

Artículo de Investigación

Describiendo la interactividad de los juegos de realidad alternativa a través del concepto *interautor*

Describing interactivity in alternate reality games through the *inter-author* concept

David Ruiz-García¹: Universidad de Sevilla, España.
druiz6@us.es

Fecha de Recepción: 03-05-2024

Fecha de Aceptación: 03-07-2024

Fecha de Publicación: 05-07-2024

Cómo citar el artículo (APA 7^a):

Ruiz-García, D. (2024). Describiendo la interactividad de los juegos de realidad alternativa a través del concepto *interautor*. [Describing interactivity in alternate reality games through the inter-author concept]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01-21.
<https://doi.org/10.31637/epsir-2024-307>

Resumen:

Introducción: El elemento interactivo en los juegos de realidad alternativa (ARG) es comúnmente tratado como uno de los ingredientes fundamentales del género, algo que se torna disruptivo al poco que se analiza la anatomía del fenómeno y en cualquiera de los dos sentidos, hasta un estado de exceso o de completa carencia. **Objetivos:** El presente trabajo pretende escrutar dicha casuística, conceptualizando sus peculiaridades a través de un nuevo término, *interautor*. **Metodología:** La metodología empleada parte de la selección de los parámetros definitorios de la interactividad como concepto y se ocupa en comparar la interactividad manifiesta en los ARG con otras formas análogas para evaluar los resultados de la acción interactiva, condición para la fundamentación del régimen de *interautoría* como concepto síntesis. **Discusión:** Dada tal casuística, es necesario el uso de un término inédito, capaz de plasmar sus peculiaridades y, de paso, inaugurar lo que podría tornarse en una posible transformación nominal del género al completo. **Conclusiones:** La inicial hipótesis que

¹ David Ruiz-García: Universidad de Sevilla (España).

planteaba una casuística de interactividades dentro del universo ARG es corroborada y da lugar a un nuevo escenario conceptual y terminológico.

Palabras clave: convergencia mediática; hibridación; interactividad; interautoría; juegos de realidad alternativa; ludología; narratología; transmedia.

Abstract:

Introduction: The interactive element in alternate reality games (ARG) is commonly treated as one of the fundamental ingredients of the genre, something that becomes disruptive as soon as the anatomy of the phenomenon is analyzed and in either sense, up to a point. state of excess or complete deficiency. **Objectives:** The present work aims to scrutinize said casuistry, conceptualizing its peculiarities through a new term, interauthor. **Methodology:** The methodology used is based on the selection of the defining parameters of interactivity as a concept and is concerned with comparing the interactivity manifested in the ARGs with other analogous forms to evaluate the results of the interactive action, a condition for the foundation of the inter-authorship regime. as a synthesis concept. **Discussion:** Given such casuistry, it is necessary to use an unprecedented term, capable of capturing its peculiarities and, in the process, inaugurating what could become a possible nominal transformation of the entire genre. **Conclusions:** The initial hypothesis that posed a casuistry of interactivities within the ARG universe is corroborated and gives rise to a new conceptual and terminological scenario.

Keywords: alternate reality games; hybridization; interactivity; interauthorship; ludology; media convergence; narratology; transmedia.

1. Introducción

Una panorámica sobre la anatomía de los juegos de realidad alternativa (o ARG por sus siglas en inglés), dispositivos definidos provisionalmente como narrativas ludificadas que no se identifican manifiestamente como juegos o artefactos de ficción y que, simulando ser reales, responden a una estructura transmedia de multiuso mediático y replicación/expansión de manos de sus usuarios, advierte claramente de dos cosas: primera, la presencia en el fenómeno de una serie de piezas medulares, de ingredientes básicos, y segunda, la particular acción de dichas piezas, lo que a su vez lo singulariza y lo separa de otros fenómenos análogos, de otros parientes ludonarrativos. De hecho, ya en la misma definición de ARG se nos ofrece veladamente un amplio catálogo de ingrediente/transgresión, de conceptos que previsiblemente habrían de operar de una determinada manera pero que en la praxis del dispositivo se tornan mucho más complejos. Este el caso del ingrediente lúdico (Caillois, 1986), pieza clave conminada en el propio nombre, juego de realidad alternativa, y presupuesta de cierta manera, pero que en la práctica aparece negando su estatuto, disfrazándose de realidad y construyendo un régimen de *contragamificación* (Ruiz-García, 2023). O de aquel ingrediente que de forma más directa interpela a los receptores, los desafía y, en este particular escenario, es capaz de transformarlos en una suerte de coescritores: el ingrediente interactivo.

