

Cuestionando el canon de los juegos de realidad alternativa a través de una reflexión sobre sus componentes fundacionales

Questioning the alternate reality games canon through a reflection on its foundational components

David Ruiz García
Universidad de Sevilla

Referencia de este artículo

Ruiz García, David (2024). Cuestionando el canon de los juegos de realidad alternativa a través de una reflexión sobre sus componentes fundacionales. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, n° 27. Castellón de la Plana: Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, 191-216. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.7297>.

Palabras clave

Juegos de realidad alternativa; transmedia; creatividad publicitaria; branded content; game studies; storytelling.

Keywords

Alternate reality games; transmedia; advertising creativity; branded content; game studies; storytelling.

Resumen

Los juegos de realidad alternativa son una de las formas ludonarrativas más complejas y desconocidas de cuantas pueblan el ecosistema mediático, sobre la cual, una perspectiva de investigación parcial y desactualizada dificulta su adaptación a los nuevos tiempos. En base a un canon desusado se siguen articulando los acercamientos sobre los ARG veinte años más tarde, como entes ajenos a su Historia. El presente trabajo parte del cuestionamiento sobre los conceptos canónicos de los juegos de realidad alternativa, *puppetmaster*, *rabbithole*, *the curtain* y el acrónimo TINAG (*this is not a game*), y desemboca en la elaboración de un marco de análisis actualizado en el que han de tener presencia los ingredientes verdaderamente sustanciales del dispositivo, en contraste con formulaciones obsoletas del género. El paradigma cualitativo es la base de la metodología empleada, a partir de un relevamiento bibliográfico en busca de acercamientos al género en sentido ontológico y de disensiones y consensos sobre sus conceptos canónicos. Tras ello, ejecutamos un análisis de tipo descriptivo sobre los ingredientes básicos detectados para la formulación de una nueva receta sustancial y la articulación de un nuevo marco de análisis sobre los juegos de realidad alternativa.

Abstract

Alternate reality games are one of the most complex and unknown ludonarrative forms of all those that populate the media ecosystem, about which a partial and outdated research perspective makes it difficult to adapt them to the new times. From an unused canon, approaches to the ARGs twenty years later continue to be articulated as entities alien to their history. Our aim is to question the canonical concepts of alternate reality games, *puppetmaster*, *rabbithole*, *the curtain* and the acronym TINAG (*this is not a game*), and to elaborate an updated framework of analysis in which the truly substantial ingredients of the device are present, in contrast with obsolete formulations of the genre. The qualitative paradigm is the base of the methodology employed, starting with a bibliographic survey in search of approaches to genre in an ontological sense and of dissensions and consensus on its canonical concepts. After that, we carried out a descriptive analysis of the basic ingredients detected for the formulation of a new substantial recipe and the articulation of a new framework of analysis on alternate reality games.

Autor

David Ruiz García [drumaturgia@gmail.com / druiz@centrosanisidoro.es] presenta una trayectoria como investigador que se ha desarrollado entre el mundo de la comunicación audiovisual y la creatividad publicitaria, especializándose en branded content, guion audiovisual, videolúdica, narrativas transmedia, y formatos híbridos, y sintetizando finalmente sus trabajos en el estudio de los juegos de realidad alternativa.

1. Introducción

Los juegos de realidad alternativa, *alternate reality games* o ARG por sus siglas en inglés, son una tipología de dispositivos ludonarrativos (Ruiz-García, 2023) nacidos a comienzos de la década del 2000 como una singular manifestación de convergencia mediática (Jenkins, 2006) y un elocuente producto de su época, aquella de conversaciones entre incunables digitales y sus predecesores analógicos (Murray, 1997), del comienzo de una transformación tecnológica imparable y de un proceso colonizador que cambiaría el mundo: el de la llegada de Internet a los hogares.

Varios conceptos son consustanciales al concepto mismo de juego de realidad alternativa, ya desde su génesis. Uno de ellos es el de *hibridación*, que revela su recurrente y no siempre deliberada tendencia a la mezcla y que explica la dificultad que supone delimitar con demasiada rigidez unas fronteras sólidas. Otros conceptos claves son los de *polivalencia* y *naturaleza poliédrica*, ambos necesarios para entender los ARG como un fenómeno variable y dispar según se observe, como si se tratase de una figura geométrica de múltiples caras con un resultado variable según el prisma de observación.

Los ARG, definidos provisionalmente como narrativas ludificadas (Ruiz-García, 2023) que no se identifican manifiestamente como juegos o artefactos de ficción y que por tanto juegan con la idea de ser *reales*, y que, además, responden a una estructura transmedia de multiuso mediático y replicación/expansión de manos de sus usuarios (Jenkins, 2006, Scolari, 2013), presentan variopintas manifestaciones dependiendo de qué objetivos persigan o de qué tipo de participación de los usuarios pretendan. Bien pueden ser piezas de creatividad publicitaria enmarcadas en una estrategia de *branded content* (Hardy, 2021), o bien pueden tomar el aspecto de proyectos lúdicos con objetivo intrínseco (Szulborski, 2005), experiencias lúdicas de pago (Palmer, Petroski, 2016), o incluso herramientas para propiciar cambios sustanciales a nivel personal o social, de sensibilización, de motivación o de aprendizaje (Piñeiro-Otero, Costa-Sánchez, 2015; McGonigal, 2020).

Pero cuando hablamos de dificultad de definición no lo hacemos en realidad motivados por la polivalencia del fenómeno, pues otros medios contemporáneos a este presentan diferentes facetas y utilidades siendo a la vez reconocibles por unos ingredientes básicos, como el caso de los videojuegos usados como herramientas de marketing bajo la forma del *advergaming* (Van Berlo *et al.*, 2021) o como vehículos para tratar problemáticas reales, desde el prisma de los *serious games* (Checa, Bustillo, 2020). El verdadero conflicto identitario de los ARG se encuentra en la dificultad para establecer cuáles son esos componentes estructurales e irrenunciables que lo singularizan frente a sus otros congéneres lúdicos, en que incluso en una sola de sus manifestaciones resulte crítico establecer con solidez qué hace ARG a un ARG.

Como respuesta a esta problemática, a menudo se ha tendido a condicionar la existencia del fenómeno a la presencia en él de una serie de ítems o conceptos nativos del género (Pérez-Latorre, 2011) que se han establecido como una suerte de tradición o canon desde su más temprano origen. Dicho de otra forma, la simplificación como solución más rápida y eficaz para evitar mayores y más profundas porfías conceptuales, establece que los juegos alternativa son lo que son simplemente por presentar *puppetmasters*, *rabbitholes*, TINAG y *the curtain*, como parte de su anatomía, evitando preguntar más allá y dando por hecho que dichos conceptos viven en lo más profundo de él como fuerzas motrices incombustibles.

