta, que sucede un número indeterminado de días después del ingreso del dinero. La existencia de un *rabbithole* principal y de otras pequeñas puertas al juego orientadas hacia este para evitar cualquier tipo de confusión, también rema a favor de su buen funcionamiento, añadido a que la naturaleza del agujero de conejo es medianamente evidente (aunque bien implementado narrativamente). Finalmente, destacamos la vocación del ARP a ser vivido desde el comienzo y de manera integral.

La cortina	26. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe una cortina? ¿se le denomina como tal?	
	a) - Sí, se denomina de tal forma y existe como contrato vinculante.	Puntos: 10
	27. ¿Es quebrantable la cortina en algún caso?	
	b) - No, excepto si estuviera en riesgo vital la experiencia.	Puntos: 10

Manuel Sánchez trata de forma divulgativa conceptos como el de titiritero, considerándolos fundamentales en la anatomía del ARG como género (él los llama ARG) y por consiguiente de sus propios ARG.

² Esto será conectado con el vector narrativo en próximas líneas.



Obtenemos 20 puntos como resultado final por lo que nos encontramos con una cortina canónica. Por lo observado en el ARP, consideramos que existe la cortina y se denomina como tal, así como se denominan el resto de conceptos nativos ³. Respecto a su potencial de transgresión, observamos una voluntad férrea de mantener el trance de inmersión/transinmersión aun cuando las condiciones son adversas, por lo que podríamos deducir que solo en una circunstancia de peligro vital para la experiencia, el *puppetmaster* sería capaz de romper la cortina (para precisamente garantizar la satisfacción del jugador/cliente).

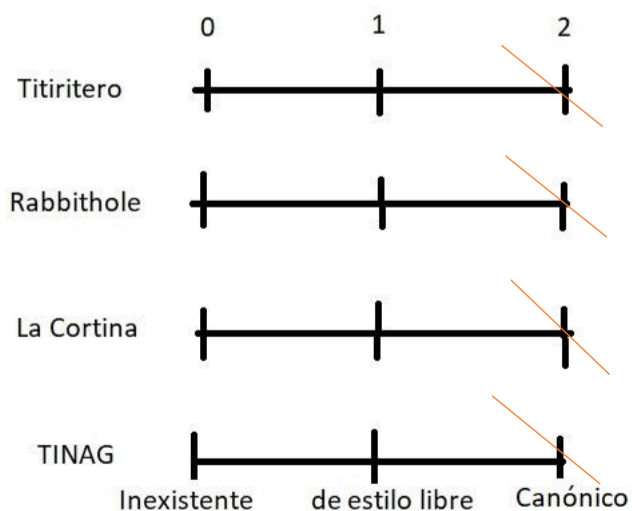
TINAG	28. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe el TINAG?	
	a) - Sí, el TINAG, denominado como tal, es operativo en la experiencia y funciona de acuerdo con el canon.	Puntos: 10
	29. En el caso de que exista, ¿cómo de importante es el TINAG en la experiencia?	
	a) - Riguroso. Todo lo que ocurre en el ARP está justificado y disfrazado de realidad.	Puntos: 10



De nuevo obtenemos 20 puntos por lo que observamos un TINAG canónico. Sobre esto resaltar la voluntad del titiritero por mantener el trance y la estética del no juego, aun cuando se vende como una Experiencia de Realidad Alternativa manifiesta y cuando el jugador ha pasado por el peaje del intercambio monetario.

Operaciones finales y Resultados de fase

- Titiritero: Canónico. Le corresponde el 2.
- Rabbithole: Canónico. Le corresponde el 2.
- La Cortina: Canónico. Le corresponde el 2.
- TINAG: Canónico. Le corresponde el 2.



³ Como ya dijimos, en el blog de la empresa.



8 - 100

8 - x

X es igual a 100.

FASE III

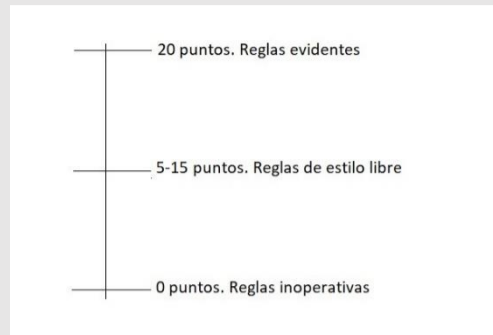
VECTOR LÚDICO



Objetivo lúdico	30. ¿Se observan uno o varios objetivos lúdicos claros?	
	b) - Sí, se observan uno o varios objetivos lúdicos, pero estos no son nítidos desde el principio, aparecen una vez iniciada la experiencia y/o cambian en el transcurso de esta.	Puntos: 5
	31. ¿Están integrados y justificados los objetivos lúdicos en la trama?	
	a) - Sí, están completamente integrados en la narrativa.	
<p>Obtenemos aquí 5 puntos, es decir, un objetivo lúdico relativo que, aunque se muestra bien implementado y justificado narrativamente, muta con el desarrollo de la experiencia. El primer objetivo es averiguar qué herencia te ha dejado tu familiar. Posteriormente tu objetivo es superar las pruebas iniciáticas y finalmente tu objetivo consiste en desenmascarar a aquellos que te están tendiendo una trampa.</p>		
Reglas	32. ¿Existe un sistema de reglas evidentes (escritas/audiovisuales/audibles)?	
	b) - No.	Puntos: 0
	33. En caso afirmativo, ¿se pueden consultar a lo largo de la experiencia?	
	-	Puntos: -
	34. Aunque no exista un sistema de reglas escritas/audiovisuales/audibles, ¿podría detectarse una suerte de reglamentación implícita?	
	b) - Sí, aunque son muy sutiles y por tanto algunas de ellas podrían perderse.	Puntos: 5

35. Ya sean escritas o no escritas, ¿qué relación tienen la reglamentación y la diégesis?

c) - Reglas no escritas comunicadas de manera intradiegética.



Hemos obtenido 5 puntos por lo que estamos en un caso de reglas de estilo libre pero muy cercano a la inexistencia de reglas. El único motivo por el que consideramos el estilo libre es porque en la narrativa hay una suerte de reglamentación u orientación sobre cómo actuar, además de una más que probable conducta reactiva del titiritero en el caso de que la experiencia pudiese peligrar.

Premios

36. ¿Existe algún tipo de premio, entendiendo este en sentido material, durante la experiencia o al final de la experiencia?

e) - No, no hay premio alguno

Puntos: 0

37. Si no hay ningún tipo de premio como tal, ¿existe algún tipo de recompensa para los jugadores que terminan el juego o que simplemente consiguen avanzar en la trama?

b) - No, no hay recompensas *per se*.

Puntos: 0

38. En el caso de que existan, ¿hay muchos o pocos premios?

-

39. En el caso de que existan, ¿qué valor económico presentan los premios?

-

40. En el caso de que existan, ¿los premios son presentados de forma intradiegética o extradiegética?

-

41. En el caso de que se presenten de forma intradiegética, ¿los premios ayudan a la narrativa de forma relevante o son un mero adorno?

-

42. En el caso de que existan, ¿cómo son los premios?

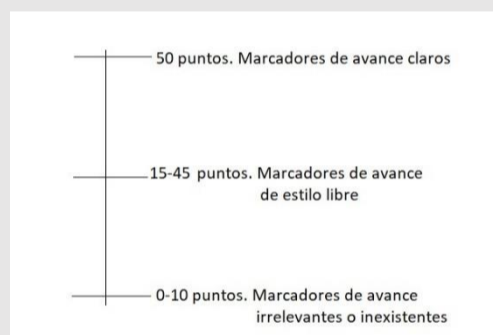
-



Hemos obtenido 0 puntos, por lo que ni hay premio material ni tan siquiera recompensas adicionales.

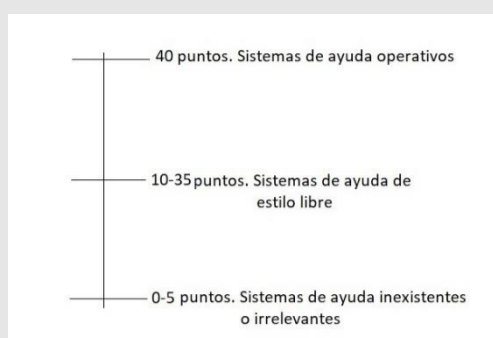
43. ¿Existen marcadores de avance?, ¿es posible averiguar en qué punto del juego se está?

Marcadores de avance/progreso	d) - No existen marcadores de avance. Tan solo el desarrollo narrativo permite hacer intuir el grado de avance del juego.	Puntos: 0
	44. ¿Existe algún tipo de árbol de habilidades o estructura desbloqueable similar?	
	b) - No, no existe nada similar.	Puntos: 0
	45. ¿Existen sistemas de puntuación de algún tipo?	
	c) - No, no hay ningún sistema de puntuación.	Puntos: 0
	46. En el caso de que existan, ¿cuándo aparecen o son visibles?	
	-	
	47. ¿Existen rankings?	
c) - No, no existen rankings en el ARP, aunque el funcionamiento del mismo podría permitirlo.	Puntos: 0	
48. ¿Existe alguna forma de recapitular el juego?		
c) - Sí, existen maneras, pero estas no están previstas y se requiere el esfuerzo del jugador.	Puntos: 5	



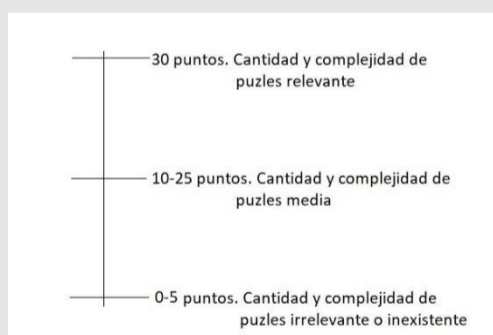
Hemos obtenido un total de 5 puntos, por lo que podríamos decir que los marcadores de avance o recapitulación del juego son irrelevantes.

Sistemas de ayuda	49. ¿Existe alguna fase tutorial?	
	c) - No, no hay fase tutorial.	Puntos: 0
	50. ¿Existen tutoriales o guías externas?	
	a) - Sí, creadas por los desarrolladores y capadas a los jugadores.	Puntos: 10
	51. ¿Hay sistemas de ayuda durante el juego?	
	a) - Sí, proporcionadas por los titiriteros o algún otro sistema de forma intradiegetica.	Puntos: 10
	52. En el caso de que existan, ¿son fácilmente accesibles los sistemas de ayuda?	
	a) - Sí, son sencillos y recurrentes.	Puntos: 10
53. En el caso de que existan, ¿los sistemas de ayuda son sincrónicos o diacrónicos?		
a) - Son sincrónicos, monitorizados a tiempo real por personas.		



Hemos obtenido 30 puntos, por lo que hablaríamos de unos sistemas de ayuda de estilo libre, cercanos a la máxima operatividad, pero presentados de forma intradiegética y, por tanto, más como una técnica de monitorización y seguimiento del buen funcionamiento de la experiencia que como un sistema de ayuda evidente. Hay que puntualizar que en la pregunta 51 existe una suerte de tutorial del ARP externo y creado por los desarrolladores en forma de otro juego que, siendo totalmente distinto en temática, parece pretender enseñar cómo funcionan este tipo de juegos (siendo además gratuito).

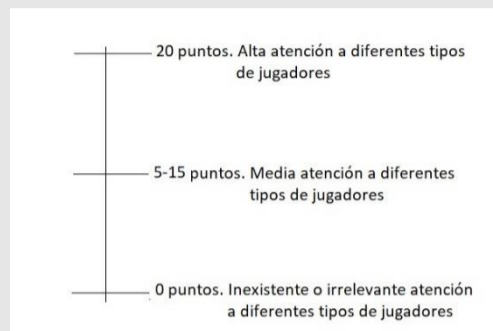
Puzles	54. ¿Qué porcentaje del total de la experiencia significan los puzles y/o rompezacabezas?	
	c) - 25 por ciento o menos.	Puntos: 0
	55. En el caso de que existan, ¿cómo de complicados resultan la mayoría de los puzles en la experiencia?	
	c) - Medios. Necesitan bastante más pericia y/o tiempo.	Puntos: 10
	56. En el caso de que existan, ¿son homogéneos en cuanto a su complejidad?	
	c) - No, hay un porcentaje de puzles que representan diferentes dificultades.	
	57. En el caso de que existan, ¿son los puzles resolubles por un solo jugador o necesitan de la cooperación de varios?	
b) - Están diseñados para ser resueltos por dos jugadores.		
58. En el caso de que existan, ¿cómo es el nivel de integración de los puzles en cuanto a la narrativa?		
a) - Totalmente integrados. Hacen avanzar la trama y tienen justificación narrativa.		
59. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales?		
b) - Obligatorios, hay que resolverlos para completar la experiencia, pero existe un sistema de ayuda.	Puntos: 10	



Obtenemos 20 puntos, cantidad y complejidad media de puzles. Los puzles son obligatorios e integrados en la narrativa, variados en su complejidad y de corte medio/alto, por lo que parece haber una atención relativamente alta a los jugadores que disfrutan con este tipo de contenidos. Sin embargo, también hay posibilidad de ayuda para resolverlos, por lo que parece no pretenderse trabar el desarrollo completo de la experiencia. La cantidad bastante reducida de puzles es sopesada por la complejidad y su diseño también tiene en cuenta la posibilidad de jugarse en pareja.

Tipos de jugadores	60. ¿Existen itinerarios explorables, huevos de pascua o contenidos exclusivos para aquellos jugadores con un afán propio de exploración?	
	b) - No, no existe un contenido en este sentido.	Puntos: 0
61. ¿Es detectable una estratificación?, ¿existen contenidos para todo tipo de jugadores en función de su grado de implicación?		

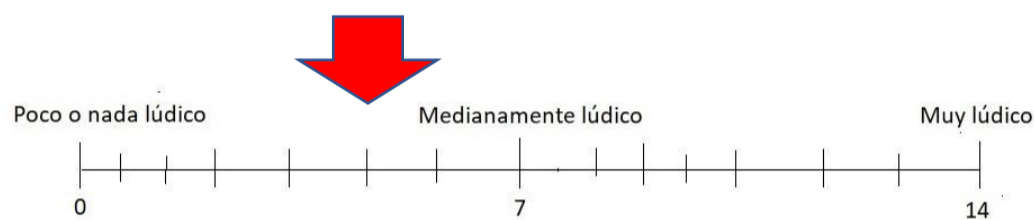
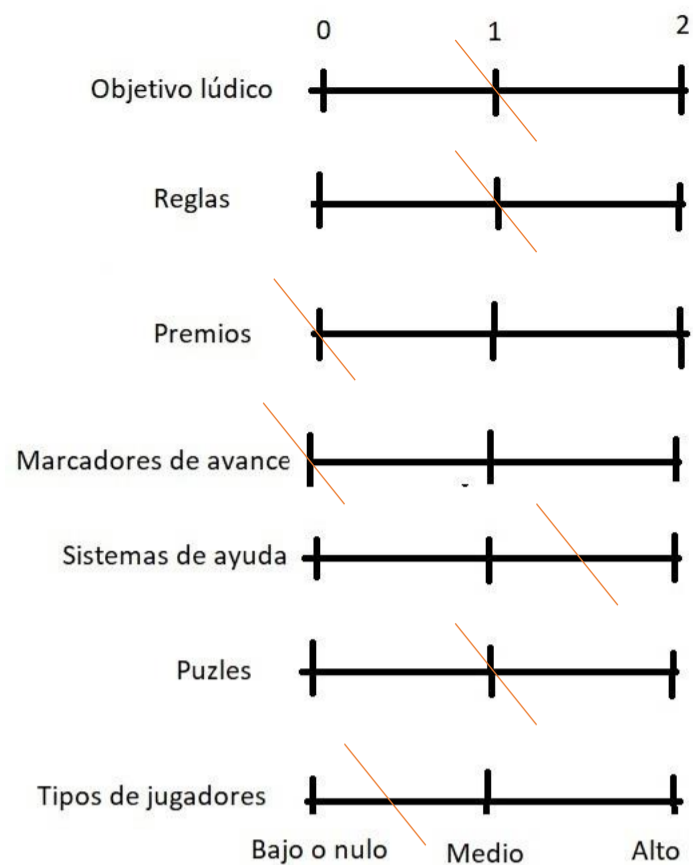
	b) - Sí, hay estratificación orientados a diferentes preferencias o gustos de jugadores particulares, aunque el contenido es el mismo para todos.	Puntos: 5
62. ¿El juego es en esencia competitivo o cooperativo?		
a) - Cooperativo.		
63. ¿Fomenta la socialización?		
c) - No, estrictamente no fomenta la socialización.		



Obtenemos aquí 5 puntos por lo que la atención a diferentes tipos de jugadores es media-baja, aunque observemos una muy discreta existencia de contenidos para los jugadores más aficionados a los puzles (aunque no en cantidad).

Operaciones finales y Resultados

- Objetivo lúdico: Medio. Le corresponde el 1.
- Reglas: Medio. Le corresponde el 1.
- Premios: Bajo. Le corresponde el 0.
- Marcadores de avance: Bajo. Le corresponde el 0.
- Sistemas de ayuda: Medio/alto. Le corresponde el 1,5.
- Puzles: Medio. Le corresponde el 1.
- Tipos de jugadores: Medio/bajo. Le corresponde el 0,5



14 - 100

5 - x

X es igual al 35,7%

El ARP en estudio, 1787, tiene un 35,7 por ciento de componente lúdico, marcada por unos objetivos lúdicos que mutan a lo largo de la experiencia y que están bien integrados narrativamente, unas reglas que no siendo explícitas también encuentran encaje narrativo y son garantizadas por el titiritero, una inexistencia de premios, como suele ser habitual en los ARP comerciales, una inexistencia de marcadores de avance, una proporción de cantidad/complejidad de puzles equilibrada, unos sistemas de ayuda operativos sin ser evidentes y una ligera estratificación del contenido en relación con aquellos jugadores a los que precisamente les gustan los puzles.

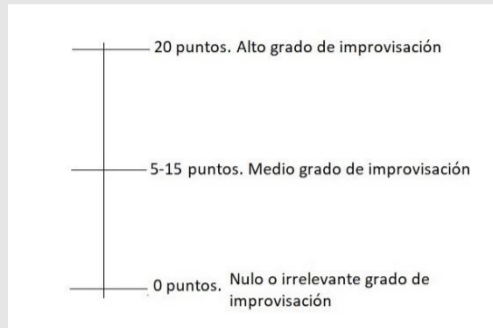
De los resultados obtenidos podríamos deducir que la limitada proporción de componente lúdica se debe a una mayor atención a la narrativa, aunque esto esté por analizar todavía y que precisamente sea la fuerte complejidad canónica del ARP lo que al menos garantice este 35 por ciento. Pareciera como si lo lúdico en este caso sirviera como estribo para ayudar a lo narrativo, un catálogo de técnicas que permitieran llegar hasta el final del ARP de manera satisfactoria.

VECTOR INTERACTIVO



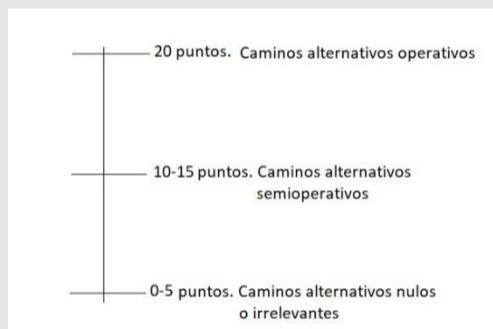
64. ¿Cómo es el grado de improvisación?

Grado de improvisación	c) - Bajo o nulo. La historia se adapta en muy pocas ocasiones o en ninguna ocasión en función de las decisiones que toma el jugador.	Puntos: 0
	65. ¿Qué potencial de improvisación tiene la trama?	
	c) - Es una trama cerrada, pero con cierto potencial de improvisación.	Puntos: 5



Los resultados son de 5 puntos por lo que el grado de improvisación es bajo, aunque sin llegar a ser nulo. El potencial de improvisación de la trama es lo único que rasca algún punto, aunque en la práctica este potencial no es aprovechado en absoluto.

Caminos alternativos	66. ¿Puede elegir el jugador varios caminos que recorrer o existe básicamente uno solo?	
	c) - Existe un solo itinerario que seguir, aunque el jugador elige cómo hacerlo (por ejemplo, el orden de cosas que hacer).	Puntos: 5
	67. En el caso de que existan varios caminos o varias formas de seguir un solo camino, ¿se promueve su práctica?	
	a) - Sí, se promueve la práctica de caminos u ordenes alternativos.	Puntos: 10



Hemos obtenido 15 puntos por lo que los caminos alternativos resultan hasta cierto punto operativos, pues tan solo en una parte del ARP hemos detectado cierta libertad de acción.

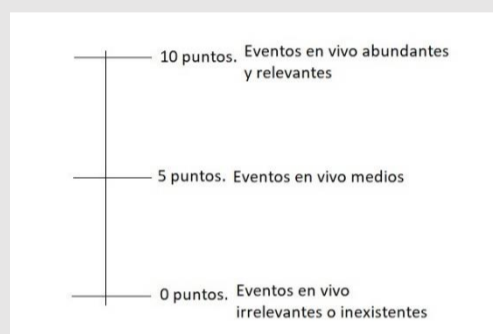
Comunicaciones sincrónicas	68. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan las comunicaciones sincrónicas (o que parecen sincrónicas)?	
	a) - 75 por ciento o más.	Puntos: 10
	69. En el caso de que haya, ¿qué tipo de comunicaciones sincrónicas se dan más en el ARP?	
	d) - <i>Whatsapp</i> , SMS o llamadas de teléfono móvil.	



En cuanto a las comunicaciones sincrónicas hemos obtenido la máxima puntuación, 10 puntos, lo que supone una cuantía abundante de este tipo de comunicaciones que se dan en mayor grado vía teléfono móvil, ya sea a través de llamadas o de aplicaciones como *Whatsapp*.

	70. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan los eventos en vivo?	
--	--	--

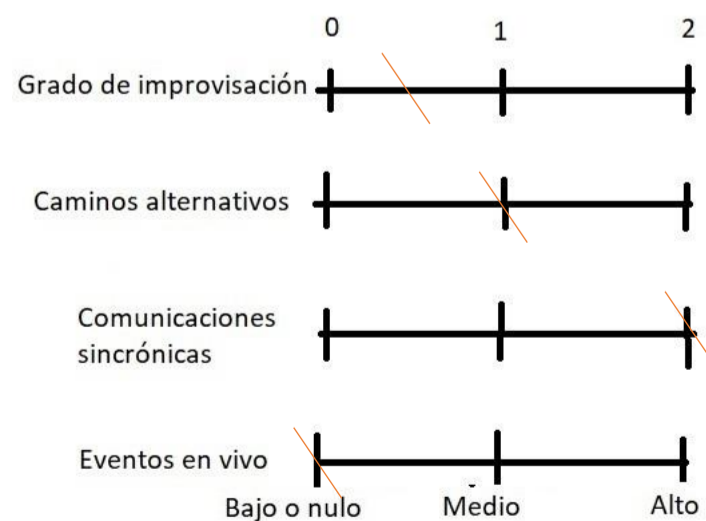
Eventos en vivo	d) - Menos del 25 por ciento o directamente no hay.	Puntos: 0
	71. En el caso de que existan, ¿están justificados narrativamente los eventos en vivo?	
	-	
	72. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales los eventos en vivo para los jugadores?	
	-	
	73. En el caso de ser opcionales, ¿traen aparejadas algún tipo de recompensa?	
-		
74. En el caso de ser opcionales, ¿pueden recuperarse a posteriori a modo sumario o vivirse en modo online de alguna manera?		
-		

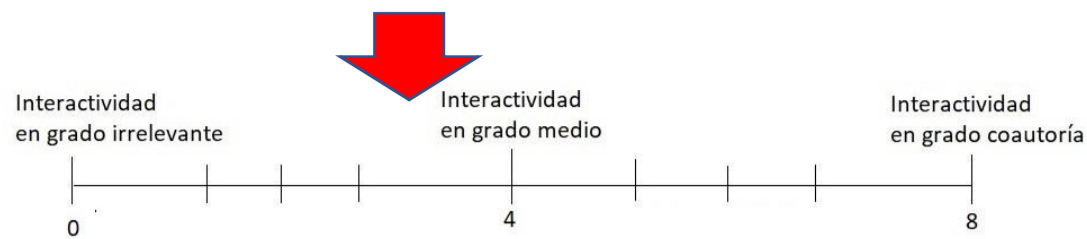


Los resultados en esta sección nos dan 0 puntos y una irrelevancia de eventos en vivo. Aunque detectamos concretamente un evento que sucede fuera de la pantalla, la disposición de un cartel en una zona próxima a nuestro domicilio (colocado por un improvisado gancho), no nos resulta relevante en relación con todo lo que ocurre como para dar puntos por ello.

Operaciones finales y Resultados

- Grado de improvisación: Medio-bajo. Le corresponde un 0,5.
- Caminos alternativos: Medio. Le corresponde un 1.
- Comunicaciones sincrónicas: Alto. Le corresponde un 2.
- Eventos en vivo: Bajo. Le corresponde un 0.





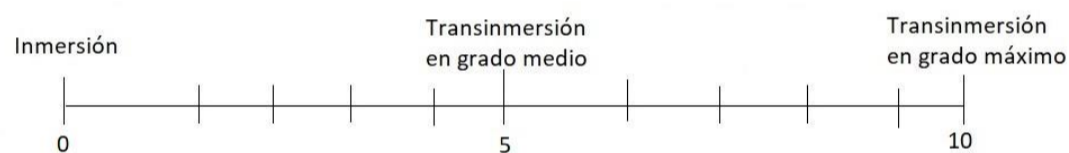
$$8 - 100$$

$$3'5 - x$$

X es igual a 43,75%

1787 es un ARP con un componente interactivo medio. Su trama permitiría improvisación y cierto grado de coautoría, sin embargo, en la práctica no se da tal situación. Por otro lado, tan solo en una de sus partes encontramos cierta libertad de acción, no en cuanto a caminos alternativos sino al orden de tareas que hay que llevar a cabo para poder avanzar en la trama. Los eventos en vivo son irrelevantes en cuanto a su peso total y eso sí, notamos una total relevancia de las comunicaciones sincrónicas, la práctica mayoría de comunicaciones en el ARP y el único de los factores que otorga un alto grado de interactividad.

VECTOR INMERSIVO



Dispositivos de inmersión	75. ¿Existe algún dispositivo para promover la inmersión?	
	d) - No, no existe ningún tipo de dispositivo de inmersión.	Puntos: 10
Dispositivos de inmersión	76. En el caso de que existan dispositivos para la inmersión, ¿son obligados, relevantes u opcionales para la experiencia?	
	-	Puntos: -
Al no haber dispositivos de inmersión obtenemos 10 puntos.		
Delimitación del círculo mágico	77. Sobre el círculo mágico, ¿está delimitado de algún modo palpable?	
	d) - No de forma evidente, aunque existen marcas para identificar dónde se sitúa, qué es juego y qué no lo es.	Puntos: 10



Obtenemos 10 puntos, el máximo, pues la delimitación del círculo mágico es muy sutil y aunque existen fórmulas para separar el juego de la realidad estas responden a un intento de monitorización de la experiencia, a un refuerzo de la cortina.

Grado de personalización

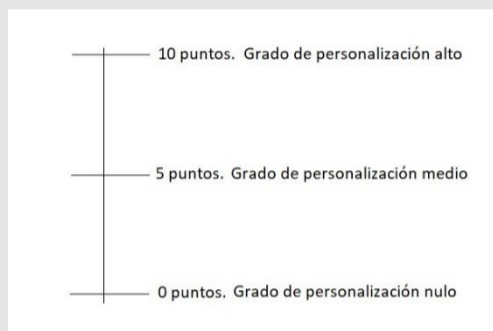
78. ¿Es un ARP personalizado?

b) - No en su mayor parte, aunque existe algún contenido personalizado.

Puntos: 5

79. ¿Qué papel desempeña el jugador en la trama?

a) - Protagonista.



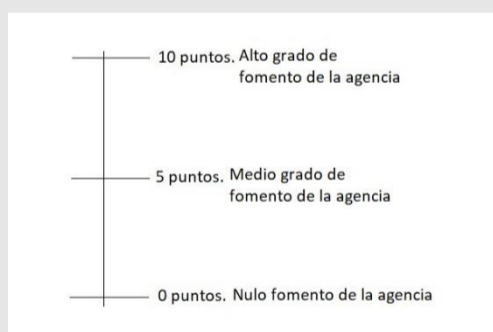
Obtenemos aquí 5 puntos porque el grado de personalización es medio, es decir, aunque la abundancia de comunicaciones sincrónicas sirva para personalizar la experiencia, el hecho de que no exista un alto grado de improvisación en la trama hace que lo que podría ser profundamente personalizado pase por ser superficialmente personalizado. Aun así, habría que determinar un grado medio-alto de personalización acentuado por, en concreto, una técnica que utiliza el *puppetmaster*⁴ que ayuda al trance de transinmersión.

Agencia

80. ¿Se podría considerar que la experiencia fomenta la agencia de algún modo?

c) - No, no hay un fomento de la agencia a través de mecanismos específicos.

Puntos: 0



Obtenemos aquí 0 puntos, porque observamos que tras ciertos recursos estéticos realmente no hay una estimulación de la agencia por parte del titiritero, ya que las decisiones del jugador por más disruptivas que estas sean nunca llegan a cambiar el transcurso de la experiencia. Aun así, quizás deberíamos plantear el escenario medio-bajo.

Verosimilitud y realismo temático

81. ¿Hace por encajar el argumento del ARP en la vida de los jugadores?

a) - Sí, su argumento es realista y puede encajar con la vida de los jugadores.

Puntos: 10

82. ¿Se apoya el argumento en algún hecho o noticia real?

a) - Sí y lo utiliza con bastante frecuencia para su despliegue.

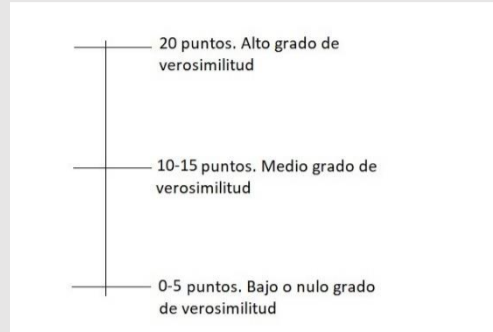
Puntos: 10

⁴ Averiguar a través de ganchos el nombre de los abuelos del jugador sin que este lo sepa.

83. ¿Se apoya el argumento en algún *hoax* o leyenda urbana?

c) - No, es una historia inédita.

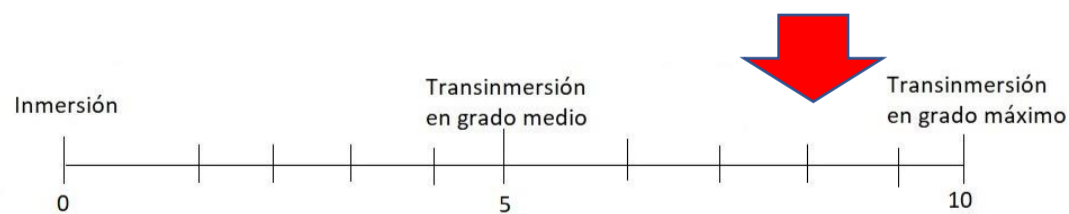
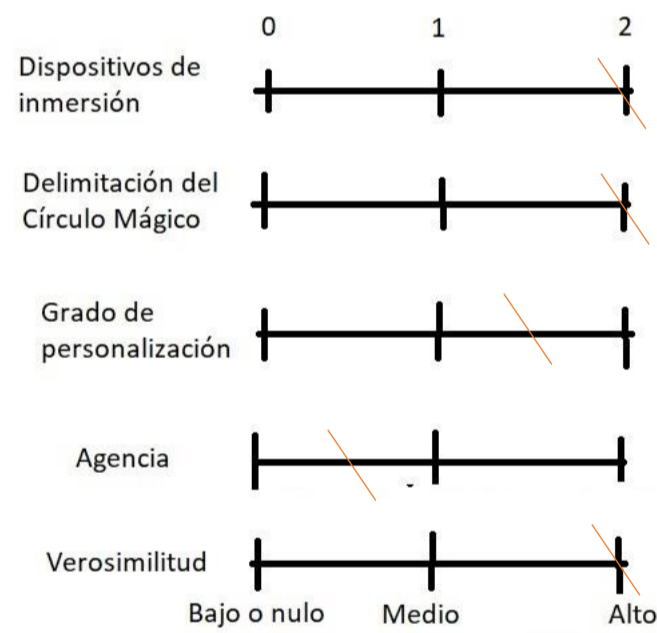
Puntos: 0



Obtenemos 20 puntos y por tanto un alto grado de verosimilitud. La historia puede pasar por real y se basa en hechos reales que utiliza recurrentemente como apoyo.

Operaciones finales y Resultados

- Dispositivos de inmersión (inexistencia de estos): Alto. Le corresponde un 2.
- Delimitación del círculo mágico (inexistencia): Alta. Le corresponde un 2.
- Grado de personalización: Medio-alto. Le corresponde un 1'5.
- Agencia: Medio-bajo. Le corresponde un 0'5.
- Verosimilitud. Alto. Le corresponde un 2.



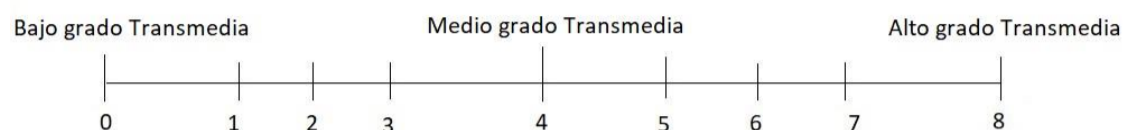
10 - 100

8 - x

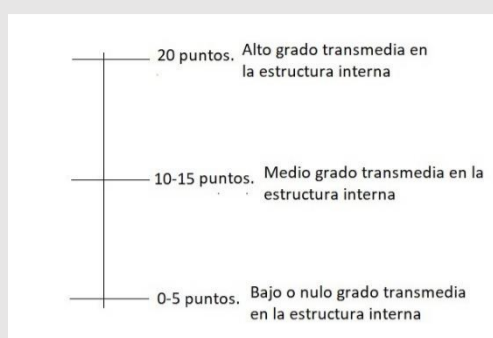
X es igual al 80%

Nos encontramos en este caso con un porcentaje muy elevado de transinmersión, por lo que 1787 se postula para ser un ARP *de la vieja escuela*. Nos esperábamos este resultado a juzgar por el grado canónico que presentaba en la fase 2. A su vez, su naturaleza individual o en pareja y su objetivo comercial parecen ser facilitadores de una personalización importante para conseguir la aprobación del jugador/cliente. Respecto a los ingredientes previos parece que el ARP cumple por la mínima con lo necesario para que la transinmersión suceda, algo de componente lúdica, algo de interactividad, pero sin poner en jaque en ningún momento lo que parece una trama armada e incuestionable.

SUBVECTOR TRANSMEDIA



Estructura transmedia externa	84. ¿Forma parte el ARP de una estructura transmedia mayor?	
	b) - No.	Puntos: 0
	85. En caso afirmativo, ¿cuántas otras ramas pertenecen a la estructura?	
	-	
	86. En caso afirmativo ¿pertenece a una estructura de nave nodriza, supeditado, por tanto, a un canon?	
	-	
0 puntos en esta sección por lo que podríamos decir que el elemento transmedia externo es nulo.		
Estructura transmedia interna	87. ¿Existe una fragmentación en la estructura interna?, ¿cómo es?	
	a) - Sí, una fragmentación mediática y textual.	Puntos: 10
	88. En el caso de que exista fragmentación, ¿se observa referencialidad entre las piezas?	
	a) - Sí, existe una clara vocación de referencia entre las piezas.	Puntos: 10
	89. En el caso de que exista fragmentación, ¿requiere un ensamblaje de todas las piezas del dispositivo para su experimentación coherente?	
	a) - Sí, por necesidad ha de reunirse y consumirse todas las piezas para la comprensión de la experiencia.	



Obtenemos 20 puntos en cuanto a la estructura transmedia interna del ARP, es decir, la máxima puntuación. El hecho de existir fragmentación mediática y textual y que exista una vocación referencial nos da el máximo grado de afinidad en la estructura interna.

Cantidad/coherencia de medios usados

90. ¿Se usan múltiples medios?

a) - Sí.

Puntos: 10

91. ¿Están justificados los medios/el medio, narrativamente en la experiencia?, ¿son coherentes con la historia que están contando?

a) - Sí, son coherentes y se ajustan perfectamente a la historia, potenciando su verosimilitud.

Puntos: 10

92. En el caso de que se usen varios medios ¿cuántos son?

b) -2-5.

93. En el caso de que se usen varios medios, ¿alguno de los medios es más usado que los demás?

a) - Sí, uno de los medios es más usado que el resto. Teléfono móvil.

94. ¿Se usa internet?

a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.

95. ¿Se utiliza el mundo real?

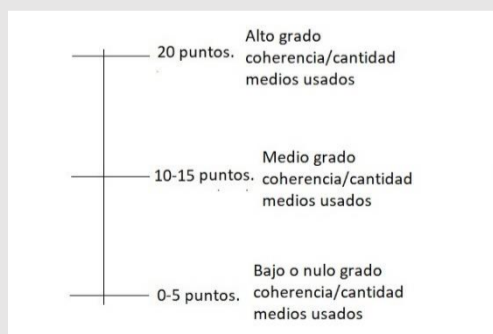
b) - Sí, aunque de forma testimonial.

96. ¿Se utiliza el móvil?

a) - Sí y es vital en la experiencia.

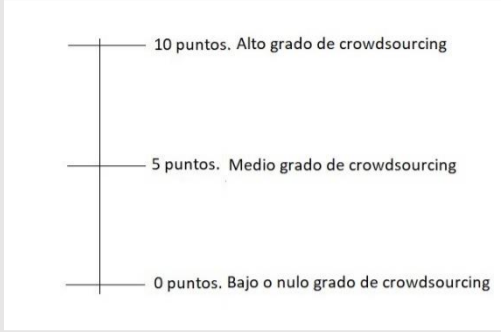
96. ¿Se utilizan redes sociales?

b) - Sí, aunque de forma testimonial.