El esquivo, polisémico y mutante concepto de interactividad, sobre el cual se procurará tender un cerco epistemológico, parece vivir en los más profundo del organismo ARG de la misma forma que habita en otros sistemas, manipulando su estructura y condicionando su contenido, provocando a la par unas primeras preguntas básicas: ¿esa interactividad genera significado?, ¿realmente hace progresar el dispositivo? Y no solo su calado suscita preguntas. La ubicación de la extremidad parece indicar 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

parece obligatorio decidir qué dimensión predomina, cuál de las dos contendientes se impone sobre el otro. 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?

A partir de estas preguntas y de una necesaria desambiguación de un término que a veces parece confuso cuando no vaciado de contenido, será objeto de este estudio analizar la interactividad en los juegos de realidad alternativa, un género mayoritariamente desconocido pero que ejemplifica como pocos la convergencia mediática y el diálogo entre el paradigma digital y su precedente analógico.

1.1. Estado de la cuestión

Con el objetivo de hacer una aproximación lo más amplia y profunda sobre el objeto de estudio han de tenerse en cuenta al menos cuatro ámbitos que de una u otra forma inciden sobre el componente interactivo de los juegos de realidad alternativa, y que proveen de valiosas, aunque irregulares en número, investigaciones precedentes. Estos ámbitos son:

- El estudio de la interactividad, en términos ontológicos.
- Los estudios narratológicos, los estudios ludológicos y los estudios que analizan sus puntos de fricción y unión.
- El estudio de los juegos de realidad alternativa, su definición sustancial, su descripción canónica y su desarticulación en componentes primarios.

El primer ámbito propuesto es el encargado de la definición de interactividad según diferentes premisas. Los autores encuadrados en esta parte serían Rafaeli (1988), Rost (2004), Lacabanne (2010) o Lapuente, (2018).

El segundo ámbito lo conforman autores del campo de la narratología y la ludología. Aquí encontramos los estudios de Cameron (1995) Kim (2004), Aarseth (1997), Juul (1998), Eskelinen, (2004), Szulborski (2005), Murray (1997, 2004), Mateas (2001), Perlin (2004), Frasca (2003), o Gil Gonzalez (2019).

El tercero de los ámbitos es el estudio concreto de los juegos de realidad alternativa y sus componentes fundamentales. En contraste con los anteriores, este campo de estudios es el menos explotado, por lo que se procura combinar investigaciones más especializadas con otras más genéricas o con documentos periodísticos. Los autores que de forma genérica o en investigaciones sobre facetas particulares de los ARG se encuadran en este grupo son Scolari (2013), Jenkins (2006), Palmer y Petroski (2016), Dena (2008), Barlow (2006), McGonigal (2011) Askwith (2006), Szulborski (2005, 2006) y Stacey (2006), entre otros.

2. Hipótesis

La primera de las hipótesis (H1) que sustenta esta investigación plantea que la interactividad se produce bajo una serie de condiciones y solo si se dan estas se puede hablar de proceso interactivo significativo.

La segunda hipótesis (H2) plantea que los juegos de realidad alternativa se pueden considerar dispositivos interactivos en tanto cumplen las condiciones para ello, aunque también que la interactividad en los ARG sufre una mutación y es transgredida en diferente grado y forma.

La tercera hipótesis (H3) plantea que dicha naturaleza transgresora se puede definir, conceptualizar y etiquetar, plasmando la peculiar forma interactiva de los juegos de realidad alternativa en una forma específica.

Tabla 1.

Cuadro de hipótesis

H1	La interactividad es una cualidad que se da bajo unas condiciones determinadas
H2	Los ARG son interactivos, pero de una forma disruptiva
H3	Se puede sintetizar, conceptualizar y etiquetar la forma interactiva de los ARG

Fuente. Elaboración propia (2024).

3. Objetivos

Los objetivos de esta investigación parten de las hipótesis anteriormente expuestas y se dividen en tres. El primero de ellos (O1) consiste en identificar cuáles son las condiciones necesarias para poder hablar de interactividad significativa. En segundo lugar, el objetivo es verificar que los ARG son dispositivos interactivos y, por tanto, cumplen dichas condiciones, además de verificar que existen transgresiones en el mencionado componente. Finalmente, se propone conceptualizar y etiquetar el propuesto escenario de normatividad/disruptividad a través de una forma específica e inédita (O3).

Tabla 2.