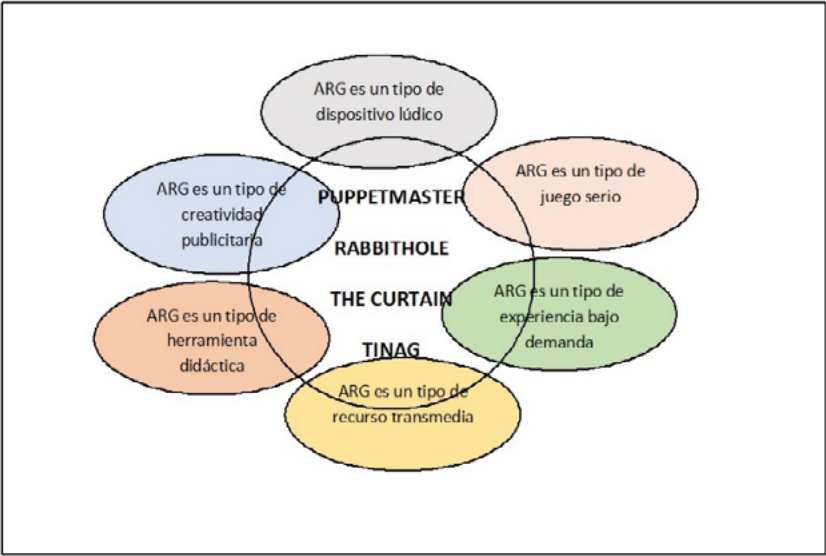
1.1 Investigaciones previas y estado de la cuestión

Podríamos resumir en tres las perspectivas de análisis fundamentales que se han tomado a la hora de abordar el género ARG desde su nacimiento, respecto a su descripción como artefacto lúdico y respecto a la presencia en ellos de sus conceptos canónicos.

La primera, la más notoria, consiste en describir el fenómeno de forma unívoca, haciendo pivotar todo el aparato ARG sobre una de sus facetas y eludiendo el resto. Este sería el prisma propio de los acercamientos más superficiales, procedentes, entre otros, del periodismo generalista o de webs relacionadas con lo tecnológico como tema vertebral, aunque también encontramos su acción en abordajes de carácter académico muy focalizados en un uso específico del dispositivo, o dentro de un contexto histórico particular. Esta forma de ver los ARG plantea varias versiones enfrentadas: para algunos, estos son describibles únicamente como juegos cooperativos con satisfacción intrínseca con una serie de ingredientes básicos que incluyen grandes masas de jugadores, desafíos lúdicos cooperativos y un importante espacio para la socialización (Szulborski, 2005, 2006). Para otros, sin embargo, los ARG no son otra cosa sino juegos que impactan sobre la vida de sus jugadores, implementando cambios reales a través de la acción lúdica (McGonigal, 2011), muy cercanos al ámbito de la gamificación (Ortiz-Colón *et al.*, 2018). Para aquellos que defienden esta última perspectiva, los ingredientes básicos de la fórmula cambiarían y tendrían que ver más con el individuo, sus motivaciones y sus problemas reales. La receta volvería a cambiar si se entiende el fenómeno como una pieza de creatividad publicitaria con objetivos mercadotécnicos (Askwith, 2006) o como una herramienta transmedia que sirve para expandir los contornos del universo y producir *engagement* (Evans, 2019). A su vez, esta forma de entender los juegos de realidad alternativa es la más propicia para asumir los conceptos que hemos denominado tradicionales o canónicos como fundamento del género y, quizás, como el único denominador común que existe entre versiones tan distintas de lo mismo.

Las definiciones de Scolari (2013), Jenkins (2006), McGonigal (2005), (2020), o cualquiera de los editores principales de las webs/blogs www.argn.com o www.unfiction.com serían ejemplos notables de definiciones parciales procedentes del ámbito de la Academia o del ámbito del *fandom* más especializado. Las definiciones de Torrebejano (2019), Miguel Trula (2017), Iat20 (2021), o Gabarri (2018) formarían también parte de esta perspectiva, pero desde el ámbito del periodismo generalista o tecnológico, digital o escrito. A continuación, proponemos un gráfico que representa la perspectiva monolítica del ARG:

Figura 1. Los conceptos canónicos respecto a una perspectiva monolítica sobre los ARG

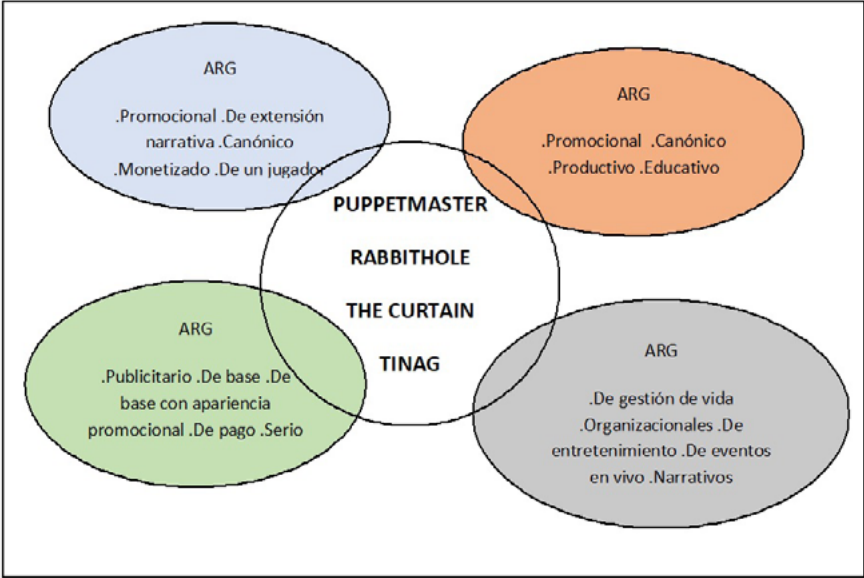


Fuente: Elaboración propia.

En la segunda perspectiva de análisis, ejemplificada por los estudios de Barlow (2006), McGonigal (2011) Askwith (2006) y Ruiz-García (2020), los investigadores articulan una serie de taxonomías que abordan diferentes facetas de los ARG. Si bien estos acercamientos demuestran mayor panorámica, tampoco responden al problema de cuáles son esos mimbres básicos que sostienen al aparato ARG, volviendo a las definiciones sesgadas y, eso sí, añadiendo varios subtipos fijos (y de nuevo dispares).

Esta segunda perspectiva también parece dar por hecho la presencia de la tradición, que, ejerciendo de nuevo de vínculo comunitario, sí que quizás comienza a dar muestras de extenuación, sobre todo en los acercamientos más modernos (Ruiz-García, 2020, 2021). El hecho de desarrollar una serie de subgéneros dentro del género matriz de los juegos de realidad alternativa ni condena la definición monolítica de este, ni, en consecuencia, disputa la operativa de sus conceptos canónicos, y lo que bien pudiera ser el análisis de un ecosistema donde existen subespecies con más ajuste al canon y otras más disruptivas, termina siendo la repetición del mismo fenómeno, pero ampliado. A continuación proponemos un gráfico que representa la perspectiva taxonómica del ARG:

Figura 2. Los conceptos canónicos respecto a una perspectiva taxonómica sobre los ARG



Fuente: Elaboración propia.

Por último, existe un tercer grupo de investigadores que más que delimitar o definir, prefieren poner el foco en la dificultad de definición del género, aglutinando una amalgama de características más o menos presentes en el dispositivo sin establecer límites demasiado estrictos. En esta última perspectiva, la presencia de tradición no es, sin embargo, tajantemente cuestionada, ejerciendo nuevamente

DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.7287>

de conexión o quedando, sencillamente, relegada del análisis. Algunos de estos autores serían Szulborski (2005), (2006), Stacey (2006), Palmer y Petroski (2016), (Ruiz García, 2022).