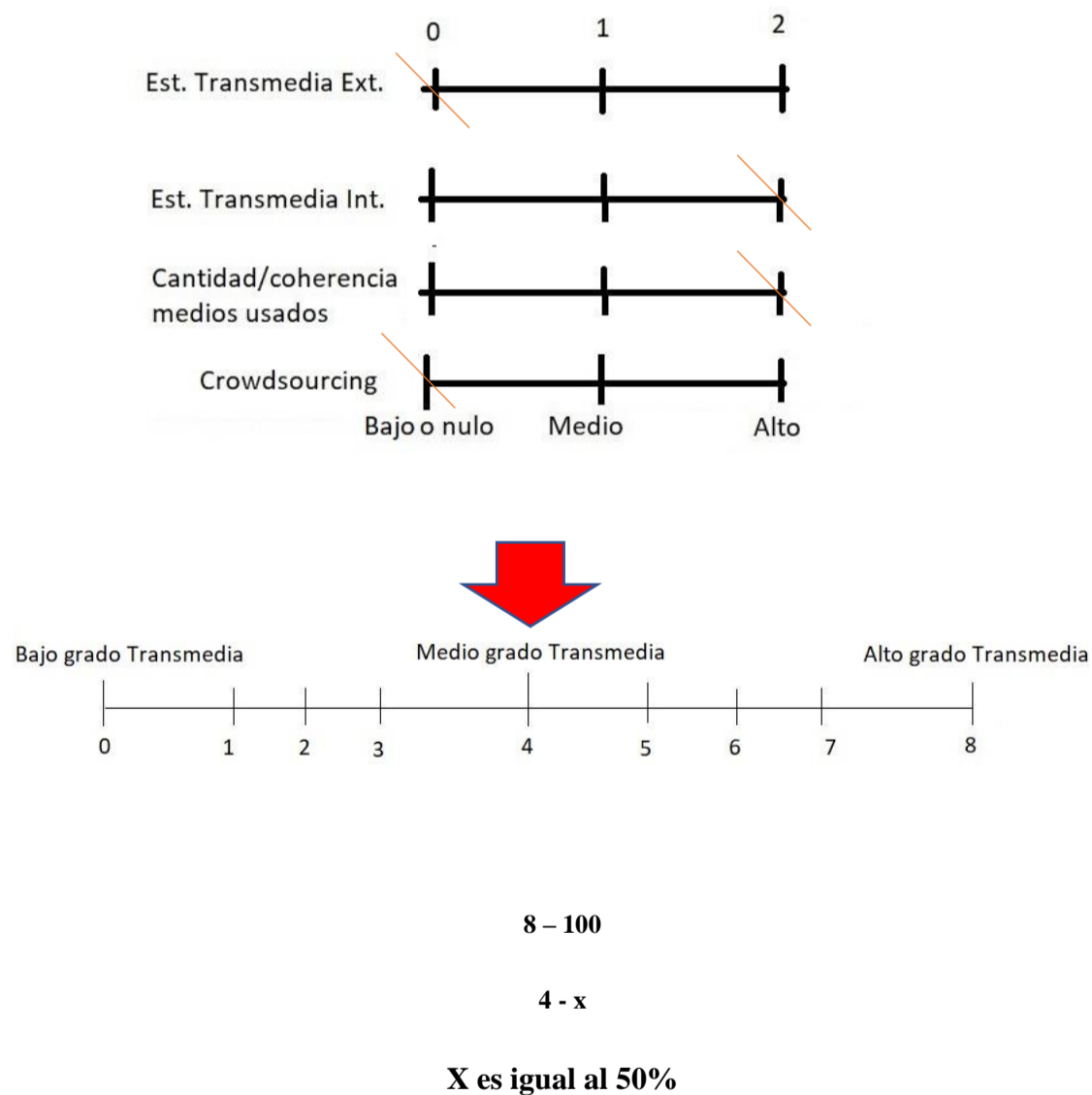
Obtenemos aquí 20 puntos, la máxima puntuación. El uso de varios medios y su correcto encaje narrativo son los parámetros que nos dan puntuación. También cabe destacar el uso del móvil como dispositivo predilecto, además de Internet y en menor proporción el mundo real (como escenario físico) y el uso de redes sociales, más allá de *Whatsapp*.

98. ¿Podemos hablar de crowdsourcing? En caso afirmativo, ¿cómo de planificado es esta expansión?

Potencial <i>crowdsourcing</i>	e) - No, no cabe hablar de <i>crowdsourcing</i> por las características del ARP.	Puntos: 0
<div style="text-align: center;">  </div> <p>Obtenemos 0 puntos, pues la estructura de ARP comercial individual no permite una expansión mayor.</p>		

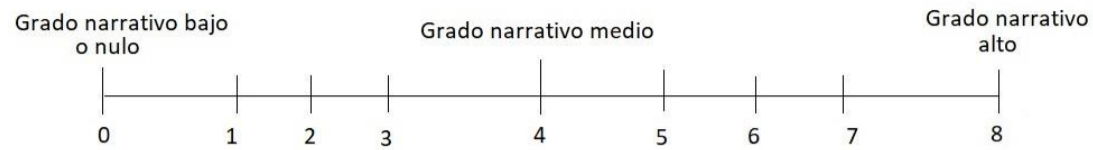
Operaciones finales y Resultados

- Estructura transmedia externa: Baja. Le corresponde el 0.
- Estructura transmedia interna: Alta. Le corresponde el 2.
- Cantidad/coherencia medios usados: Alta. Le corresponde el 2.
- Potencial *crowdsourcing*: Baja. Le corresponde el 0.

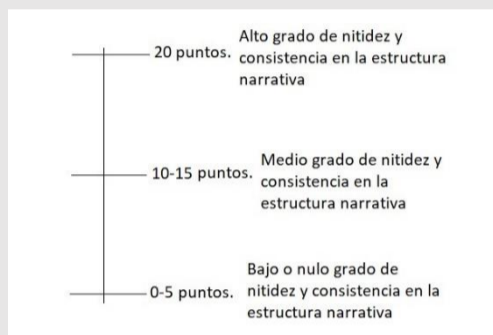


1787 es un ARP con un 50 por ciento de grado transmedia traducido en un relevante uso de medios que, aunque limitados, resultan claves para la experiencia, una fragmentación del contenido que obliga a su consumo total para una experimentación coherente, lo que situaría al ARP cercano a los dominios del *cross-media*, y eso sí, una estructura externa independiente de ninguna otra producción. Al ser un ARP individual y tener un armazón tan rígido entendemos que el elemento *crowdsourcing*, ese incentivo de la creación comunitaria, queda básicamente anulado, lo que también vemos con la inexistencia de guías o tutoriales externos a los propios o el desestimulo de la improvisación o creación de contenido por parte de los jugadores. En definitiva, la irrelevancia de lo transmedia en cuanto a expansión de las fronteras del mundo ficcional queda de alguna forma equilibrado por la estructura interna multimediática y multitextual del ARP.

SUBVECTOR NARRATIVO

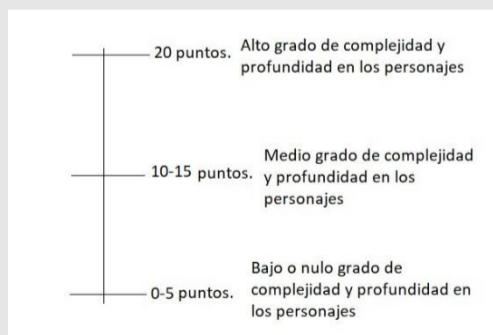


Estructura narrativa	99. ¿Qué estructura se observa en la narrativa?	
	a) - Lineal.	Puntos: 10
	100. ¿Existen puntos de giro evidentes en la narrativa?	
	a) - Sí.	Puntos: 10



Obtenemos 20 puntos, la mayor puntuación en consistencia de la estructura narrativa, con una forma predeterminada lineal y la existencia nítida de puntos de giro en la trama.

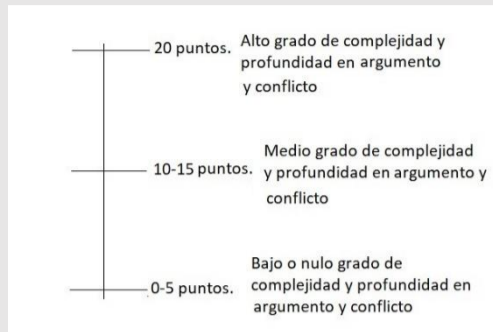
Personajes	101. ¿Existen personajes relevantes además de los jugadores?	
	a) - Sí, con cierta complejidad.	Puntos: 10
	102. En el caso de que haya múltiples personajes, ¿se puede identificar con facilidad el rol de estos?	
	b) - Si, tienen un rol definido, pero cambia en el transcurso de la experiencia.	Puntos: 10
	103. ¿Cuántos personajes hay, además de los jugadores?	
	a) - Entre 1 y 3.	



Obtenemos la mayor puntuación, 20 puntos. Los personajes, aun siendo pocos en cantidad muestran cierta complejidad y desempeñan un rol narrativo.

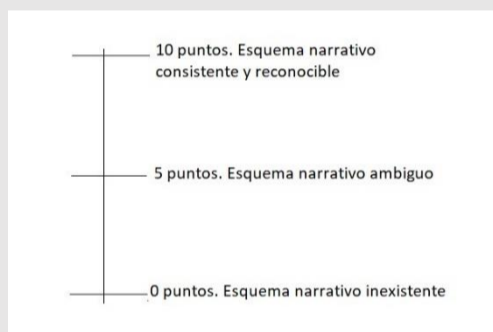
Argumento y conflicto dramático	104. ¿Se puede identificar claramente un argumento en el ARP?, ¿cómo de complejo se presenta?	
	b) - Sí, con cierta complejidad, aunque fácil de seguir.	Puntos: 10
	105. ¿Existe un conflicto dramático claro?	
	a) - Sí.	Puntos: 10

	106. ¿Cuál es el género?
	c) - Histórico. d) - <i>Thriller</i> .



De nuevo obtenemos la mayor puntuación, 20 puntos, en cuanto a solidez y claridad del argumento y nitidez del conflicto dramático. Como dato extra conocemos que el tema del ARP podría encuadrarse en el *thriller* histórico.

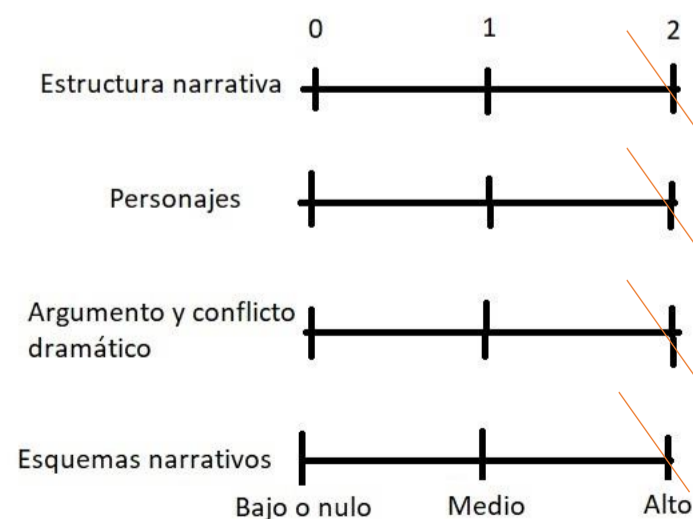
Esquemas narrativos y naturaleza emergente de la narrativa	107. ¿Qué modelo estructural es más ajustado usar para medir el ARP?, ¿qué unidad de medida tiene más sentido utilizar en su narrativa?	
	a) - Modelo Aristotélico. Actos.	Puntos: 10
	108. ¿Qué porcentaje de narrativa emergente hay?	
	d) - Menos del 25 por ciento o no hay narrativa emergente.	



Obtenemos 10 puntos, máxima puntuación en cuanto a modelo estructural. También concluimos que el grado de narrativa emergente es prácticamente nulo.

Operaciones finales y Resultados de fase

- Estructura narrativa: Alto. Le corresponde un 2.
- Personajes: Alto. Le corresponde un 2.
- Argumento y conflicto dramático: Alto. Le corresponde un 2.
- Esquemas narrativos: Alto. Le corresponde un 2.





8 – 100

8 – x

X es igual al 100% de elemento narrativo.

El ARP muestra un componente narrativo muy alto, un 100 por cien en nuestra tabla. Esto viene dado por su clara y a la vez trabajada estructura narrativa, su conflicto, la nitidez que presenta en la trama, el hecho de poder encuadrarse en un género temático y la cierta profundidad de sus personajes. A la luz de los resultados anteriores podríamos prever una tendencia a la narrativa, sólida y por momentos demasiado cerrada a posibles intervenciones de los jugadores, pero sólida, al fin y al cabo.

1.2 Moksha

FASE I

Objetivo	1. ¿Cuál es el objetivo principal?
	a) - El desarrollo del propio juego.
	2. ¿Existen objetivos secundarios evidentes? Indicar cuáles son en caso afirmativo.
	a) - Sí. Publicitar algo; enseñar algo.
Aspectos económicos	3. ¿Cómo se financia?
	a) - Autofinanciación por parte de los titiriteros (sus propios ahorros) (inversión particular o societaria en el caso de que sean varios).
	4. ¿Persigue un objetivo económico o comercial?
	d) - No, el ARP no tiene interés comercial en sí mismo, aunque sí lo tiene respecto a otro producto sobre el que pretende generar notoriedad (<i>branding</i>).
	5. ¿Cuesta dinero a los jugadores?
	a) - No, es completamente gratuito.
	6. Si el ARP cuesta dinero, ¿cómo pagan los jugadores?
-	
	7. ¿Cuál es el presupuesto?
	h) - Menos de 1000 euros.

Eventualidad	8. ¿Es una experiencia eventual o permanente?
	b) - Permanente.
	9. ¿Qué grado de anuncio tiene?
	a) - Alto. Se anuncia como tal.
	10. ¿Tiene una duración predeterminada de juego?
	b) - Sí, orientativa y conocida por los jugadores a priori.
	11. ¿Cuánto dura el ARP desde que se inaugura hasta que termina?, ¿cuánto dura la experiencia de juego del mismo ARP?, ¿se corresponden? En caso contrario especificar cada duración
	f) – Ambas no se corresponden. ARP total: Permanente; experiencia de juego: horas
Target	12. ¿A cuántos jugadores va dirigido?
	a) - Individual.
Estado	13. ¿En qué estado está?
	b) - En funcionamiento.
Datación	14. ¿De qué año es? ¿Qué país o países participan en su producción?
	España. 2019-Actualidad

FASE II

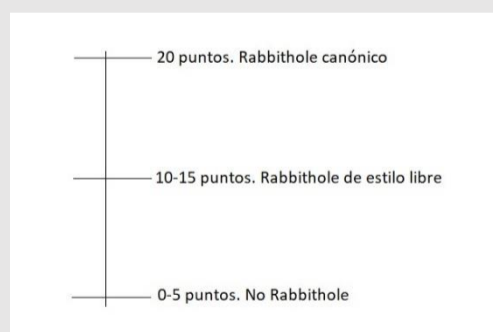
Titiritero	15. ¿Podría hablarse de que existe un titiritero?, ¿se reconoce con dicho nombre?, ¿se comporta como se le supone según el canon?	
	d) - No, la organización y puesta en marcha de la experiencia corre a cargo de otro tipo de profesional o estructura.	Puntos: 0
	16. Los titiriteros o equivalentes, ¿se muestran con nombre y apellidos o son anónimos?	
	-	Puntos: -
	17. ¿Qué rol desempeñan los titiriteros o equivalentes?	
	-	Puntos: -
	18. En el caso de desempeñar un rol activo como jugadores, ¿qué hacen en el juego mayoritariamente los titiriteros frente a los jugadores?	
	-	Puntos: -
	19. ¿Cuántos titiriteros hay en el proyecto?	

	-
	20. ¿Tienen jefes los titiriteros?, ¿frente a quién responden?
	-



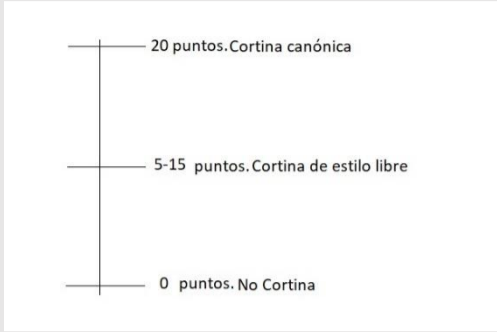
Al no considerar que exista titiritero obtenemos 0 puntos. Esta conclusión viene dada porque en la propia web del juego se establece que, en este caso, al contrario que en los ARP de pago, el jugador está solo frente a una inteligencia artificial que en todo *hace* de titiritero. A nuestro modo de ver, *Moksha* carece de titiritero a propósito mostrándose este como un valor añadido en experiencias de pago.

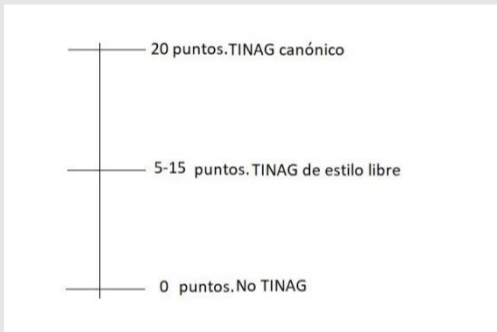
<i>Rabbitholes</i>	21. De acuerdo con su definición canónica, ¿existen <i>rabbitholes</i> en el ARP?	
	b) - Sí, se podría considerar que existen a tenor de su forma y su camuflaje incluso cuando el jugador está alertado de su existencia, y además se les llama como tal.	Puntos: 10
	22. ¿Cuál es el grado de evidencia de los <i>rabbitholes</i>?	
	c) - Muy evidentes.	Puntos: 5
	23. ¿Cuál es el potencial de confusión de los <i>rabbitholes</i>?	
	c) - Son evidentes entradas al juego (aunque pueden estar muy bien implementados).	
	24. ¿Cuántos <i>rabbitholes</i> hay?, ¿qué función tienen?	
a) - Uno solo. Suficientemente potente como para ser el único.		
25. En el caso de que haya varios <i>rabbitholes</i>, ¿cómo se despliegan y qué abordan de la experiencia?		
-		



Hemos obtenido 15 puntos de los 20 posibles, es decir una implementación de estilo libre pero cercana a lo canónico. En este caso cabe resaltar que hay un solo *rabbithole* y que es muy evidente (pues se pone en marcha justo cuando el jugador decide que quiere empezar a jugar). Aun así, el hecho de estar *vestido* de narrativa creemos que le confiere una naturaleza de agujero de conejo y no otra fórmula diferente.

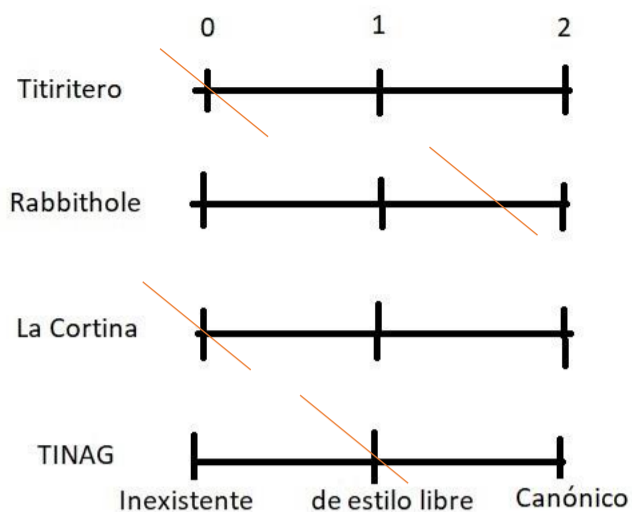
La cortina	26. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe una cortina? ¿se le denomina como tal?	
	d) - No, no se puede hablar de cortina como espacio consensado que sostiene el trance de inmersión.	Puntos: 0

	27. ¿Es quebrantable la cortina en algún caso?	
	-	Puntos: -
		
<p>Obtenemos 0 puntos. Al no haber titiritero no podemos considerar que exista cortina que respetar o transgredir.</p>		

TINAG	28. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe el TINAG?	
	a) - Sí, el TINAG, denominado como tal, es operativo en la experiencia y funciona de acuerdo al canon.	Puntos: 10
	29. En el caso de que exista, ¿cómo de importante es el TINAG en la experiencia?	
	c) - Testimonial. Existe la idea, pero solo como detonante o como adorno; en el desarrollo de la experiencia no es operativo.	Puntos: 5
		
<p>Obtenemos 15 puntos de 20 posibles, es decir, una valoración del TINAG como ente de estilo libre próximo al canon. Aunque en todo momento la estética del ARP tienda al camuflaje en la realidad, existe un elemento transgresor muy evidente en forma de <i>chatbot</i> de ayuda extradiegético que reduciría la puntuación final y alejaría el TINAG de este ARP del canon.</p>		

Operaciones finales y Resultados

- Titiritero: Inexistente o Bajo. Le corresponde el 0.
- *Rabbithole*: Estilo libre, medio-alto. Le corresponde el 1´5.
- La Cortina: Inexistente o Bajo. Le corresponde el 0.
- TINAG: Medio, Estilo libre. Le corresponde el 1.



$$8 - 100$$

$$2'5 - x$$

X es igual al 31'25% de afinidad canónica.

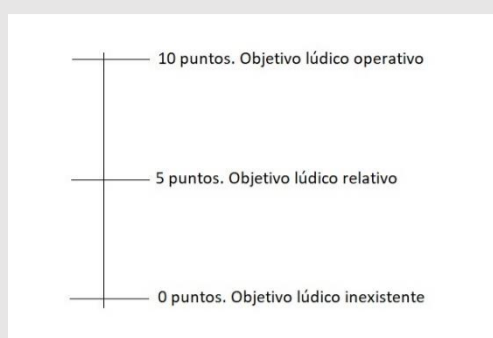
Moksha presenta un nivel de afinidad canónica bajo, traducida en una inexistencia de titiritero y de cortina, un agujero de conejo muy evidente, aunque estructuralmente correcto y un TINAG que se propone operativo en suma pero que encuentra una fisura a través de un sistema de ayuda externo a la narrativa. La carencia del factor humano a los mandos de la experiencia y sus reducidas dimensiones totales son quizás los motivos más importantes que conducen al ARP a alejarse del canon, a tan solo mostrar lo que puede ser potencialmente, como si la plena funcionalidad de los elementos canónicos fuera en sí misma un valor añadido reservado tan solo a experiencias de pago.

FASE III

VECTOR LÚDICO



Objetivo lúdico	30. ¿Se observan uno o varios objetivos lúdicos claros?	
	b) - Sí, se observan uno o varios objetivos lúdicos, pero estos no son nítidos desde el principio, aparecen una vez iniciada la experiencia y/o cambian en el transcurso de esta.	Puntos: 5
	31. ¿Están integrados y justificados los objetivos lúdicos en la trama?	
	a) - Sí, están completamente integrados en la narrativa.	



Obtenemos 5 puntos de 10, es decir, un objetivo lúdico relativo que muta a lo largo de la experiencia. En un principio el objetivo tiene que ver con averiguar qué objeto del anticuario te pertenece y por qué. Posteriormente el objetivo muta hacia la escapatoria de un peligro escondido.

Reglas	32. ¿Existe un sistema de reglas evidentes (escritas/audiovisuales/audibles)?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	33. En caso afirmativo, ¿se pueden consultar a lo largo de la experiencia?	
	a) - Sí, están al alcance de los jugadores en cualquier momento.	Puntos: 10
	34. Aunque no exista un sistema de reglas escritas/audiovisuales/audibles, ¿podría detectarse una suerte de reglamentación implícita?	
-	Puntos: -	
35. Ya sean escritas o no escritas, ¿qué relación tienen la reglamentación y la diégesis?		
a) - Reglas escritas comunicadas de manera extradiegética.		



Obtenemos 20 puntos, es decir que existe una operativa máxima de reglas. Consideramos que su naturaleza de ARP en cierto modo didáctico hace que *Moksha* presente con nitidez las reglas desde su página principal y que estas puedan ser consultadas por los jugadores en el momento en que quieran.

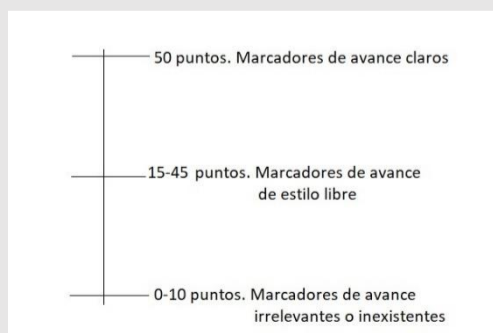
Premios	36. ¿Existe algún tipo de premio, entendiendo este en sentido material, durante la experiencia o al final de la experiencia?	
	e) - No, no hay premio alguno.	Puntos: 0
	37. Si no hay ningún tipo de premio como tal, ¿existe algún tipo de recompensa para los jugadores que terminan el juego o que simplemente consiguen avanzar en la trama?	
	b) - No, no hay recompensas <i>per se</i> .	Puntos: 0
	38. En el caso de que existan, ¿hay muchos o pocos premios?	
-		
39. En el caso de que existan, ¿qué valor económico presentan los premios?		
-		
40. En el caso de que existan, ¿los premios son presentados de forma intradiegética o extradiegética?		

-
41. En el caso de que se presenten de forma intradiegetica, ¿los premios ayudan a la narrativa de forma relevante o son un mero adorno?
-
42. En el caso de que existan, ¿cómo son los premios?
-



Obtenemos 0 puntos al no haber premio ni recompensa de ningún tipo.

Marcadores de avance/progreso	43. ¿Existen marcadores de avance?, ¿es posible averiguar en qué punto del juego se está?	
	d) - No existen marcadores de avance. Tan solo el desarrollo narrativo permite hacer intuir el grado de avance del juego.	Puntos: 0
	44. ¿Existe algún tipo de árbol de habilidades o estructura desbloqueable similar?	
	b) - No, no existe nada similar.	Puntos: 0
	45. ¿Existen sistemas de puntuación de algún tipo?	
	c) - No, no hay ningún sistema de puntuación.	Puntos: 0
	46. En el caso de que existan, ¿cuándo aparecen o son visibles?	
	-	
47. ¿Existen rankings?		
c) - No, no existen <i>rankings</i> en el ARP, aunque el funcionamiento del mismo podría permitirlo ⁵ .	Puntos: 0	
48. ¿Existe alguna forma de recapitular el juego?		
c) - Sí, existen maneras, pero estas no están previstas y se requiere el esfuerzo del jugador.	Puntos: 5	



⁵ Aquí separamos los casos donde los *rankings* fueron un hecho, producidos por la organización o por los jugadores *motu proprio*, y las situaciones donde aun sin existir, podría ser encajable un hipotético sistema de *rankings*, lo cual nos permite fijarnos en la estructura del ARP y su potencialidad lúdica.

Obtenemos 5 puntos por lo que estamos en un nivel bajo. Lo único que nos podría subir un poco la puntuación serían los posibles *rankings* de jugadores (potencialmente implementables) y el hecho de poder intuir el nivel de avance del juego por el punto en el que estemos de la historia.

Sistemas de ayuda

49. ¿Existe alguna fase tutorial?

c) - No, no hay fase tutorial.

Puntos: 0

50. ¿Existen tutoriales o guías externas?

a) - Sí, creadas por los desarrolladores y capadas a los jugadores.

Puntos: 10

51. ¿Hay sistemas de ayuda durante el juego?

b) - Sí, proporcionadas por los titiriteros o algún otro sistema de forma extradiegética.

Puntos: 10

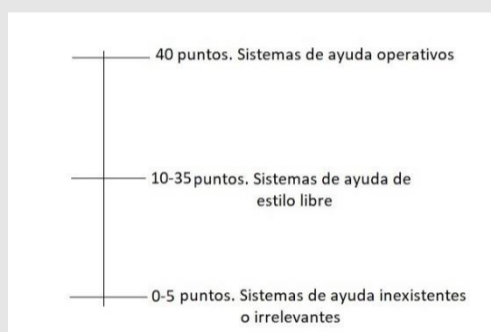
52. En el caso de que existan, ¿son fácilmente accesibles los sistemas de ayuda?

a) - Sí, son sencillos y recurrentes.

Puntos: 10

53. En el caso de que existan, ¿los sistemas de ayuda son sincrónicos o diacrónicos?

c) - Son diacrónicos, pregrabados y estáticos.



Hemos obtenido 30 puntos, por lo que hablaríamos de unos sistemas de ayuda de estilo libre, cercanos a la máxima operatividad. El *chatbot* extradiegético que podemos utilizar a placer es la máxima peculiaridad de este ARP, que en sí mismo, funciona como un tutorial.

Puzles

54. ¿Qué porcentaje del total de la experiencia significan los puzles y/o rompecabezas?

b) - En torno al 50 por ciento.

Puntos: 5

55. En el caso de que existan, ¿cómo de complicados resultan la mayoría de los puzles en la experiencia?

b) - Sencillos. Aunque necesitan cierta pericia y/o tiempo.

Puntos: 5

56. En el caso de que existan, ¿son homogéneos en cuanto a su complejidad?

b) - No, hay una curva ascendente de dificultad.

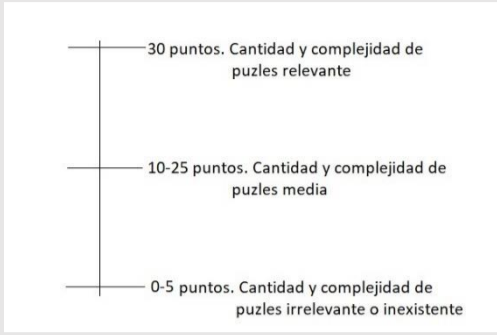
57. En el caso de que existan, ¿son los puzles resolubles por un solo jugador o necesitan de la cooperación de varios?

a) - Los puede resolver un solo jugador.

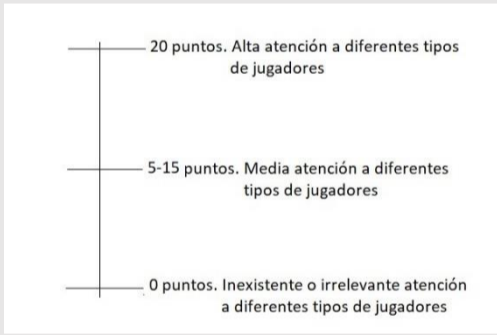
58. En el caso de que existan, ¿cómo es el nivel de integración de los puzles en cuanto a la narrativa?

a) - Totalmente integrados. Hacen avanzar la trama y tienen justificación narrativa.

59. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales?

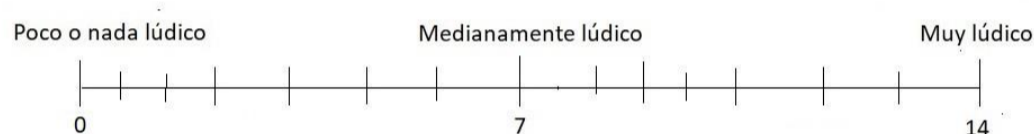
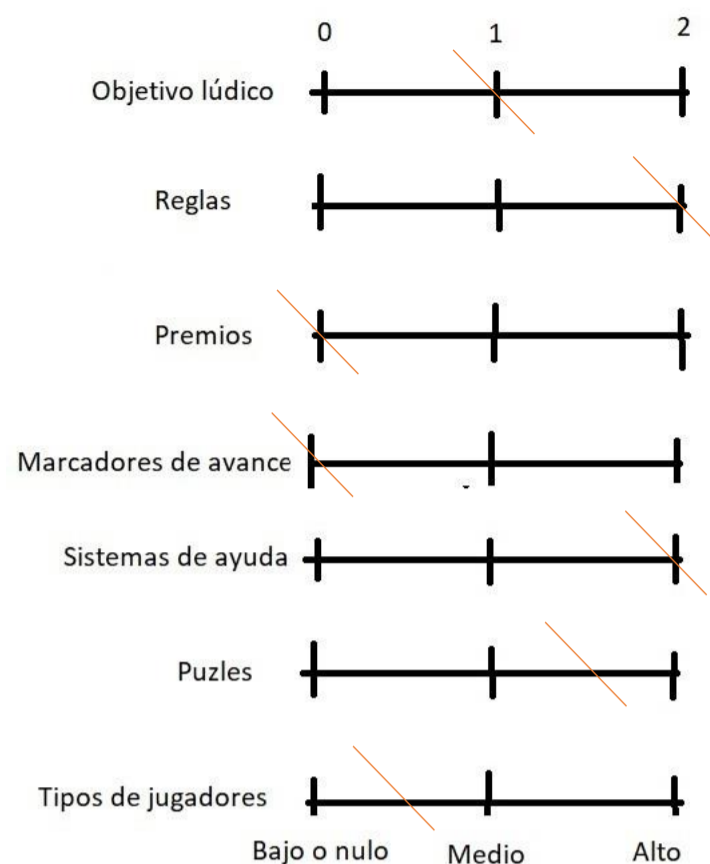
	b) - Obligatorios, hay que resolverlos para completar la experiencia, pero existe un sistema de ayuda.	Puntos: 10
		
<p>Obtenemos 20 puntos de 30 posibles por lo que el nivel de puzzles es medio-alto. Los puzzles son obligatorios e integrados en la narrativa, con una curva ascendente en complejidad, pero sencillos, en suma. Podríamos decir que hay bastante puzzle, pero fácil de resolver, incluso sin echar mano del <i>chatbot</i> de ayuda.</p>		

Tipos de jugadores	60. ¿Existen itinerarios explorables, huevos de pascua o contenidos exclusivos para aquellos jugadores con un afán propio de exploración?	
	b) - No, no existe un contenido en este sentido.	Puntos: 0
	61. ¿Es detectable una estratificación?, ¿existen contenidos para todo tipo de jugadores en función de su grado de implicación?	
	b) - Sí hay una estratificación, aunque el contenido es el mismo para todos.	Puntos: 5
	62. ¿El juego es en esencia competitivo o cooperativo?	
	e) - No se puede determinar.	
	63. ¿Fomenta la socialización?	
	c) - No, estrictamente no fomenta la socialización.	

		
<p>Obtenemos aquí 5 puntos por lo que la atención a diferentes tipos de jugadores es media-baja, aunque observemos una muy discreta existencia de contenidos para los jugadores más aficionados a los puzzles.</p>		

Operaciones finales y Resultados

- Objetivo lúdico: Medio. Le corresponde el 1.
- Reglas: Alto. Le corresponde el 2.
- Premios: Bajo. Le corresponde el 0.
- Marcadores de avance: Bajo. Le corresponde el 0.
- Sistemas de ayuda: Medio-alto. Le corresponde el 1'5.
- Puzzles: Medio-alto. Le corresponde el 1'5.
- Tipos de jugadores: Medio-bajo. Le corresponde el 0'5.



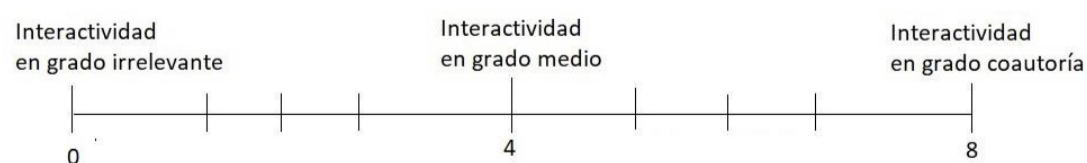
$$14 - 100$$

$$6'5 - x$$

X es igual al 46,4 %

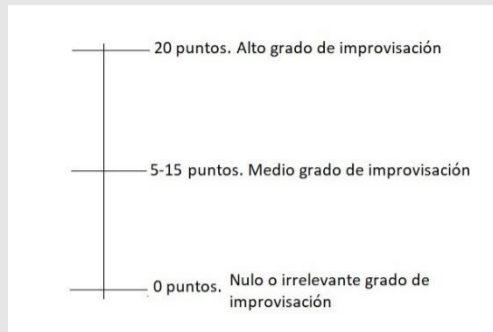
Moksha presenta un componente lúdico cercano al nivel medio, cuyos objetivos mutan, pero están claros, las reglas aparecen desde el principio, no hay premios ni marcadores de avance más allá del avance de la trama, existe un sistema de ayuda extradiegético, hay bastantes puzles fáciles de seguir y no hay gran atención a distintas sensibilidades de juego, más allá de la existencia de los mencionados puzles. A juzgar por las reducidas dimensiones del ARP podríamos juzgar este nivel medio como un nivel alto.

VECTOR INTERACTIVO



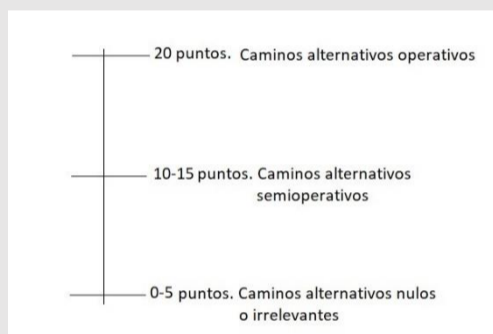
Grado de improvisación	64. ¿Cómo es el grado de improvisación?	
	c) - Bajo o nulo. La historia se adapta en muy pocas ocasiones o en ninguna ocasión en función de las decisiones que toma el jugador.	Puntos: 0

	65. ¿Qué potencial de improvisación tiene la trama?	
	d) - Es una trama muy cerrada donde no hay cabida para la improvisación.	Puntos: 0



Obtenemos 0 puntos por lo que el grado de improvisación es nulo. Atribuimos esto básicamente a la inexistencia de titiritero y a la poca duración de la experiencia.

Caminos alternativos	66. ¿Puede elegir el jugador varios caminos que recorrer o existe básicamente uno solo?	
	d) - Existe un solo itinerario que seguir y un orden preestablecido de acciones.	Puntos: 0
	67. En el caso de que existan varios caminos o varias formas de seguir un solo camino, ¿se promueve su práctica?	
	-	Puntos: -



De nuevo obtenemos 0 puntos. Solo hay un camino posible que seguir.

Comunicaciones sincrónicas	68. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan las comunicaciones sincrónicas (o que parecen sincrónicas)?	
	d) - Menos del 25 por ciento.	Puntos: 0
	69. En el caso de que haya, ¿qué tipo de comunicaciones sincrónicas se dan más en el ARP?	
	-	



Obtenemos 0 puntos, lo que significa que no hay comunicaciones sincrónicas.

Eventos en vivo	70. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan los eventos en vivo?	
	d) - No hay eventos en vivo.	Puntos: 0
	71. En el caso de que existan, ¿están justificados narrativamente los eventos en vivo?	

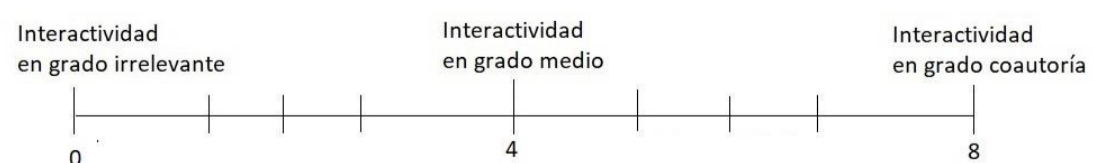
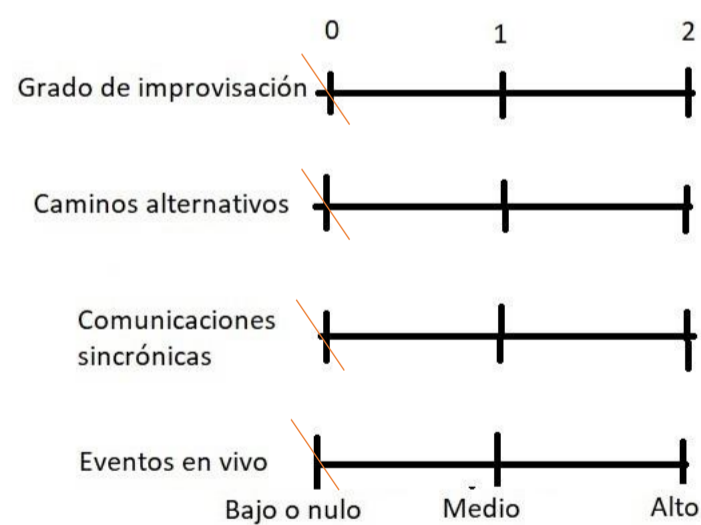
-
72. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales los eventos en vivo para los jugadores?
-
73. En el caso de ser opcionales, ¿traen aparejadas algún tipo de recompensa?
-
74. En el caso de ser opcionales, ¿pueden recuperarse a posteriori a modo sumario o vivirse en modo online de alguna manera?
-



No hay eventos en vivo por lo que obtenemos de nuevo 0 puntos.

Operaciones finales y Resultados

- Grado de improvisación: Nulo. Le corresponde un 0.
- Caminos alternativos: Nulo. Le corresponde un 0.
- Comunicaciones sincrónicas: Nulo. Le corresponde un 0.
- Eventos en vivo: Nulo. Le corresponde un 0.