Cuadro de hipótesis y objetivos

H1	La interactividad es una cualidad que se da bajo unas condiciones determinadas	O1	Averiguar cuáles son las condiciones que determinan la interactividad
H2	Los ARG son interactivos, pero de una forma disruptiva	O2	Verificar que los ARG responden a las condiciones interactivas y detectar las transgresiones sobre estas
H3	Se puede sintetizar, conceptualizar y etiquetar la forma interactiva de los ARG.	O3	Definir la forma interactiva de los ARG

Fuente. Elaboración propia (2024).

4. Metodología

Siguiendo el proceso lógico, se aplican diferentes técnicas metodológicas adaptadas para conseguir cada uno de los objetivos propuestos. El primero de los objetivos requiere dos revisiones bibliográficas y un estudio de casos. La primera revisión bibliográfica se hace sobre las diferentes definiciones de interactividad y tiene como referencia autores como Rafaeli (1988), Lacabanne (2010) o Lamarca Lapuente, (2018) y Rost (2004).

Posteriormente, se realiza un estudio de casos con el propósito de evidenciar los mecanismos de la acción interactiva. La selección de los casos busca representar varias de las categorías más notables en el estudio de las hiperficciones (Herrero Herrero, 2015).

Tabla 3.

Casos estudiados

CATEGORÍA	CASO
Librojuego	<i>La cueva del tiempo</i> (Colección <i>Elige tu propia aventura</i> . Edit. Timunmas, 1983)
Juego de rol	<i>Dungeons and Dragons</i> (Edit. Wizards of the Coast, 2022)
Videojuego	<i>Dragon's Dogma 2</i> (Capcom, 2024)
Novela ergódica	<i>Rayuela</i> (Julio Cortázar, 1963)
Novela ergódica	<i>El castillo de los destinos cruzados</i> (Italo Calvino, 1969)
Obra de teatro	<i>Seis personajes en busca de autor</i> (Luigi Pirandello, 1925)
Película	<i>Black Mirror: Bandersnatch</i> (David Slade, 2018)
Película	<i>Kinoautomat</i> (Raduz Cincera, 1967)
Hipertexto literario digital	<i>Afternoon, a story</i> , (Michael Joyce, 1987)
Videojuego	<i>Heavy Rain</i> (Quentin Dream, 2010)

Fuente. Elaboración propia (2024).

Finalmente, se evaluarán los resultados de la acción interactiva en el ecosistema de los dispositivos ludonarrativos, lo que a su vez significará analizar en términos genéricos la dialéctica ludológica-narratológica. En este apartado, se hará una revisión bibliográfica sobre los estudios de autores como Cameron (1995) Kim (2004), Aarserth (1997), Juul (1998), Eskelinen, (2004), Szulborski (2005), Murray (1997, 2004), Mateas (2001), Perlin (2004), Frasca (2003), o Gil Gonzalez (2019).

La segunda técnica metodológica conduce a evaluar la deformación más o menos relevante de la interactividad en los ARG, una vez verificada su presencia en la anatomía de los juegos de realidad alternativa (M2). Se trata aquí de averiguar el modo en que la interactividad se hace visible, la forma de su transgresión y la horquilla de posibilidades que presenta. Esto se realiza a través de una revisión bibliográfica focalizada sobre los estudios acerca de los ARG, poniendo de relieve el componente interactivo en estos. Las fuentes consultadas son:

Investigadores especializados en juegos de realidad alternativa. Barlow (2006), Askwith (2006), McGonigal (2003, 2005, 2011, 2020), Szulborski (2005, 2006).

Blogs y foros especializados en juegos de realidad alternativa. www.argn.com, www.unfiction.com.

Investigadores que, desde el ámbito de la Academia, tratan el tema de forma tangencial o investigan elementos relacionados con los ARG, pero no son necesariamente explícitos en los mismos. Scolari (2013), Jenkins (2006), Dena (2008).

Periodismo generalista, cultural, de temática tecnológica. Torrebejano (2019), Miguel Trula (2017), Iat20 (2021) y Gabarri (2018).

La última técnica metodológica es el planteamiento del régimen interactivo de los ARG, algo que se hará a través de una forma nominal y de una forma gráfica a través de una escala (M3). Partiendo del concepto normativo de interactividad se propone la explicación del concepto inédito de *interautoría/interautor*, estableciendo con ello un escenario de posibilidades de implementación de dicho concepto.

Tabla 4.