Como podemos observar, existe una dificultad de base a la hora de establecer elementos comunes en el análisis de los ARG más allá de una presencia de elementos reconocidos como canónicos. Es ahora momento de conocer hasta qué punto dichos elementos tienen vigencia o alguna vez lo han tenido, de cara a afrontar una nueva receta base de juegos de realidad alternativa.

2. Objetivos e hipótesis

El objetivo genérico de esta investigación es el de analizar la estructura cimental de los juegos de realidad alternativa en base a la detección de sus ingredientes fundamentales, ponderando qué papel juegan en dicha receta inédita los conceptos comúnmente considerados canónicos o tradicionales.

Objetivo general: Analizar los ingredientes base en ARG y su relación con el canon.

A partir de aquí planteamos una serie de objetivos específicos y referidos a estos ítems, siendo el primero la comprobación de la vigencia de los mismos, el segundo, la comprobación de su peso y finalmente, la detección de otros posibles ingredientes en la fórmula.

- O1: Comprobar vigencia de los ítems canónicos.
- O2: Comprobar peso de los ítems canónicos.
- O3: Detectar otros posibles ingredientes básicos.

Los objetivos perseguidos en esta investigación parten de una serie de hipótesis que, en términos generales, cuestionan la fórmula sustancial que da lugar a los juegos de realidad alternativa en relación con su propio canon. La hipótesis general que seguimos parte de la asunción de que los ARG tienen una serie de componentes sustanciales que los diferencian de otras producciones ludonarrativas, pero que dichos componentes están en conflicto o tensión con su canon, con lo que desde una perspectiva histórica se ha considerado que singulariza al fenómeno. En relación con el objetivo específico 1, partimos de la hipótesis de que la vigencia de los conceptos canónicos es relativa. En relación con el objetivo 2, partimos de la hipótesis de que, aun siendo vigentes, el peso de los ítems canónicos en la fórmula final es relativo. En relación con el objetivo 3, partimos de la posibilidad de que existan otros componentes potencialmente asumibles como fundamentales en la fórmula final.

Tabla 1. Objetivos e Hipótesis

Objetivo general. Analizar los ingredientes base en ARG y su relación con el canon.	Hipótesis general. Existen ingredientes fundamentales en conflicto con el canon.
01. Comprobar vigencia de los ítems canónicos.	H1. Los ítems canónicos son relativamente vigentes.
02. Comprobar peso de los ítems canónicos.	H2. Los ítems canónicos tienen un peso relativo.
03. Detectar otros posibles ingredientes básicos.	H3. Pueden existir otros ingredientes fundamentales en la fórmula.

Fuente: Elaboración propia.

3. Metodología

Para la consecución del objetivo principal proponemos la elaboración de un marco analítico inédito y actualizado capaz de describir la ecología de ingredientes básicos en la fórmula ARG y su relación con los ítems tradicionales del género. Previamente y decididos a llegar hasta esta fase final, emplearemos diferentes métodos relacionados con cada uno de los objetivos.

Partimos de una revisión bibliográfica exhaustiva que pretenderá examinar las tres perspectivas de análisis sobre los juegos de realidad alternativa previamente expuestas y sus diferentes focos sobre los componentes fundamentales de los ARG y los ítems canónicos. Aquí atendemos a autores como Jane McGonigal, Dave Szulborski, Elan Lee, Carlos Scolari o Henry Jenkins, procurando sumar voces académicas acreditadas a otros puntos de vista procedentes del periodismo generalista o tecnológico. Las fuentes son las siguientes:

El blog www.argnet.com, del cual hemos analizado la totalidad de los 1136 posts escritos desde su puesta en marcha en octubre de 2002 hasta diciembre de 2021. Esta resulta ser la plataforma de monitorización sobre el género más completa que existe, una suerte de repositorio de noticias, lanzamientos y dispares desarrollos de juegos de realidad alternativa, desde su nacimiento hasta la actualidad. En esta completa miscelánea podemos encontrar desde acercamientos ontológicos propios del nacimiento del género, hasta definiciones posteriores, disrupciones en el canon o voces críticas.

- Otras websites especializadas como el caso de www.unfiction.com y de www.arageology.com
- Youtube, Wikipedia y otras webs de corte generalista o de temáticas afines como los videojuegos o el periodismo tecnológico.

- Blogs personales de investigadores y diseñadores de ARG, como el caso de Christy Dena, Jane McGonigal, Sean Steward o Henry Jenkins.
- Literatura científica, artículos y tesis doctorales. En especial, nos parece relevante los artículos sobre *The Beast* (42Entertainment, 2001) de Jane McGonigal (2005) y Elan Lee (2002) para ejemplificar el funcionamiento de los ARG y sus componentes en un estudio de caso, así como los trabajos de Bakioglu (2015), Bonsignore *et al.* (2013) y Ruiz-García (2020, 2021, 2022) para acercamientos ontológicos y discusiones sobre taxonomías y etiquetados.
- Literatura especializada y divulgativa, compuesta en muchos casos por trabajos escritos por los propios diseñadores de ARG.

A partir de aquí realizamos un análisis de cada ítem canónico. Dicho análisis será en términos cronológicos, prestando especial interés en el origen de cada uno de ellos y en su adopción como canon, y atendiendo a su evolución desde su origen hasta la actualidad. Además, proponemos realizar parte del análisis utilizando la taxonomía de Ruiz-García (2022) como base, no conformándonos con describir una cronología general sino asumiendo la multiplicidad de subtipos ARG y su variable casuística. Este análisis nos conducirá a conocer la vigencia y el peso específico de cada ítem canónico, procurando además la detección de otros ingredientes susceptibles de participar en el nuevo escenario.

En la fase final ubicamos los ingredientes que consideremos fundamentales, ya sean estos los tenidos hasta el momento por canónicos u otros ingredientes detectados en el trascurso del estudio, y establecemos sus diferentes relaciones dentro del marco de análisis obtenido como resultado final.

4. Resultados y discusión

Dividimos en dos fases la obtención de resultados y su consecuente interpretación. Una primera fase nos permite conocer la relevancia de cada ítem denominado tradicional o canónico en función de su evolución histórica, su adaptación a cada subtipo ARG y su vigencia actual. En la segunda fase de resultados construimos un marco analítico donde comparten asiento los mencionados conceptos canónicos con una serie de componentes estructurales básicos en la anatomía del género.