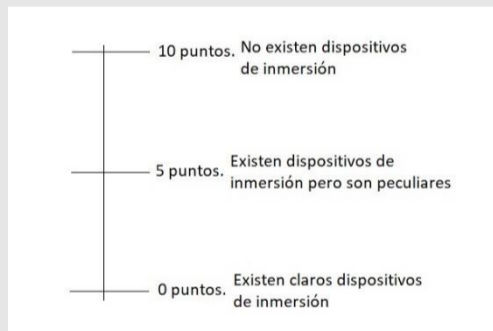
X es igual a 0%

Según nuestra tabla tenemos un 0 por ciento de ingrediente interactivo debido a la inexistencia de elementos como comunicaciones sincrónicas y sus respectivas posibilidades de improvisación, eventos en vivo y caminos u órdenes alternativos. Hemos de puntualizar que, en este caso, el 0 por ciento no conlleva interactividad nula, sino más bien interactividad irrelevante en cuanto a los parámetros que hemos establecido; en otras palabras, las interacciones del jugador son satisfactorias pues este está avisado de la inexistencia de comunicaciones sincrónicas. Por ese hecho, el *feed back* obtenido de la inteligencia artificial responsable de las respuestas es satisfactorio. Como ya apuntamos con anterioridad en el marco teórico, es cuestión de expectativas, pues si el jugador sabe con qué herramientas cuenta, adapta sus exigencias y permite una interactividad limitada y superficial, pero a la vez agradecida e incluso satisfactoria.

VECTOR INMERSIVO



Dispositivos de inmersión	75. ¿Existe algún dispositivo para promover la inmersión?	
	d) - No, no existe ningún tipo de dispositivo de inmersión.	Puntos: 10
	76. En el caso de que existan dispositivos para la inmersión, ¿son obligados, relevantes u opcionales para la experiencia?	
	-	Puntos: -



Obtenemos la máxima puntuación, 10 puntos, al no existir ningún dispositivo de inmersión.

Delimitación del círculo mágico	77. Sobre el círculo mágico, ¿está delimitado de algún modo palpable?	
	e) - No, no hay forma física de delimitar el círculo mágico.	Puntos: 10



Obtenemos aquí la máxima puntuación, pero con una puntualización que llevaremos a la tabla final: aunque en el desarrollo del juego no se distingue a simple vista lo que pertenece al juego y lo que no, la ayuda extradiegética evidencia esta frontera por lo que estableceremos un grado medio.

Grado de personalización

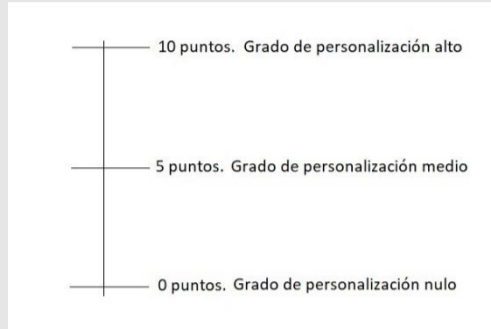
78. ¿Es un ARP personalizado?

b) - No en su mayor parte, aunque existe algún contenido personalizado.

Puntos: 5

79. ¿Qué papel desempeña el jugador en la trama?

a) Protagonista.



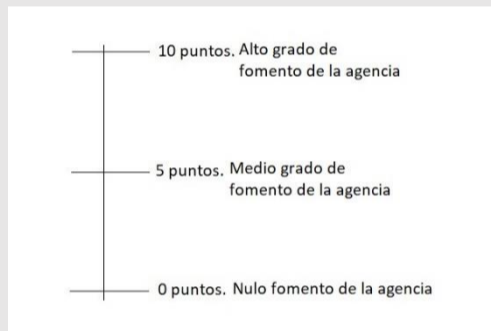
Obtenemos 5 puntos ya que observamos un cierto grado de personalización en la experiencia, pero esta no es muy abundante.

Agencia

80. ¿Se podría considerar que la experiencia fomenta la agencia de algún modo?

c) - No, no hay un fomento de la agencia a través de mecanismos específicos.

Puntos: 0



Obtenemos 0 puntos pues no observamos mecanismos específicos que fomenten la agencia.

Verosimilitud y realismo temático

81. ¿Hace por encajar el argumento del ARP en la vida de los jugadores?

a) - Sí, su argumento es realista y puede encajar con la vida de los jugadores.

Puntos: 10

82. ¿Se apoya el argumento en algún hecho o noticia real?

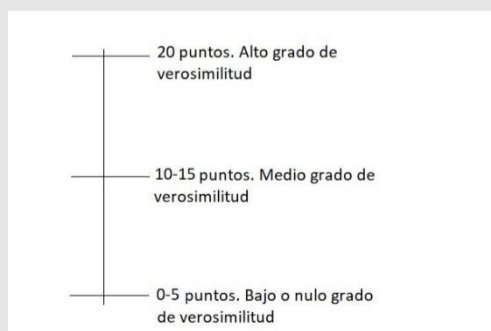
b) - Sí, aunque solo de forma anecdótica.

Puntos: 5

83. ¿Se apoya el argumento en algún *hoax* o leyenda urbana?

c) - No, es una historia inédita.

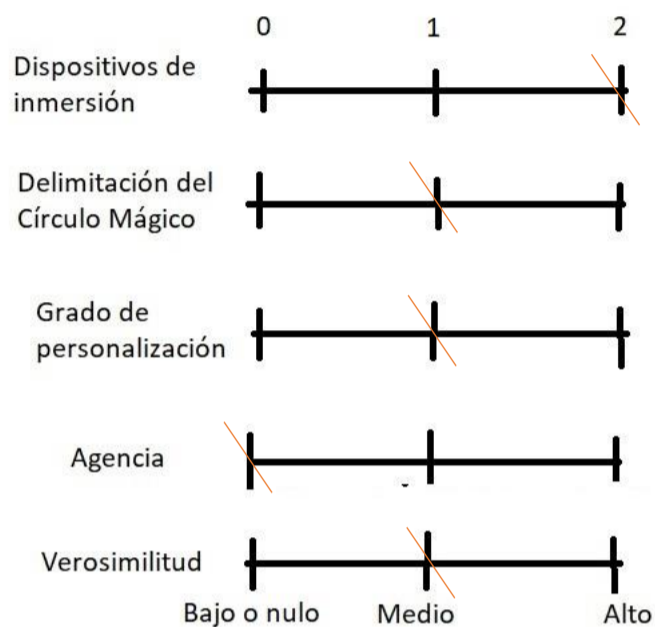
Puntos: 0



Obtenemos 15 puntos por lo que podríamos hablar de un grado medio, medio-alto de verosimilitud debido a su buen encaje como historia en la vida del jugador y a su discreto apoyo en un hecho real.

Operaciones finales y Resultados

- Dispositivos de inmersión (inexistencia de estos): Alto. Le corresponde un 2.
- Delimitación del círculo mágico (inexistencia): Medio. Le corresponde un 1.
- Grado de personalización: Medio. Le corresponde un 1.
- Agencia: Bajo. Le corresponde un 0.
- Verosimilitud. Medio. Le corresponde un 1.



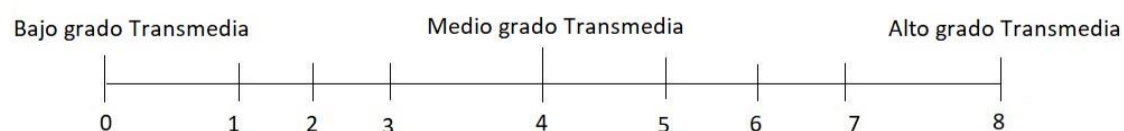
10 – 100

5 – x

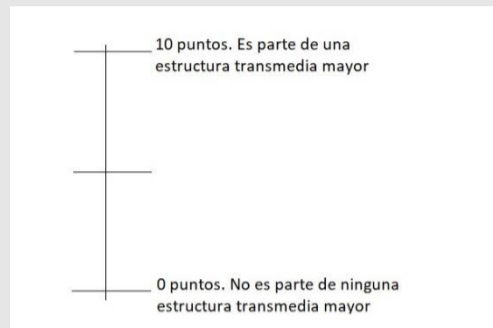
X es igual al 50%

Moksha es un ARP con un grado medio de transinmersión. De nuevo observamos el mismo esquema: elementos que el diseñador del juego enseña, pero solo a modo demostración. Una especie de transinmersión superficial donde la personalización y todos los recursos que facilitan el trance inmersivo/transinmersivo aparecen de forma puramente sugerida.

SUBVECTOR TRANSMEDIA

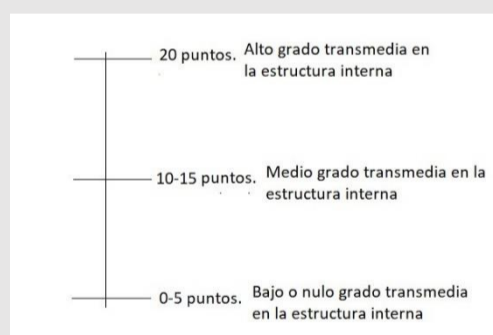


Estructura transmedia externa	84. ¿Forma parte el ARP de una estructura transmedia mayor?	
	b) - No.	Puntos: 0
	85. En caso afirmativo, ¿cuántas otras ramas pertenecen a la estructura?	
	-	
	86. En caso afirmativo ¿pertenece a una estructura de nave nodriza, supeditado, por tanto, a un canon?	
	-	



Obtenemos 0 puntos al no pertenecer *Moksha* a ninguna estructura transmedia superior.

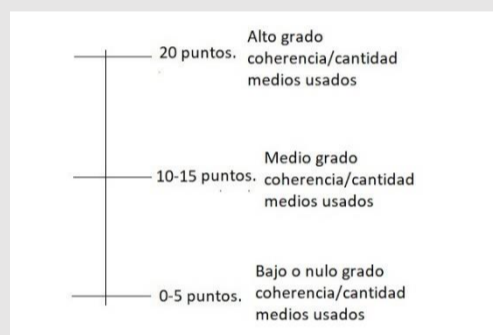
Estructura transmedia interna	87. ¿Existe una fragmentación en la estructura interna?, ¿cómo es?	
	a) - Sí, una fragmentación mediática y textual.	Puntos: 10
	88. En el caso de que exista fragmentación, ¿se observa referencialidad entre las piezas?	
	a) - Sí, existe una clara vocación de referencia entre las piezas	Puntos: 10
	89. En el caso de que exista fragmentación, ¿requiere un ensamblaje de todas las piezas del dispositivo para su experimentación coherente?	
	a) - Sí, por necesidad ha de reunirse y consumirse todas las piezas para la comprensión de la experiencia.	



Obtenemos 20 puntos y un nivel alto transmedia interno, lo que lo acerca a lo *cross-media*.

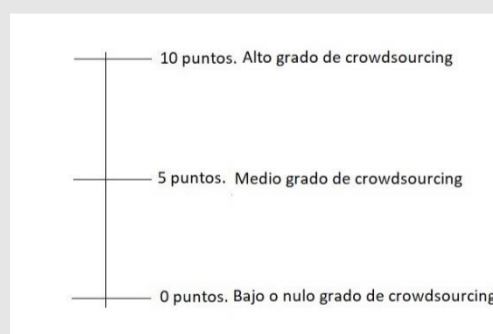
Cantidad/coherencia de medios usados	90. ¿Se usan múltiples medios?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	91. ¿Están justificados los medios/el medio, narrativamente en la experiencia?, ¿son coherentes con la historia que están contando?	
	a) - Sí, son coherentes y se ajustan perfectamente a la historia, potenciando su verosimilitud.	Puntos: 10
	92. En el caso de que se usen varios medios ¿cuántos son?	

	b) -2-5.
	93. En el caso de que se usen varios medios, ¿alguno de los medios es más usado que los demás?
	a) - Sí, uno de los medios es más usado que el resto. <i>Mail</i> .
	94. ¿Se usa internet?
	a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.
	95. ¿Se utiliza el mundo real?
	c) - No, no se utiliza.
	96. ¿Se utiliza el móvil?
	b) - Sí, aunque de forma testimonial.
	96. ¿Se utilizan redes sociales?
	b) - Sí, aunque de forma testimonial.



Obtenemos la máxima puntuación en esencia porque se usan varios medios y están justificados. Sin embargo, cabe resaltar que prácticamente todo lo que ocurre lo hace dentro del ordenador, a través de diferentes páginas, foros y mails por lo que hablaríamos de un ARP con una naturaleza fuertemente digital. Esto le reduciría la puntuación final. A parte, la inexistencia de ningún elemento de *crowdsourcing* vuelve a poner en tela de juicio lo transmedia que resulte.

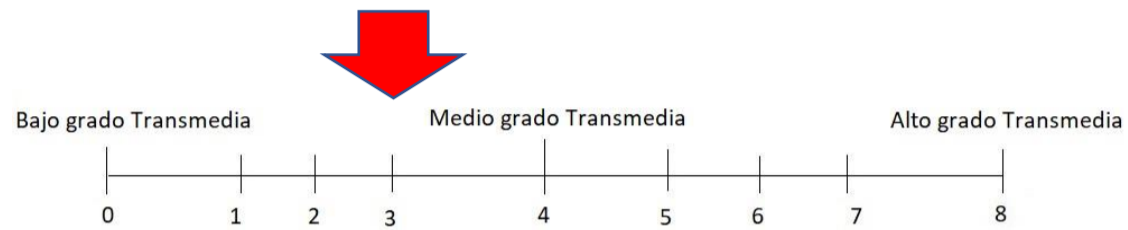
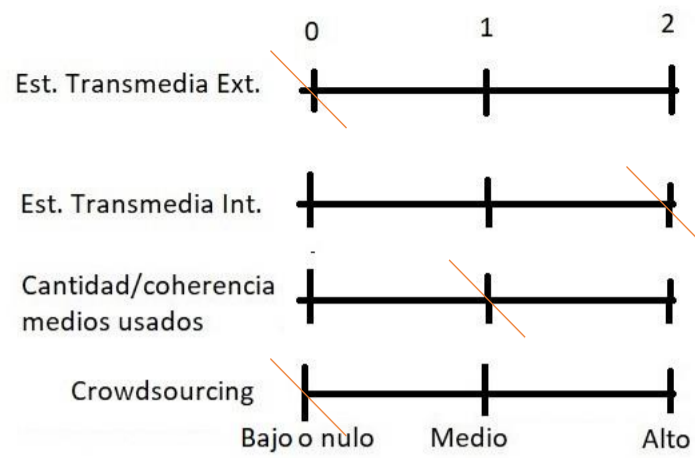
Potencial <i>crowdsourcing</i>	98. ¿Podemos hablar de crowdsourcing? En caso afirmativo, ¿cómo de planificado es esta expansión?
	e) - No, no cabe hablar de <i>crowdsourcing</i> por las características del ARP. Puntos: 0



Obtenemos 0 puntos pues no se puede hablar de *crowdsourcing* de ningún tipo.

Operaciones finales y Resultados

- Estructura transmedia externa: Bajo. Le corresponde el 0.
- Estructura transmedia interna: Alto. Le corresponde el 2.
- Cantidad/coherencia medios usados: Medio. Le corresponde el 1.
- Potencial de crowdsourcing: Bajo. Le corresponde el 0.



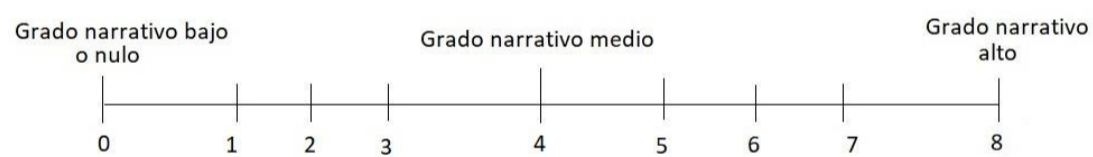
8 - 100

3 - x

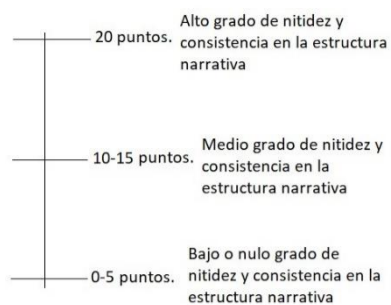
X es igual al 37,5%

Análogos resultados a los anteriores. *Moksha* en casi transmedia, como casi es lúdico, y casi transinmersivo. Lo que más resaltamos, de hecho, es su fragmentación en el contenido a tal punto que quizás deberíamos considerarlo más *cross-media* que transmedia en un sentido profundo del término.

SUBVECTOR NARRATIVO



Estructura narrativa	99. ¿Qué estructura se observa en la narrativa?	
	a) - Lineal.	Puntos: 10
	100. ¿Existen puntos de giro evidentes en la narrativa?	
	a) - Sí.	Puntos: 10



Obtenemos 20 puntos, máxima puntuación. Una estructura narrativa que aun pequeña, es claramente lineal e incluso presenta puntos de giro evidentes.

Personajes

101. ¿Existen personajes relevantes además de los jugadores?

a) - Sí, con cierta complejidad.

Puntos: 10

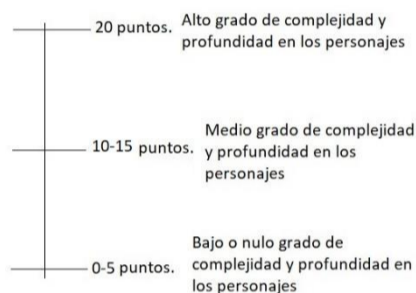
102. En el caso de que haya múltiples personajes, ¿se puede identificar con facilidad el rol de estos?

b) - Si, tienen un rol definido, pero cambia en el transcurso de la experiencia.

Puntos: 10

103. ¿Cuántos personajes hay, además de los jugadores?

a) - Entre 1 y 3



Obtenemos 20 puntos, máxima puntuación. Lo que nos resulta curioso es cómo utilizando una inteligencia artificial se consigue la creación de un personaje con cierta profundidad.

Argumento y conflicto dramático

104. ¿Se puede identificar claramente un argumento en el ARP?, ¿cómo de complejo se presenta?

c) - Sí, fácil.

Puntos: 5

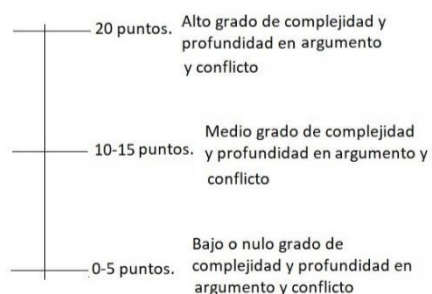
105. ¿Existe un conflicto dramático claro?

a) - Sí.

Puntos: 10

106. ¿Cuál es el género?

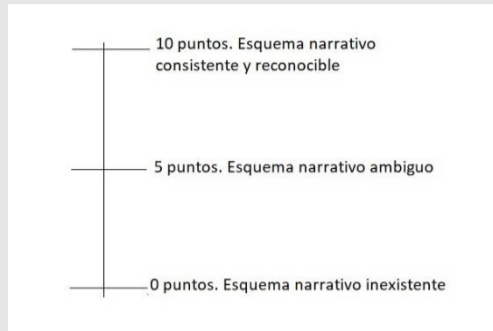
b) - Ciencia ficción.



Obtenemos 15 puntos de 20 posibles pues, aunque la trama es sencilla por lógica de su envergadura, se observa un conflicto nítido e incluso se puede encuadrar dentro del género temático de la ciencia ficción.

107. ¿Qué modelo estructural es más ajustado usar para medir el ARP?, ¿qué unidad de medida tiene más sentido utilizar en su narrativa?

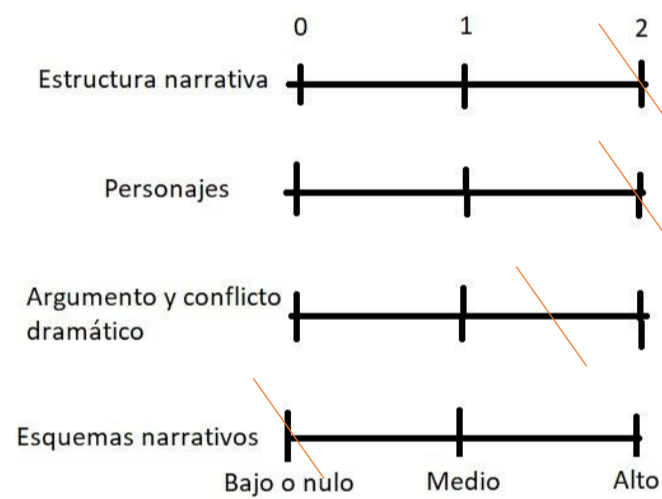
Esquemas narrativos y naturaleza emergente de la narrativa	e) - Ninguna, pues no es relevante en su narrativa.	Puntos: 0
	108. ¿Qué porcentaje de narrativa emergente hay?	
	d) - Menos del 25 por ciento o no hay narrativa emergente.	



Obtenemos 0 puntos debido a que es difícil establecer unidades de medida en una experiencia tan breve. Además, hay una inexistencia total de narrativa emergente.

Operaciones finales y Resultados de fase

- Estructura narrativa: Alto. Le corresponde un 2.
- Personajes: Alto. Le corresponde un 2.
- Argumento y conflicto dramático: Medio-alto. Le corresponde un 1'5.
- Esquemas narrativos: Bajo. Le corresponde un 0.



$$8 - 100$$

$$5'5 - x$$

X es igual al 68'7% de elemento narrativo.

Narrativa relevante, pero, de nuevo, condicionada por su carácter automatizado y de muy pequeñas dimensiones. Tiende más a ser una narrativa embebida, pero muy superficial.

1.3 Regina, Zona Sísmica

FASE I

Objetivo	1. ¿Cuál es el objetivo principal?
	b) - Publicitar algo. En este caso la calle Regina y la asociación de comerciantes.
	2. ¿Existen objetivos secundarios evidentes? Indicar cuáles son en caso afirmativo.
	a) - Sí. La experimentación del ARP en el estado en que esté.
Aspectos económicos	3. ¿Cómo se financia?
	h) - Fórmulas mixtas de financiación. b) - A través de la colaboración de empresas (inversión), patrocinio o mecenazgo. c) - Presupuesto de un departamento de marketing u homólogos/Por encargo.
	4. ¿Persigue un objetivo económico o comercial?
	d) - No, el ARP no tiene interés comercial en sí mismo, aunque sí lo tiene respecto a otro producto sobre el que pretende generar notoriedad (<i>branding</i>).
	5. ¿Cuesta dinero a los jugadores?
	a) - No, es completamente gratuito.
	6. Si el ARP cuesta dinero, ¿cómo pagan los jugadores?
	-
7. ¿Cuál es el presupuesto?	
c) - Entre 50.000 y 100.000 euros.	
Eventualidad	8. ¿Es una experiencia eventual o permanente?
	a) - Eventual.
	9. ¿Qué grado de anuncio tiene?
	a) - Alto. Se anuncia como tal.
	10. ¿Tiene una duración predeterminada de juego?
	c) - Sí, pero no es conocida por los jugadores.
11. ¿Cuánto dura el ARP desde que se inaugura hasta que termina?, ¿cuánto dura la experiencia de juego del mismo ARP?, ¿se corresponden? En caso contrario especificar cada duración	
d) - Ambas se corresponden. Meses.	
	12. ¿A cuántos jugadores va dirigido?

Target	g) - Cuantos más jugadores mejor, pero monitorizando los números.
Estado	<p>13. ¿En qué estado está?</p> <p>d) - En formato guion/escaleta/proyecto de venta.</p>
Datación	<p>14. ¿De qué año es? ¿Qué país o países participan en su producción?</p> <p>España. 2015 (escritura del ARP).</p>

FASE II

Titiritero	15. ¿Podría hablarse de que existe un titiritero?, ¿se reconoce con dicho nombre?, ¿se comporta como se le supone según el canon?	
	c) - No, no se llama a sí mismo como tal, aunque existe una suerte de elemento directivo del proyecto, cuyas atribuciones son equiparables a las de los titiriteros.	Puntos: 5
	16. Los titiriteros o equivalentes, ¿se muestran con nombre y apellidos o son anónimos?	
	b) - Se muestran con nombres y apellidos, pero solo cuando ha acabado el juego poniendo en práctica un anonimato mientras la experiencia está operativa.	Puntos: 10
	17. ¿Qué rol desempeñan los titiriteros o equivalentes?	
	d) - Labores de dirección, creación, monitorización y actuación. Los titiriteros son, además de todo lo anteriormente expuesto, jugadores del ARP.	Puntos: 10
	18. En el caso de desempeñar un rol activo como jugadores, ¿qué hacen en el juego mayoritariamente los titiriteros frente a los jugadores?	
	d) - Combinación de varias (ora adversario, ora aliado o viceversa).	Puntos: 10
	19. ¿Cuántos titiriteros hay en el proyecto?	
	d) - Uno que dirige a un equipo de trabajo que pertenece a la estructura del proyecto y que además encomienda pequeños trabajos a subcontratas externas.	
20. ¿Tienen jefes los titiriteros?, ¿frente a quién responden?		
e) - No tienen jefes, tienen clientes frente a los cuales responden (por ejemplo, en una productora transmedia donde el cliente es o bien una agencia de publicidad o bien el propio productor de contenido).		



Obtenemos 35 puntos lo que nos lleva a la consideración de un titiritero de estilo libre pero muy cercano al canónico. En esencia lo único que separa a este titiritero de la máxima puntuación es que no se reconoce como tal (con nombre y atribuciones) pues como ya apuntamos, en el momento de escribir el juego los autores desconocíamos la existencia de los Juegos de Realidad Alternativa (y evidentemente de las Experiencias) como género y, por tanto, de cualquiera de sus piezas anatómicas. Aun así, diseñamos la experiencia de forma sorprendentemente parecida a como funciona en su vis más canónica (lo que años más tarde nos sigue

sorprendiendo). Nuestro titiritero era anónimo de forma consciente, intérprete de roles complementarios e intermitentes y responsable no solo ante el público sino hipotéticamente ante los inversores del ARP y/o los jefes de la productora que le contrataba.

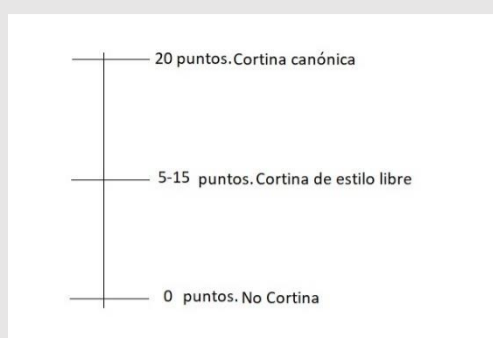
Rabbitholes	21. De acuerdo con su definición canónica, ¿existen rabbitholes en el ARP?	
	c) - Existen formas equivalentes, aunque no se les llama como tal.	Puntos: 5
	22. ¿Cuál es el grado de evidencia de los rabbitholes?	
	c) - Muy evidentes.	Puntos: 5
	23. ¿Cuál es el potencial de confusión de los rabbitholes?	
	c) - Son evidentes entradas al juego (aunque pueden estar muy bien implementados en un sentido transinmersivo).	
	24. ¿Cuántos rabbitholes hay?, ¿qué función tienen?	
	c) - Varios agujeros de conejo pronunciados.	
	25. En el caso de que haya varios rabbitholes, ¿cómo se despliegan y qué abordan de la experiencia?	
	c) - Uno al comienzo y los demás a lo largo de la experiencia, sin importar si el jugador vive la experiencia desde el principio o se suma a la mitad (y por tanto tiene una visión parcial).	



Conseguimos 10 puntos, es decir que tenemos unos *rabbitholes* de estilo libre. Condicionado de nuevo por el desconocimiento del concepto, en este caso además se mezcla una diégesis que justifica narrativa y estéticamente los puntos de entrada al juego y a la vez elementos extradiegéticos que anuncian en todo momento el carácter extraordinario de esas entradas (amén de una forma narrativa que descubre el carácter ficticio de todo lo que está ocurriendo ⁶). Por lo demás, apuntamos la existencia de *rabbitholes* a lo largo del todo el ARP y su tendencia a que el jugador viva la experiencia desde el punto en el que entre (y en todo caso recapitule cuando pueda), pero que sea como sea, la viva.

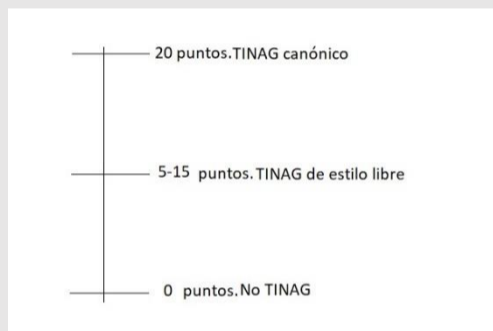
La cortina	26. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe una cortina? ¿se le denomina como tal?	
	c) - Sí, aunque no se le denomina de tal forma, existe un concepto parecido, homologable.	Puntos: 5
	27. ¿Es quebrantable la cortina en algún caso?	
	d) - Sí, habitualmente. Es una forma de monitorizar.	Puntos: 0

⁶ El formato principal utilizado es una *webserie* donde existe un narrador omnisciente, se juega con el tiempo diegético y se utilizan recursos visuales extradiegéticos como los rótulos sobrepresionados.



Obtenemos 5 puntos, por lo que hablamos de una cortina de estilo libre. No reconocida por tal nombre, la cortina de este ARP supone un consenso entre un titiritero y unos jugadores que identifican rápidamente la frontera de lo que es juego y lo que no es (incluso en un sentido espacial pues todo sucede en una calle determinada) que sumado a una trama poco realista (aunque pueda ser verosímil) evidencia la ficcionalidad del contenido ARP y provoca que aquellos se rindan al trance. La cortina está asegurada precisamente por la identificación nítida de esta (aun sin nombre específico).⁷ También cabe destacar que la transgresión de la cortina puede ser habitual como forma de monitorizar si el transcurso de la experiencia es el correcto o si ha de hacerse algún tipo de cambio.

TINAG	28. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe el TINAG?	
	c) - Podría identificarse un TINAG, pero su significado es otro.	Puntos: 5
	29. En el caso de que exista, ¿cómo de importante es el TINAG en la experiencia?	
	b) - Operativo. Aunque existe un claro ánimo de disfraz en la realidad, pueden existir elementos dentro del ARP que se desvíen de la estética.	Puntos: 5

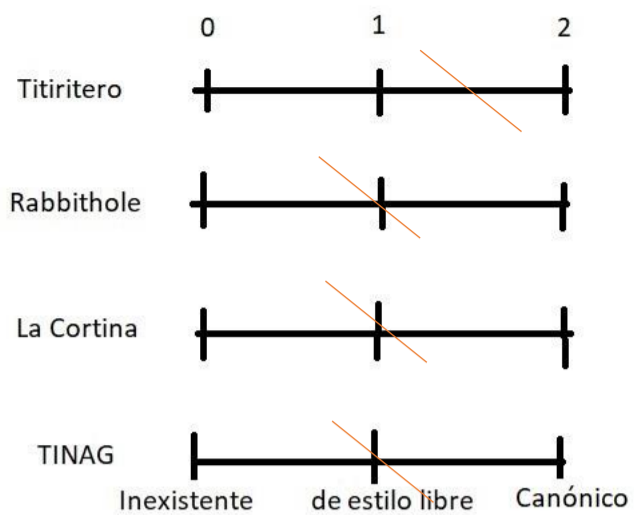


En esta sección obtenemos 10 puntos, por lo que nos encontramos con un TINAG de estilo libre. En esencia, el TINAG de *Regina, Zona Sísmica* es operativo y prolijo obviando el hecho de que el propio ARP se dedica a recordar constantemente que efectivamente es un juego. Utilizando elementos extradiegéticos propios de los juegos en un sentido tradicional, *Regina* se evidencia y a la vez tiñe todo lo que ocurre de una extraña y muy peculiar apariencia real.

Operaciones finales y Resultados

- Titiritero: Estilo libre, medio-alto. Le corresponde el 1'5.
- Rabbithole: Estilo libre, medio. Le corresponde el 1.
- La Cortina: Estilo libre, medio. Le corresponde el 1.
- TINAG: Estilo libre, medio. Le corresponde el 1.

⁷ Este consenso entre jugadores y titiritero tiene su propia versión dentro de la trama en una especie de recurso metaficcional, donde personajes y personas reales se confunden constantemente.



8 - 100

4'5 - x

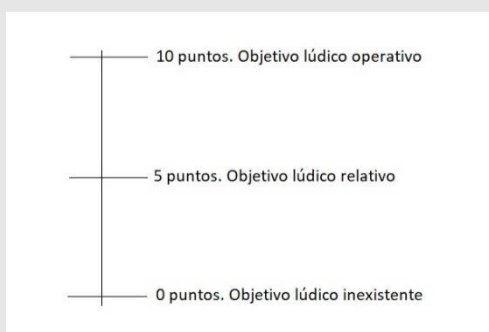
X es igual al 56'25% de afinidad canónica.

FASE III

VECTOR LÚDICO



Objetivo lúdico	30. ¿Se observan uno o varios objetivos lúdicos claros?	
	a) - Sí, se observa uno o varios objetivos lúdicos claro que permanecen toda la experiencia.	Puntos: 10
	31. ¿Están integrados y justificados los objetivos lúdicos en la trama?	
	a) - Sí, están completamente integrados en la narrativa.	



Obtenemos 10 puntos, es decir, existe un objetivo lúdico plenamente operativo que, aunque pueda transformarse al mismo tiempo que progresa la trama, es esencialmente el mismo y está justificado por ella. El objetivo lúdico consistiría en averiguar quién está detrás de *Regina*, *Zona Sísmica* y desentrañar los misterios de los temblores.

Reglas

32. ¿Existe un sistema de reglas evidentes (escritas/audiovisuales/audibles)?

a) - Sí.

Puntos: 10

33. En caso afirmativo, ¿se pueden consultar a lo largo de la experiencia?

a) - Sí, están al alcance de los jugadores en cualquier momento.

Puntos: 10

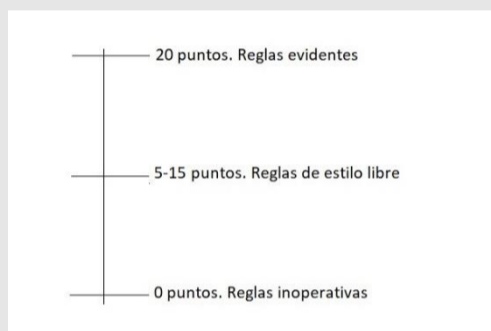
34. Aunque no exista un sistema de reglas escritas/audiovisuales/audibles, ¿podría detectarse una suerte de reglamentación implícita?

-

Puntos: -

35. Ya sean escritas o no escritas, ¿qué relación tienen la reglamentación y la diégesis?

a) - Reglas escritas comunicadas de manera extradiegética.



Obtenemos 20 puntos, es decir que existe una operativa máxima de reglas. Quizás lo más llamativo de la reglamentación en *Regina* sea su componente extradiegético y constante en la experiencia, teniendo siempre en cuenta la metaficción que confunde deliberadamente lo intradiegético y lo extradiegético.

Premios

36. ¿Existe algún tipo de premio, entendiendo este en sentido material, durante la experiencia o al final de la experiencia?

c) - Sí, existe un premio final único, una serie de premios finales de consolación y una variedad de premios menores durante la experiencia.

Puntos: 10

37. Si no hay ningún tipo de premio como tal, ¿existe algún tipo de recompensa para los jugadores que terminan el juego o que simplemente consiguen avanzar en la trama?

-

Puntos: -

38. En el caso de que existan, ¿hay muchos o pocos premios?

a) - Muchos. Más de 5.

39. En el caso de que existan, ¿qué valor económico presentan los premios?

b) - Medio.

40. En el caso de que existan, ¿los premios son presentados de forma intradiegética o extradiegética?

b) - Extradiegética mayoritariamente, aunque con elementos intradiegéticos.

41. En el caso de que se presenten de forma intradiegética, ¿los premios ayudan a la narrativa de forma relevante o son un mero adorno?

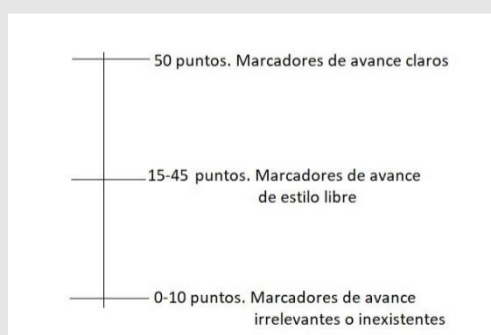
a) - Son narrativamente relevantes y están bien implementados.

	42. En el caso de que existan, ¿cómo son los premios?
	c) - Productos/servicios.



Obtenemos 10 puntos por lo que hablamos de que efectivamente existen premios. Estos son numerosos y normalmente son productos o servicios relacionados con los comerciantes protagonistas de la historia, apareciendo justificados narrativamente, aunque eso sí, mostrándose de forma básicamente extradiegética. Los premios entonces hacen avanzar la trama funcionando en un principio como uno de los principales captadores de jugadores. Es relevante señalar que en el desarrollo del ARP existen una serie de preguntas consecuentes al final de cada etapa, aquellas que correctamente respondidas serían las que proporcionarían los premios. Estas preguntas, aun presentadas de forma externa a la diégesis hacen avanzar la trama por lo que de nuevo se integran en una metaficción.

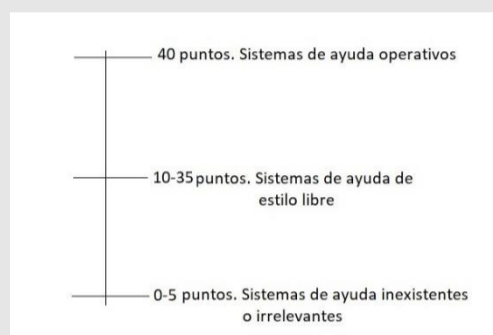
Marcadores de avance/progreso	43. ¿Existen marcadores de avance?, ¿es posible averiguar en qué punto del juego se está?	
	e) - No existe ningún tipo de marcador de avance y resulta muy difícil intuir en qué punto se está del juego.	Puntos: 0
	44. ¿Existe algún tipo de árbol de habilidades o estructura desbloqueable similar?	
	b) - No, no existe nada similar.	Puntos: 0
	45. ¿Existen sistemas de puntuación de algún tipo?	
	a) - Sí, existe un sistema de puntuación clásico.	Puntos: 10
	46. En el caso de que existan, ¿cuándo aparecen o son visibles?	
	d) - Los puntos ya conseguidos se pueden consultar siempre, los nuevos puntos aparecen en posteriores fases.	
47. ¿Existen rankings?		
a) - Sí, y son facilitados por la propia organización del juego.	Puntos: 10	
48. ¿Existe alguna forma de recapitular el juego?		
a) - Sí, existen maneras previstas de recapitular desde el comienzo del juego.	Puntos: 10	



Obtenemos 30 puntos por lo que estamos en un nivel medio o de estilo libre. Podemos decir que no hay marcadores de avance claros, pero sí hay puntuaciones y posibles rankings vinculados ambos a las preguntas finales de cada capítulo y los premios. Como *Regina* es un ARP no llevado a la práctica, en teoría se podría contar con un sistema de puntuación e incluso un elemento competitivo que estimulase a los jugadores a pelear por los premios. Finalmente apuntamos que existe un protocolo de recapitulación del juego.