4.1 Primera fase

Antes de distribuir los resultados y analizar uno a uno los componentes fundacionales de los ARG, consideramos necesaria una mínima contextualización de cara a encontrar el mejor acomodo a dichos componentes y a entender cómo se implementan en una situación tipo. Imaginemos una historia, un relato, una narrativa

que aparece frente al espectador/jugador camuflada en su realidad cotidiana. Esa narrativa no aparece encapsulada en ningún medio, no está antecedida por ninguna tapa de libro, portada de película ni menú de videojuego. Esa historia aparece de repente en forma de correo electrónico, página web o Whatsapp, utilizando las tecnologías de la vida cotidiana para desarrollarse, vinculando diferentes medios, fragmentándose y a la vez expandiéndose a medida que es practicada por los usuarios, demandando de ellos una acción lúdica. Ese dispositivo es interactivo y lúdico pues necesita de la acción de estos para desplegarse, retánolos y premiando su buena disposición. También es narrativo, como dijimos, y su estructura propone una relación transmedia entre las diferentes plataformas. Finalmente, propone una inmersión que se solapa al plano real del espectador/usuario. Este hipotético artefacto demuestra por último, en una u otra medida la acción de una serie de ítems que a continuación pasamos a analizar en profundidad.

4.1.1 TINAG (*this is not a game*)

El omnipresente TINAG o *this is not a game* es el *claim* que sustenta los andamios de toda una identidad y, en la práctica, la respuesta más común a una duda fundamental: ¿qué son los juegos de realidad alternativa? Al menos de forma superficial, el interrogante ontológico primario se resuelve a través de dicho eslogan canónico: juegos que se desarrollan en el mundo real como si fueran parte indistinguible de este. Eso son los ARG a priori, juegos que niegan su propio estatuto lúdico y cuyo principal motor mecánico y estético se basa en la confusión con la realidad.

Pero ¿cuál es el origen de dicha formulación? Hemos de remontarnos al año 2002 para encontrar el planteamiento teórico más sólido y temprano sobre esta nueva forma de entender la experiencia ludonarrativa. Elan Lee, a la sazón vicepresidente de 42Entertainment, es el encargado de articularlo como una especie de receta procedimental a partir de su trabajo en *The Beast*. Siguiendo la idea de construir un juego a partir de la vida real y olvidándose por este motivo de «diseñar un motor de juego porque la evolución ya pasó 4500 millones de años diseñando uno para ti» (Lee, 2002, párr.14), Lee introduce tres premisas sobre la estética de diseño de su obra:

- No se lo digas a nadie.
- No definas un espacio de juego.
- No construyas un juego.

La primera de las tres premisas hace referencia a cómo los diseñadores de *The Beast* ocultaron su trabajo a todo el mundo a su alrededor, compañeros, familia,

etc. creando así sobre el artefacto «un atractivo aire de misterio» (Thompson, 2005, párr. 11), capaz de atraer la atención de los medios de comunicación y de los jugadores:

Todos en el proyecto aprendieron a pronunciar las palabras «sin comentarios» mientras dormían (...) Empezamos a ver fragmentos curiosos en los medios, los participantes comenzaron a especular y la máquina de rumores se puso en marcha (Lee, 2002, párr. 23).

La segunda premisa se puede interpretar en términos más genéricos, como el intento de evitar demarcar un área cerrada de acción lúdica de la cual el juego tiene prohibido escapar (Thompson, 2005), o, en términos más concretos, como una negativa explícita a reservar el juego a un solo medio y mucho menos dentro de las fronteras de la pantalla y la computadora. Esto permitiría darle un carácter mayor de mundo real a lo ficticio, generalmente confinado a un determinado espacio y que ahora, expuesto a la inagotable casuística de medios, canales y plataformas del mundo real, se hace mucho más verosímil (Dena, 2007):

Para ofrecer una experiencia de ese alcance, nos dimos cuenta de que deberíamos usar cualquier dispositivo electrónico que se nos ocurriera. Recuerdo que en una de nuestras primeras reuniones elaboramos una lista de todas las formas posibles de transmitir un mensaje (Lee, 2002, párr. 25).

La tercera premisa es la que quizás mejor ilustra los principios fundamentales de la consigna TINAG: «No se trata de crear un juego, sino de crear una página de la vida real» (Lee, 2002, párr.28). Este es el precepto de la consistencia interna del *gameworld* (Planells, 2013) de la coherencia de sus partes y de su funcionalidad, de que todo lo producido funcione tal y como se espera que lo haga en un plano real de existencia. Si se pone en marcha una web esta ha de responder al diseño esperado según la tematización; si aparece un teléfono móvil, este ha de estar completamente operativo. En definitiva, la última idea nos habla de una *simulación* integral de la vida real y de la construcción de un mundo que no es ajeno sino propio, o más bien, apropiado, basado en todos los sentidos mecánicos y estéticos en el mundo real, pero con un propósito lúdico y narrativo.

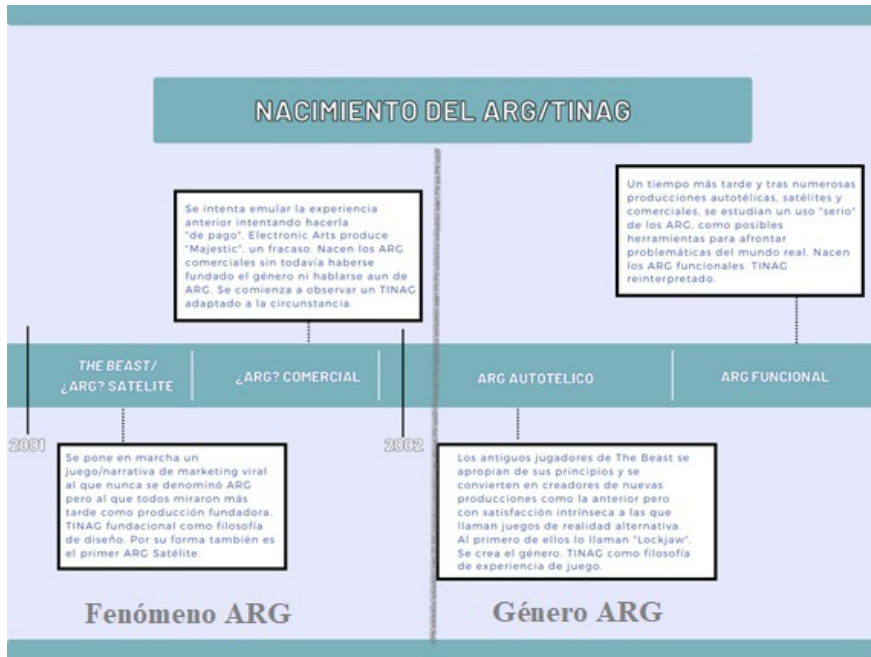
Existen varias consideraciones a tener en cuenta a partir de esta receta básica del TINAG y su importancia como elemento prescriptivo a posteriori. Lo primero, sería asumir que el comentario se hace como precisamente eso, una reflexión sobre un trabajo concreto realizado, y no como una doctrina o un manifiesto, lo que nos lleva a considerar sus principios como premisas en vez de como reglas. Lee tan solo hace una crónica de su experiencia pasada, sin la intención de marcar el rumbo de nadie y no es sino como producto de una utilización posterior que el TINAG pasa de ser una filosofía de diseño adscrita a una determinada creación, a un concepto propiedad de los jugadores y entendido como mantra extemporáneo y filosofía de experiencia de juego (Thompson, 2006).

De esta forma, el sintagma pasa a formar parte del canon del género, no por prescripción del diseñador, sino por acción de los jugadores, que se apropian, imitan y finalmente resignifican el TINAG original hasta convertirlo en una forma peculiar de experimentar el trance de inmersión, desmintiendo así la tergiversada interpretación de la consigna como pretensión de *hoax* (Dena, 2007).