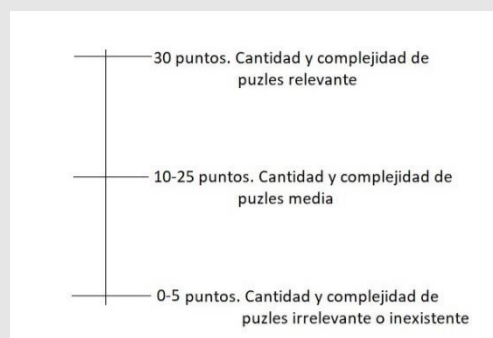
Sistemas de ayuda	49. ¿Existe alguna fase tutorial?	
	c) - No, no hay fase tutorial.	Puntos: 0

50. ¿Existen tutoriales o guías externas?	
a) - Sí, creadas por los desarrolladores y capadas a los jugadores.	Puntos: 10
51. ¿Hay sistemas de ayuda durante el juego?	
b) - Sí, proporcionadas por los titiriteros o algún otro sistema de forma extradiegética.	Puntos: 10
52. En el caso de que existan, ¿son fácilmente accesibles los sistemas de ayuda?	
b) - Sí, aunque solo se puede acceder a ellos en casos excepcionales.	Puntos: 5
53. En el caso de que existan, ¿los sistemas de ayuda son sincrónicos o diacrónicos?	
c) - Son diacrónicos, pregrabados y estáticos.	



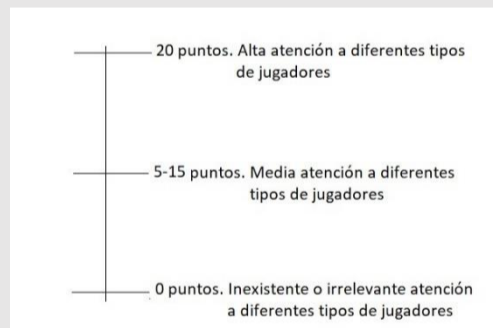
Hemos obtenido 25 puntos, por lo que hablaríamos de unos sistemas de ayuda de estilo libre y nivel medio. Hemos de puntualizar que los sistemas de ayuda solo exclusivamente visibles en relación con las preguntas habilitadas para conseguir los premios. Este sistema de ayuda es, por tanto, excepcional respecto a la experiencia global.

Puzles	54. ¿Qué porcentaje del total de la experiencia significan los puzles y/o rompecabezas?	
	a) - 75 por ciento o más.	Puntos: 10
	55. En el caso de que existan, ¿cómo de complicados resultan la mayoría de los puzles en la experiencia?	
	b) - Sencillos. Aunque necesitan cierta pericia y/o tiempo.	Puntos: 5
	56. En el caso de que existan, ¿son homogéneos en cuanto a su complejidad?	
	a) - Sí, son todos iguales.	
	57. En el caso de que existan, ¿son los puzles resolubles por un solo jugador o necesitan de la cooperación de varios?	
	a) - Los puede resolver un solo jugador.	
	58. En el caso de que existan, ¿cómo es el nivel de integración de los puzles en cuanto a la narrativa?	
a) - Totalmente integrados. Hacen avanzar la trama y tienen justificación narrativa.		
59. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales?		
d) - Opcionales.	Puntos: 5	



Obtenemos 20 puntos de 30 posibles por lo que el nivel de puzzles es medio-alto. Básicamente hablamos de que *Regina* es un gigantesco puzzle, una adivinanza que trata de averiguar su propio sentido *¿Qué es Regina, Zona Sísmica?* Eso se preguntan todo el rato los propios personajes saliendo y entrando de la ficción. A partir de esta consideración (y del 75 por ciento o más del peso del concepto puzzle en la experiencia) hablamos de una concatenación de acertijos narrativos sencillos que son los que otorgan los premios y hacen avanzar la trama. Yendo a lo concreto, a las preguntas finales de cada capítulo que son en definitiva la forma más clara de puzzle, estas son opcionales para los jugadores, es decir, no hay porqué responderlas para vivir la aventura (ya que otros lo harán) y están diseñadas para ser respondidas por una sola persona (de las cuales las más rápidas ganarán el premio).

Tipos de jugadores	60. ¿Existen itinerarios explorables, huevos de pascua o contenidos exclusivos para aquellos jugadores con un afán propio de exploración?	
	a) - Sí, existe un contenido orientado a los jugadores exploradores.	Puntos: 10
	61. ¿Es detectable una estratificación?, ¿existen contenidos para todo tipo de jugadores en función de su grado de implicación?	
	a) - Sí, hay contenidos orientados a jugadores más implicados y otros contenidos orientados a jugadores de corte más casual.	Puntos: 10
	62. ¿El juego es en esencia competitivo o cooperativo?	
	c) - Mayoritariamente cooperativo, aunque con secciones competitivas.	
63. ¿Fomenta la socialización?		
a) - Sí, de una forma muy evidente.		

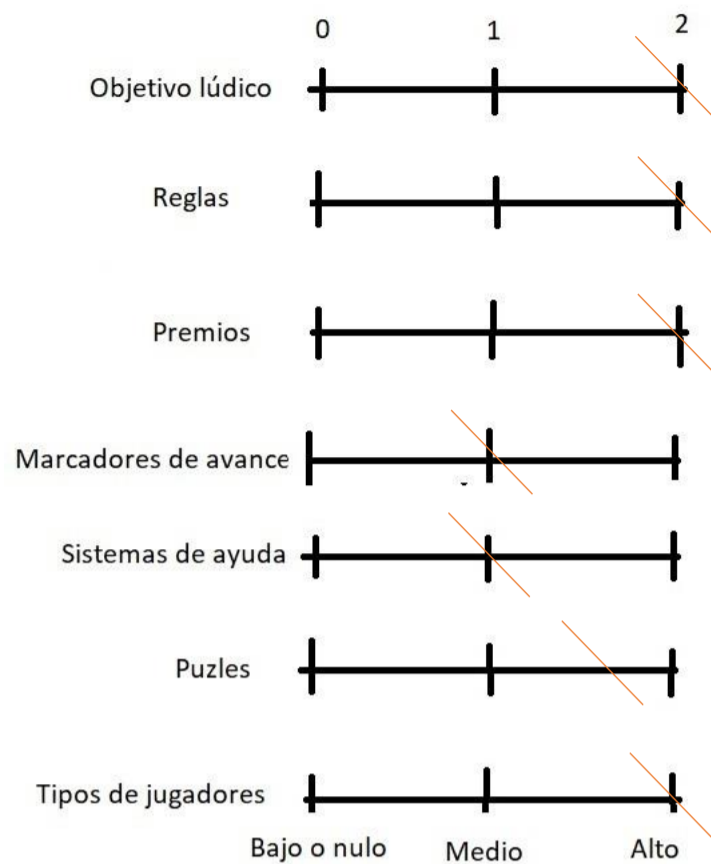


Obtenemos aquí 20 puntos por lo que la atención a diferentes tipos de jugadores es alta. Los contenidos se adaptan a diferentes grados de implicación, hay contenidos ocultos para los jugadores con afán más exploratorio y aunque se buscan ganadores a través de secciones competitivas en general el ARP fomenta la participación colectiva y la cooperación para resolver los misterios.

Operaciones finales y Resultados

- Objetivo lúdico: Alto. Le corresponde el 2.
- Reglas: Alto. Le corresponde el 2.
- Premios: Alto. Le corresponde el 2.
- Marcadores de avance: Medio. Le corresponde el 1.
- Sistemas de ayuda: Medio. Le corresponde el 1.
- Puzzles: Medio-alto. Le corresponde el 1'5.

- Tipos de jugadores: Alto. Le corresponde el 2.



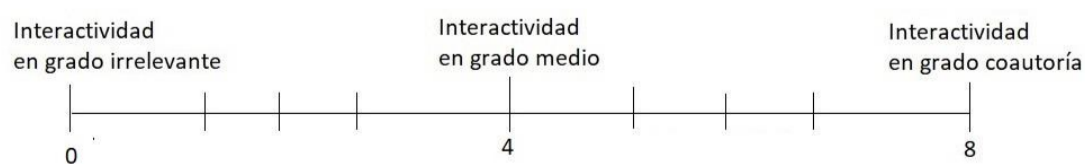
$$14 - 100$$

$$11,5 - x$$

X es igual al 82,14%

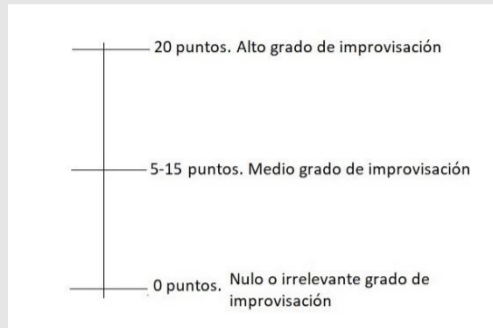
Regina, Zona Sísmica es un ARP con un componente lúdico muy pronunciado y caracterizado por unos objetivos nítidos, unas reglas claras y presentadas de forma extradiegética, la existencia de premios y recompensas narrativas, la potencial implementación de *rankings* y sistemas de puntuación derivados de las secciones de preguntas/premios, unos sistemas de ayuda por pistas para estas mismas secciones, el concepto de puzle que atraviesa la experiencia de forma integral y una atención a diferentes tipos de jugadores. Aquí entendemos que los diferentes recursos lúdicos sirven para captar a los potenciales usuarios, convertirlos en jugadores y fidelizarlos hasta el final del juego.

VECTOR INTERACTIVO



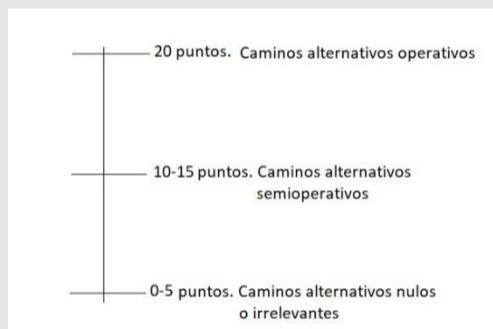
64. ¿Cómo es el grado de improvisación?

Grado de improvisación	c) - Bajo o nulo. La historia se adapta en muy pocas ocasiones o en ninguna ocasión en función de las decisiones que toma el jugador.	Puntos: 0
	65. ¿Qué potencial de improvisación tiene la trama?	
	a) - Es una trama tan abierta y elástica que parece promover la improvisación de los jugadores.	Puntos: 10



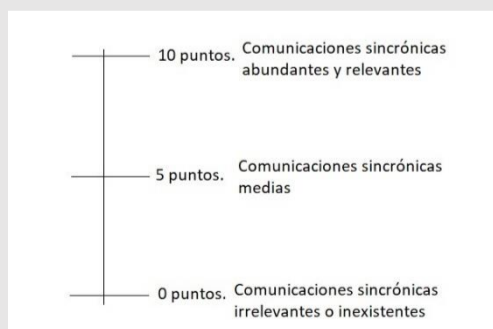
Obtenemos 10 puntos por lo que el grado de improvisación es medio. Podríamos traducir el resultado en una aparente paradoja: a pesar de que realmente la trama parece fomentar la improvisación de los jugadores (que podrían por ejemplo comunicarse con los comerciantes/personajes para averiguar pistas), existe una planificación previa rígida que en la práctica evitaría las salidas de guion relevantes llevando siempre al mismo punto la resolución.

Caminos alternativos	66. ¿Puede elegir el jugador varios caminos que recorrer o existe básicamente uno solo?	
	d) - Existe un solo itinerario que seguir y un orden preestablecido de acciones.	Puntos: 0
	67. En el caso de que existan varios caminos o varias formas de seguir un solo camino, ¿se promueve su práctica?	
	b) - No explícitamente, aunque el jugador está informado de su existencia.	Puntos: 5



Obtenemos 10 puntos, por lo que nos encontramos ante un escenario medio. Existe un itinerario básico que seguir, aunque parte de este se puede hacer en el orden que se prefiera.

Comunicaciones sincrónicas	68. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan las comunicaciones sincrónicas (o que parecen sincrónicas)?	
	d) - Menos del 25 por ciento.	Puntos: 0
	69. En el caso de que haya, ¿qué tipo de comunicaciones sincrónicas se dan más en el ARP?	
	c) - Eventos en vivo.	



Obtenemos 0 puntos, lo que significa que las comunicaciones sincrónicas son irrelevantes. Lo que queremos decir con esto es que las pocas comunicaciones en directo que hay se dan a través de eventos y son muy escasos. Todo lo demás que sucede en el mundo real (en las tiendas o restaurantes de la calle, por ejemplo) sucede en diferido (los códigos QR grabados, por ejemplo).

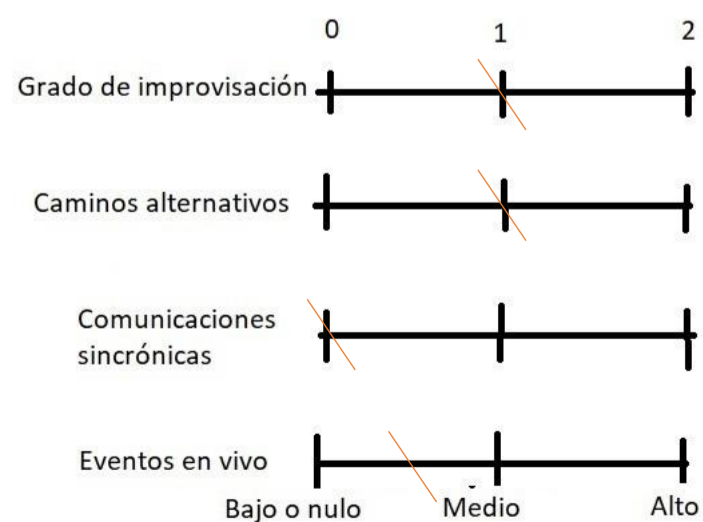
Eventos en vivo	70. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan los eventos en vivo?	
	c) - 25 por ciento.	Puntos: 5
	71. En el caso de que existan, ¿están justificados narrativamente los eventos en vivo?	
	a) - Sí, son parte de la trama bien justificados.	
	72. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales los eventos en vivo para los jugadores?	
	b) - Son opcionales, se pueden experimentar o no, sin impacto en la trama.	
	73. En el caso de ser opcionales, ¿traen aparejadas algún tipo de recompensa?	
	a) - Sí, reportan recompensas extra, ya sea de contenido o incluso de algún tipo de premio o bonificación.	
74. En el caso de ser opcionales, ¿pueden recuperarse a posteriori a modo sumario o vivirse en modo online de alguna manera?		
d) - Ninguna de las dos opciones se contempla.		



Obtenemos 5 puntos, un grado que podríamos denominar medio-bajo. Existen eventos en vivo, pero son muy escasos. Todo lo demás que sucede en el mundo real, en la calle (como escenario), no lo podríamos considerar *evento* puesto que tiene un carácter duradero. Aun así, apostamos por dar los 5 puntos por su mera existencia, que es opcional, aunque ofrece recompensas extra y que no es recuperable o experimentable de forma online.

Operaciones finales y Resultados

- Grado de improvisación: Medio. Le corresponde un 1.
- Caminos alternativos: Medio. Le corresponde un 1.
- Comunicaciones sincrónicas: Nulo. Le corresponde un 0.
- Eventos en vivo: Medio-bajo. Le corresponde un 0'5.





$$8 - 100$$

$$2'5 - x$$

X es igual a 31,25%

El ingrediente interactivo en *Regina, Zona Sísmica* representa un tercio del total posible por lo que entendemos que este no es un ARP especialmente interactivo. Aun así, su apariencia sí lo es, adornada por el notable componente lúdico y una trama que parece flexible, aunque en definitiva siempre responde a los intereses preconcebidos de los creadores.

VECTOR INMERSIVO

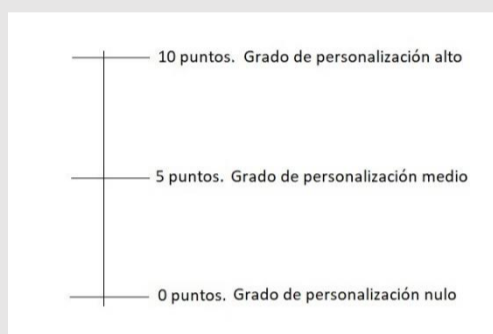


Dispositivos de inmersión	75. ¿Existe algún dispositivo para promover la inmersión?	
	d) - No, no existe ningún tipo de dispositivo de inmersión.	Puntos: 10
	76. En el caso de que existan dispositivos para la inmersión, ¿son obligados, relevantes u opcionales para la experiencia?	
	-	Puntos: -
Obtenemos la máxima puntuación, 10 puntos, al no existir ningún dispositivo de inmersión.		
Delimitación del círculo mágico	77. Sobre el círculo mágico, ¿está delimitado de algún modo palpable?	
	a) - Sí, es un lugar concreto destinado al juego.	Puntos: 0



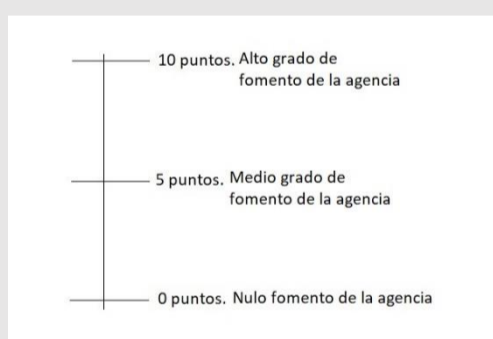
Obtenemos 0 puntos, pues efectivamente hay una delimitación nítida del círculo mágico, en este caso, la calle donde sucede la acción.

Grado de personalización	78. ¿Es un ARP personalizado?	
	c) - No, no es un ARP personalizado.	Puntos: 0
	79. ¿Qué papel desempeña el jugador en la trama?	
	d) - Otros. Ayudantes.	



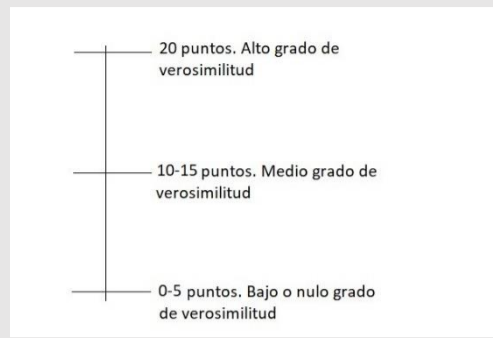
Obtenemos 0 puntos pues no existe personalización alguna. Los jugadores son una especie de ayudantes anónimos que colaboran con los protagonistas, los comerciantes de la calle Regina.

Agencia	80. ¿Se podría considerar que la experiencia fomenta la agencia de algún modo?	
	b) - Sí, aunque de forma limitada y por motivos que tienen que ver menos con la acción del participante y más con la estética.	Puntos: 5



Obtenemos 5 puntos pues observamos ciertos mecanismos que fomentan la agencia, aunque solo de forma estética pues las acciones de los jugadores no tienen consecuencias reales en el desarrollo del juego. Consideramos, por tanto, un nivel medio-bajo.

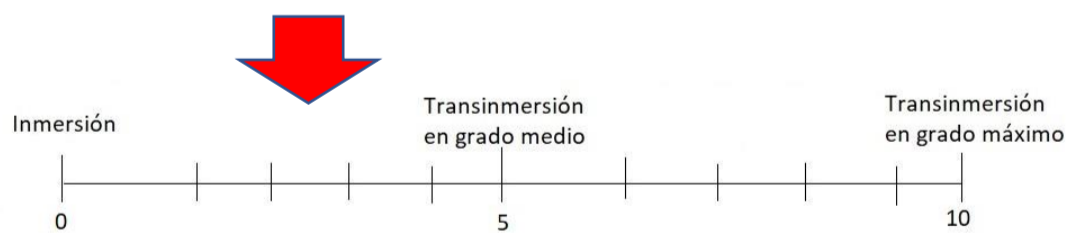
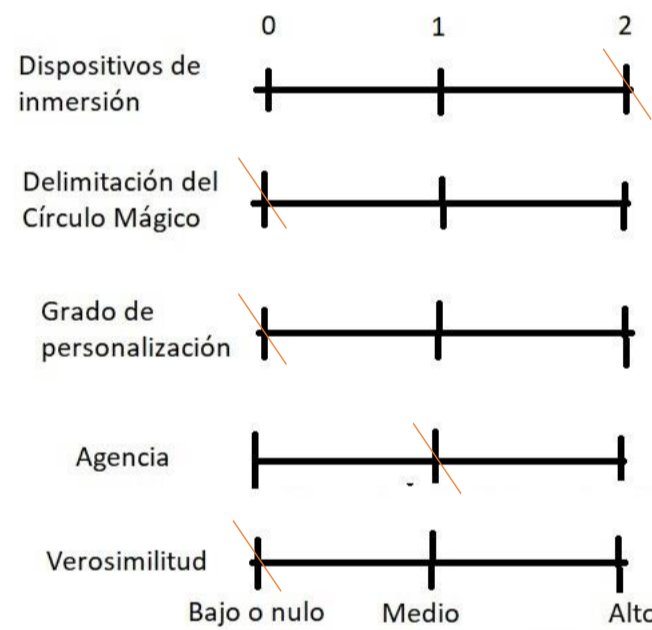
Verosimilitud y realismo temático	81. ¿Hace por encajar el argumento del ARP en la vida de los jugadores?	
	c) - No, no es realista en absoluto y obliga al jugador a participar de una historia ajena.	Puntos: 0
	82. ¿Se apoya el argumento en algún hecho o noticia real?	
	b) - Sí, aunque solo de forma anecdótica.	Puntos: 5
	83. ¿Se apoya el argumento en algún <i>hoax</i> o leyenda urbana?	
	c) - No, es una historia inédita.	Puntos: 0



Obtenemos 5 puntos por lo que hablamos de un grado de verosimilitud nulo o irrelevante que obliga a los jugadores a entrar en un mundo y una historia ajena.

Operaciones finales y Resultados

- Dispositivos de inmersión (inexistencia de estos): Alto. Le corresponde un 2.
- Delimitación del círculo mágico (inexistencia): Bajo. Le corresponde un 0.
- Grado de personalización: Bajo. Le corresponde un 0.
- Agencia: Medio. Le corresponde un 1.
- Verosimilitud. Bajo. Le corresponde un 0.



$$10 - 100$$

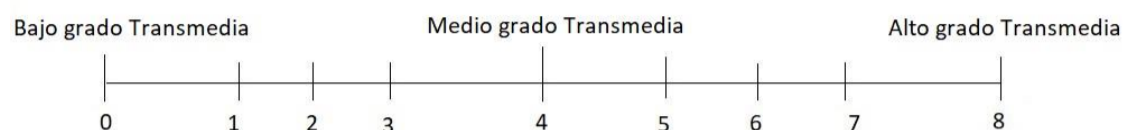
$$2'5 - x$$

X es igual al 25%

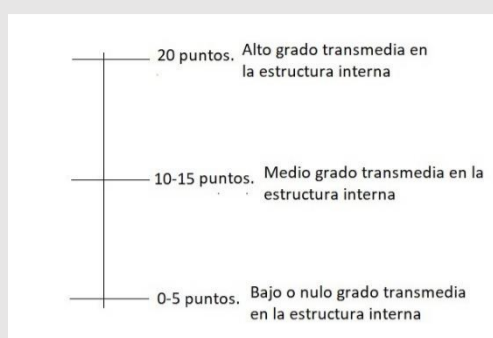
Regina, Zona Sísmica presenta un grado de transinmersión bajo, cercano a lo clásica inmersión. Esto se debe fundamentalmente a la existencia clara de un círculo mágico donde sucede la mayor parte de la acción (y lo marcamos, aunque la misma traspase dichas fronteras en su lógico

desarrollo digital). La inexistencia de personalización y la poca adaptación de la historia a las vidas de los jugadores terminan por penalizar el grado transinmersivo. Este resultado nos parece lógico atendiendo al perfil del ARP en análisis, una experiencia donde los jugadores no son protagonistas sino visitantes que se asoman y deciden ayudar colectivamente a progresar la trama. Esta morfología es muy típica de ARP publicitarios o satélites donde la historia se desarrolla independiente a las vidas de los jugadores y son estos los que en todo caso deciden hasta qué punto se sumergen en ella.

SUBVECTOR TRANSMEDIA



Estructura transmedia externa	84. ¿Forma parte el ARP de una estructura transmedia mayor?	
	b) - No.	Puntos: 0
	85. En caso afirmativo, ¿cuántas otras ramas pertenecen a la estructura?	
	-	
	86. En caso afirmativo ¿pertenece a una estructura de nave nodriza, supeditado, por tanto, a un canon?	
	-	
Obtenemos 0 puntos al no haber pertenencia a ninguna estructura transmedia superior.		
Estructura transmedia interna	87. ¿Existe una fragmentación en la estructura interna?, ¿cómo es?	
	a) - Sí, una fragmentación mediática y textual.	Puntos: 10
	88. En el caso de que exista fragmentación, ¿se observa referencialidad entre las piezas?	
	a) - Sí, existe una clara vocación de referencia entre las piezas.	Puntos: 10
	89. En el caso de que exista fragmentación, ¿requiere un ensamblaje de todas las piezas del dispositivo para su experimentación coherente?	
	b) - No, no es necesaria la recolección de todas las piezas, aunque si esta se da, se potencia y completa la experiencia.	



20 puntos y un nivel alto transmedia interno. La particularidad de *Regina* reside en que la atomización del contenido no conlleva por necesidad una pérdida del significado global, o, dicho de otra forma, no hay por qué consumirlo todo para entender lo molar de la trama, aunque esta potencial completitud ayude a su experiencia más completa. El hecho de que existan formas de recapitular da sentido a este resultado, así como la estructura de los capítulos, consumibles autónomamente si se quiere.

Cantidad/coherencia de medios usados

90. ¿Se usan múltiples medios?

a) - Sí.

Puntos: 10

91. ¿Están justificados los medios/el medio, narrativamente en la experiencia?, ¿son coherentes con la historia que están contando?

a) - Sí, son coherentes y se ajustan perfectamente a la historia, potenciando su verosimilitud.

Puntos: 10

92. En el caso de que se usen varios medios ¿cuántos son?

c) - Más de 5.

93. En el caso de que se usen varios medios, ¿alguno de los medios es más usado que los demás?

a) - Sí, uno de los medios es más usado que el resto. App de Regina, códigos QR y webserie.

94. ¿Se usa internet?

a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.

95. ¿Se utiliza el mundo real?

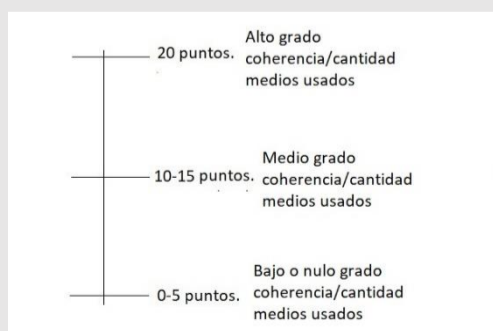
a) - Sí y es vital en la experiencia.

96. ¿Se utiliza el móvil?

a) - Sí y es vital en la experiencia.

96. ¿Se utilizan redes sociales?

b) - Sí, aunque de forma testimonial.



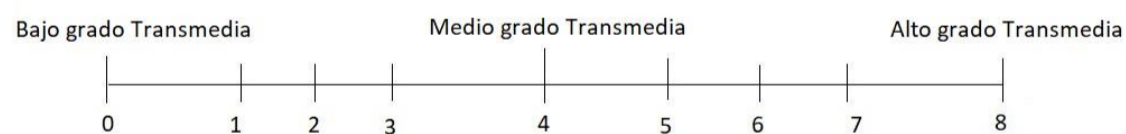
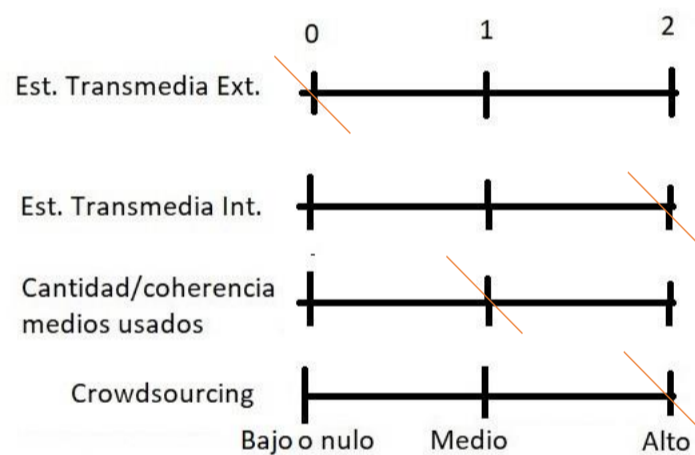
Obtenemos la máxima puntuación en esencia porque se usan muchos medios y están justificados. La cantidad y coherencia de medios nos parece uno de los fuertes de este ARP: se usan muchos medios y muy variados especialmente los códigos QR y las APP móviles, se apuesta por el mundo real como medio de forma muy relevante y este se combina con el medio digital con gran naturalidad. Una de las debilidades que apuntamos para una potencial mejora sería el mayor uso de redes sociales.

Potencial <i>crowdsourcing</i>	98. ¿Podemos hablar de crowdsourcing? En caso afirmativo, ¿cómo de planificado es esta expansión?	
	a) - Sí, promovido desde la organización.	Puntos: 10

Obtenemos 10 puntos pues se fomenta desde la organización la expansión del universo.

Operaciones finales y Resultados

- Estructura transmedia externa: Bajo. Le corresponde el 0.
- Estructura transmedia interna: Alto. Le corresponde el 2.
- Cantidad/coherencia medios usados: Medio. Le corresponde el 1.
- Potencial de crowdsourcing: Alta. Le corresponde el 2.



8 – 100

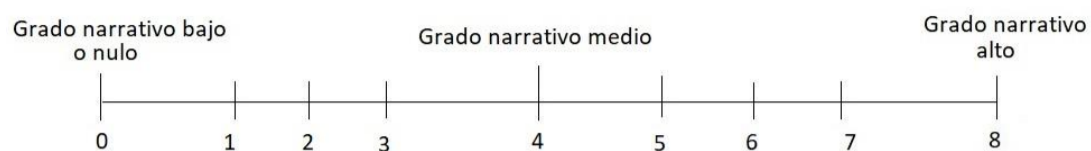
5 - x

X es igual al 62,5%

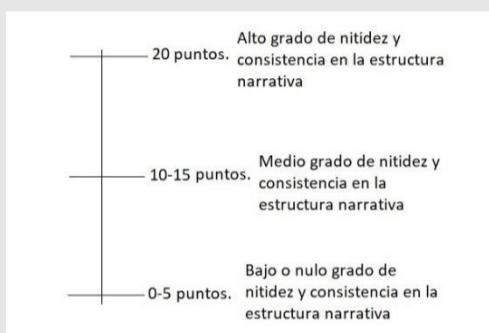
Regina, Zona Sísmica resulta un ARP con un componente transmedia alto, atendiendo a los medios que pone en juego, a su fragmentación respecto al contenido pero con un sentido autónomo de este y, como siempre, atendiendo a su potencial de *crowdsourcing* detectable en su

vocación de notoriedad y diseminación entre los potenciales usuarios ⁸. El único punto en contra sería la no pertenencia del ARP a una estructura transmedia superior.

SUBVECTOR NARRATIVO

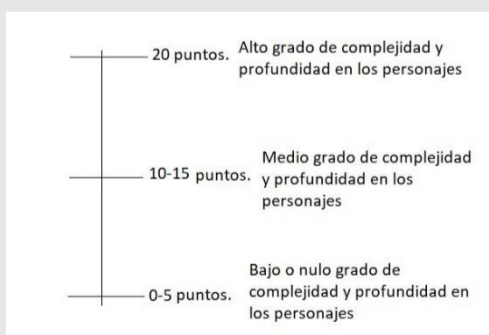


Estructura narrativa	99. ¿Qué estructura se observa en la narrativa?	
	b) - Fuelle.	Puntos: 10
	100. ¿Existen puntos de giro evidentes en la narrativa?	
	a) - Sí.	Puntos: 10



Obtenemos 20 puntos, máxima puntuación. Una estructura narrativa en fuele compleja y con giros patentes.

Personajes	101. ¿Existen personajes relevantes además de los jugadores?	
	a) - Sí, con cierta complejidad.	Puntos: 10
	102. En el caso de que haya múltiples personajes, ¿se puede identificar con facilidad el rol de estos?	
	b) - Si, tienen un rol definido, pero cambia en el transcurso de la experiencia.	Puntos: 10
	103. ¿Cuántos personajes hay, además de los jugadores?	
	c) - Más de 5.	

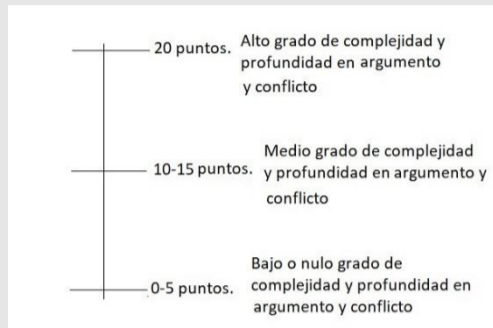


Obtenemos 20 puntos, máxima puntuación. Existen numerosos personajes y con una complejidad notable. La mayoría de ellos representan roles que no cambian, aunque otros tienen arcos más pronunciados. El hecho de que en este ARP el protagonismo narrativo sea de personajes no jugadores en vez de jugadores (sin personaje más allá de ellos mismos) es a nuestro juicio el responsable de la complejidad de los primeros.

	104. ¿Se puede identificar claramente un argumento en el ARP?, ¿cómo de complejo se presenta?	
--	--	--

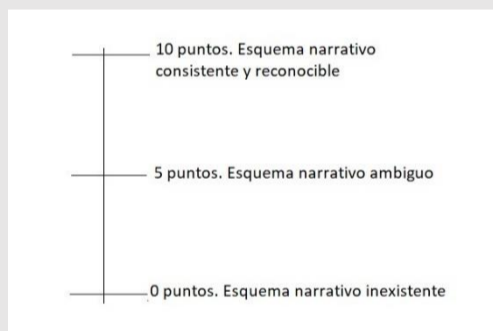
⁸ Y a pesar de que no se permita la intervención sustancial del contenido por parte de los jugadores.

Argumento y conflicto dramático	b) - Sí, con cierta complejidad, aunque fácil de seguir.	Puntos: 10
	105. ¿Existe un conflicto dramático claro?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	106. ¿Cuál es el género?	
	e) - Otros. Aventura, comedia.	



Obtenemos 20 puntos pues el argumento presenta profundidad, cierta complejidad y tiene un conflicto dramático claro. La temática es quizás el punto más peculiar, pues *Regina* se muestra como una historia de aventuras con tintes de comedia (algo poco usual en el género).

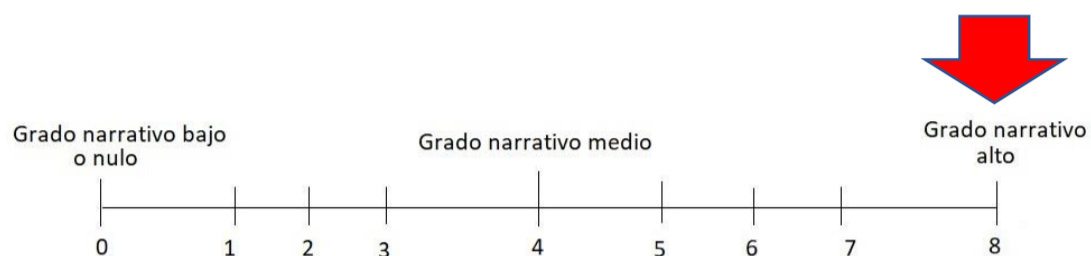
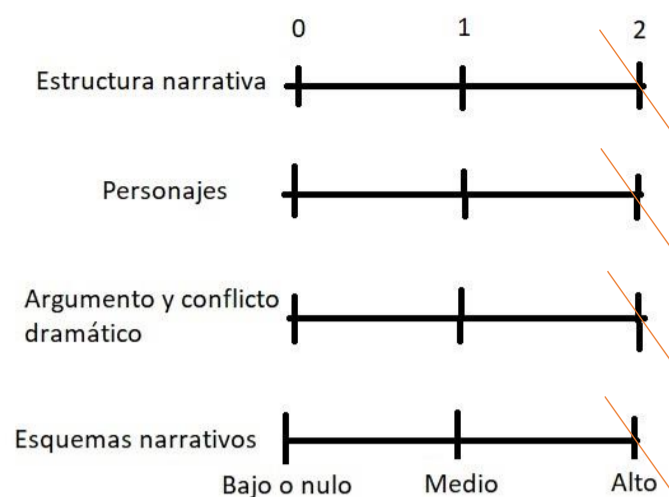
Esquemas narrativos y naturaleza emergente de la narrativa	107. ¿Qué modelo estructural es más ajustado usar para medir el ARP?, ¿qué unidad de medida tiene más sentido utilizar en su narrativa?	
	a) - Modelo Aristotélico. Actos.	Puntos: 10
	108. ¿Qué porcentaje de narrativa emergente hay?	
	b) - En torno al 50 por ciento.	



Obtenemos 10 puntos, un esquema narrativo sólido en tres actos y que también podría asimilarse a una estructura episódica en tres partes. Aunque la narrativa emergente podría ser potencialmente muy importante, la rigidez estructural del ARP (que en definitiva siempre conduce a los mismos lugares) impide su existencia efectiva en términos de improvisación o salidas del guion. Aun así, podríamos hablar de cierto tipo de narrativa emergente en el sentido en que cada jugador vive la experiencia a su manera y recaba las piezas en el orden en que prefiere y, por tanto, es parte de una particular narrativa que él mismo se procura.

Operaciones finales y Resultados de fase

- Estructura narrativa: Alto. Le corresponde un 2.
- Personajes: Alto. Le corresponde un 2.
- Argumento y conflicto dramático: Alto. Le corresponde un 2.
- Esquemas narrativos: Alto. Le corresponde un 2.



$$8 - 100$$

$$8 - x$$

X es igual al 100% de elemento narrativo.

Componente narrativo muy sólido que tiende a ser embebido.

1.4 Los Diarios de El Gueto

FASE I

Objetivo	1. ¿Cuál es el objetivo principal?
	d) - Ganar dinero.
	2. ¿Existen objetivos secundarios evidentes? Indicar cuáles son en caso afirmativo.
	a) - Sí. En el caso de llevarse a cabo: la publicidad sobre un grupo de música y la expansión de un universo narrativo. En el estado actual, la experimentación del ARP mediante su lectura (objetivo autotélico).
Aspectos económicos	3. ¿Cómo se financia?
	h) - Fórmulas mixtas de financiación. a) - Autofinanciación por parte de los titiriteros (sus propios ahorros) (inversión particular o societaria en el caso de que sean varios). g) - <i>Crowdfunding</i> .
	4. ¿Persigue un objetivo económico o comercial?
	a) - Sí, es su principal objetivo.
	5. ¿Cuesta dinero a los jugadores?
	b) - No en su conjunto, aunque sí hay ciertos contenidos extras que cuestan dinero.

	<p>6. Si el ARP cuesta dinero, ¿cómo pagan los jugadores?</p> <p>f) - Si se quiere acceder a cierto contenido extra, aunque el juego sea en su conjunto gratuito, se paga puntualmente por ese contenido.</p> <p>7. ¿Cuál es el presupuesto?</p> <p>g) - Entre 1000 y 5000 euros.</p>
Eventualidad	<p>8. ¿Es una experiencia eventual o permanente?</p> <p>b) - Permanente.</p> <p>9. ¿Qué grado de anuncio tiene?</p> <p>c) - Bajo. No se anuncia como tal y los <i>rabbitholes</i> son muy discretos.</p> <p>10. ¿Tiene una duración predeterminada de juego?</p> <p>a) - Sí, exacta y conocida por los jugadores a priori.</p> <p>11. ¿Cuánto dura el ARP desde que se inaugura hasta que termina?, ¿cuánto dura la experiencia de juego del mismo ARP?, ¿se corresponden? En caso contrario especificar cada duración</p> <p>c) - Ambas se corresponden. Semanas.</p>
Target	<p>12. ¿A cuántos jugadores va dirigido?</p> <p>g) - Cuantos más jugadores mejor, pero monitorizando los números.</p>
Estado	<p>13. ¿En qué estado está?</p> <p>d) - En formato guion/escaleta/proyecto de venta.</p>
Datación	<p>14. ¿De qué año es? ¿Qué país o países participan en su producción?</p> <p>España. 2017/2018 (Escritura).</p>

FASE II

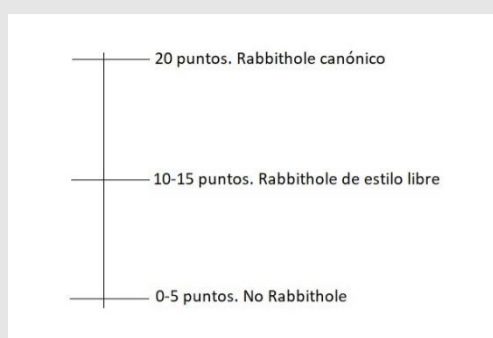
Titiritero	<p>15. ¿Podría hablarse de que existe un titiritero?, ¿se reconoce con dicho nombre?, ¿se comporta como se le supone según el canon?</p> <p>c) - No, no se llama a sí mismo como tal, aunque existe una suerte de elemento directivo del proyecto, cuyas atribuciones son equiparables a las de los titiriteros.</p>	Puntos: 5
	<p>16. Los titiriteros o equivalentes, ¿se muestran con nombre y apellidos o son anónimos?</p> <p>a) - Se muestran con nombres y apellidos, antes, durante y después de la ejecución del juego.</p>	Puntos: 5
	<p>17. ¿Qué rol desempeñan los titiriteros o equivalentes?</p>	

d) - Labores de dirección, creación, monitorización y actuación. Los titiriteros son, además de todo lo anteriormente expuesto, jugadores del ARP.	Puntos: 10
18. En el caso de desempeñar un rol activo como jugadores, ¿qué hacen en el juego mayoritariamente los titiriteros frente a los jugadores?	
d) - Combinación de varias (ora adversario, ora aliado o viceversa).	Puntos: 10
19. ¿Cuántos titiriteros hay en el proyecto?	
a) - Uno que lo hace todo.	
20. ¿Tienen jefes los titiriteros?, ¿frente a quién responden?	
b) - No tienen jefes, ellos son los únicos y máximos responsables y responden ante los jugadores relativamente (aunque estos no hayan pagado).	



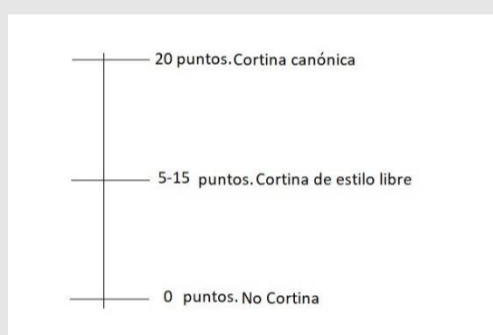
Obtenemos 30 puntos lo que nos lleva a la consideración de un titiritero de estilo libre. Los titiriteros de este ARP no se reconocen como tal, aunque tiene las mismas atribuciones, no son anónimos puesto que interpretan dentro de la ficción con sus propios nombres, actúan como informantes, aliados y adversarios de los jugadores y responden ante ellos, aunque no hayan pagado por la experiencia. Los miembros del grupo de música son los titiriteros, los personajes protagonistas, los antagonistas (en la sombra) y los responsables de estimular el éxito del *crowdfunding*. Dejamos la valoración en una puntuación media básicamente por la falta de anonimato de los titiriteros (que además representan personajes con nombres reales).

Rabbitholes	21. De acuerdo con su definición canónica, ¿existen rabbitholes en el ARP?	
	c) - Existen formas equivalentes, aunque no se les llama como tal.	Puntos: 5
	22. ¿Cuál es el grado de evidencia de los rabbitholes?	
	c) - Muy evidentes.	Puntos: 5
	23. ¿Cuál es el potencial de confusión de los rabbitholes?	
	c) - Son evidentes entradas al juego (aunque pueden estar muy bien implementados).	
	24. ¿Cuántos rabbitholes hay?, ¿qué función tienen?	
	c) - Varios agujeros de conejo pronunciados.	
25. En el caso de que haya varios rabbitholes, ¿cómo se despliegan y qué abordan de la experiencia?		
c) - Uno al comienzo y los demás a lo largo de la experiencia, sin importar si el jugador vive la experiencia desde el principio o se suma a la mitad (y por tanto tiene una visión parcial).		



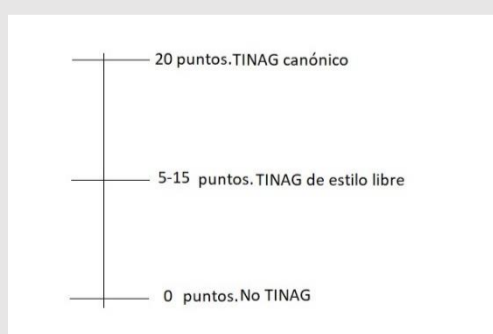
Conseguimos 10 puntos, es decir que tenemos unos *rabbitholes* de estilo libre. Como en el caso de *Regina, Zona Sísmica*, nos encontramos condicionados por el desconocimiento del concepto, aunque ahora sí, estas puertas al juego son completamente intradieéticas e imperceptibles si no fuera por el grado de total evidencia de ficción que muestra la trama (un grupo de música descubre una puerta al pasado). Por lo demás, apuntamos la existencia de *rabbitholes* a lo largo del todo el ARP y su tendencia a que el jugador viva la experiencia desde el punto en el que entre. Debido a su total implementación acercamos el resultado al canon con una valoración medio-alta.

La cortina	26. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe una cortina? ¿se le denomina como tal?	
	c) - Sí, aunque no se le denomina de tal forma, existe un concepto parecido, homologable.	Puntos: 5
	27. ¿Es quebrantable la cortina en algún caso?	
	b) - No, excepto si estuviera en riesgo vital la experiencia.	Puntos: 10



Obtenemos 15 puntos por lo que hablamos de una cortina de estilo libre cercana al canon. No reconocida por tal nombre, la cortina de este ARP supone un consenso entre unos titiriteros y unos jugadores rendidos a una ficción muy evidente pero diligentemente camuflada en la realidad. La existencia de mecanismos para sostener la cortina y la resistencia a quebrantarla si no es estrictamente necesario por parte de los titiriteros acercan al concepto a las lindes del canon.

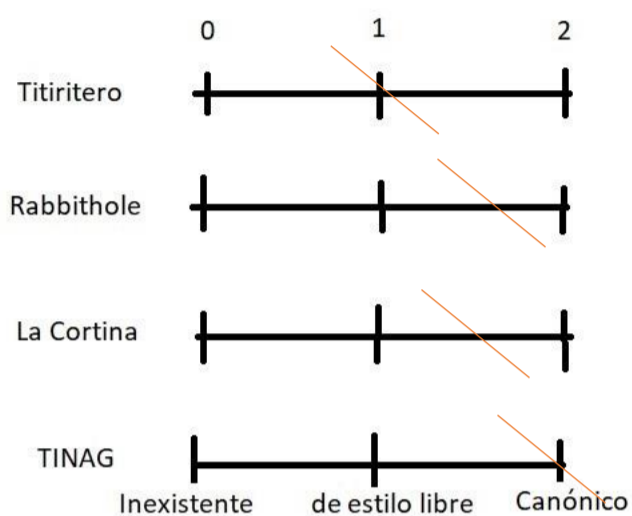
TINAG	28. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe el TINAG?	
	a) - Sí, el TINAG, denominado como tal, es operativo en la experiencia y funciona de acuerdo al canon.	Puntos: 10
	29. En el caso de que exista, ¿cómo de importante es el TINAG en la experiencia?	
	a) - Riguroso/Obsesivo. Todo lo que ocurre en el ARP está justificado y disfrazado de realidad.	Puntos: 10



Obtenemos 20 puntos, por lo que nos encontramos con un TINAG canónico donde todo, por más irreal que parezca, está disfrazado de realismo.

Operaciones finales y Resultados

- Titiritero: Estilo libre, medio. Le corresponde el 1.
- Rabbithole: Estilo libre, medio-alto. Le corresponde el 1'5.
- La Cortina: Estilo libre, medio-alto. Le corresponde el 1'5.
- TINAG: Canónico, alto. Le corresponde el 2.



8 - 100

6 - x

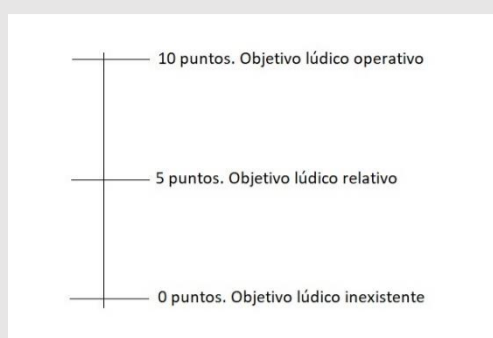
X es igual al 75% de afinidad canónica.

FASE III

VECTOR LÚDICO



Objetivo lúdico	30. ¿Se observan uno o varios objetivos lúdicos claros?	
	b) - Sí, se observan uno o varios objetivos lúdicos, pero estos no son nítidos desde el principio, aparecen una vez iniciada la experiencia y/o cambian en el transcurso de esta.	Puntos: 5
	31. ¿Están integrados y justificados los objetivos lúdicos en la trama?	
	a) - Sí, están completamente integrados en la narrativa.	



Obtenemos 5 puntos, es decir, existen objetivos lúdicos de estilo libre en el ARP. Los objetivos lúdicos de este ARP aparecen en mitad de la experiencia y consisten en ayudar a los protagonistas a sobrevivir a su acosador. Otra posible interpretación situaría un objetivo lúdico al comienzo y como arranque: conseguir el objetivo del crowdfunding.⁹

Reglas	32. ¿Existe un sistema de reglas evidentes (escritas/audiovisuales/audibles)?	
	b) - No.	Puntos: 0
	33. En caso afirmativo, ¿se pueden consultar a lo largo de la experiencia?	
	-	Puntos: -
	34. Aunque no exista un sistema de reglas escritas/audiovisuales/audibles, ¿podría detectarse una suerte de reglamentación implícita?	
a) - Sí, existen reglas no escritas evidentes.	Puntos: 5	
35. Ya sean escritas o no escritas, ¿qué relación tienen la reglamentación y la diégesis?		
c) - Reglas no escritas comunicadas de manera intradieгética.		



Obtenemos 5 puntos por lo que hablaríamos de unas reglas de estilo libre, implícitas, no escritas y comunicadas de forma intradieгética. Podríamos considerar la delimitación temporal rígida una de las principales reglas de este ARP, además de la sugerencia de no buscar el local de ensayo o todas las reglas impuestas por el antagonista en la segunda parte del juego (incluida la de la adivinanza final de su identidad).

Premios	36. ¿Existe algún tipo de premio, entendiendo este en sentido material, durante la experiencia o al final de la experiencia?	
	e) - No, no hay premio alguno.	Puntos: 0
	37. Si no hay ningún tipo de premio como tal, ¿existe algún tipo de recompensa para los jugadores que terminan el juego o que simplemente consiguen avanzar en la trama?	
	a) - Sí, existen recompensas ligadas a la narrativa (por ejemplo, desbloqueo de material único) o incluso al <i>gameplay</i> .	Puntos: 5
38. En el caso de que existan, ¿hay muchos o pocos premios?		
-		

⁹ Sería un ejemplo de objetivo lúdico coincidente con objetivo paralúdico y con un objetivo dieгético: los miembros del grupo ponen en marcha el ARP para conseguir el objetivo del crowdfunding (objetivo paralúdico) a la vez que sus alter egos en el propio juego quieren lo mismo y es el sentido de la trama (objetivo dieгético). Esto se contagia a los jugadores que ayudan al progreso de la historia (objetivo lúdico).

	39. En el caso de que existan, ¿qué valor económico presentan los premios?
	-
	40. En el caso de que existan, ¿los premios son presentados de forma intradiegetica o extradiegetica?
	-
	41. En el caso de que se presenten de forma intradiegetica, ¿los premios ayudan a la narrativa de forma relevante o son un mero adorno?
	-
	42. En el caso de que existan, ¿cómo son los premios?
	-

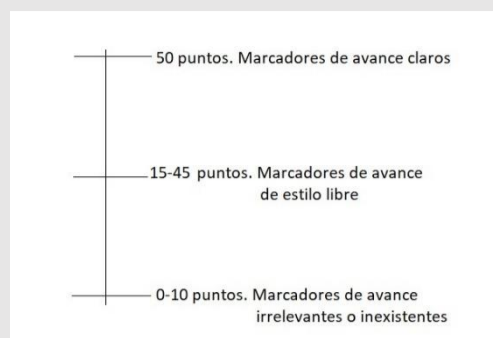


Obtenemos 5 puntos por lo que hablamos de que no existen premios, aunque sí ciertas recompensas narrativas para los jugadores más implicados.

Marcadores de avance/progreso	43. ¿Existen marcadores de avance?, ¿es posible averiguar en qué punto del juego se está?	
	c) - No existen marcadores de avance en sí, aunque se puede intuir el grado de avance según lo expuesto en las reglas iniciales ¹⁰ .	Puntos: 5
	44. ¿Existe algún tipo de árbol de habilidades o estructura desbloqueable similar?	
	b) - No, no existe nada similar.	Puntos: 0
	45. ¿Existen sistemas de puntuación de algún tipo?	
	c) - No, no hay ningún sistema de puntuación.	Puntos: 0
	46. En el caso de que existan, ¿cuándo aparecen o son visibles?	
	-	
47. ¿Existen rankings?		
c) - No, no existen <i>rankings</i> en el ARP, aunque el funcionamiento del mismo podría permitirlo ¹¹ .	Puntos: 0	
48. ¿Existe alguna forma de recapitular el juego?		
a) - Sí, existen maneras previstas de recapitular desde el comienzo del juego.	Puntos: 10	

¹⁰ Por ejemplo, si en las premisas iniciales se estableciera que la experiencia tiene una duración exacta de 60 minutos y nos encontráramos en el minuto 30 de duración. De nuevo esto podría ser considerado más como una instrucción que como una regla, aunque nosotros, como dijimos, no hacemos distinciones.

¹¹ Aquí separamos los casos donde los *rankings* fueron un hecho, producidos por la organización o por los jugadores *motu proprio*, y las situaciones donde aun sin existir, podría ser encajable un hipotético sistema de *rankings*, lo cual nos permite fijarnos en la estructura del ARP y su potencialidad lúdica.



Obtenemos 15 puntos por lo que estamos en un nivel medio-bajo o de estilo libre cercano a la irrelevancia. Podemos decir que no hay marcadores de avance claros, aunque sí se puede intuir el grado de avance por el día en que se está (en relación con la cuarentena de días del proyecto *crowdfunding*) El otro elemento que da puntos es la posibilidad de recapitular desde el comienzo, algo previsto por la organización del ARP dentro de la app del juego, aunque no al completo (pues hay contenido exclusivo para los jugadores más implicados).

Sistemas de ayuda

49. ¿Existe alguna fase tutorial?

c) - No, no hay fase tutorial.

Puntos: 0

50. ¿Existen tutoriales o guías externas?

d) - No, no existen guías o tutoriales externos.

Puntos: 0

51. ¿Hay sistemas de ayuda durante el juego?

d) - No, no hay sistemas de ayuda.

Puntos: 0

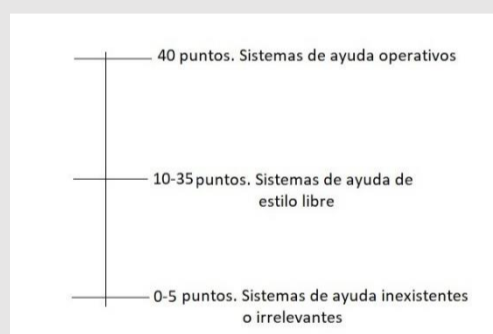
52. En el caso de que existan, ¿son fácilmente accesibles los sistemas de ayuda?

-

Puntos: -

53. En el caso de que existan, ¿los sistemas de ayuda son sincrónicos o diacrónicos?

-



Obtenemos 0 puntos por no haber sistemas de ayuda de ningún tipo.

Puzles

54. ¿Qué porcentaje del total de la experiencia significan los puzles y/o rompecabezas?

c) - 25 por ciento o menos.

Puntos: 0

55. En el caso de que existan, ¿cómo de complicados resultan la mayoría de los puzles en la experiencia?

d) - Difíciles. Solo indicados para los más experimentados.

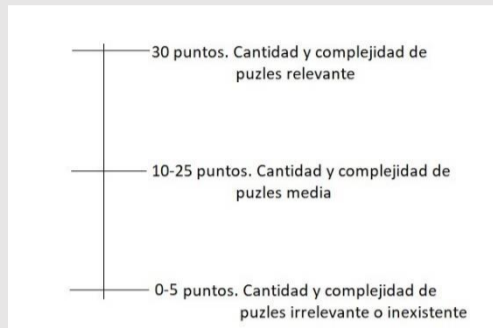
Puntos: 10

56. En el caso de que existan, ¿son homogéneos en cuanto a su complejidad?

a) - Sí, son todos iguales.

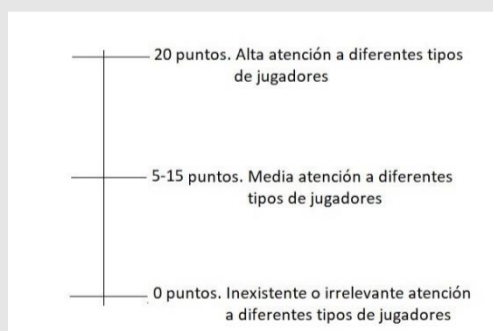
57. En el caso de que existan, ¿son los puzles resolubles por un solo jugador o necesitan de la cooperación de varios?

	d) - Están diseñados para ser resueltos por un grupo muy grande de personas que han de organizarse.	
	58. En el caso de que existan, ¿cómo es el nivel de integración de los puzles en cuanto a la narrativa?	
	a) - Totalmente integrados. Hacen avanzar la trama y tienen justificación narrativa.	
	59. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales?	
	d) - Opcionales.	Puntos: 5



Obtenemos 15 puntos de 30 posibles por lo que el nivel de puzles es medio. Los puzles en este ARP se concentran hacia el final de la experiencia, son complejos, diseñados para ser resueltos por mucha gente y opcionales para los mismos jugadores que, en el caso de que lo prefieran, verán avanzar la trama sin esfuerzo.

Tipos de jugadores	60. ¿Existen itinerarios explorables, huevos de pascua o contenidos exclusivos para aquellos jugadores con un afán propio de exploración?	
	a) - Sí, existe un contenido orientado a los jugadores exploradores.	Puntos: 10
	61. ¿Es detectable una estratificación?, ¿existen contenidos para todo tipo de jugadores en función de su grado de implicación?	
	a) - Sí, hay contenidos orientados a jugadores más implicados y otros contenidos orientados a jugadores de corte más casual.	Puntos: 10
	62. ¿El juego es en esencia competitivo o cooperativo?	
	a) - Cooperativo.	
	63. ¿Fomenta la socialización?	
	a) - Sí, de una forma muy evidente.	

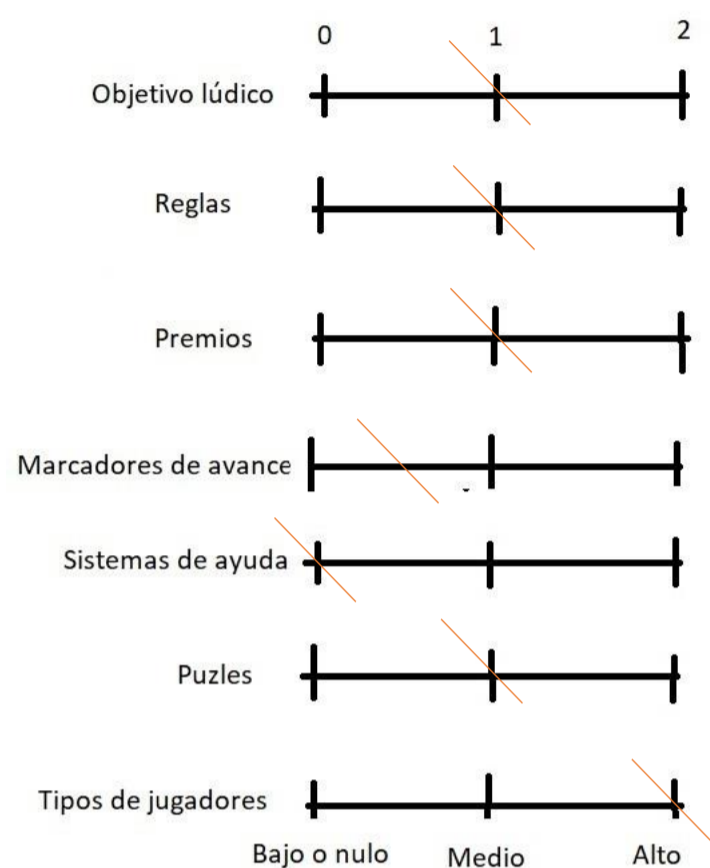


Obtenemos aquí 20 puntos por lo que la atención a diferentes tipos de jugadores es alta. Los contenidos se adaptan a diferentes grados de implicación, hay contenidos ocultos para los jugadores con afán más exploratorio y se fomenta la participación colectiva y la cooperación para resolver los misterios de la trama.

Operaciones finales y Resultados

- Objetivo lúdico: Medio. Le corresponde el 1.
- Reglas: Medio. Le corresponde el 1.
- Premios: Medio. Le corresponde el 1.

- Marcadores de avance: Medio-bajo. Le corresponde el 0'5.
- Sistemas de ayuda: Bajo. Le corresponde el 0.
- Puzles: Medio. Le corresponde el 1.
- Tipos de jugadores: Alto. Le corresponde el 2.



14 – 100

6,5 – x

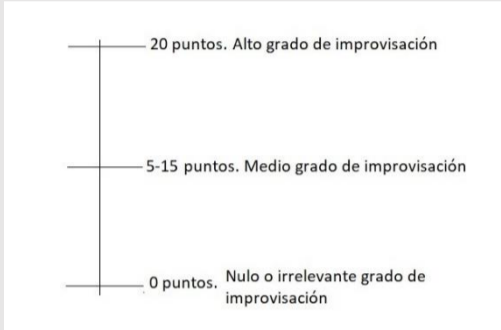
X es igual al 46,42%

Los Diarios de El Gueto muestran un componente lúdico medio. Lo principal que podemos señalar es que en este ARP lo *lúdico* se muestra de forma muy discreta, sobre todo en comparación con el anterior ARP de los autores, *Regina, Zona Sísmica*. Aquí el ingrediente parece adaptarse de una forma mucho más ajustada a los preceptos canónicos, a la apariencia de realidad y a la narrativa como motor (algo que intentaremos comprobar más adelante). El objetivo lúdico aparece y cambia a lo largo de la experiencia, las reglas parten de una planificación temporal estricta y se suceden de forma intradiegetica, no existen marcadores de avance más allá del progreso de la mencionada cuarentena, no hay sistemas de ayuda, los puzles se concentran al final del ARP y son exigentes y existe un ánimo de contentar a diversos jugadores, ya sea buscando su cooperación para la resolución de los acertijos, ya sea facilitando recompensas narrativas para los jugadores más devotos.

VECTOR INTERACTIVO

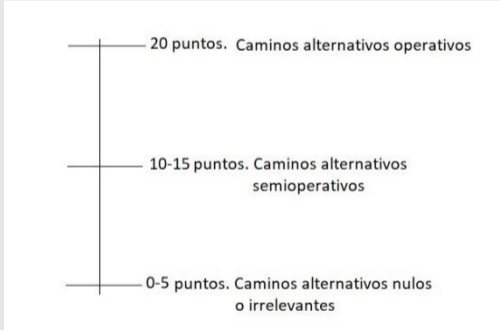


Grado de improvisación	64. ¿Cómo es el grado de improvisación?	
	c) - Bajo o nulo. La historia se adapta en muy pocas ocasiones o en ninguna ocasión en función de las decisiones que toma el jugador.	Puntos: 0
	65. ¿Qué potencial de improvisación tiene la trama?	
	c) - Es una trama cerrada, pero con cierto potencial de improvisación.	Puntos: 5



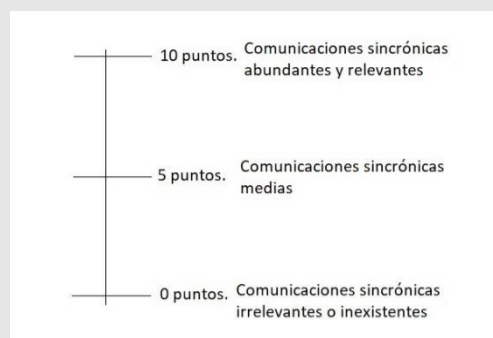
Obtenemos 5 puntos por lo que el grado de improvisación es medio-bajo. Aunque en la práctica no haya improvisación, sí que consideramos que la trama podría adaptarse y modificarse según las decisiones de los jugadores en algún punto.

Caminos alternativos	66. ¿Puede elegir el jugador varios caminos que recorrer o existe básicamente uno solo?	
	d) - Existe un solo itinerario que seguir y un orden preestablecido de acciones.	Puntos: 0
	67. En el caso de que existan varios caminos o varias formas de seguir un solo camino, ¿se promueve su práctica?	
	-	Puntos: -



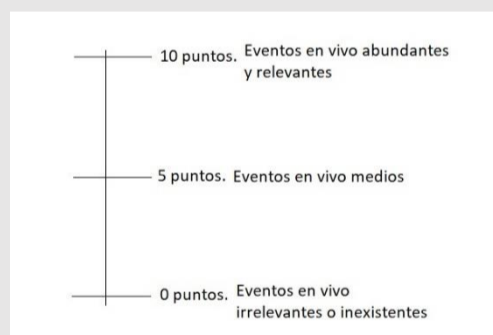
Obtenemos 0 puntos, o lo que es lo mismo, existe un solo camino y un orden practicable.

Comunicaciones sincrónicas	68. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan las comunicaciones sincrónicas (o que parecen sincrónicas)?	
	c) - En torno al 25 por ciento.	Puntos: 5
	69. En el caso de que haya, ¿qué tipo de comunicaciones sincrónicas se dan más en el ARP?	
	c) - Eventos en vivo.	



Obtenemos 5 puntos, es decir, un nivel de comunicaciones sincrónica medio, que nosotros matizamos tendiendo a la baja. Hemos de puntualizar que la puesta en escena es a tiempo real y todo lo que sucede en el mundo de ficción se actualiza y sucede también en el mundo de los jugadores por lo que consideramos un cierto carácter sincrónico de las comunicaciones, que más allá de ser personalizadas, suceden colectivamente. Por otro lado, sí que hay eventos puntuales que podemos considerar sincrónicos de pleno derecho.

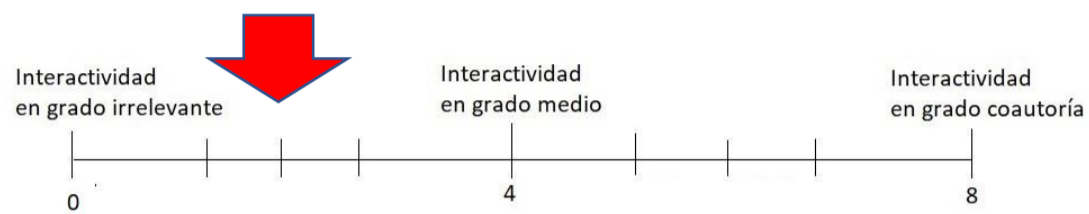
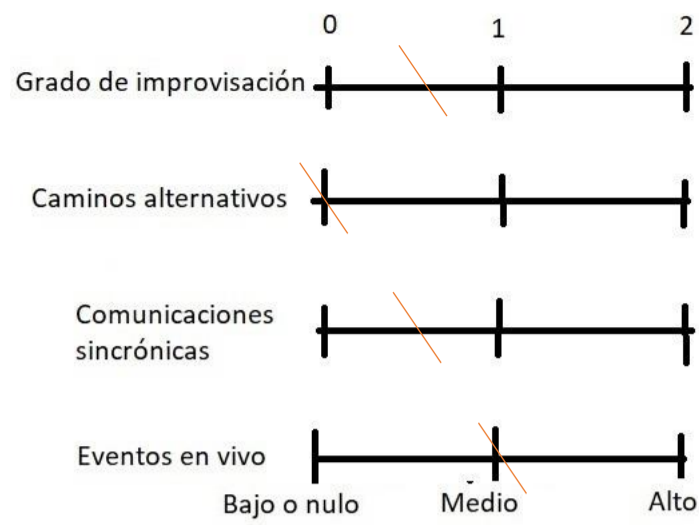
Eventos en vivo	70. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan los eventos en vivo?	
	c) - 25 por ciento.	Puntos: 5
	71. En el caso de que existan, ¿están justificados narrativamente los eventos en vivo?	
	a) - Sí, son parte de la trama bien justificados.	
	72. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales los eventos en vivo para los jugadores?	
	b) - Son opcionales, se pueden experimentar o no, sin impacto en la trama.	
	73. En el caso de ser opcionales, ¿traen aparejadas algún tipo de recompensa?	
a) - Sí, reportan recompensas extra, ya sea de contenido o incluso de algún tipo de premio o bonificación.		
74. En el caso de ser opcionales, ¿pueden recuperarse a posteriori a modo sumario o vivirse en modo online de alguna manera?		
b) - Solo se puede vivir en modo online sin opción a recuperación posterior.		



Obtenemos 5 puntos, un grado que podríamos denominar medio, tal y como planteamos en el criterio anterior.

Operaciones finales y Resultados

- Grado de improvisación: Medio-bajo. Le corresponde un 0'5.
- Caminos alternativos: Bajo. Le corresponde un 0.
- Comunicaciones sincrónicas: Medio-bajo. Le corresponde un 0'5.
- Eventos en vivo: Medio. Le corresponde un 1.



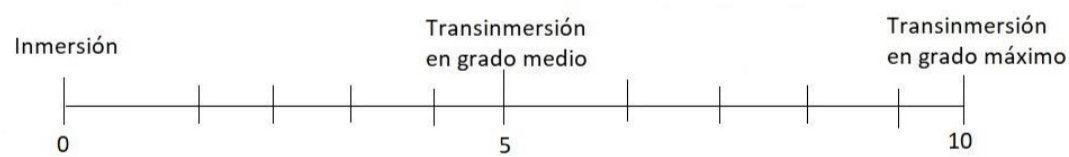
8 – 100

2 – x

X es igual a 25%

Los Diarios de El Gueto son poco interactivos con una inexistencia de caminos alternativos, una proporción baja de eventos, una práctica inexistencia de comunicaciones sincrónicas más allá del planteamiento general de *crowdfunding* en tiempo real (que es lo que todo caso otorga la poca puntuación que tiene) y, eso sí, una trama que, aunque sea cerrada podría incorporar un grado mayor de improvisación con los jugadores.

VECTOR INMERSIVO



Dispositivos de inmersión	75. ¿Existe algún dispositivo para promover la inmersión?	
	d) - No, no existe ningún tipo de dispositivo de inmersión.	Puntos: 10
	76. En el caso de que existan dispositivos para la inmersión, ¿son obligados, relevantes u opcionales para la experiencia?	
	-	Puntos: -



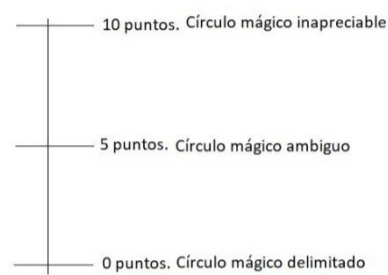
Obtenemos la máxima puntuación, 10 puntos, al no existir ningún dispositivo de inmersión.

Delimitación del círculo mágico

77. Sobre el círculo mágico, ¿está delimitado de algún modo palpable?

a) - Sí, es un lugar concreto destinado al juego.

Puntos: 0



Obtenemos 0 puntos, pues efectivamente hay una delimitación nítida del círculo mágico, en este caso, todo lo que tiene que ver con el grupo y la página del crowdfunding durante 40 días.

Grado de personalización

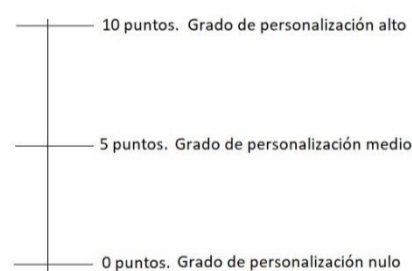
78. ¿Es un ARP personalizado?

c) - No, no es un ARP personalizado.

Puntos: 0

79. ¿Qué papel desempeña el jugador en la trama?

d) - Otros. Ayudantes/espectadores.



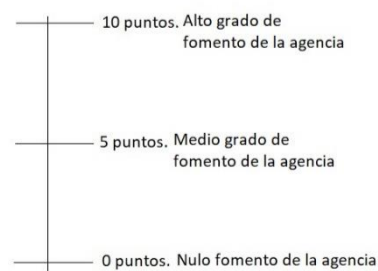
Obtenemos 0 puntos pues no existe personalización alguna. Los jugadores son una especie de ayudantes anónimos que colaboran con los protagonistas, los miembros del grupo de música.

Agencia

80. ¿Se podría considerar que la experiencia fomenta la agencia de algún modo?

b) - Sí, aunque de forma limitada y por motivos que tienen que ver menos con la acción del participante y más con la estética.

Puntos: 5



Obtenemos 5 puntos pues observamos ciertos mecanismos que fomentan la agencia, aunque solo de forma estética pues las acciones de los jugadores no tienen consecuencias reales en el desarrollo del juego. Consideramos, por tanto, un nivel medio.

Verosimilitud y realismo temático

81. ¿Hace por encajar el argumento del ARP en la vida de los jugadores?

c) - No, no es realista en absoluto y obliga al jugador a participar de una historia ajena.

Puntos: 0

82. ¿Se apoya el argumento en algún hecho o noticia real?

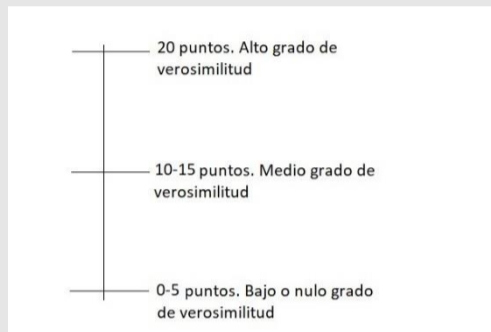
a) - Sí y lo utiliza con bastante frecuencia para su despliegue.

Puntos: 10

83. ¿Se apoya el argumento en algún *hoax* o leyenda urbana?

c) - No, es una historia inédita.

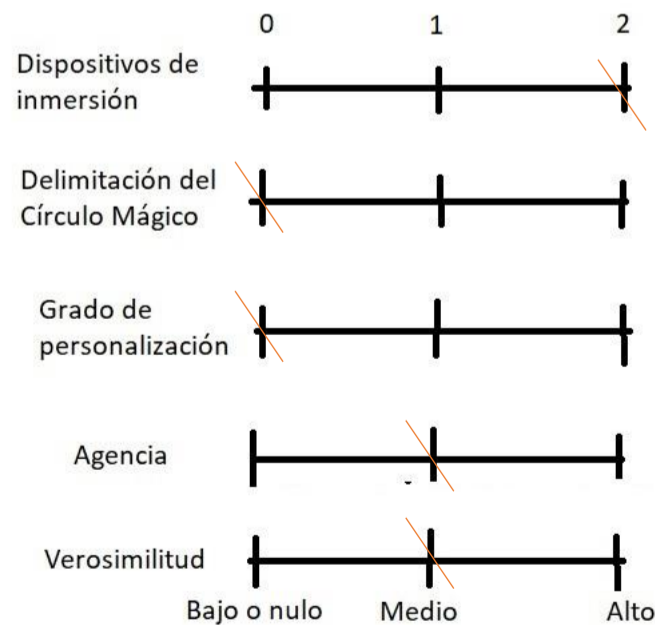
Puntos: 0

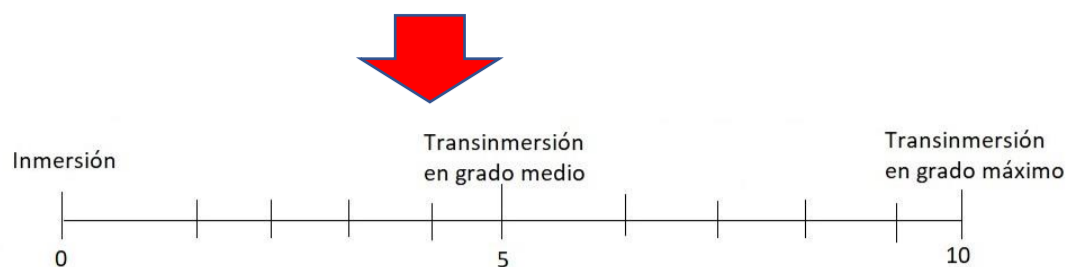


Obtenemos 10 puntos por lo que hablamos de un grado de verosimilitud medio, básicamente por apoyarse en un hecho real, aunque obligue a los jugadores a entrar en un mundo y una historia ajena.

Operaciones finales y Resultados

- Dispositivos de inmersión (inexistencia de estos): Alto. Le corresponde un 2.
- Delimitación del círculo mágico (inexistencia): Bajo. Le corresponde un 0.
- Grado de personalización: Bajo. Le corresponde un 0.
- Agencia: Medio. Le corresponde un 1.
- Verosimilitud. Medio. Le corresponde un 1.





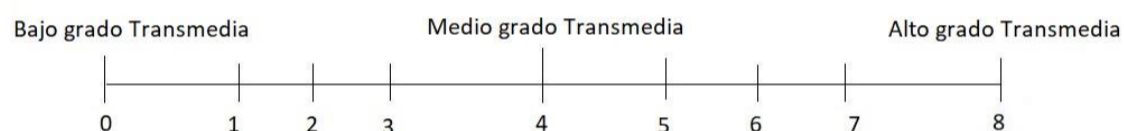
10 – 100

4 – x

X igual al 40%

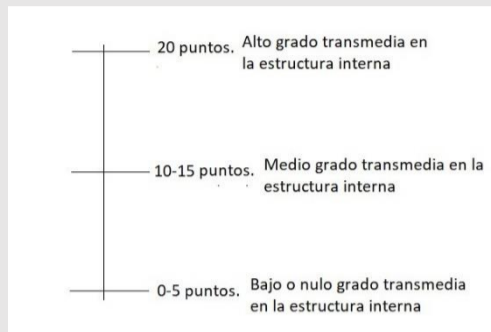
Los Diarios de El Gueto presenta un grado de transinmersión no muy alto, aunque algo mayor que *Regina, Zona Sísmica*. Los motivos son los mismos que en dicho ejemplo, aunque aquí el TINAG es más escrupuloso y la transinmersión parece un poco más aplicable, teniendo en cuenta que volvemos a encontrarnos con una transinmersión no del jugador sino del escenario (o en este caso podríamos decir que de los protagonistas).