La consigna TINAG funciona como un imperativo autoimpuesto por los jugadores durante los primeros años del ARG, sin embargo, no hay que esperar mucho para detectar las primeras desviaciones del canon, incluso antes del establecimiento de este.

Y es que como ya se dijo, si hablar del nacimiento del TINAG es hablar de un proceso de transferencia de propiedad entre diseñadores de juego y jugadores, hablar del nacimiento de los propios juegos de realidad alternativa es hablar de la transformación de un fenómeno oportuno, complejo y lleno de singularidades, pero sin etiquetar, a un género etiquetado y con mayor o menor estructura, tal y como se ve a continuación:

Figura 3. El nacimiento de los ARG y su relación con el TINAG



Fuente: Elaboración propia.

Como vemos, existe una fase del ARG como fenómeno en la que sin haberse establecido el canon ni hablarse explícitamente de juego de realidad alternativa, ya podemos observar ejemplos con propósito publicitario (el propio *The Beast*), primeros ensayos de interpretación autotélica del fenómeno y casos con objetivo comercial, como *Majestic* de Electronic Arts, cada uno de ellos con una versión propia del TINAG. Con los ARG autotélicos se funda definitivamente el género y un tiempo más tarde y tras un desarrollo irregular del resto de tipologías, llegan los ARG funcionales (Ruiz-García, 2021).

Tienen que transcurrir diez años para que acontezca un relativo punto de inflexión a partir del cual cambia la gestión del concepto ARG, y consecuentemente, de sus ítems canónicos. A partir de 2012, El TINAG, como el propio concepto de juego de realidad alternativa, se democratiza, pierde su estatus monolítico y se convierte en materia maleable. Aquellos que todavía creían en una sola versión del fenómeno comprueban que los términos no les pertenecen y que, en la práctica, las palabras significan lo que sus usuarios quieren (Andersen, 2012; Hon, 2012). Así, el *this is not a game*, como el resto de convenciones originales, se acomoda a un escenario polisémico, adaptándose a nuevos usos y nuevas fórmulas que llegan hasta nuestros días.

En la actualidad, el TINAG encuentra su asiento manteniendo su naturaleza de referente como un denominador común. De hecho, podríamos decir que el TINAG para los ARG es ahora una especie de *espíritu* que más que condicionar mecánicamente las nuevas producciones, orienta sobre el tipo de inmersión que pretende y el tipo de presencia que ha de tener el mundo real como activo dentro de la experiencia. Creemos que el TINAG ha de estar presente en una descripción actualizada del fenómeno ARG, vinculado a su vector inmersivo y, eso sí, desligado de ningún canon incuestionable.

4.1.2 *Puppetmaster* o titiritero

El segundo concepto comúnmente atribuido al canon de los juegos de realidad alternativa atañe a sus creadores, esos que según Hook representan un modo de producción (2017), los denominados titiriteros o *puppetmasters* (PM). Los titiriteros son diseñadores de juego comúnmente caracterizados por:

- Una capacidad de monitorización constante de la acción, de respuesta rápida a las demandas de intervención de los jugadores.
- Un rol combinado de diseñador/jugador que estructura y da contenido a un diseño ludonarrativo particular y después participa en él como una suerte de demiurgo, controlando diferentes personajes e interpretándolos cuando es necesario.

Podría considerarse que la figura del titiritero tiene dos nacimientos. Por un lado, el propiciado por Elan Lee y su equipo al encarnar todas las convenciones propias de la figura del PM en *The Beast*, y tiempo después al sugerir un modo de trabajo para futuros *aspirantes a* en las ya vistas premisas de diseño de ARG (ya sea esta sugerencia deliberada o no). El segundo nacimiento es el que se produce con la propia acción de juego y por mor de los propios jugadores, aquellos que ante el desafío de vivir un juego como si fuera la vida real, responden con toda su pericia, improvisando y estresando los guiones precocinados, viviendo, en definitiva, el juego:

Hubo tantos eventos aleatorios que no pudimos predecir. A veces, los sitios web se encontraban antes de que estuvieran listos para funcionar, a veces se publicaban datos adicionales en código fuente HTML y, a veces, nuestros actores improvisaban demasiado. Aprendimos sobre la marcha, y los participantes se apoyaron con nosotros (Lee, 2002, párr. 27).

Parece ser por acción de los jugadores que los PM adquieren uno de sus atributos clásicos, esa virtud de reescribir la historia sobre la marcha en función de las interacciones con los jugadores. Y es como consecuencia de esta dialéctica que los ARG muestran la interactividad como lo hacen, hasta el punto de llegarse a un nivel de coescritura en el que se desdibuja el orden de iniciativa de las partes: «El contenido que pretendíamos que durara semanas se estaba quemando en horas. Este fue el comienzo de un tipo muy nuevo de creación de juegos» (Lee, 2002, párr. 30). Los jugadores moldean los mimbres planteados por los creadores, no desde la sumisión que dictan las reglas sino intentando mejorar la experiencia desde una posición transgresiva (Bakioglu, 2017), lo que una vez más hace plantearse si los titiriteros son en realidad producto de la acción de los jugadores. Podría decirse que sí, a tenor del alumbrado de su propia etiqueta en los foros de jugadores (Díaz-García, 2017), o del reparto de sus funciones, directamente trasladadas de aquella primera producción como una especie de incautación del concepto. A su vez, esta reflexión revela lo que se puede considerar un nuevo atributo básico de los PM de la primera época:

- Los titiriteros son diseñadores de juego que tiempo atrás fueron jugadores de esos mismos juegos.

En una especie de relevo sistemático, los PM se construyen a base de experiencias de juego traducidas en la creación de nuevas producciones, a su vez jugadas por quienes se convertirán después en nuevos titiriteros. Esta sería una nueva forma de entender el régimen de cocreación atribuido a los juegos de realidad alternativa, por la cual no solo se trataría de coescribir un determinado ARG a base de *inputs/outputs* de titiriteros y jugadores, sino que podría hablarse incluso de una coescritura a nivel genérico.

A partir de la consolidación del juego de realidad alternativa como género y de la distribución de este en diferentes subtipos, observamos un carácter del PM más o menos afecto al boceto original y una deriva consecuente y dispar en cada caso.

Después de un análisis concienzudo del término consideramos que es pertinente tenerlo en cuenta a la hora de pergeñar una fórmula de ingredientes fundamentales, pero más como un referente que como un componente ineludible. Asumir al titiritero como rol creativo/directivo en los ARG tiene más que ver con entender la interactividad de una forma peculiar que con delinear con rigidez una figura con atribuciones concretas. De manera análoga al anterior concepto analizado, el titiritero ha evolucionado hasta adquirir un estatus de coordinada, de medida de pureza o de cercanía con las primeras manifestaciones del género que, en todo caso, nos habla de qué tipo de interactividad sugiere el ARG en cuestión.