SUBVECTOR TRANSMEDIA



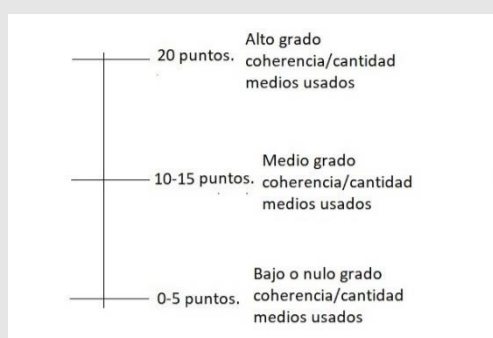
Estructura transmedia externa	84. ¿Forma parte el ARP de una estructura transmedia mayor?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	85. En caso afirmativo, ¿cuántas otras ramas pertenecen a la estructura?	
	b) - 3-5.	
	86. En caso afirmativo ¿pertenece a una estructura de nave nodriza, supeditado, por tanto, a un canon?	
	a) - Sí, pertenece a una estructura de nave nodriza.	
Obtenemos 10 puntos al pertenecer el ARP a una estructura transmedia superior donde existe un canon, el disco del grupo.		
Estructura transmedia interna	87. ¿Existe una fragmentación en la estructura interna?, ¿cómo es?	
	a) - Sí, una fragmentación mediática y textual.	Puntos: 10

88. En el caso de que exista fragmentación, ¿se observa referencialidad entre las piezas?	
a) - Sí, existe una clara vocación de referencia entre las piezas.	Puntos: 10
89. En el caso de que exista fragmentación, ¿requiere un ensamblaje de todas las piezas del dispositivo para su experimentación coherente?	
b) - No, no es necesaria la recolección de todas las piezas, aunque si esta se da, se potencia y completa la experiencia	



20 puntos y un nivel alto transmedia interno. La particularidad de *Los Diarios* vuelve a ser la cierta autonomía de las ramas transmedia que consumidas en conjunto bonifican la experiencia total.

Cantidad/coherencia de medios usados	90. ¿Se usan múltiples medios?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	91. ¿Están justificados los medios/el medio, narrativamente en la experiencia?, ¿son coherentes con la historia que están contando?	
	a) - Sí, son coherentes y se ajustan perfectamente a la historia, potenciando su verosimilitud.	Puntos: 10
	92. En el caso de que se usen varios medios, ¿cuántos son?	
	c) - Más de 5.	
	93. En el caso de que se usen varios medios, ¿alguno de los medios es más usado que los demás?	
	a) - Sí, uno de los medios es más usado que el resto. Webserie, videodiario, página del <i>crowdfunding</i> .	
	94. ¿Se usa internet?	
	a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.	
95. ¿Se utiliza el mundo real?		
a) - Sí y es vital en la experiencia.		
96. ¿Se utiliza el móvil?		
a) - Sí y es vital en la experiencia.		
96. ¿Se utilizan redes sociales?		
b) - Sí, aunque de forma testimonial.		

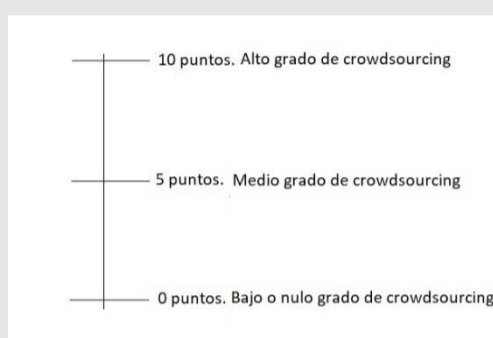


Obtenemos la máxima puntuación en esencia porque se usan muchos medios y están justificados. La cantidad y coherencia de medios nos parece uno de los fuertes de este ARP usándose sobre todo la *webserie*/videodiario y en ciertos puntos los códigos QR. Obviamente también se usa el mundo real en ciertas partes de eventos, además de objetos físicos dentro de la página del *crowdfunding*.

Potencial *crowdsourcing*

98. ¿Podemos hablar de crowdsourcing? En caso afirmativo, ¿cómo de planificado es esta expansión?

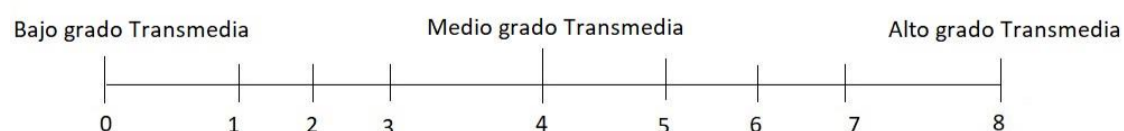
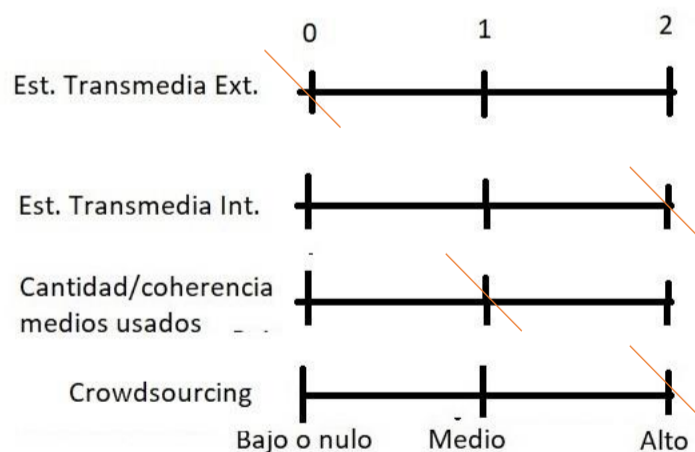
a) - Sí, promovido desde la organización.	Puntos: 10
---	------------



Obtenemos 10 puntos pues la estructura del ARP fomentaría la expansión por parte de los jugadores.

Operaciones finales y Resultados

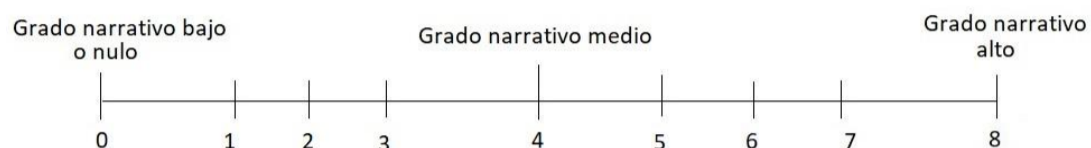
- Estructura transmedia externa: Bajo. Le corresponde el 0.
- Estructura transmedia interna: Alto. Le corresponde el 2.
- Cantidad/coherencia medios usados: Medio. Le corresponde el 1.
- Potencial de crowdsourcing: Alta. Le corresponde el 2.



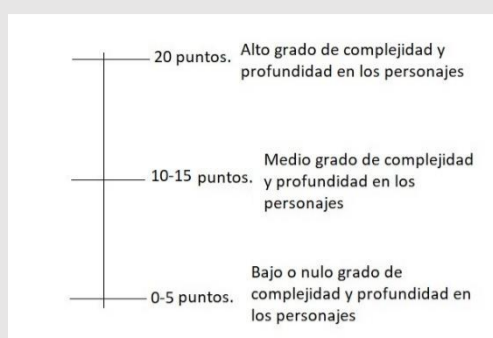
X es igual al 62,5%

Nos encontramos con un 62,5% transmedia caracterizado sobre todo por la no pertenencia del ARP a una estructura transmedia superior, además de por su estructura interna más propia de la etiqueta transmedia que del *cross-media*. También añadimos el carácter expansivo del universo de ficción en torno al grupo de música protagonista, claro ejemplo de *crowdsourcing* transmedia.

SUBVECTOR NARRATIVO



Estructura narrativa	99. ¿Qué estructura se observa en la narrativa?	
	a) - Lineal.	Puntos: 10
	100. ¿Existen puntos de giro evidentes en la narrativa?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
<p>Obtenemos 20 puntos, máxima puntuación. Una estructura narrativa lineal pero compleja y con giros patentes.</p>		
Personajes	101. ¿Existen personajes relevantes además de los jugadores?	
	a) - Sí, con cierta complejidad.	Puntos: 10
	102. En el caso de que haya múltiples personajes, ¿se puede identificar con facilidad el rol de estos?	
	b) - Si, tienen un rol definido, pero cambia en el transcurso de la experiencia.	Puntos: 10
	103. ¿Cuántos personajes hay, además de los jugadores?	
	c) - Más de 5.	



Obtenemos 20 puntos, máxima puntuación. Existen numerosos personajes y con una complejidad notable. Todos ellos representan roles que no cambian. El hecho de que en este ARP el protagonismo narrativo sea de personajes no jugadores en vez de jugadores (sin personaje más allá de ellos mismos) es a nuestro juicio el responsable de la complejidad de los primeros.

Argumento y conflicto dramático

104. ¿Se puede identificar claramente un argumento en el ARP?, ¿cómo de complejo se presenta?

b) - Sí, con cierta complejidad, aunque fácil de seguir.

Puntos: 10

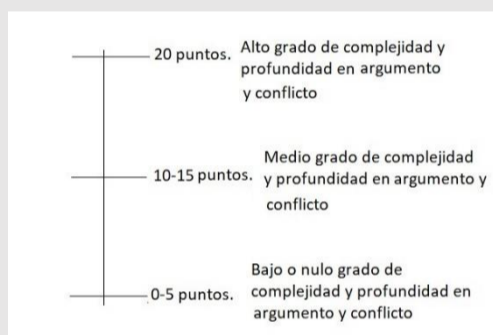
105. ¿Existe un conflicto dramático claro?

a) - Sí.

Puntos: 10

106. ¿Cuál es el género?

b) - Ciencia Ficción, d) – Thriller, e) – Otros, aventura, comedia.



Obtenemos 20 puntos pues el argumento presenta profundidad, cierta complejidad y tiene un conflicto dramático claro. La temática es quizás el punto más peculiar, pues *Los Diarios* se muestra como una historia de ciencia ficción, aventuras y comedia que en un momento dado se convierte en thriller e incluso coquetea con el terror.

Esquemas narrativos y naturaleza emergente de la narrativa

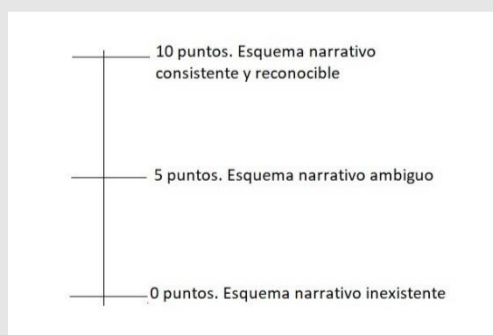
107. ¿Qué modelo estructural es más ajustado usar para medir el ARP?, ¿qué unidad de medida tiene más sentido utilizar en su narrativa?

a) - Modelo Aristotélico. Actos. b) - Modelo del monomito. Etapas.
c) - Modelo de estructuras videolúdicas. Fases.

Puntos: 10

108. ¿Qué porcentaje de narrativa emergente hay?

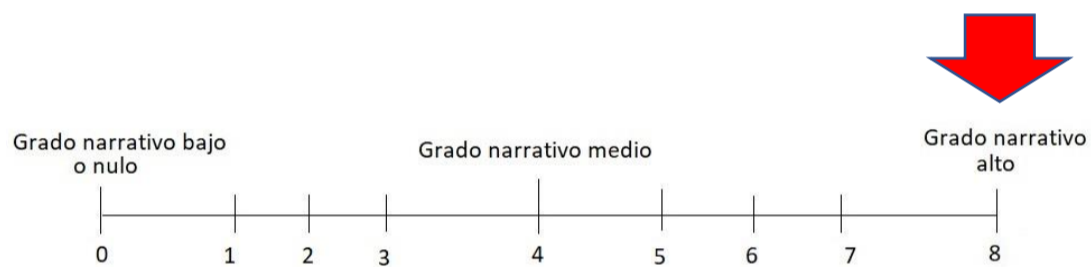
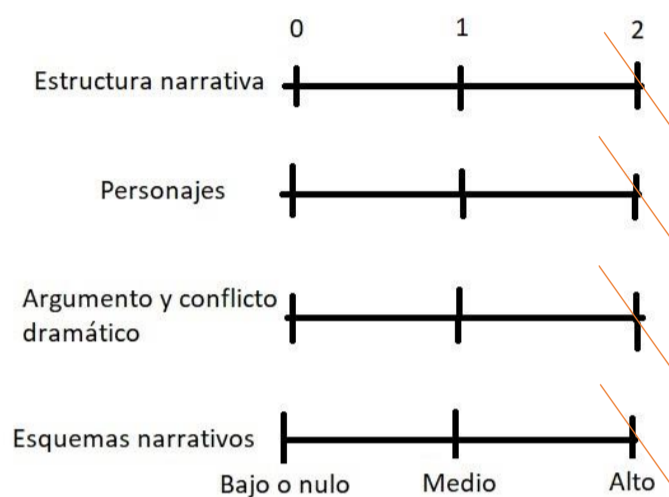
c) - En torno al 25 por ciento.



Obtenemos 10 puntos, un esquema narrativo sólido que podría dividirse en tres actos, por fases videolúdicas o incluso usando el esquema del monomito. Una vez más no hay narrativa emergente o quizás sí podría identificarse, pero solo en las fases en las que el jugador tiene permitido escoger el orden de los retos que supera.

Operaciones finales y Resultados de fase

- Estructura narrativa: Alto. Le corresponde un 2.
- Personajes: Alto. Le corresponde un 2.
- Argumento y conflicto dramático: Alto. Le corresponde un 2.
- Esquemas narrativos: Alto. Le corresponde un 2.



8 – 100

8 – x

X igual al 100% de elemento narrativo.

De nuevo tenemos una narrativa en su máximo apogeo, aunque de nuevo poco emergente en un sentido de creación al alimón, aunque sí en cuanto a que el jugador se cimenta su propio camino dentro de la historia eligiendo qué hacer (recordemos que hay mucho contenido opcional) y el orden de muchos de estos retos. Con respecto a otros ARP encontramos formas de trocear la narrativa tanto en actos como en una suerte de etapas del monomito. También a juzgar por su extrema serialización podríamos hablar de una suerte de estructura en fases que, por cierto, no juega el jugador directamente sino de forma vicaria.

1.5 La Garduña Existe

FASE I

Objetivo	1. ¿Cuál es el objetivo principal?
	b) - Publicitar algo. En este caso la serie.
	2. ¿Existen objetivos secundarios evidentes? Indicar cuáles son en caso afirmativo.

	a) - Sí. Expandir los contornos del universo narrativo.
Aspectos económicos	3. ¿Cómo se financia?
	c) - Presupuesto de un departamento de marketing u homólogos/Por encargo.
	4. ¿Persigue un objetivo económico o comercial?
	d) - No, el ARP no tiene interés comercial en sí mismo, aunque sí lo tiene respecto a otro producto sobre el que pretende generar notoriedad (<i>branding</i>).
	5. ¿Cuesta dinero a los jugadores?
	a) - No, es completamente gratuito.
	6. Si el ARP cuesta dinero, ¿cómo pagan los jugadores?
	-
7. ¿Cuál es el presupuesto?	
c) - Entre 50.000 y 100.000 euros. d) - Entre 100.000 y 300.000 euros.	
Eventualidad	8. ¿Es una experiencia eventual o permanente?
	a) - Eventual.
	9. ¿Qué grado de anuncio tiene?
	a) - Alto. Se anuncia como tal.
	10. ¿Tiene una duración predeterminada de juego?
	a) - Sí, exacta y conocida por los jugadores a priori.
11. ¿Cuánto dura el ARP desde que se inaugura hasta que termina?, ¿cuánto dura la experiencia de juego del mismo ARP?, ¿se corresponden? En caso contrario especificar cada duración	
f) – Ambas no se corresponden. ARP total: meses. Experiencia de juego: semanas.	
Target	12. ¿A cuántos jugadores va dirigido?
	g) - Cuantos más jugadores mejor, pero monitorizando los números.
Estado	13. ¿En qué estado está?
	a) - Realizado.
Datación	14. ¿De qué año es? ¿Qué país o países participan en su producción?
	España, 2019.

FASE II

Titiritero	15. ¿Podría hablarse de que existe un titiritero?, ¿se reconoce con dicho nombre?, ¿se comporta como se le supone según el canon?	
	c) - No, no se llama a sí mismo como tal, aunque existe una suerte de elemento directivo del proyecto, cuyas atribuciones son equiparables a las de los titiriteros.	Puntos: 5
	16. Los titiriteros o equivalentes, ¿se muestran con nombre y apellidos o son anónimos?	
	c) - No trasciende en ningún momento, aunque se puede llegar a conocer tras un rastreo <i>ad hoc</i> .	Puntos: 10
	17. ¿Qué rol desempeñan los titiriteros o equivalentes?	
	d) - Labores de dirección, creación, monitorización y actuación. Los titiriteros son, además de todo lo anteriormente expuesto, jugadores del ARP.	Puntos: 10
	18. En el caso de desempeñar un rol activo como jugadores, ¿qué hacen en el juego mayoritariamente los titiriteros frente a los jugadores?	
	b) - Labores informativas/aliado.	Puntos: 10
	19. ¿Cuántos titiriteros hay en el proyecto?	
	d) - Uno que dirige a un equipo de trabajo que pertenece a la estructura del proyecto y que además encomienda pequeños trabajos a subcontratas externas.	
20. ¿Tienen jefes los titiriteros?, ¿frente a quién responden?		
e) - No tienen jefes, tienen clientes frente a los cuales responden (por ejemplo, en una productora transmedia donde el cliente es o bien una agencia de publicidad o bien el propio productor de contenido).		



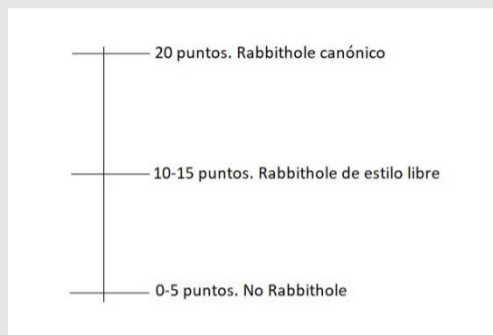
Obtenemos 35 puntos lo que nos lleva a la consideración de un titiritero de estilo libre muy cercano al canónico. Podríamos decir que el titiritero de este ARP no se llama a sí mismo como tal, aunque tiene atribuciones completamente homologables a las de los titiriteros ¹². De la misma forma y aunque este creó el ARP, asume mayormente labores de dirección, delegando en un equipo la monitorización y la interpretación sincrónica ¹³. El director de juego en este caso no está presente como autor, aunque se puede rastrear su identidad con facilidad. Finalmente, nos llama la atención la estructura de la que forma parte, en la cúspide de un organigrama corporativo capaz de gestionar eficazmente un proyecto ambicioso con un presupuesto igual de ambicioso y con un cliente/auditor que tiene todo el derecho de pedirle explicaciones y resultados.

Rabbitholes	21. De acuerdo con su definición canónica, ¿existen rabbitholes en el ARP?	
	e) - No en rigor, pues existen unas fronteras de juego muy limitadas, incluso en cuanto a localización espacial y no se tiene celo por su implementación ni siquiera en un nivel puramente estético.	Puntos: 0
	22. ¿Cuál es el grado de evidencia de los rabbitholes?	

¹² Aunque esto podría ser discutido. En la entrevista realizada al creador y director del juego, Luis Alcázar, él mismo se autoproclama *director del proyecto* y a la vez muestra su amplio conocimiento sobre el universo ARP, en el cual tuvo que explorar y documentarse para llevar a cabo la realización de *La Garduña*. Por tanto, nos queda la duda de si Luis se considera más a sí mismo director de proyecto o titiritero. Sea como sea, nosotros le denominamos titiritero por coherencia con el modelo.

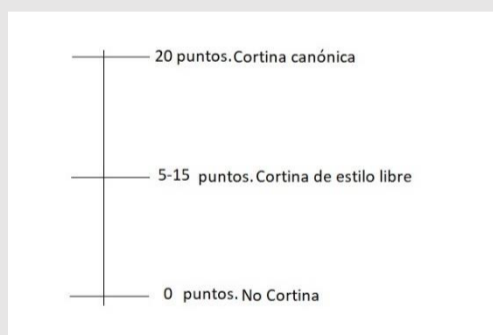
¹³ Hemos de puntualizar que, según las propias palabras del creador, él mismo en ocasiones contadas interpreta a algún personaje.

		Puntos: -
	23. ¿Cuál es el potencial de confusión de los <i>rabbitholes</i>?	
	-	
	24. ¿Cuántos <i>rabbitholes</i> hay?, ¿qué función tienen?	
	-	
	25. En el caso de que haya varios <i>rabbitholes</i>, ¿cómo se despliegan y qué abordan de la experiencia?	
	-	



Consideramos que no existen agujeros de conejo en la experiencia. Las puertas al juego son tan evidentes que no podríamos hablar de lo que se entiende por *rabbithole*, una pendiente repentina al mundo de juego más o menos camuflada en el mundo real.

La cortina	26. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe una cortina? ¿se le denomina como tal?	
	c) - Sí, aunque no se le denomina de tal forma, existe un concepto parecido, homologable.	Puntos: 5
	27. ¿Es quebrantable la cortina en algún caso?	
	c) - Sí, si sirve para la mejora de la experiencia, aunque no como primer recurso.	Puntos: 5



Obtenemos 10 puntos por lo que hablamos de una cortina de estilo libre. Aunque no existan *rabbitholes* o las entradas al juego sean totalmente evidentes, sí que existe una especie de contrato entre partes que sostienen el desarrollo narrativo. Podríamos decir que el jugador, una vez está dentro del juego, sí que ayuda a mantener la ficción respetando los límites establecidos, mientras que los titiriteros al otro lado intentan interpretar siempre que pueden sin salirse de la narrativa.

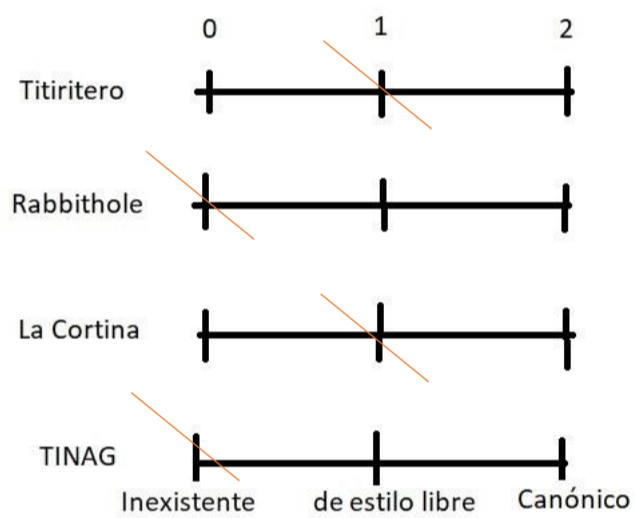
TINAG	28. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe el TINAG?	
	d) - No es identificable un ánimo de camuflaje en la realidad.	Puntos: 0
	29. En el caso de que exista, ¿cómo de importante es el TINAG en la experiencia?	
	-	Puntos: -



Obtenemos 0 puntos, por lo que nos encontramos que no existe TINAG alguno. El juego es juego en todo momento y, de hecho, se vanagloria de ello a través de la evidencia de sus mecánicas.

Operaciones finales y Resultados

- Titiritero: Estilo libre, medio. Le corresponde el 1.
- Rabbithole: Inexistente. Le corresponde el 0.
- La Cortina: Estilo libre, medio. Le corresponde el 1.
- TINAG: Inexistente. Le corresponde el 0.



8 - 100

2 - x

X igual al 25% de afinidad canónica.

FASE III

VECTOR LÚDICO



Objetivo lúdico	30. ¿Se observan uno o varios objetivos lúdicos claros?	
	a) - Sí, se observa uno o varios objetivos lúdicos claro que permanecen toda la experiencia.	Puntos: 10
	31. ¿Están integrados y justificados los objetivos lúdicos en la trama?	
	a) - Sí, están completamente integrados en la narrativa.	



Obtenemos 10 puntos, la máxima operatividad en cuanto a los objetivos lúdicos, integrados en la narrativa y con plena nitidez desde el comienzo del ARP.

Reglas	32. ¿Existe un sistema de reglas evidentes (escritas/audiovisuales/audibles)?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	33. En caso afirmativo, ¿se pueden consultar a lo largo de la experiencia?	
	a) - Sí, están al alcance de los jugadores en cualquier momento.	Puntos: 10
	34. Aunque no exista un sistema de reglas escritas/audiovisuales/audibles, ¿podría detectarse una suerte de reglamentación implícita?	
-	Puntos: -	
35. Ya sean escritas o no escritas, ¿qué relación tienen la reglamentación y la diégesis?		
a) - Reglas escritas comunicadas de manera extradiegética.		



Obtenemos 20 puntos, es decir que en este ARP las reglas son evidentes, consultables y comunicadas de forma extradiegética en la mayoría de los casos, aunque también se juega con lo intradiegético a la hora de plantear límites o dar indicaciones.

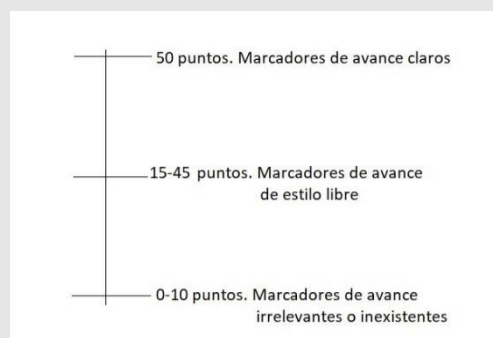
Premios	36. ¿Existe algún tipo de premio, entendiendo este en sentido material, durante la experiencia o al final de la experiencia?	
	c) - Sí, existe un premio final único, una serie de premios finales de consolación y una variedad de premios menores durante la experiencia.	Puntos: 10
	37. Si no hay ningún tipo de premio como tal, ¿existe algún tipo de recompensa para los jugadores que terminan el juego o que simplemente consiguen avanzar en la trama?	
-	Puntos: -	
38. En el caso de que existan, ¿hay muchos o pocos premios?		

a) - Muchos. Más de 5.
39. En el caso de que existan, ¿qué valor económico presentan los premios?
a) - Alto.
40. En el caso de que existan, ¿los premios son presentados de forma intradiegética o extradiegética?
a) - Extradiegética al completo.
41. En el caso de que se presenten de forma intradiegética, ¿los premios ayudan a la narrativa de forma relevante o son un mero adorno?
-
42. En el caso de que existan, ¿cómo son los premios?
c) - Productos/servicios.



Obtenemos 10 puntos por lo que hablamos de que existen premios, son muchos, de gran valor, todos productos y servicios relacionados de alguna manera con el argumento de la serie de ficción paralela (por ejemplo, un viaje a Sevilla), y distribuidos a lo largo de la experiencia con un premio final de mayor valor que el resto. Además, son planteados de forma extradiegética y se combinan con otro tipo de recompensas narrativas.

Marcadores de avance/progreso	43. ¿Existen marcadores de avance?, ¿es posible averiguar en qué punto del juego se está?	
	a) - Sí, existen marcadores de avance, tipo porcentaje de juego completado o similares.	Puntos: 10
	44. ¿Existe algún tipo de árbol de habilidades o estructura desbloqueable similar?	
	a) - Sí, existe una suerte de estructura ramificada desbloqueable a medida que avanza el juego.	Puntos: 10
	45. ¿Existen sistemas de puntuación de algún tipo?	
	a) - Sí, existe un sistema de puntuación clásico.	Puntos: 10
	46. En el caso de que existan, ¿cuándo aparecen o son visibles?	
	d) - Los puntos ya conseguidos se pueden consultar siempre, los nuevos puntos aparecen en posteriores fases.	
47. ¿Existen rankings?		
a) - Sí, y son facilitados por la propia organización del juego.	Puntos: 10	
48. ¿Existe alguna forma de recapitular el juego?		
a) - Sí, existen maneras previstas de recapitular desde el comienzo del juego.	Puntos: 10	



Obtenemos 50 puntos por lo que estamos en un nivel máximo de presencia de marcadores de avance, con la existencia patente de un árbol desbloqueable de logros, *rankings*, y formas de recapitular el juego.

Sistemas de ayuda

49. ¿Existe alguna fase tutorial?

b) - Sí, presentada de forma intradieгética.

Puntos: 10

50. ¿Existen tutoriales o guías externas?

b) - Sí, creadas por los desarrolladores y aumentadas por los jugadores.

Puntos: 10

51. ¿Hay sistemas de ayuda durante el juego?

b) - Sí, proporcionadas por los titiriteros o algún otro sistema de forma extradieгética.

Puntos: 10

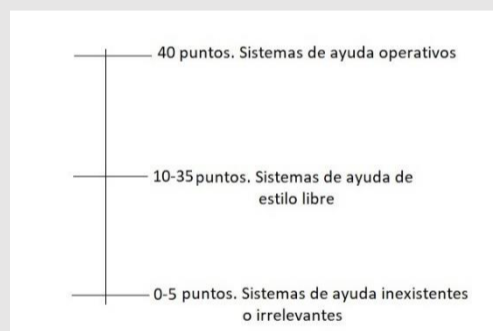
52. En el caso de que existan, ¿son fácilmente accesibles los sistemas de ayuda?

a) - Sí, son sencillos y recurrentes.

Puntos: 10

53. En el caso de que existan, ¿los sistemas de ayuda son sincrónicos o diacrónicos?

b) - Son sincrónicos, monitorizados a tiempo real a través de personas junto a *chatbots* o inteligencias artificiales.



Obtenemos 40 puntos la máxima puntuación en este parámetro. Existe una fase tutorial intradieгética, unas guías externas propuestas desde la organización para ser aumentadas por los jugadores y unos sistemas de ayuda de fácil acceso, sincrónicos (y también diacrónicos) y monitorizados por personas y por inteligencias artificiales.

Puzles

54. ¿Qué porcentaje del total de la experiencia significan los puzles y/o rompecabezas?

a) - 75 por ciento o más.

Puntos: 10

55. En el caso de que existan, ¿cómo de complicados resultan la mayoría de los puzles en la experiencia?

c) - Medios. Necesitan bastante más pericia y/o tiempo.

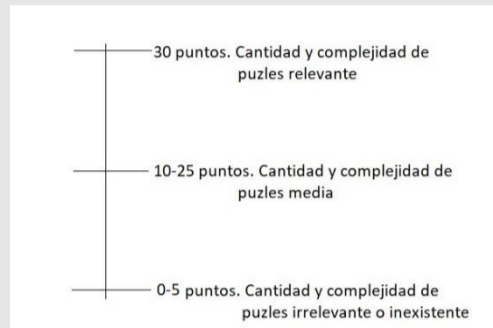
Puntos: 10

56. En el caso de que existan, ¿son homogéneos en cuanto a su complejidad?

b) - No, hay una curva ascendente de dificultad.

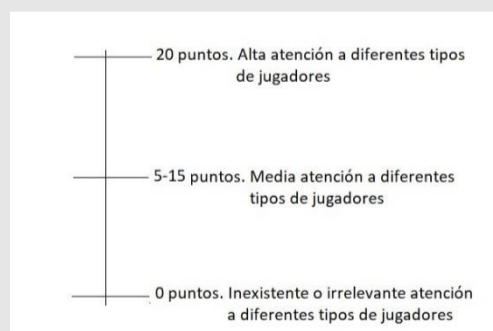
57. En el caso de que existan, ¿son los puzles resolubles por un solo jugador o necesitan de la cooperación de varios?

	a) - Los puede resolver un solo jugador.	
	58. En el caso de que existan, ¿cómo es el nivel de integración de los puzles en cuanto a la narrativa?	
	a) - Totalmente integrados. Hacen avanzar la trama y tienen justificación narrativa.	
	59. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales?	
	b) - Obligatorios, hay que resolverlos para completar la experiencia, pero existe un sistema de ayuda.	Puntos: 10



Obtenemos 30 puntos, máxima puntuación. Existen muchos puzles, bien integrados en la narrativa, con una curva ascendente de dificultad, pero en general con dificultad media, resolubles por un solo jugador (manifestando la naturaleza del ARP como concurso) y obligatorios si se quiere llegar al final y obtener premios.

Tipos de jugadores	60. ¿Existen itinerarios explorables, huevos de pascua o contenidos exclusivos para aquellos jugadores con un afán propio de exploración?	
	a) - Sí, existe un contenido orientado a los jugadores exploradores.	Puntos: 10
	61. ¿Es detectable una estratificación?, ¿existen contenidos para todo tipo de jugadores en función de su grado de implicación?	
	a) - Sí, hay contenidos orientados a jugadores más implicados y otros contenidos orientados a jugadores de corte más casual.	Puntos: 10
	62. ¿El juego es en esencia competitivo o cooperativo?	
	d) - Mayoritariamente competitivo, aunque con secciones cooperativas.	
	63. ¿Fomenta la socialización?	
	b) - Sí, aunque de manera más sutil.	

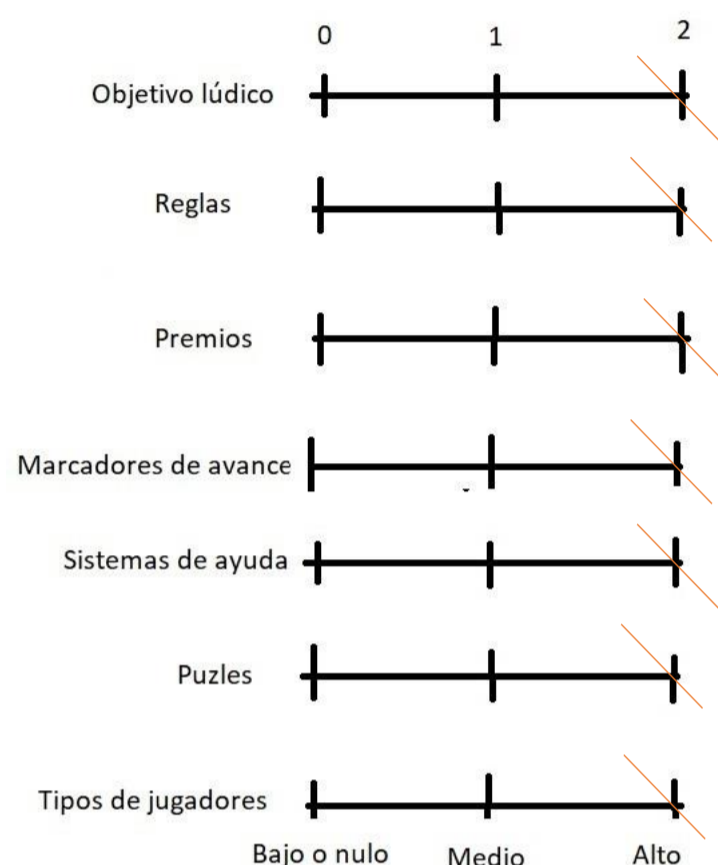


Obtenemos aquí 20 puntos por lo que la atención a diferentes tipos de jugadores es máxima. Los contenidos se adaptan a diferentes grados de implicación habiendo contenidos incluso para usuarios que no pretenden jugar y sí *pasearse* por la experiencia. También hay contenidos ocultos para los jugadores con afán más exploratorio y eso sí, al ser un ARP competitivo y no requerirse un esfuerzo colectivo para resolver los puzles (o al menos siempre ha de haber un ganador individual), se fomenta la socialización, pero relativamente (no como necesidad para desentrañar el ARP).

Operaciones finales y Resultados

- Objetivo lúdico: Alto. Le corresponde el 2.
- Reglas: Alto. Le corresponde el 2.

- Premios: Alto. Le corresponde el 2.
- Marcadores de avance: Alto. Le corresponde el 2.
- Sistemas de ayuda: Alto. Le corresponde el 2.
- Puzles: Alto. Le corresponde el 2.
- Tipos de jugadores: Alto. Le corresponde el 2.



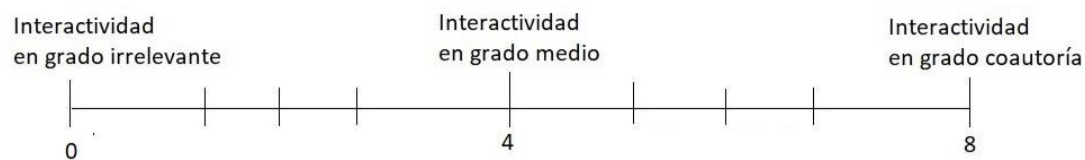
$$14 - 100$$

$$14 - x$$

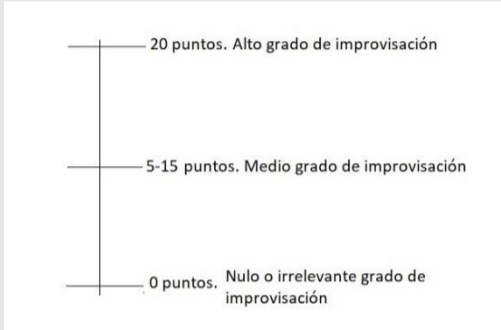
X es igual al 100%

La Garduña Existe es un ARP totalmente lúdico que presenta todos los criterios a un nivel máximo de operatividad. La gamificación como premisa se manifiesta en todos y cada uno de los parámetros analizados; esto lo observamos en la entrevista realizada al autor, el cual nos contó cómo él y su equipo partieron de la voluntad de crear una experiencia gamificada en la ciudad escenario de la serie para posteriormente materializarlo en formato ARP. Por tanto, encontramos explicación a este máximo nivel en el orden cronológico de creación, *primero lo lúdico* como concepto rector y *después lo narrativo* como forma de materializar el concepto. Aun así, nos sorprende la prolijidad de recursos lúdicos y su buen ajuste al componente narrativo, superando lo que hubiera sido un problema de sobrepeso en una de las áreas y de flacidez en la otra. También nos llama la atención cómo el hecho de que existan premios para los jugadores más rápidos y resueltos condiciona su naturaleza competitiva y convierte al ARP es una suerte de concurso.

VECTOR INTERACTIVO



Grado de improvisación	64. ¿Cómo es el grado de improvisación?	
	c) - Bajo o nulo. La historia se adapta en muy pocas ocasiones o en ninguna ocasión en función de las decisiones que toma el jugador.	Puntos: 0
	65. ¿Qué potencial de improvisación tiene la trama?	
	d) - Es una trama muy cerrada donde no hay cabida para la improvisación.	Puntos: 0



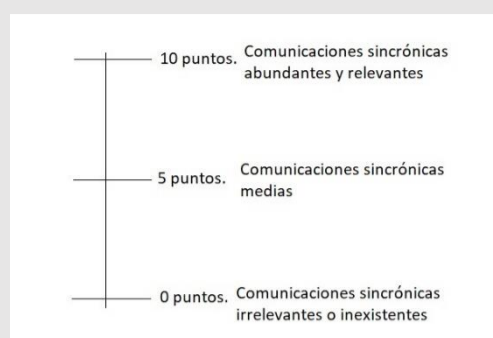
Obtenemos 0 puntos por lo que consideramos que no hay grado de improvisación relevante y que ni siquiera la trama tiene potencialidades para serlo.

Caminos alternativos	66. ¿Puede elegir el jugador varios caminos que recorrer o existe básicamente uno solo?	
	c) - Existe un solo itinerario que seguir, aunque el jugador elige cómo hacerlo (por ejemplo, el orden de cosas que hacer).	Puntos: 5
	67. En el caso de que existan varios caminos o varias formas de seguir un solo camino, ¿se promueve su práctica?	
	a) - Sí, se promueve la práctica de caminos u ordenes alternativos.	Puntos: 10



Obtenemos 15 puntos, o lo que es lo mismo, existen órdenes alternativos y elegibles. Los jugadores, además, son inducidos a ello, a construir su propia experiencia de juego, eligiendo qué resolver antes y de qué manera conseguir llegar a los objetivos lúdicos.

Comunicaciones sincrónicas	68. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan las comunicaciones sincrónicas (o que parecen sincrónicas)?	
	b) - En torno al 50 por ciento.	Puntos: 5
	69. En el caso de que haya, ¿qué tipo de comunicaciones sincrónicas se dan más en el ARP?	
	f) - Una mezcla más o menos equilibrada de algunas de las anteriores. a) - Email, foros o algún tipo de chat de ordenador. c) - Eventos en vivo.	



Obtenemos 5 puntos, es decir, un nivel de comunicaciones sincrónica medio. Estas comunicaciones se realizan por mail y por redes sociales en su mayoría. Aunque observamos una cierta presencia de este tipo de comunicaciones no consideramos que sean en realidad uno de los fuertes de la experiencia.