4.1.3 *Rabbit hole, trailhead* o agujero de conejo

El tercero de los sustentos canónicos sobre los que reposa el género ARG tiene que ver con la forma en la que el juego y el jugador se encuentran, la puerta al universo diégetico conocida como *rabbit hole, trailhead* o agujero de conejo. Evocando a la madriguera por la cual Alicia caía en dirección a la aventura en la legendaria obra de Lewis Carrol, *Alicia en el País de las Maravillas* (1865), los agujeros de conejo funcionan como dispositivos narrativos (Hook, 2017) que insertos y diseminados en determinados puntos de la experiencia atraen al usuario hacia el *gameworld*. La particularidad de esta forma de entrada a la experiencia lúdica es que, al menos en el imaginario colectivo, sucede como una anomalía en la cotidianeidad del cómplice jugador por lo que normalmente hablar de agujeros de conejo suele ser hablar también del TINAG como régimen. Paralelo, así, a la evolución de este, el concepto nace con un significado y muta a lo largo del tiempo, un proceso ya clásico en el género cuyo análisis nos permite sopesar su actual influencia.

Pocas sorpresas depara su más temprana aparición, ligada a *The Beast* como una estrategia de sus creadores y tiempo después convertida en canon como parte de un proceso de interpretación de los jugadores. La forma exacta en la que se implementó nos revela su carácter de llamada a la acción, mucho más de umbral señalizado que de abismo por el que caer sin remedio. Lee y su equipo lanzan dos anzuelos a la audiencia, un rótulo parpadeante en un trailer de una película, *Inteligencia Artificial* (Steven Spielberg, 2001), y un elemento disruptivo en uno de los carteles promocionales, más tarde interpretado como la pista que pondrá en marcha la narrativa. El objetivo de ambos es el mismo: despertar el movimiento del usuario, atraerlo hacia la diégesis y convertirlo, de hecho, en jugador. Sin embargo, existían circunstancias peculiares pues ni las puertas se reconocían como tal, ni existía información alguna sobre qué había al otro lado. A nuestro modo de

ver, los primeros *rabbitholes* eran evidentes señales que, sin embargo, no se sabía muy bien hacia qué señalaban.

En cierto sentido podríamos decir que el objetivo de los *rabbitholes* era el mismo que el de una llamativa portada de libro o incluso el del mismo trailer de una película, atraer y despertar la atención, eso sí, sin una elemental alfabetización sobre el medio en cuestión, utilizando el mismo ejemplo, como si el público general no supiera qué es una película ni tuviera la más remota idea de qué hacer con la tapa de un libro. Añadamos a esto una deliberada opacidad y obtendremos la fórmula final, con un ingrediente indiscutible, la confianza del jugador. Aquí vuelve a demostrarse que el canon pertenece a los jugadores pues es su curiosidad, su sed de aventuras y su confianza en que lo encontrarán más allá valdrá la pena la que hace operativos a los *rabbitholes*. Los jugadores no se caen por los agujeros de conejo, los jugadores se lanzan por los agujeros de conejo.

Desde el comienzo y hasta la actualidad podríamos resumir las singularidades del ítem en varias premisas. La primera sería la mencionada negativa a revelarse como puerta de juego, lo que normalmente se traduce en ejecutar un camuflaje a través de las tecnologías de la vida cotidiana. El multiuso mediático que plantean los *rabbitholes* es quizás la mejor manera de diluir un propósito ludonarrativo que se hace nítido con el contenido. Qué importa si el jugador ha de ayudar a alguien que viene del futuro, si esa ayuda la presta llamando por teléfono, enviando emails, entrando en páginas webs perfectamente funcionales o acudiendo al museo, y todo como si fuera la más incontestable realidad:

Llevas visitando sitios durante los últimos diez minutos. Todo lo que intentas parece real. Estás encontrando páginas web, números de teléfono, direcciones de correo electrónico, y todo funciona. Estás recibiendo faxes y recibiendo correos electrónicos de personas reales (Lee, 2002, párr.5 y 6).

La segunda premisa es que detrás del umbral que delimita un agujero de conejo siempre hay una historia que cuenta con el usuario como parte de su diseño. Anteriormente hablábamos de una falta de alfabetización mediática del género y unos jugadores que, por inexperiencia con otros casos, se aventuraban y aprendían sobre la marcha qué era eso de jugar un ARG. Con el tiempo descubrimos que la incertidumbre es una patología del género y que por mucho que se acumulen experiencias, el jugador de un nuevo ARG nunca sabrá qué hay exactamente detrás de un agujero de conejo, excepto, claro, la promesa narrativa.

El canon establece una cooperación necesaria entre el TINAG y los agujeros de conejo, el contenido y las puertas que lo guarda, sin embargo, nosotros creemos que la evolución del género lleva consigo una disolución del binomio y una indiscutible evolución del concepto que nos ocupa. Considerar vigentes a los *rabbitholes* supone asumir como sustancial el ingrediente narrativo y el ingrediente transmedia en el fenómeno, aceptar que tras un ARG siempre encontraremos el

puzzle de múltiples medios articulando una narrativa. El componente transmedia de los ARG establece el esquema narrativo, la ecología relacional entre los medios encargados de poner en marcha la narrativa, Por este motivo volvemos a considerar relevante al ítem en análisis pero como un referente, como un espíritu y un determinado matiz sobre el aspecto narrativo/transmedia de los juegos de realidad alternativa.

4.1.4. *The curtain* o la cortina

Tradicionalmente se describe *the curtain* como la frontera que existe entre los titiriteros y sus quehaceres directivos, frente a los jugadores y sus pretensiones inmersivas. A nuestro entender, *the curtain* es una forma de establecer las limitaciones manifiestas de cada uno de los participantes de un ARG y una suerte de separación, claro, pero también una vía de comunicación entre ambas partes, un concepto protector y garante de la inmersión y un recordatorio lúdico constante, un *esto sí es un juego* que a su vez aporta la certeza al jugador de estar siendo dirigido como atención y justicia.

Otra forma de entender *the curtain* es simplemente como el plano metacomunicacional del juego, allí donde lo lúdico se evidencia totalmente y se prepara o se corrige su ejercicio. De esta manera es muy fácil entender el encaje del concepto; decir «no traspases la cortina es decir no acudas al plano metacomunicacional si no es estrictamente necesario, simula, haz como si y resuelve motu proprio». Sin embargo, en el plano práctico esta transgresión es constante: por ejemplo, cuando en un ARG comercial se paga por la experiencia, o en un ARG satélite publicitario se habla de premios, se anima a usar *apps* sin una coartada narrativa o directamente se anuncia el ARG como una nueva y emocionante experiencia lúdica. Nos atrevemos a decir que en todos los ARG, por mucho TINAG que haya, también hay un momento de quebrantamiento del espacio representado por *the curtain*, en tanto siempre ha de haber un elemento lúdico patente, reconocible y consensuado con los jugadores.

Como ya ocurría con el resto de conceptos, *the curtain* encuentra su lugar en una consideración moderna del fenómeno ARG, pero eso sí, condicionada a un vector de aproximación y en conflicto con su descripción canónica. Nos referimos, claro está, al vector lúdico, que se traduce y cristaliza bajo la forma de un concepto que no deja de ser una coordenada espacial, como queriendo triangular el espacio donde el ARG se muestra lúdico sin escrúpulos. Podríamos, así, establecer el análisis del concepto *the curtain* en dos variables, la presencia de elementos lúdicos clásicos (objetivos, reglas, marcadores, etc.) y su naturaleza más o menos evidente. Como ya es habitual, dependiendo del subtipo ARG nos encontremos con una u otra implementación.

Una vez más ocurre que el ítem en análisis se presenta vigente en la anatomía de los ARG pero alejado del canon, más como un matiz sobre el verdadero ingrediente fundamental, el lúdico, que como un precepto ineludible. Es tiempo ahora de acoplar este y el resto de ítems canónicos dentro del sistema ARG, con una posición relativa cada uno al que consideramos verdadero ingrediente fundamental.

4.2. Segunda fase

4.2.1. Construcción de un marco de categorías básicas

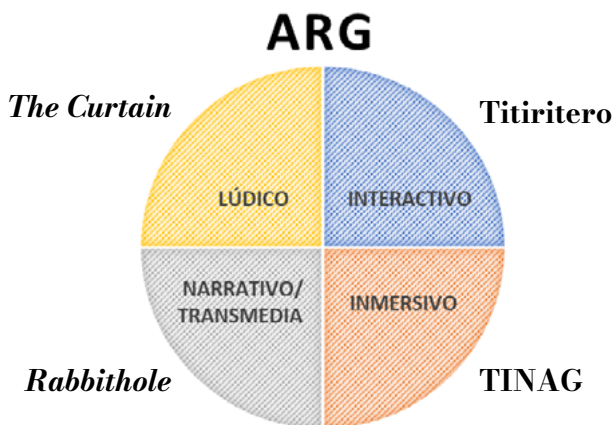
Los ingredientes fundamentales en los ARG serían:

- Ingrediente lúdico. Después de un análisis pormenorizado podemos concluir que los ARG en efecto son dispositivos lúdicos, juegos, en el sentido en que los describen autores como Huizinga (2007), Caillois (1986) o McGonigal (2011). Este rasgo aparece común y consensuado en todos los acercamientos de investigadores tenidos en cuenta, aclarando que los ARG muestran con solidez componentes lúdicos clásicos, a saber, objetivo, reglamentación, marcadores de avance y, en definitiva, un reto lúdico, eso sí, presentados con más o menos disfraz. Como matiz peculiar conectamos el ingrediente al concepto *the curtain* que establece un espacio metacomunicacional diferente y con más o menos distancia del espacio de juego. Así, cuanta más presencia de esta hubiera, probablemente más distancia entre el plano lúdico y el metacomunicacional existiría, lo que en definitiva da lugar a un tipo peculiar de juego.
- Ingrediente interactivo. La mayoría de definiciones consideran los ARG como dispositivos interactivos en los que el jugador, además, tiene un papel de relativa coautoría o, al menos, cuenta con posibilidades significativas de intervención en la deriva del dispositivo. En su mayor estado de pureza, los ARG serían artefactos coescritos entre los directores de juego y los usuarios de una forma cercana a como se articulan los juegos de rol constructivos. La figura que representa la peculiaridad de este ingrediente en su funcionamiento es la de titiritero o *puppetmaster*, un concepto que subraya un determinado flujo interactivo y que puede llegar hasta la bicefalia creadora, singularizando su presencia más o menos a los ARG frente a otras producciones interactivas.
- Ingrediente inmersivo. La descripción de los ARG como artefactos inmersivos se basa fundamentalmente en la negación en términos estéticos de su estatuto lúdico y en su camuflaje en el mundo real como si fueran parte propia de este. En una coordinada coreografía, desarrolladores y jugadores ejecutan una simulación de realidad, hacen como que todo lo que concierne al juego es indistinguible del plano real, por lo que a su vez

este se convierte en pieza fundamental del propio juego. El componente inmersivo vive estrechamente ligado al ítem TINAG que, como dijimos, plasma una particular forma de sumergirse en el mundo sintético y aparece en diferente graduación según el caso. Si para muchos los ARG son como son por cómo plantean la inmersión, la presencia en mayor o menor medida del espíritu TINAG revelará una inmersión más o menos peculiar.

- Ingrediente narrativo/transmedia. 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. Además, el componente narrativo se articula a través de una estructura transmedia, utilizando diferentes medios para corporizarse y, de acuerdo con su etiqueta, buscando la expansión a través de mecanismos de la participación activa de los usuarios. Conectamos el vector narrativo/transmedia con el ítem *rabbithole*, siendo este una particular forma de dar lugar a la narrativa o una puerta a la diégesis más o menos camuflada en el mundo real.

Figura 4. Los vectores principales de los ARG



Fuente: Elaboración propia.

5. Conclusiones

La solución a un estancamiento en el plano teórico y epistemológico de un género acostumbrado al desacuerdo y al ruido, cuando no al más lapidario silencio mediático, no puede cristalizarse en una destradicionalización radical, en la mera negación y ruptura con sus componentes seminales, sino que demanda poner en conflicto dichos ítems pertenecientes al canon, con su origen, su evolución, su praxis actual y su propia naturaleza canónica, en busca de una nueva ecología justa y equilibrada.

De la misma forma que soslayar un estudio del canon en los ARG nos parece descuidado, proponer un reinicio que deserte por completo de aquel tiene algo de irresponsable, habida cuenta de que sus conceptos siguen en activo como elementos reguladores o niveladores de otros componentes. El verdadero desafío consiste en detectar estos últimos, los ingredientes fundamentales sobre los que los primeros intervienen atenuando o agravando, marcando, sea como sea, una forma peculiar de acción.

Eso es lo que hicimos en última instancia en este estudio, describir el escenario y la posición en él tanto de los ingredientes sustanciales de los ARG como de sus respectivos niveladores, entendidos estos como un reciclaje de los antiguos ítems canónicos. Previamente, analizamos estos ítems y comprobamos el estado de su vigencia, en base a su propósito inicial y a su evolución cronológica y por subtipos dentro del género. El relevamiento bibliográfico inicial nos permitió llevar a cabo este análisis pormenorizado de los conceptos canónicos y de la definición genérica de los juegos de realidad alternativa, que, tras el profundo escrutinio realizado, creemos está en condiciones de encontrar mayor nitidez, robustez ontológica y asiento en un panorama congénitamente movedido.

Si queremos acercarnos a los juegos de realidad alternativa y conocer sus verdaderas potencialidades hemos de empezar por combatir su dispersión y encontrar un espacio común y consensuado de análisis. Así como el respeto a la tradición no ha de sabotear el futuro de los ARG y sus posibles nuevas interpretaciones, usos y fórmulas, tampoco una perspectiva excesivamente presentista, creemos, ha de quebrar las raíces del género, más aun cuando se detecta la presencia de estos componentes seminales en mayor o menor medida a lo largo del tiempo y hasta hoy mismo. Sea como sea, con el mismo o con diferente etiquetado, lo que parece claro es que los juegos de realidad alternativa seguirán mutando e hibridándose en el futuro, por lo que seguirá siendo trabajo de los investigadores seguir actualizando el marco de análisis.