Eventos en vivo

70. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan los eventos en vivo?

c) - 25 por ciento.

Puntos: 5

71. En el caso de que existan, ¿están justificados narrativamente los eventos en vivo?

b) - No, son parte extradiegética y accesorio, sin necesidad de ser justificados.

72. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales los eventos en vivo para los jugadores?

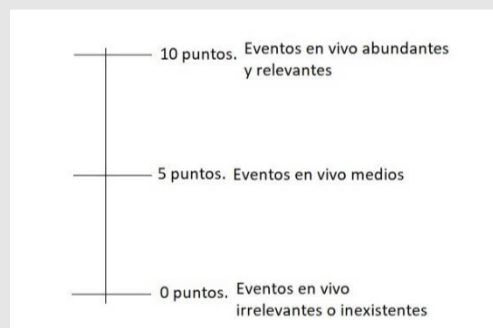
b) - Son opcionales, se pueden experimentar o no, sin impacto en la trama.

73. En el caso de ser opcionales, ¿traen aparejadas algún tipo de recompensa?

b) - No, no tienen recompensas de ningún tipo.

74. En el caso de ser opcionales, ¿pueden recuperarse a posteriori a modo sumario o vivirse en modo online de alguna manera?

d) - Ninguna de las dos opciones se contempla.



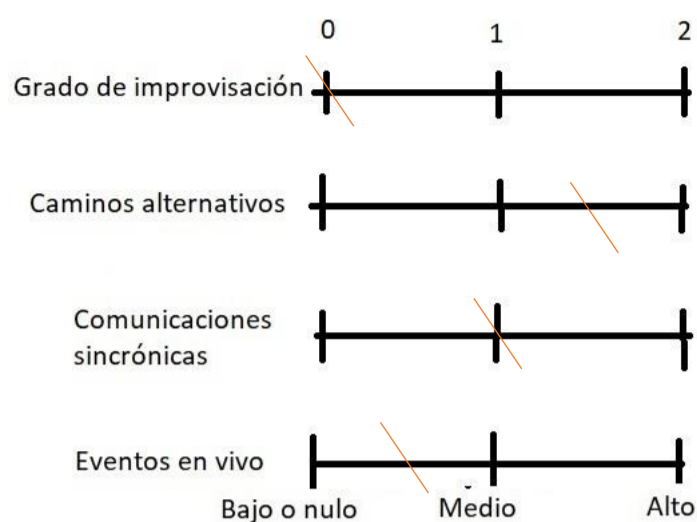
Obtenemos 5 puntos, un grado que podríamos denominar medio, tal y como planteamos en el criterio anterior. En realidad, hemos de decir que no tenemos conocimiento suficiente para determinar una conclusión inequívoca. No sabemos si había muchos eventos en vivo o no, aunque por lo analizado hasta el momento, por el material que hemos podido recabar de la experiencia y por la entrevista al creador, tendemos a pensar que el grado de eventos en vivo como situaciones efímeras ubicadas en la ciudad es pequeño (al menos relacionado con la trama del ARP).¹⁴

Operaciones finales y Resultados

- Grado de improvisación: Bajo. Le corresponde un 0.
- Caminos alternativos: Alto. Le corresponde un 1'5.
- Comunicaciones sincrónicas: Medio. Le corresponde un 1.

¹⁴ Aquí observamos cómo lo cualitativo atenúa las potenciales demandas al modelo. Alguien podría argumentar que si no se tienen todos los datos no se puede llegar a conclusiones fiables, expresadas numéricamente. Nosotros siempre abogaremos por la combinación de lo cualitativo y lo cuantitativo para llegar a dichas conclusiones. En este caso no tenemos todos los datos, pero hacemos una interpretación en función de lo que tenemos y ya hemos analizado. Además, realizamos una traducción numérica cautelosa, es decir, no planteamos la total inexistencia de eventos en vivo, el 0, sino que damos 5 puntos y, eso sí, alertamos sobre la posible desviación de los resultados.

- Eventos en vivo: Medio-bajo. Le corresponde un 0'5.



$$8 - 100$$

$$3 - x$$

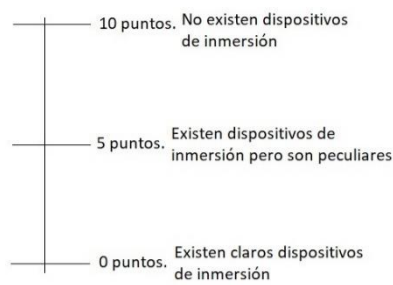
X es igual a 37,5%

La Garduña Existe presenta un grado de interactividad cercano al nivel medio, caracterizado sobre todo por el estímulo de la práctica de órdenes alternativos y personalizados en el transcurso narrativo. Las comunicaciones sincrónicas existen, aunque no son el mayor fuerte del ARP y no hay una presencia notable de eventos puntuales en vivo. De nuevo nos encontramos con un grado de improvisación irrelevante.

VECTOR INMERSIVO



Dispositivos de inmersión	75. ¿Existe algún dispositivo para promover la inmersión?	
	a) - Sí, existen dispositivos de realidad virtual en alguna de sus partes.	Puntos: 0
	76. En el caso de que existan dispositivos para la inmersión, ¿son obligados, relevantes u opcionales para la experiencia?	
	b) - Relevantes.	Puntos: 0



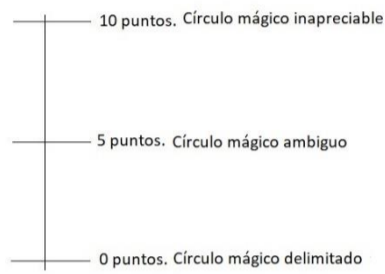
Obtenemos 0 puntos, pues existe un dispositivo de inmersión evidente en una parte importante del ARP, unas gafas VR y la inmersión en un entorno de realidad virtual.

Delimitación del círculo mágico

77. Sobre el círculo mágico, ¿está delimitado de algún modo palpable?

a) - Sí, es un lugar concreto destinado al juego.

Puntos: 0



Obtenemos 0 puntos, pues efectivamente hay una delimitación nítida del círculo mágico.

Grado de personalización

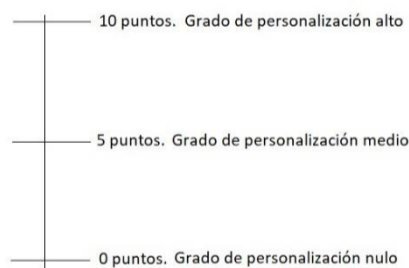
78. ¿Es un ARP personalizado?

b) - No en su mayor parte, aunque existe algún contenido personalizado.

Puntos: 5

79. ¿Qué papel desempeña el jugador en la trama?

d) - Otros. Ayudantes.



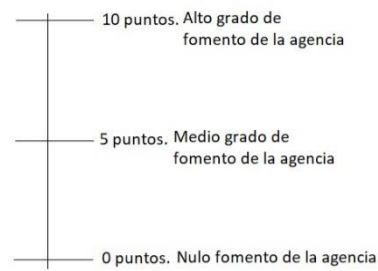
Obtenemos 5 puntos porque existe una suerte de personalización, no como la hemos entendido en otros ARP personalizados incluso con el nombre del jugador, sino más bien en cuanto a que estos, los jugadores, por sus propios méritos acceden a uno u otro nivel dentro de la Garduña y este los singulariza. Además, dependiendo cómo resuelvan los puzzles, obtienen unos u otros finales narrativos respecto a dichos puzzles. Los jugadores son ayudantes de los protagonistas. A pesar de observar un grado de personalización podríamos decir que este no es imputable a la transinmersión y sí a la inmersión, por ello le daremos un nivel medio-bajo.

Agencia

80. ¿Se podría considerar que la experiencia fomenta la agencia de algún modo?

b) - Sí, aunque de forma limitada y por motivos que tienen que ver menos con la acción del participante y más con la estética.

Puntos: 5



Obtenemos 5 puntos pues observamos ciertos mecanismos que fomentan la agencia, aunque solo de forma estética pues las acciones de los jugadores no tienen consecuencias reales en el desarrollo del núcleo del juego. Estos mecanismos tienen que ver con el sistema por el cual es el jugador quien, por sí mismo, llega a un nivel u otro de logro en el juego. Quizás el núcleo del juego no cambie su final, pero sí lo hacen los puzzles que funcionan como minijuegos, y sí existe una percepción de responsabilidad en sus propias tramas por parte de los jugadores.

Verosimilitud y realismo temático

81. ¿Hace por encajar el argumento del ARP en la vida de los jugadores?

c) - No, no es realista en absoluto y obliga al jugador a participar de una historia ajena.

Puntos: 0

82. ¿Se apoya el argumento en algún hecho o noticia real?

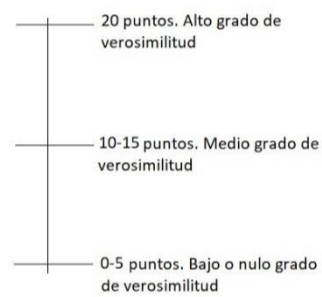
a) - Sí y lo utiliza con bastante frecuencia para su despliegue.

Puntos: 10

83. ¿Se apoya el argumento en algún *hoax* o leyenda urbana?

c) - No, es una historia inédita.

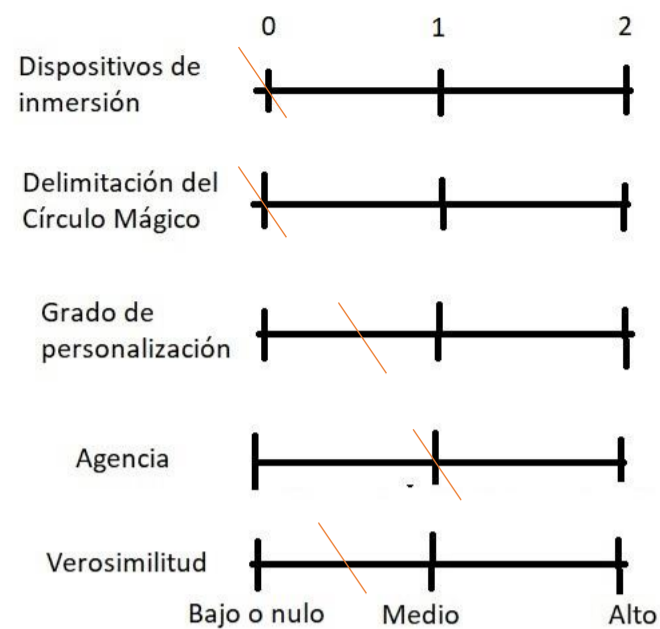
Puntos: 0



Obtenemos 10 puntos por lo que hablamos de un grado de verosimilitud medio, básicamente por apoyarse en un hecho real (una organización secreta que efectivamente existió hace siglos) aunque obligue a los jugadores a entrar en un mundo y una historia ajena. El hecho real es tan lejano en el tiempo que no podemos considerar un nivel medio y sí un nivel medio-bajo.

Operaciones finales y Resultados

- Dispositivos de inmersión (inexistencia de estos): Bajo. Le corresponde un 0.
- Delimitación del círculo mágico (inexistencia): Bajo. Le corresponde un 0.
- Grado de personalización: Medio-bajo. Le corresponde un 0'5.
- Agencia: Medio. Le corresponde un 1.
- Verosimilitud. Medio-bajo. Le corresponde un 0'5.



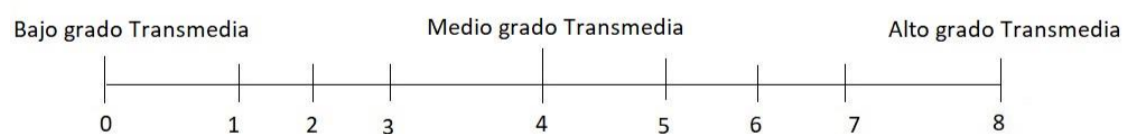
10 – 100

2 – x

X igual al 20%

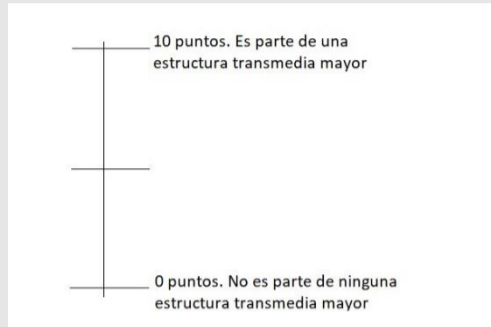
La Garduña Existe presenta un grado de transinmersión muy bajo, quizás más tendente a una inmersión clásica, aunque con ciertos elementos más asimilables al ARP. En efecto existe una delimitación del círculo mágico e incluso el uso de dispositivos de inmersión tan patentes como unas gafas de realidad virtual, sin embargo, también hablamos de una temática de thriller histórico que se basa en una organización real localizada en la ciudad patria de dicha organización. Además, hay mecanismos para la agencia del jugador y su personalización; quizás más a modo RPG o juego de rol clásico, pero en definitiva observamos dichos elementos. Aun con todo, el caso de *La Garduña Existe* es peculiar en cuanto a lo inmersivo/transinmersivo pues no se camufla en absoluto en la realidad, siendo además disruptor el uso de medios con respecto a la coherencia de la narrativa (¿Un personaje del siglo de oro con una cuenta en Instagram?) y sin embargo, parece procurar la inmersión a través de lo lúdico, de la creación de una responsabilidad del jugador con su historia y de un pacto de ficción llevado al extremo.

SUBVECTOR TRANSMEDIA



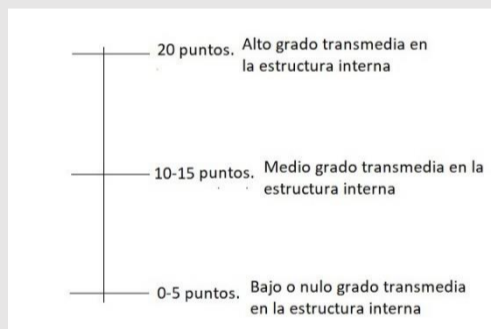
Estructura transmedia externa	84. ¿Forma parte el ARP de una estructura transmedia mayor?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	85. En caso afirmativo, ¿cuántas otras ramas pertenecen a la estructura?	

	c) - 5 o más.
	86. En caso afirmativo ¿pertenece a una estructura de nave nodriza, supeditado, por tanto, a un canon?
	a) - Sí, pertenece a una estructura de nave nodriza.



Obtenemos 10 puntos al pertenecer el ARP a una estructura transmedia superior donde existe un canon, en este caso, la serie de ficción. Además, consideramos la abundancia de ramas transmedia.

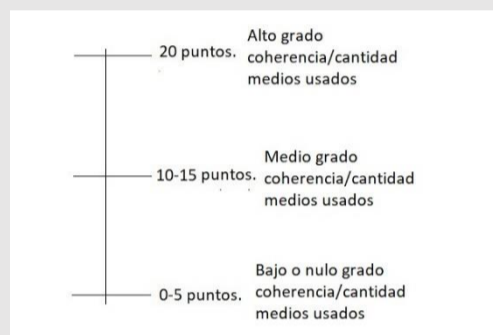
Estructura transmedia interna	87. ¿Existe una fragmentación en la estructura interna?, ¿cómo es?	
	a) - Sí, una fragmentación mediática y textual.	Puntos: 10
	88. En el caso de que exista fragmentación, ¿se observa referencialidad entre las piezas?	
	a) - Sí, existe una clara vocación de referencia entre las piezas.	Puntos: 10
	89. En el caso de que exista fragmentación, ¿requiere un ensamblaje de todas las piezas del dispositivo para su experimentación coherente?	
	b) - No, no es necesaria la recolección de todas las piezas, aunque si esta se da, se potencia y completa la experiencia.	



Obtenemos 20 puntos, o lo que es lo mismo, un nivel alto transmedia interno. Existe una fragmentación mediática y textual y una referencialidad en las piezas transmedia, que está en efecto pero que no definitiva a la hora de aprehender el contenido. De hecho, observamos una autonomía que facilita la entrada por diferentes puntos de la experiencia.

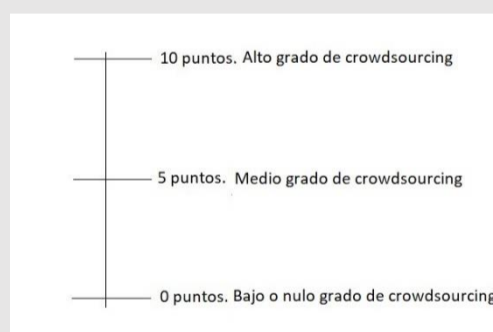
Cantidad/coherencia de medios usados	90. ¿Se usan múltiples medios?	
	a) - Sí.	Puntos: 10
	91. ¿Están justificados los medios/el medio, narrativamente en la experiencia?, ¿son coherentes con la historia que están contando?	
	c) - No, presentan serias disfunciones en cuanto a la coherencia narrativa.	Puntos: 0
	92. En el caso de que se usen varios medios ¿cuántos son?	
	c) - Más de 5.	
	93. En el caso de que se usen varios medios, ¿alguno de los medios es más usado que los demás?	

	a) - Sí, uno de los medios es más usado que el resto. El mundo real
	94. ¿Se usa internet?
	a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.
	95. ¿Se utiliza el mundo real?
	a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.
	96. ¿Se utiliza el móvil?
	a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.
	96. ¿Se utilizan redes sociales?
	a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.



Obtenemos 10 puntos, un nivel medio de coherencia/cantidad de medios usados. Este nivel se da básicamente por la falta de coherencia entre el tipo de narrativa y el tipo de medios usados. Aunque se ponen en marcha muchos medios, nos encontramos con que se está intentando envolver al jugador en una atmósfera de varios siglos atrás usando el email, los códigos QR, o páginas como Spotify, sin, además, ninguna justificación narrativa. Por tanto, consideramos un nivel medio, medio-bajo en este parámetro.

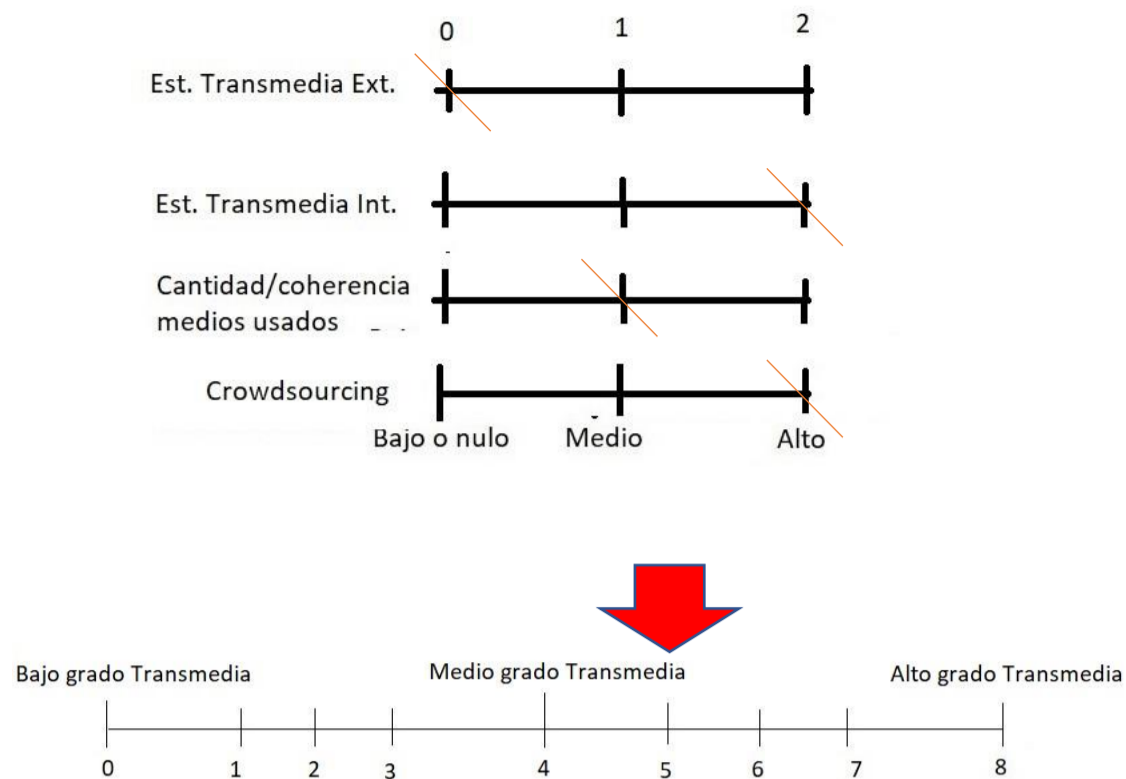
Potencial crowdsourcing	98. ¿Podemos hablar de crowdsourcing? En caso afirmativo, ¿cómo de planificado es esta expansión?	
	a) - Sí, promovido desde la organización.	Puntos: 10



Obtenemos 10 puntos pues la estructura del ARP fomentaría la expansión por parte de los jugadores.

Operaciones finales y Resultados

- Estructura transmedia externa: Bajo. Le corresponde el 0.
- Estructura transmedia interna: Alto. Le corresponde el 2.
- Cantidad/coherencia medios usados: Medio. Le corresponde el 1.
- Potencial de crowdsourcing: Alta. Le corresponde el 2.



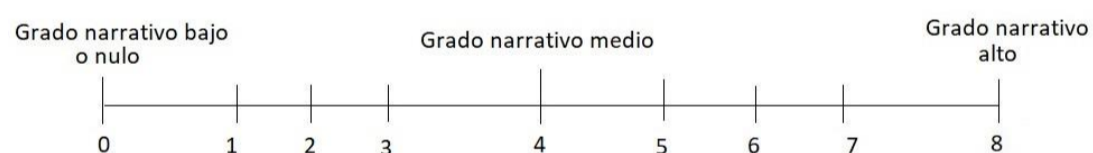
8 - 100

5 - x

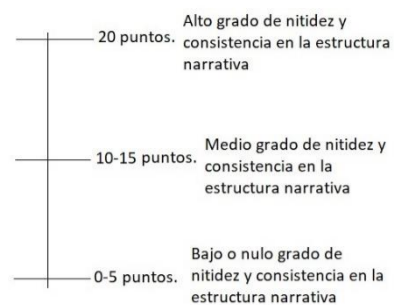
X es igual al 62,5%

Obtenemos un resultado algo inesperado, un componente transmedia alto sin llegar a ser completo. Si bien se cumplen casi todos los requisitos para que este ARP sea considerado transmedia, incluida la cierta autonomía de las ramificaciones y la pertenencia a una estructura transmedia superior, el hecho de que la referencialidad entre partes sea discreta y el hecho de que exista una disonancia en cuanto a contenido y a los medios usados nos hace pensar que este ARP puede ser transmedia, pero desafiando la convención de la coherencia narrativa y la verosimilitud propia de las Experiencias de Realidad Alternativa. De nuevo encontramos un potencial crowdsourcing importante.

SUBVECTOR NARRATIVO



Estructura narrativa	99. ¿Qué estructura se observa en la narrativa?	
	e) - Es tan superficial que no resulta relevante.	Puntos: 0
	100. ¿Existen puntos de giro evidentes en la narrativa?	
	c) - No.	Puntos: 0



Obtenemos 0 puntos. La estructura narrativa viene dada por la estructura que se plantea en términos lúdicos, por lo tanto, nos parece que en términos narrativos, en cuanto a la historia, no se puede determinar una verdadera estructura sólida y compleja. Tampoco observamos puntos de giro narrativos y sí, cambios referidos al *gameplay*, introducción de nuevas mecánicas, etc. Le daremos un nivel medio-bajo por el hecho de existir una suerte de estructura, aunque sea mínima y en el caso de tenerla en cuenta, plantear que esta pudiera ser lineal o incluso en árbol, permitiendo al jugador crear su propio menú de contenido.

Personajes

101. ¿Existen personajes relevantes además de los jugadores?

b) - Sí, pero generalmente planos.

Puntos: 5

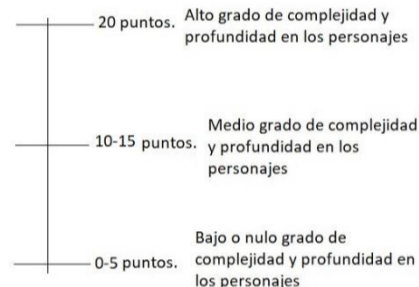
102. En el caso de que haya múltiples personajes, ¿se puede identificar con facilidad el rol de estos?

a) - Sí, tienen un rol definido que no cambia nunca.

Puntos: 5

103. ¿Cuántos personajes hay, además de los jugadores?

a) - Entre 1 y 3.



Obtenemos 10 puntos, nivel medio. Existen pocos personajes, son planos y sí se puede detectar su rol, aunque este sea muy superficial. Por este motivo le damos una puntuación media-baja.

Argumento y conflicto dramático

104. ¿Se puede identificar claramente un argumento en el ARP?, ¿cómo de complejo se presenta?

c) - Sí, fácil.

Puntos: 5

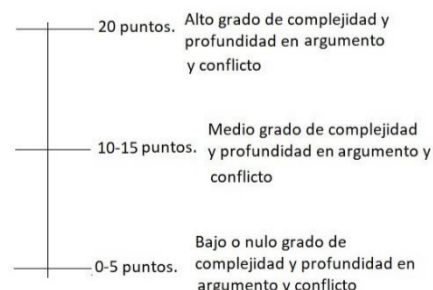
105. ¿Existe un conflicto dramático claro?

a) - Sí.

Puntos: 10

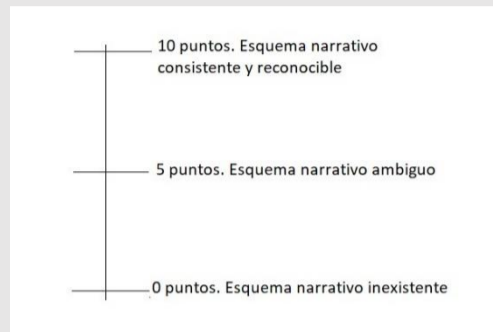
106. ¿Cuál es el género?

c) - Histórico. d) - Thriller.



Obtenemos 15 puntos, pues observamos un conflicto dramático muy básico y un argumento muy simple. Le daremos un nivel medio-bajo, debido a la falta de complejidad del argumento y del conflicto.

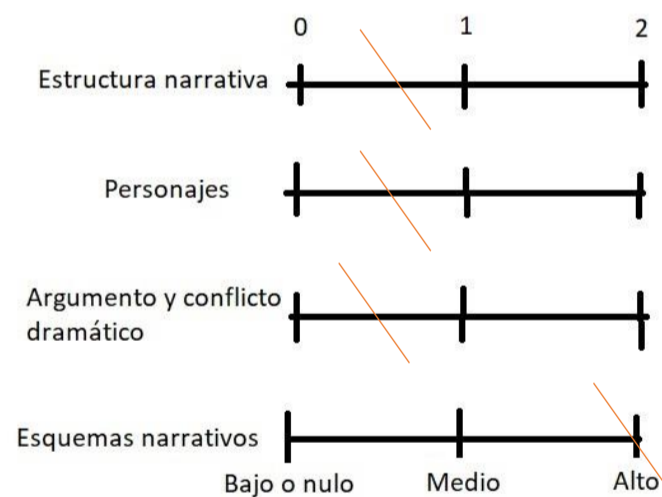
Esquemas narrativos y naturaleza emergente de la narrativa	107. ¿Qué modelo estructural es más ajustado usar para medir el ARP?, ¿qué unidad de medida tiene más sentido utilizar en su narrativa?	
	c) - Modelo de estructuras videolúdicas. Fases.	Puntos: 10
	108. ¿Qué porcentaje de narrativa emergente hay?	
	c) - En torno al 25 por ciento.	



Obtenemos 10 puntos, un esquema narrativo que se puede dividir por fases, muchas de ellas autoconclusivas. De nuevo, la naturaleza emergente de la narrativa es mínima si la entendemos como improvisación o coescritura *stricto sensu*. Si habláramos de narrativa emergente en un sentido de vivencia particular del jugador por sus elecciones podríamos hablar de una narrativa emergente ciertamente relevante.

Operaciones finales y Resultados de fase

- Estructura narrativa: Medio-bajo. Le corresponde un 0,5.
- Personajes: Medio-bajo. Le corresponde un 0,5.
- Argumento y conflicto dramático: Medio-bajo. Le corresponde un 0,5.
- Esquemas narrativos: Alto. Le corresponde un 2.



X igual al 43,7% de elemento narrativo.

Narrativa prestada de la serie y, por tanto, poco relevante en este sentido.

1.6 Suceso Tierra

FASE I

Objetivo	1. ¿Cuál es el objetivo principal?
	b) - Publicitar algo.
	2. ¿Existen objetivos secundarios evidentes? Indicar cuáles son en caso afirmativo.
	b) - No.
Aspectos económicos	3. ¿Cómo se financia?
	c) - Presupuesto de un departamento de marketing u homólogos/Por encargo.
	4. ¿Persigue un objetivo económico o comercial?
	d) - No, el ARP no tiene interés comercial en sí mismo, aunque sí lo tiene respecto a otro producto sobre el que pretende generar notoriedad (<i>branding</i>).
	5. ¿Cuesta dinero a los jugadores?
	a) - No, es completamente gratuito.
	6. Si el ARP cuesta dinero, ¿cómo pagan los jugadores?
-	
	7. ¿Cuál es el presupuesto?
	b) - Entre 100.000 y 300.000 euros.
Eventualidad	8. ¿Es una experiencia eventual o permanente?
	a) - Eventual.
	9. ¿Qué grado de anuncio tiene?
	a) - Alto. Se anuncia como tal.
	10. ¿Tiene una duración predeterminada de juego?
	c) - Sí, pero no es conocida por los jugadores.
	11. ¿Cuánto dura el ARP desde que se inaugura hasta que termina?, ¿cuánto dura la experiencia de juego del mismo ARP?, ¿se corresponden? En caso contrario especificar cada duración
	f) – Ambas no se corresponden. ARP total: 6 meses Experiencia de juego: 3 meses
	12. ¿A cuántos jugadores va dirigido?

Target	h) - Cuantos más jugadores mejor, sin control alguno sobre los números.
Estado	<p>13. ¿En qué estado está?</p> <p>a) - Realizado.</p>
Datación	<p>14. ¿De qué año es? ¿Qué país o países participan en su producción?</p> <p>España. 2007</p>

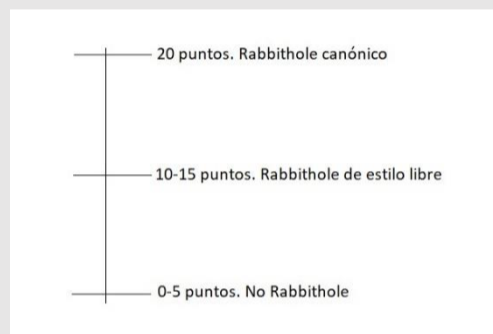
FASE II

Titiritero	15. ¿Podría hablarse de que existe un titiritero?, ¿se reconoce con dicho nombre?, ¿se comporta como se le supone según el canon?	
	a) - Sí, existe un titiritero reconocido como tal y que además cumple sus funciones con arreglo al canon.	Puntos: 10
	16. Los titiriteros o equivalentes, ¿se muestran con nombre y apellidos o son anónimos?	
	c) - No trasciende en ningún momento, aunque se puede llegar a conocer tras un rastreo <i>ad hoc</i> .	Puntos: 10
	17. ¿Qué rol desempeñan los titiriteros o equivalentes?	
	d) - Labores de dirección, creación, monitorización y actuación. Los titiriteros son, además de todo lo anteriormente expuesto, jugadores del ARP.	Puntos: 10
	18. En el caso de desempeñar un rol activo como jugadores, ¿qué hacen en el juego mayoritariamente los titiriteros frente a los jugadores?	
	b) - Labores informativas/aliado.	Puntos: 10
	19. ¿Cuántos titiriteros hay en el proyecto?	
	f) - Mismas estructuras que las anteriores, pero en grupo de trabajo horizontal de tres personas o más.	
20. ¿Tienen jefes los titiriteros?, ¿frente a quién responden?		
e) - No tienen jefes, tienen clientes frente a los cuales responden (por ejemplo, en una productora transmedia donde el cliente es o bien una agencia de publicidad o bien el propio productor de contenido).		



Obtenemos los 40 puntos y hablamos de un conjunto de varios titiriteros dirigidos por uno principal que monitorizan las acciones y a veces interpretan principalmente como aliados de los jugadores, pero que dejan el grueso de la interpretación a una inteligencia artificial desarrollada para responder automáticamente a un número muy abultado de jugadores. También resolvemos que el titiritero no tiene jefe sino cliente, por ser una empresa subcontratada.

Rabbitholes	21. De acuerdo con su definición canónica, ¿existen rabbitholes en el ARP?	
	b) - Sí, se podría considerar que existen a tenor de su forma y su camuflaje incluso cuando el jugador está alertado de su existencia, y además se les llama como tal.	Puntos: 10
	22. ¿Cuál es el grado de evidencia de los rabbitholes?	
	b) - Medianamente evidentes.	Puntos: 10
	23. ¿Cuál es el potencial de confusión de los rabbitholes?	
	b) - Aunque son sutiles, tienen mecanismos para dejar claro lo que son.	
	24. ¿Cuántos rabbitholes hay?, ¿qué función tienen?	
b) - Uno principal y varias pequeñas entradas que orientan hacia este.		
25. En el caso de que haya varios rabbitholes, ¿cómo se despliegan y qué abordan de la experiencia?		
c) - Uno al comienzo y los demás a lo largo de la experiencia, sin importar si el jugador vive la experiencia desde el principio o se suma a la mitad (y por tanto tiene una visión parcial).		

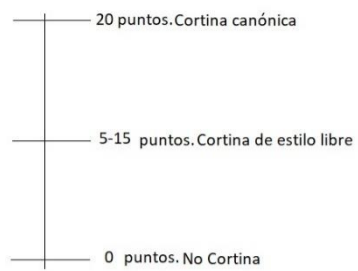


Obtenemos 20 puntos, *rabbithole* canónico. En esencia hay unas entradas bien implementadas y medianamente sutiles aun cuando el ARP se anuncia como tal ¹⁵, y, como en el caso de otros ARP publicitarios, un *rabbithole* principal situado al comienzo de la experiencia y otros adyacentes que orientan hacia dicha puerta principal con idea de que el jugador viva siempre la historia desde el comienzo. Además, existen numerosos *rabbitholes* que no tienen por qué orientar hacia el comienzo de la experiencia, sino que permiten vivirla desde el punto de entrada. También subrayamos el hecho de que algunos *rabbitholes* se produjeran de manera emergente por mor de los propios jugadores, creadores espontáneos de puertas al juego para otros jugadores.

La cortina	26. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe una cortina? ¿se le denomina como tal?	
	a) - Sí, se denomina de tal forma y existe como contrato vinculante.	Puntos: 10
	27. ¿Es quebrantable la cortina en algún caso?	
b) - No, excepto si estuviera en riesgo vital la experiencia ¹⁶ .		Puntos: 10

¹⁵ Puede anunciarse a bombo y platillo el primer ARP hecho en España y a la vez que las entradas al juego estén bien camufladas en la realidad, así como un jugador de ARP comercial e individualizado paga por la experiencia y obtiene una entrada al juego suficientemente disimulado en su realidad, como ya vimos en casos anteriores.

¹⁶ El entrevistado nos cuenta una anécdota sobre una transgresión de la cortina en un evento en un museo, donde la organización tuvo que salir al paso de varios espontáneos que estuvieron a punto de boicotear una de las acciones de juego protagonizadas por una ficticia secta.



Aquí obtenemos 20 puntos, el máximo grado de pureza canónica respecto a la cortina. Existe una cortina, sólida y solo quebrantable si la experiencia se encuentra en riesgo vital.

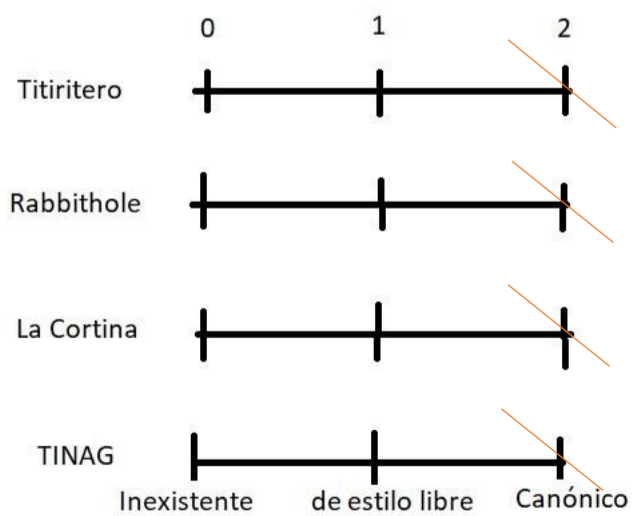
TINAG	28. De acuerdo con su definición canónica, ¿existe el TINAG?	
	a) - Sí, el TINAG, denominado como tal, es operativo en la experiencia y funciona de acuerdo al canon.	Puntos: 10
	29. En el caso de que existe, ¿cómo de importante es el TINAG en la experiencia?	
	a) - Riguroso/Obsesivo. Todo lo que ocurre en el ARP está justificado y disfrazado de realidad.	Puntos: 10



Obtenemos 20 puntos o lo que es lo mismo, un TINAG con pureza canónica.

Operaciones finales y Resultados

- Titiritero: Alto. Le corresponde el 2.
- Rabbithole: Alto. Le corresponde el 2.
- La Cortina: Alto. Le corresponde el 2.
- TINAG: Alto. Le corresponde el 2.





8 - 100

8 - x

X igual al 100% de afinidad canónica.

FASE III

VECTOR LÚDICO



Objetivo lúdico	30. ¿Se observan uno o varios objetivos lúdicos claros?	
	a) - Sí, se observa uno o varios objetivos lúdicos claro que permanecen toda la experiencia.	Puntos: 10
	31. ¿Están integrados y justificados los objetivos lúdicos en la trama?	
	a) - Sí, están completamente integrados en la narrativa.	
<p>Obtenemos 10 puntos, la máxima operatividad en cuanto a los objetivos lúdicos y consideramos que estos están integrados en la narrativa y tienen plena nitidez desde el comienzo del ARP.</p>		
Reglas	32. ¿Existe un sistema de reglas evidentes (escritas/audiovisuales/audibles)?	
	b) - No.	Puntos: 0
	33. En caso afirmativo, ¿se pueden consultar a lo largo de la experiencia?	
	-	Puntos: -
34. Aunque no exista un sistema de reglas escritas/audiovisuales/audibles, ¿podría detectarse una suerte de reglamentación implícita?		
b) - Sí, aunque son muy sutiles y por tanto algunas de ellas podrían perderse.	Puntos: 5	

35. Ya sean escritas o no escritas, ¿qué relación tienen la reglamentación y la diégesis?

c) - Reglas no escritas comunicadas de manera intradiegética.



No existen reglas explícitas, tan solo se puede aventurar una reglamentación implícita, conectada con el sustento de la cortina y comunicada de forma intradiegética. Obtenemos 5 puntos por lo que hablamos de un nivel medio-bajo.

Premios

36. ¿Existe algún tipo de premio, entendiendo este en sentido material, durante la experiencia o al final de la experiencia?

e) - No, no hay premio alguno.

Puntos: 0

37. Si no hay ningún tipo de premio como tal, ¿existe algún tipo de recompensa para los jugadores que terminan el juego o que simplemente consiguen avanzar en la trama?

a) - Sí, existen recompensas ligadas a la narrativa (por ejemplo, desbloqueo de material único) o incluso al *gameplay*.

Puntos: 5

38. En el caso de que existan, ¿hay muchos o pocos premios?

-

39. En el caso de que existan, ¿qué valor económico presentan los premios?

-

40. En el caso de que existan, ¿los premios son presentados de forma intradiegética o extradiegética?

-

41. En el caso de que se presenten de forma intradiegética, ¿los premios ayudan a la narrativa de forma relevante o son un mero adorno?