Referencias

Andersen, Michael (2012). A Fond Farewell to “This Is Not A Game”. *ARGN*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en https://www.argn.com/2012/02/a_fond_farewell_to_this_is_not_a_game/

Askwith, Ivan (2006). *This Is Not (Just) An Advertisement. Understanding Alternate Reality Games*. [Libro blanco]. Cambridge: MIT Convergence Culture Consortium. https://static1.squarespace.com/static/57240a6b4d088e4abb587a4d/t/5c4512c64fa51abcc0a85007/1548030666173/IvanAskwith_ThisIsNotJustAnAdvertisement.pdf

Bakioglu, Burcu (2017). The Coachella Disaster: How the Puppet Masters of Art of the H3ist Pulled a Victory from the Jaws of Defeat. En: Antero Garcia y Greg Niemeyer (Eds.) *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay*. Nueva York: Bloomsbury.

Bakioglu, Burcu (2015). Alternate Reality Games. En: Peng Hwa Ang, Pieter Ballon y Robin Mansell (Eds): *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. Malden: Wiley Blackwell.

Barlow, Nova (2006). Types of ARG. En: Adam Martin, Brooke Thompson y Tom Chatfield (Eds.) *Alternate Reality Games white paper*. Sacramento: IGDA ARG SIG. <http://www.christydena.com/wp-content/uploads/2007/11/igda-alternaterealitygames-whitepaper-2006.pdf>

Bonsignore, Elizabeth; Hansen, Derek; Kraus, Kraus y Ruppel, Marc (2013). Alternate Reality Games as Platforms for Practicing 21st-Century Literacies. En: *International Journal of Learning and Media*. College Park: University of Maryland. DOI: <https://doi.org/10.13016/M2B616>

Cailliois, Roger (1986). *Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Checa, David y Bustillo, Andres (2020) A review of immersive virtual reality serious games to enhance learning and training. En: *Multimed Tools Appl* n° 79. Cham: Springer, 5501–5527. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11042-019-08348-9>

Dena, Christy (2007). Why ARGs Aren't Hoaxes. Christy Dena's Field Notes From Earth. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en <http://www.christydena.com/online-essays/why-args-arent-hoaxes/>

Diaz-Garcia, María (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>

Evans, Elizabeth (2019). *Understanding engagement in transmedia culture*. Abingdon: Routledge.

Gabarri, Marcos (2018). Cuando Alicia cayó por la madriguera: Los juegos de realidad alternativa. *Gamereport*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en <https://gamereport.es/cuando-alicia-cayo-por-la-madriguera/>

Hardy, Jonathan (2021). *Branded Content: The Fateful Merging of Media and Marketing*. Abingdon: Routledge.

Hon, A. (14/11/2012). Are ARGs Dead? A Closer Look at a Common Refrain. *ARGN*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en https://www.argn.com/2012/11/are_args_dead_a_closer_look_at_a_common_refrain/

Hook, Alan (2017). The Game Did Not Take Place: performative play and relational art in Alternate Reality Games. En: Antero Garcia y Greg Niemeyer (Eds.) *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay*. Nueva York: Bloomsbury.

Huizinga, Johan (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Publishers.

Iat20 (13/04/2021). Juegos de realidad alternativa: Una nueva dimensión lúdica. *IAT*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en <https://iat.es/blog/juegos-realidad-alternativa/>

Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Nueva York: NYU Press.

Lee, E. (2002). *This is not a Game, a discussion of the Creation of the AI Web Experience*. GDC 2002 (Conferencia).

McGonigal, J. (2005). *Alternate Reality Gaming experimental social structures for MMOs*. Austin Game Conference. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en http://www.avantgame.com/McGonigal_ARG_Austin%20Game%20ConferenceOct2005.pdf

McGonigal, Jane (2011). *Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world*. Londres: Vintage.

McGonigal, Jane (2020). Games. *Jane McGonigal*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en <https://janemcgonigal.com/play-me/>

Miguel Trula, Esther (2017). Los antecesores de Manuel Bartual: seis famosos ARGs de Internet por si te quedaste con ganas de más. *Magnet*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/los-antecesores-de-manuel-bartual-seis-famosos-args-de-internet-por-si-te-quedaste-con-ganas-de-mas>

Murray, Janet (1997). *Hamlet en la Holocubierta*. Barcelona: Paidós.

Ortiz-Colón, Ana María; Jordán, Juan y Agredal, Míriam (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. En: *Educação e pesquisa*, Vol.44, n° 1. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1-17.

Palmer, Charles y Petroski, Andy (2016). *Alternate Reality Games. Gamification for Performance*. Boca Ratón: CRC Press.

Pérez Latorre, Óliver (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. En: *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, Vol. 28, n°1. Barcelona: Societat Catalana de Comunicació, 127-146.

Piñeiro-Otero, Teresa y Costa-Sánchez, Carmen (2015). ARG (juegos de realidad alternativa). Contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria. En: *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, Vol. XXII, n° 44. Huelva: Grupo Comunicar, 141-148.

Planells de la Maza, Antonio José (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. En: *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18, n° Especial Octubre. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 519-528.

Ruiz-García, David (2020). *Alternate Reality Games: Defining Gender Through an Updated Taxonomy*. Cosecivi 2020. <https://ceur-ws.org/Vol-2719/paper3.pdf>

Ruiz-García, David (2021). Juegos de realidad alternativa. Actualización y ampliación taxonómica de un género en estado gaseoso. En Jordi Alberich y Domingo Sánchez-Mesa (Eds.) *Transmedialización y crowdsourcing en la cultura mediática contemporánea*. Granada: Editorial Universidad de Granada.

Ruiz-García, David (2022). Juegos de Realidad Alternativa: nuevas aproximaciones taxonómicas en camino a una redefinición del género. En Guillermo Paredes Otero e Isaac López-Redondo (Coords.) *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital*. Madrid: Dykinson.

Ruiz-García, David (2023). El vector lúdico en los juegos de realidad alternativa: desmontando una aporía fundamental en el género. En: *Redmarka. Revista de Marketing Aplicado*, Vol.27, n°1. A Coruña: Universidade da Coruña, 21-39. DOI: <https://doi.org/10.17979/redma.2023.27.1.9604>

Scolari, Carlos Alberto (2013). *Narrativas Transmedia*. Barcelona: Deusto.

Stacey, S. (2006). Undefinig ARG. *Unfiction*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en <http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/2/>

Szulborski, Dave (2005). *This Is Not A Game. A Guide to Alternate Reality Gaming*. Macungia: New Fiction Publishing.

Szulborski, Dave (2006). *Through the rabbit hole*. Macungia: New Fiction Publishing.

Thompson, Brooke (2005). This Is Not A Game... *ARGN*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en https://www.argn.com/2005/04/this_is_not_a_game/#more-13

Torrebejano, Alba (2019). Juegos en vivo: Experiencias ARG, del Real Game a las Realidades Alternativas. *El Cañonazo Transmedia*. Recuperado el 26 de diciembre de 2023 en <http://elcanonazo.com/juegos-vivo-experiencias-arg/>

Van Berlo, Zeph; van Reijmersdal, Eva A. y Eisend, Martin (2021). The gamification of branded content: A meta-analysis of advergame effects. En: *Journal of Advertising*, Vol.50, n°2. Abingdon: Taylor & Francis, 179-196.