-

42. En el caso de que existan, ¿cómo son los premios?

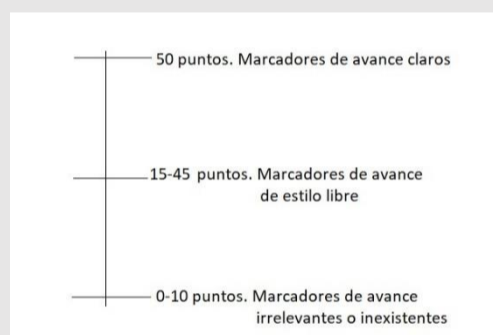
-



Obtenemos 5 puntos por lo que hablamos de que no existen premios, pero sí recompensas narrativas en determinados puntos.

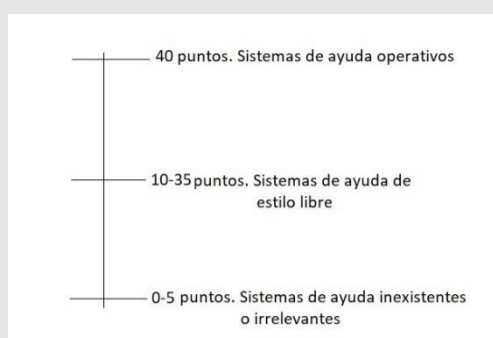
43. ¿Existen marcadores de avance?, ¿es posible averiguar en qué punto del juego se está?

Marcadores de avance/progreso	d) - No existen marcadores de avance. Tan solo el desarrollo narrativo permite hacer intuir el grado de avance del juego.	Puntos: 0
	44. ¿Existe algún tipo de árbol de habilidades o estructura desbloqueable similar?	
	b) - No, no existe nada similar.	Puntos: 0
	45. ¿Existen sistemas de puntuación de algún tipo?	
	b) - Sí, existe algo parecido a un sistema de puntuación, aunque no se adscribe a una forma clásica.	Puntos: 5
	46. En el caso de que existan, ¿cuándo aparecen o son visibles?	
	a) - A medida que se avanza en el juego, es decir, cada vez que se logra un avance relevante de cualquier tipo.	
	47. ¿Existen rankings?	
	a) - Sí, y son facilitados por la propia organización del juego.	Puntos: 10
48. ¿Existe alguna forma de recapitular el juego?		
a) - Sí, existen maneras previstas de recapitular desde el comienzo del juego.	Puntos: 10	



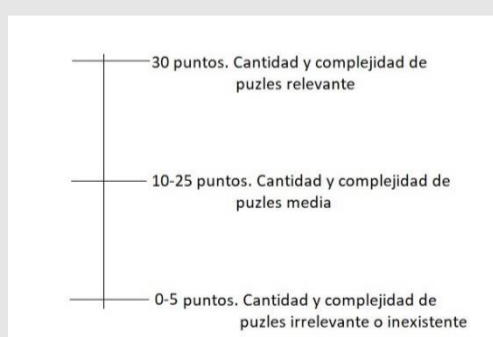
Hay sistemas de puntuación en los puzzles y *rankings* facilitados por la organización. Además, se puede averiguar en qué punto del juego se está gracias al desarrollo narrativo. Obtenemos 25 puntos por lo que hablamos de un nivel medio o marcadores de estilo libre.

Sistemas de ayuda	49. ¿Existe alguna fase tutorial?	
	c) - No, no hay fase tutorial.	Puntos: 0
	50. ¿Existen tutoriales o guías externas?	
	b) - Sí, creadas por los desarrolladores y aumentadas por los jugadores.	Puntos: 10
	51. ¿Hay sistemas de ayuda durante el juego?	
	a) - Sí, proporcionadas por los titiriteros o algún otro sistema de forma intradiegetica.	Puntos: 10
	52. En el caso de que existan, ¿son fácilmente accesibles los sistemas de ayuda?	
	a) - Sí, son sencillos y recurrentes.	Puntos: 10
53. En el caso de que existan, ¿los sistemas de ayuda son sincrónicos o diacrónicos?		
b) - Son sincrónicos, monitorizados a tiempo real a través de personas junto a <i>chatbots</i> o inteligencias artificiales.		



Obtenemos 30 puntos, un nivel medio en el parámetro. Existen sistemas de ayuda proporcionados por los titiriteros mediante un personaje de la historia. Cabe destacar la combinación sincrónica/diacrónica de ayuda personas/*chatbots* y el protagonismo del foro, habilitado principalmente para tal efecto.

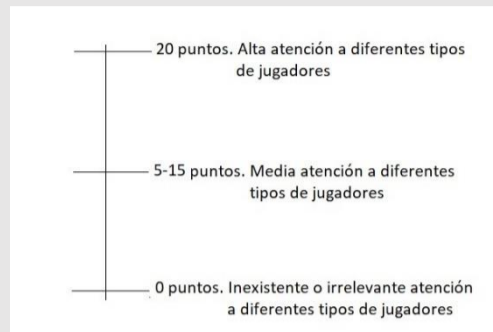
Puzles	54. ¿Qué porcentaje del total de la experiencia significan los puzles y/o rompezacabezas?	
	a) - 75 por ciento o más.	Puntos: 10
	55. En el caso de que existan, ¿cómo de complicados resultan la mayoría de los puzles en la experiencia?	
	d) - Difíciles. Solo indicados para los más experimentados.	Puntos: 10
	56. En el caso de que existan, ¿son homogéneos en cuanto a su complejidad?	
	b) - No, hay una curva ascendente de dificultad.	
	57. En el caso de que existan, ¿son los puzles resolubles por un solo jugador o necesitan de la cooperación de varios?	
	a) - Los puede resolver un solo jugador. d) - Están diseñados para ser resueltos por un grupo muy grande de personas que han de organizarse.	
	58. En el caso de que existan, ¿cómo es el nivel de integración de los puzles en cuanto a la narrativa?	
a) - Totalmente integrados. Hacen avanzar la trama y tienen justificación narrativa.		
59. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales?		
a) - Obligatorios, hay que resolverlos para completar la experiencia, y no se cuenta con ninguna ayuda.	Puntos: 10	



Obtendríamos 30 puntos, máxima puntuación. Existirían muchos puzles, bien integrados en la narrativa, obligatorios y difíciles en su mayoría.

Tipos de jugadores	60. ¿Existen itinerarios explorables, huevos de pascua o contenidos exclusivos para aquellos jugadores con un afán propio de exploración?	
	a) - Sí, existe un contenido orientado a los jugadores exploradores.	Puntos: 10
	61. ¿Es detectable una estratificación?, ¿existen contenidos para todo tipo de jugadores en función de su grado de implicación?	
a) - Sí, hay contenidos orientados a jugadores más implicados y otros contenidos orientados a jugadores de corte más casual.	Puntos: 10	

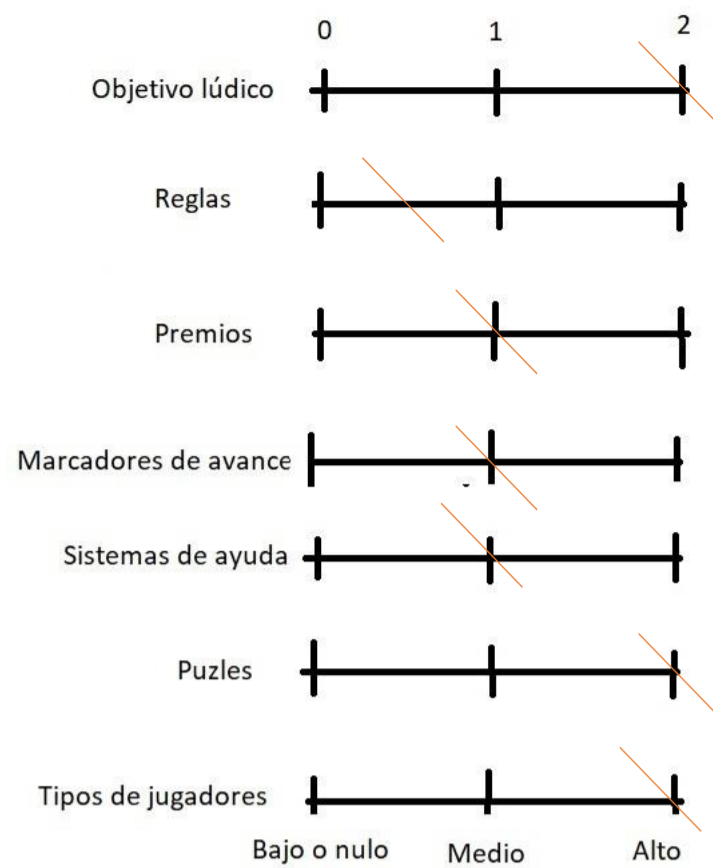
	<p>62. ¿El juego es en esencia competitivo o cooperativo?</p> <p>c) - Mayoritariamente cooperativo, aunque con secciones competitivas.</p>
	<p>63. ¿Fomenta la socialización?</p> <p>a) - Sí, de una forma muy evidente.</p>



Obtenemos aquí 20 puntos por lo que la atención a diferentes tipos de jugadores es alta. Habría contenidos para jugadores que exploran y por grado de implicación. También podríamos decir que el ARP es cooperativo y fomenta la socialización.

Operaciones finales y Resultados

- Objetivo lúdico: Alto. Le corresponde el 2.
- Reglas: Medio-bajo. Le corresponde el 0~5.
- Premios: Medio. Le corresponde el 1.
- Marcadores de avance: Medio. Le corresponde el 1.
- Sistemas de ayuda: Medio. Le corresponde el 1.
- Puzles: Alto. Le corresponde el 2.
- Tipos de jugadores: Alto. Le corresponde el 2.



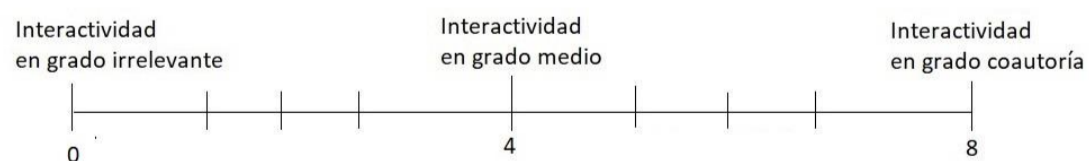
$$14 - 100$$

$$95 - x$$

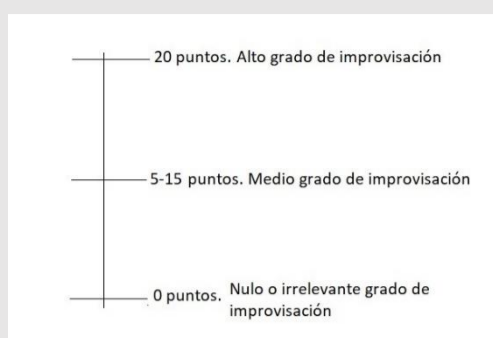
X es igual al 67,8%

Suceso Tierra resulta un ARP de componente lúdico medio-alto, esperable por su perfil publicitario. No observamos claros síntomas de gamificación y sí, por el contrario, una serie de recursos lúdicos muy integrados en la narrativa, como pretendiendo respetar escrupulosamente la estética TINAG.

VECTOR INTERACTIVO



Grado de improvisación	64. ¿Cómo es el grado de improvisación?	
	b) - Medio. La historia se adapta en algunas ocasiones en función de las decisiones que toma el jugador.	Puntos: 5
	65. ¿Qué potencial de improvisación tiene la trama?	
	b) - Es una trama abierta y elástica por lo que la improvisación encaja bien.	Puntos: 10



Obtenemos 15 puntos, nivel medio-alto de improvisación. Aunque se sigue cumpliendo la regla de no variar la esencia de la historia escrita, sí que hay cambios en determinados puntos gracias a las decisiones de los jugadores. Además, su naturaleza canónica y alejada de los elementos lúdicos tradicionales (al menos de forma explícita) hace permeable a la trama de una tentativa cantidad mayor de improvisación.

Caminos alternativos

66. ¿Puede elegir el jugador varios caminos que recorrer o existe básicamente uno solo?

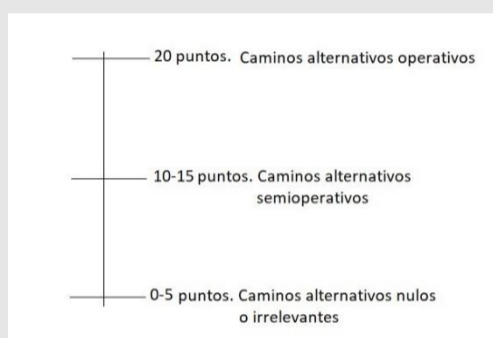
b) - Existen varios itinerarios que en principio son excluyentes, aunque convergen en alguna zona.

Puntos: 10

67. En el caso de que existan varios caminos o varias formas de seguir un solo camino, ¿se promueve su práctica?

a) - Sí, se promueve la práctica de caminos u ordenes alternativos.

Puntos: 10



Obtenemos 20 puntos, o lo que es lo mismo, existen caminos alternativos y elegibles. Los jugadores, además, son inducidos a ello, a construir su propia experiencia de juego, eligiendo qué resolver antes y de qué manera conseguir llegar a los objetivos lúdicos.

Comunicaciones sincrónicas

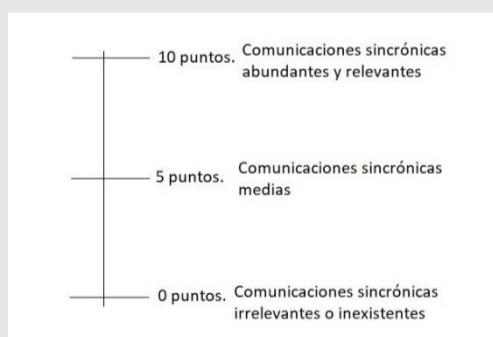
68. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan las comunicaciones sincrónicas (o que parecen sincrónicas)?

a) - 75 por ciento o más.

Puntos: 10

69. En el caso de que haya, ¿qué tipo de comunicaciones sincrónicas se dan más en el ARP?

f) - Una mezcla más o menos equilibrada de algunas de las anteriores. a) - Email, foros o algún tipo de chat de ordenador.



Obtenemos 10 puntos, es decir, un nivel de comunicaciones sincrónica alto. Estas comunicaciones se harían a través de emails, chats y llamadas de teléfono y aunque parecerían sincrónicas en realidad serían producidas por sistemas automáticos de respuesta.

Eventos en vivo

70. En líneas generales, ¿qué porcentaje representan los eventos en vivo?

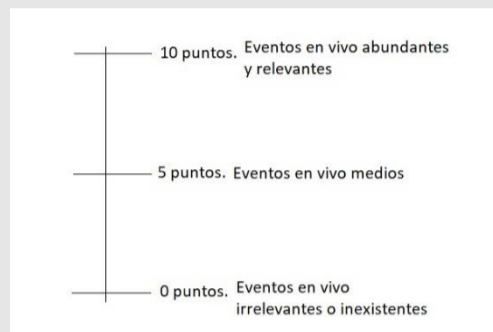
b) - 50 por ciento.

Puntos: 5

71. En el caso de que existan, ¿están justificados narrativamente los eventos en vivo?

a) - Sí, son parte de la trama bien justificados.

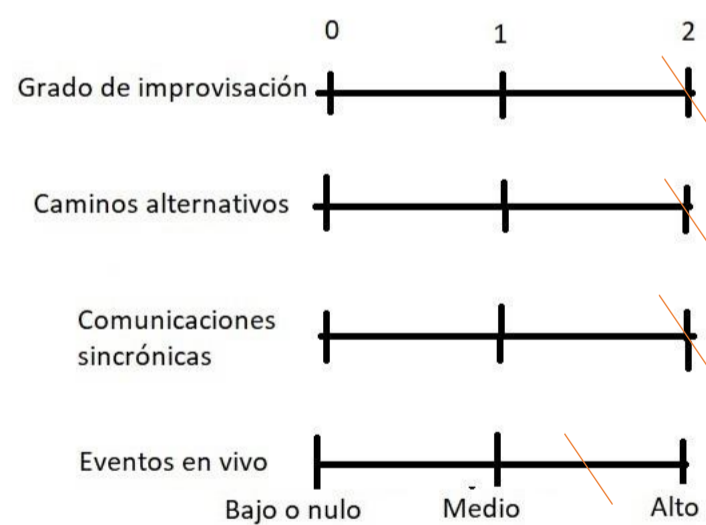
	<p>72. En el caso de que existan, ¿son obligatorios u opcionales los eventos en vivo para los jugadores?</p> <p>b) - Son opcionales, se pueden experimentar o no, sin impacto en la trama.</p>
	<p>73. En el caso de ser opcionales, ¿traen aparejadas algún tipo de recompensa?</p> <p>a) - Sí, reportan recompensas extra, ya sea de contenido o incluso de algún tipo de premio o bonificación.</p>
	<p>74. En el caso de ser opcionales, ¿pueden recuperarse a posteriori a modo sumario o vivirse en modo online de alguna manera?</p> <p>c) - Solo se puede recuperar un sumario posterior sin opción a modo online durante la experiencia.</p>



Conseguimos 5 puntos. Sin embargo, consideramos la importancia de los eventos a posteriori ¹⁷ y le damos medio punto más en la tabla final, por cantidad e importancia narrativa de los eventos.

Operaciones finales y Resultados

- Grado de improvisación: Medio-alto. Le corresponde un 1'5.
- Caminos alternativos: Alto. Le corresponde un 2.
- Comunicaciones sincrónicas: Alto. Le corresponde un 2.
- Eventos en vivo: Medio-alto. Le corresponde un 1'5.



¹⁷ Según el entrevistado los eventos adquieren su verdadero potencial a posteriori. Por regla general poca cantidad del público objetivo acude a los eventos, sobre todo en relación con la cantidad de target que puede acceder a un sumario del evento a posteriori.



$$8 - 100$$

$$7 - x$$

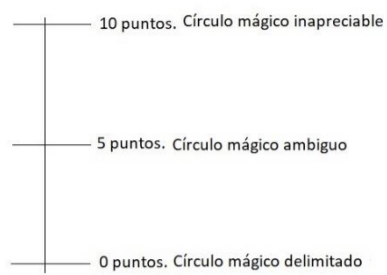
X es igual a 87,5%

Concluimos que *Suceso Tierra* tiene un componente interactivo muy relevante, caracterizado por una buena dosis de eventos en vivo y de comunicaciones sincrónicas, donde se promueve la práctica de caminos propios, aunque en esencia la trama no cambie por las decisiones de los jugadores. Esta estructura nos recuerda a ARP como *La Garduña Existe*.

VECTOR INMERSIVO



Dispositivos de inmersión	75. ¿Existe algún dispositivo para promover la inmersión?	
	d) - No, no existe ningún tipo de dispositivo de inmersión.	Puntos: 10
Dispositivos de inmersión	76. En el caso de que existan dispositivos para la inmersión, ¿son obligados, relevantes u opcionales para la experiencia?	
	-	Puntos: -
Obtenemos 10 puntos, puesto que no existen dispositivos de inmersión de ningún tipo.		
Delimitación del círculo mágico	77. Sobre el círculo mágico, ¿está delimitado de algún modo palpable?	
	e) - No, no hay forma física de delimitar el círculo mágico.	Puntos: 10



Obtenemos 10 puntos, muy difícil discernir qué es juego y qué no lo es (más allá de lo relacionado con la trama).

Grado de personalización

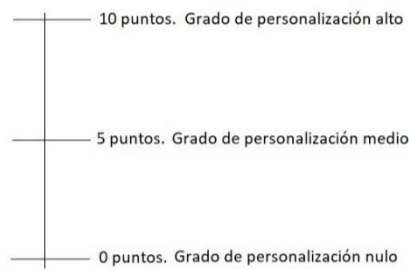
78. ¿Es un ARP personalizado?

c) - No, no es un ARP personalizado.

Puntos: 0

79. ¿Qué papel desempeña el jugador en la trama?

d) - Otros. Ayudantes.



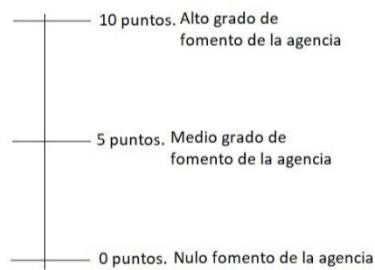
Obtenemos 0 puntos porque no creemos que haya personalización alguna.

Agencia

80. ¿Se podría considerar que la experiencia fomenta la agencia de algún modo?

a) - Sí, de forma evidente hay mecanismos para que las decisiones del usuario afecten directamente al juego.

Puntos: 10



Obtenemos 10 puntos porque creemos que sí, hay mecanismos que fomentan la agencia y no solo en términos estéticos ¹⁸.

Verosimilitud y realismo temático

81. ¿Hace por encajar el argumento del ARP en la vida de los jugadores?

b) - No, su argumento no es realista, aunque es verosímil y en cierto modo hace por encajar en la vida de los jugadores.

Puntos: 5

82. ¿Se apoya el argumento en algún hecho o noticia real?

c) - No, es una historia inédita.

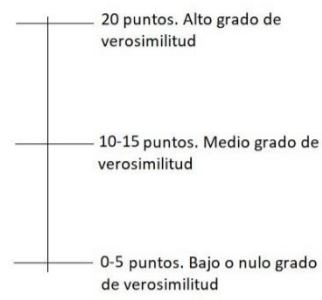
Puntos: 0

¹⁸ Aunque ya dijimos que el núcleo narrativo no cambia, sí lo hacen determinados aspectos.

83. ¿Se apoya el argumento en algún *hoax* o leyenda urbana?

c) - No, es una historia inédita.

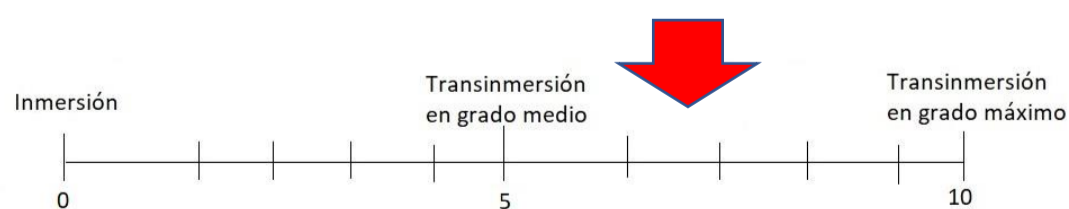
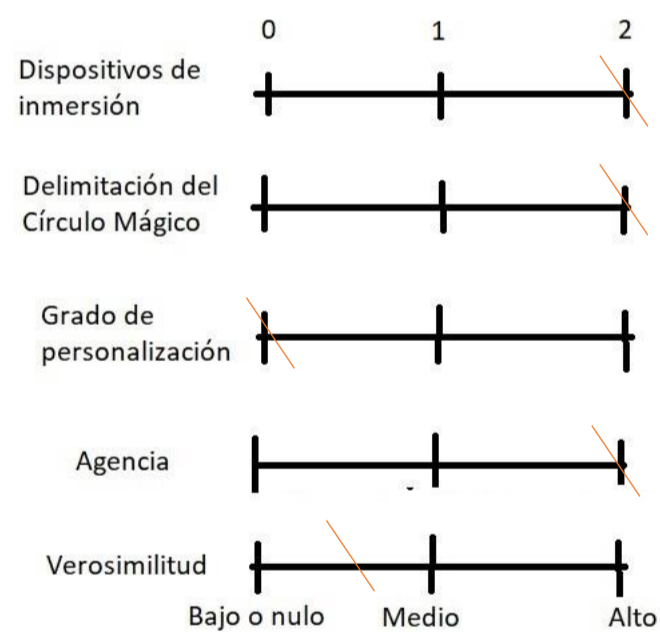
Puntos: 0



Obtenemos 5 puntos por lo que hablamos de un grado de verosimilitud bajo, que no se apoya en hechos reales ni en leyendas urbanas pero que está bien construido respecto a su verosimilitud y en cierto modo encaja en el mundo de los jugadores (al menos se desarrolla en su mundo como si fuera algo real). Por esto último conferimos nivel medio-bajo en lugar de bajo.

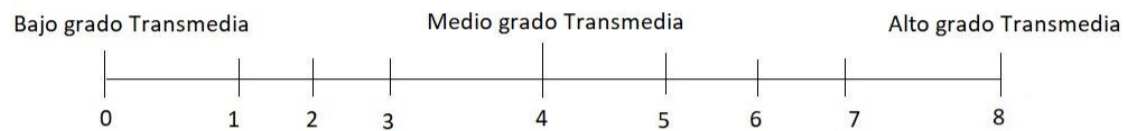
Operaciones finales y Resultados

- Dispositivos de inmersión (inexistencia de estos): Alto. Le corresponde un 2.
- Delimitación del círculo mágico (inexistencia): Alto. Le corresponde un 2.
- Grado de personalización: Bajo. Le corresponde un 0.
- Agencia: Alto. Le corresponde un 2.
- Verosimilitud. Medio-bajo. Le corresponde un 0,5.

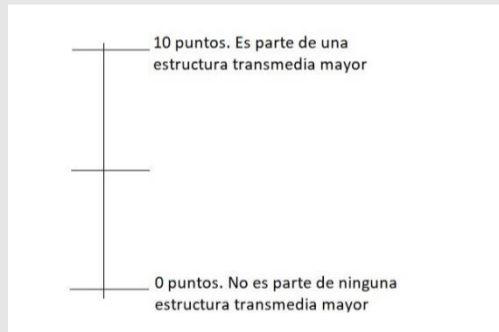


Consideramos que *Suceso Tierra* presenta un componente transinmersivo medio, medio-alto. La falta de personalización propia de los ARP publicitarios y colectivos y la falta de realismo (aunque con algo de verosimilitud), se equilibra con la no delimitación de qué es juego y qué no lo es, la inexistencia de dispositivos de inmersión y algunos mecanismos que fomentan la agencia.

SUBVECTOR TRANSMEDIA

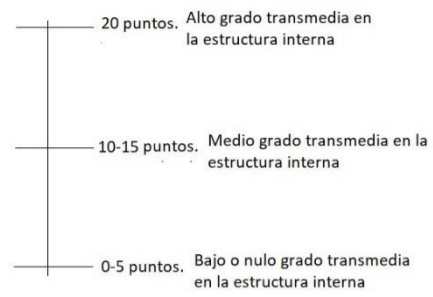


Estructura transmedia externa	84. ¿Forma parte el ARP de una estructura transmedia mayor?	
	b) - No.	Puntos: 0
	85. En caso afirmativo, ¿cuántas otras ramas pertenecen a la estructura?	
	-	
	86. En caso afirmativo ¿pertenece a una estructura de nave nodriza, supeditado, por tanto, a un canon?	
	-	



Obtenemos 0 puntos, pues el ARP no pertenece a ninguna estructura transmedia superior.

Estructura transmedia interna	87. ¿Existe una fragmentación en la estructura interna?, ¿cómo es?	
	a) - Sí, una fragmentación mediática y textual.	Puntos: 10
	88. En el caso de que exista fragmentación, ¿se observa referencialidad entre las piezas?	
	a) - Sí, existe una clara vocación de referencia entre las piezas.	Puntos: 10
	89. En el caso de que exista fragmentación, ¿requiere un ensamblaje de todas las piezas del dispositivo para su experimentación coherente?	
	c) - No, no es necesario y ni siquiera es posible recolectar todas las piezas.	



Obtenemos 20 puntos, o lo que es lo mismo, un nivel alto transmedia interno. Existe una fragmentación mediática y textual y una referencialidad en las piezas transmedia, que, aunque existe no obliga a la recolección de todas las piezas (de hecho, es muy difícil acceder a la totalidad de ellas).

Cantidad/coherencia de medios usados

90. ¿Se usan múltiples medios?

a) - Sí.

Puntos: 10

91. ¿Están justificados los medios/el medio, narrativamente en la experiencia?, ¿son coherentes con la historia que están contando?

a) - Sí, son coherentes y se ajustan perfectamente a la historia, potenciando su verosimilitud.

Puntos: 10

92. En el caso de que se usen varios medios ¿cuántos son?

c) - Más de 5.

93. En el caso de que se usen varios medios, ¿alguno de los medios es más usado que los demás?

a) - Sí, uno de los medios es más usado que el resto. Internet.

94. ¿Se usa internet?

a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.

95. ¿Se utiliza el mundo real?

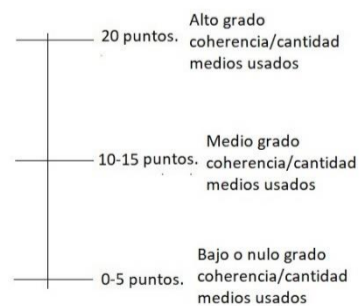
a) - Sí y es un elemento vital en la experiencia.

96. ¿Se utiliza el móvil?

b) - Sí, aunque de forma testimonial.

96. ¿Se utilizan redes sociales?

c) - No, no se utilizan.



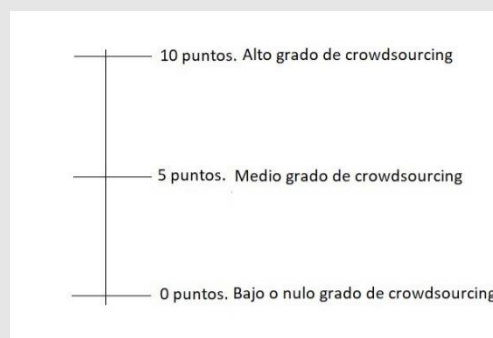
Obtenemos 20 puntos, un nivel máximo de coherencia y cantidad de medios usados.

Potencial crowdsourcing

98. ¿Podemos hablar de crowdsourcing? En caso afirmativo, ¿cómo de planificado es esta expansión?

a) - Sí, promovido desde la organización.

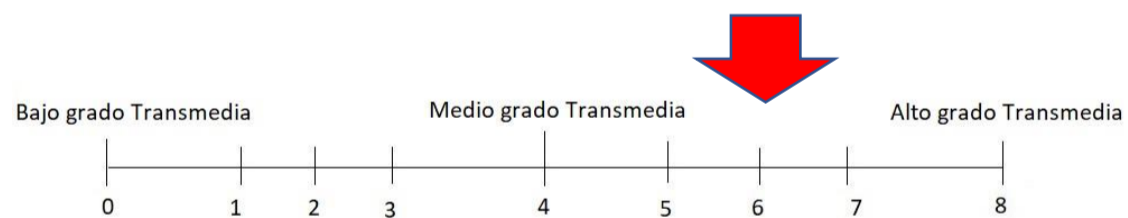
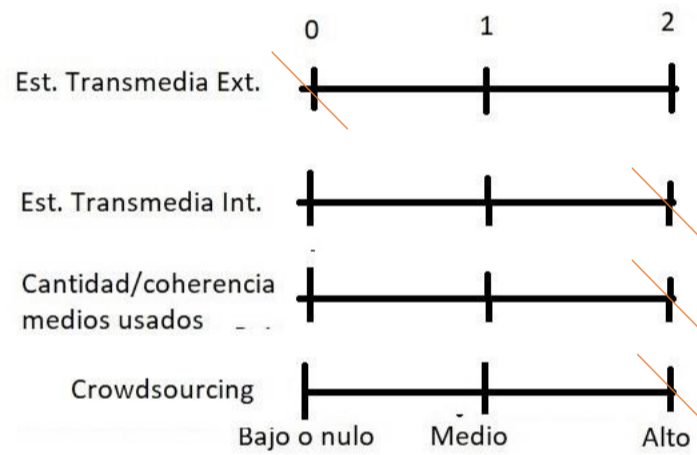
Puntos: 10



Obtenemos 10 puntos pues la estructura del ARP fomentaría desde la órbita de los titiriteros la expansión por parte de los jugadores.

Operaciones finales y Resultados

- Estructura transmedia externa: Bajo. Le corresponde el 0.
- Estructura transmedia interna: Alto. Le corresponde el 2.
- Cantidad/coherencia medios usados: Alta. Le corresponde el 2.
- Potencial de crowdsourcing: Alta. Le corresponde el 2.



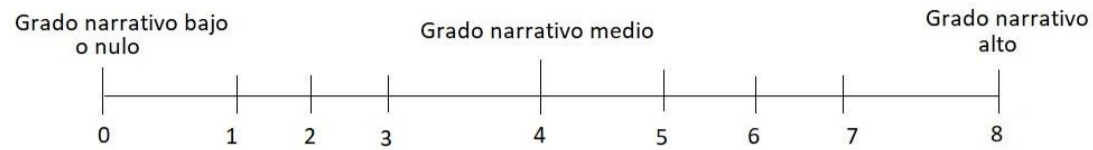
$$8 - 100$$

$$6 - x$$

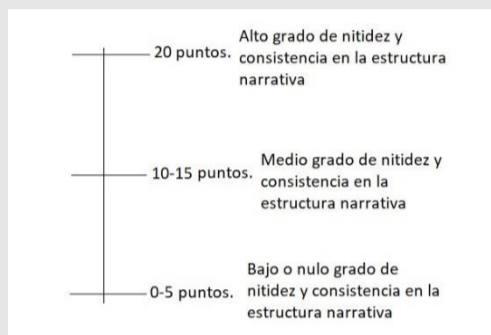
X es igual al 75%

Obtenemos un resultado amplio de ingrediente transmedia, solo reducido por no pertenecer a una estructura transmedia superior.

SUBVECTOR NARRATIVO

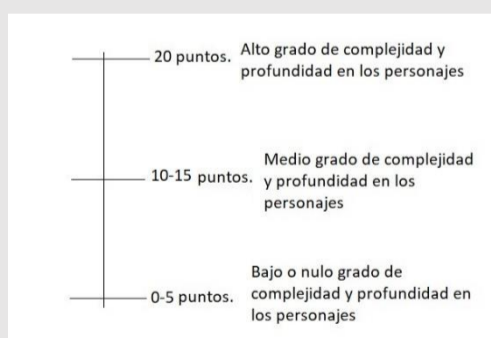


Estructura narrativa	99. ¿Qué estructura se observa en la narrativa?	
	d) - En árbol.	Puntos: 10
	100. ¿Existen puntos de giro evidentes en la narrativa?	
	a) - Sí.	Puntos: 10



Obtendríamos máxima puntuación, con una estructura predecible en árbol y unos puntos de giro importantes y marcados.

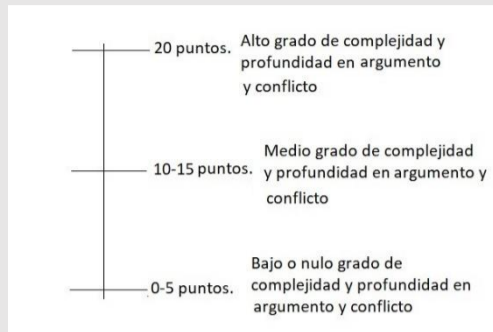
Personajes	101. ¿Existen personajes relevantes además de los jugadores?	
	b) - Sí, pero generalmente planos.	Puntos: 5
	102. En el caso de que haya múltiples personajes, ¿se puede identificar con facilidad el rol de estos?	
	b) - Si, tienen un rol definido, pero cambia en el transcurso de la experiencia.	Puntos:
	103. ¿Cuántos personajes hay, además de los jugadores?	
	b) - Entre 3 y 5.	



Obtenemos 15 puntos, nivel medio. Existirían pocos personajes, serían planos y se podría detectar su rol, aunque este cambie a mitad de la historia.

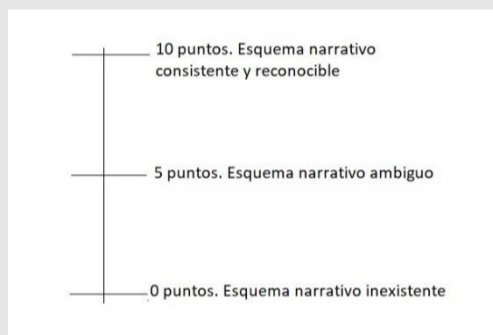
Argumento y conflicto dramático	104. ¿Se puede identificar claramente un argumento en el ARP?, ¿cómo de complejo se presenta?	
	a) - Sí, complejo y abigarrado.	Puntos: 10
	105. ¿Existe un conflicto dramático claro?	
	a) - Sí.	Puntos: 10

	106. ¿Cuál es el género?
	d) - Thriller.



Obtenemos 20 puntos, máximo nivel de complejidad del argumento y conflicto nítido. Lo que sí podemos asegurar es su temática *thriller*.

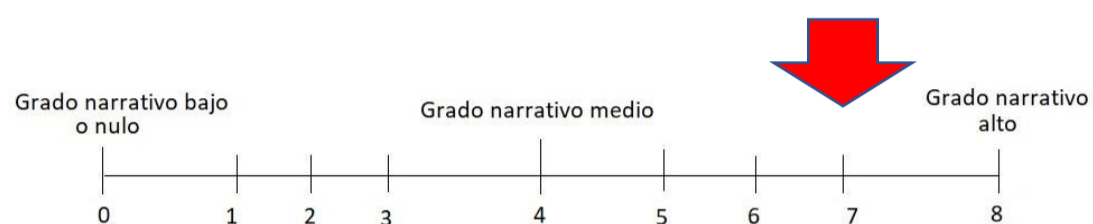
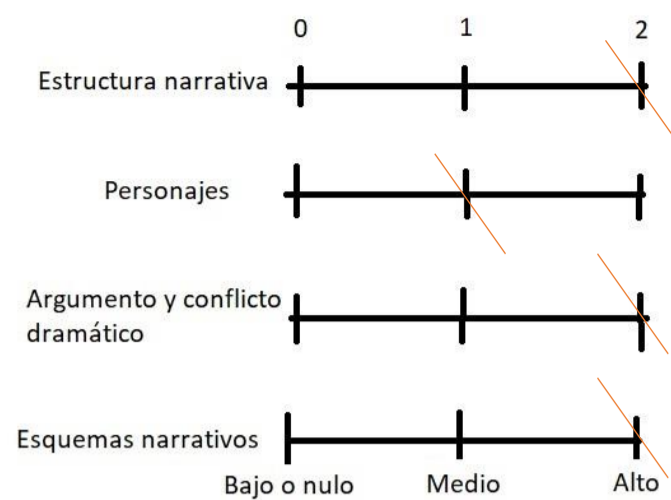
Esquemas narrativos y naturaleza emergente de la narrativa	107. ¿Qué modelo estructural es más ajustado usar para medir el ARP?, ¿qué unidad de medida tiene más sentido utilizar en su narrativa?	
	a) - Modelo Aristotélico. Actos.	Puntos: 10
	108. ¿Qué porcentaje de narrativa emergente hay?	
	b) - En torno al 50 por ciento.	



Obtenemos 10 puntos, un esquema narrativo que se puede dividir por actos y una naturaleza emergente de la narrativa muy presente, según palabras del propio creador. De todas formas, volvemos a dudar de dicha naturaleza, pues la inexistencia de improvisación a partir del guion base hace replantearse el concepto de narrativa emergente.

Operaciones finales y Resultados de fase

- Estructura narrativa: Alta. Le corresponde un 2.
- Personajes: Medio. Le corresponde un 1.
- Argumento y conflicto dramático: Alto. Le corresponde un 2.
- Esquemas narrativos: Alto. Le corresponde un 2.



8 – 100

7 – x

X igual al 87,5% de elemento narrativo.

Como viene siendo habitual, nos encontramos con una alta presencia de ingrediente narrativo, aunque en este caso y por lo comentado en la primera de las entrevistas, parece que la narrativa sí que tiene un componente emergente importante. Queda por discernir si en efecto se puede hablar de narrativa emergente sin espacio para la improvisación y con un esquema/guion más cercano a las estructuras tradicionales de lo que quizás el propio titiritero es consciente.