Cuadro de hipótesis, objetivos y metodología

H1	La interactividad es una cualidad que se da bajo unas condiciones determinadas	O1	Averiguar cuáles son las condiciones que determinan la interactividad	M1	Seleccionar ítems definitorios de la interactividad a través de revisión bibliográfica y estudios de caso
H2	Los ARG son interactivos, pero de una forma disruptiva	O2	Verificar que los ARG responden a las condiciones interactivas y detectar las transgresiones sobre estas	M2	Analizar la interactividad en los ARG y detectar sus transgresiones a través de una revisión bibliográfica de fuentes especializadas en ARG
H3	Se puede sintetizar, conceptualizar y etiquetar la forma interactiva de los ARG.	O3	Definir la forma interactiva de los ARG	M3	Proponer un etiquetado nominal inédito y su plasmación gráfica en una escala

Fuente. Elaboración propia (2024).

5. Resultados

5.1. Condiciones para considerar la interactividad

Una vez realizados los procedimientos de análisis pertinentes, se obtienen dos condiciones que determinan los procesos interactivos. Estas son:

- Condición de participación
- Condición de construcción

La condición de participación hace referencia a la necesaria capacidad de participación activa en el proceso que ha de tener el receptor, a su competencia por responder de forma significativa a las demandas del emisor. Esta condición, que parece subyacer a la analizada pugna *narratolúdica*, se manifiesta censurando las expresiones exclusivamente expositivas, donde el receptor se encarga únicamente de recibir *inputs* sin opción de responder, y bonifica la generación de una suerte de diálogo o conversación entre los participantes en el proceso. En los casos analizados la participación se manifiesta de diferente manera, aunque es palpable en todos ellos, ya sea el ejemplo literario ergódico seleccionado, el videojuego, el juego de rol o cualquiera de la colección de librojuegos en la que se enmarca el caso analizado. En todos ellos existe una posibilidad real de reacción que podemos identificar como interactiva en tanto permite una participación significativa, no confinando la narrativa sino, al contrario, expandiéndola hacia lo lúdico.

La condición de construcción plantea la posibilidad del participante de articular su propio itinerario de lectura, su particular orden. Esta condición, inspirada por la *interactividad con los contenidos* o *selectiva* de Rost (2004) implica que en una u otra medida los entes interactivos han de ofrecer al receptor la posibilidad de vivir su propia experiencia, construida por sí mismo y a su medida. Como si de un recortable se tratase, son las piezas o los ingredientes los proporcionados a los participantes, que a su manera dan la forma al objeto final (guiados o no).

Dentro de los casos analizados, los videojuegos, y más concretamente el videojuego de mundo abierto, es quizás el ejemplo más evidente de construcción singular e individual de la experiencia, donde cada jugador parece diseñar su propio itinerario de juego, aunque esta condición también es detectable en cualquiera de los otros casos estudiados, el librojuego, el juego de rol e incluso la novela ergódica, donde cada lector elige una secuencia de lectura y así, traza su propio camino.

5.2. La interactividad mutante de los ARG

Si, como se dijo, la consideración de interactividad está condicionada por la capacidad de participación y de construcción que poseen los participantes del proceso, en los ARG dichas capacidades son potenciadas hasta grados superlativos, dando lugar a lo que puede ser tratada como una resignificación de las condiciones, o incluso una mutación del propio concepto de interactividad.

Por ejemplo, respecto a la condición de participación, en los juegos de realidad alternativa más que permitirse al receptor responder con agencia, se le otorga responsabilidad creadora deviniéndolo en su paroxismo en una suerte de emisor alternativo. De esta manera, no es que exista riesgo de exceso emisor y pasividad receptora, es que en ciertos casos existe ambigüedad por quién es el emisor y quién el receptor o, en definitiva, quién es más creador de los dos.

En otro sentido, y teniendo en cuenta la vocación fronteriza entre lo digital y lo analógico que presentan los ARG, quizás cabría preguntarse acerca de la relevancia que tiene la mediación tecnológica en el dispositivo, o lo que es lo mismo, ¿esa naturaleza mitad analógica de los juegos de realidad alternativa podría invalidar su consideración como ente interactivo?, lo que en esencia cuestiona, ¿se puede hablar de interactividad fuera del ámbito digital? O incluso, ¿se pueden extender los márgenes de lo interactivo 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 afín a los estudios de Gil González sobre la previrtualidad (2020) o de Ruiz-García y Gil González sobre el mismo tema (2024). O cuando hablamos de hipertextualidad antes del hipertexto para en definitiva referirnos la no linealidad como estructura reticular sostén de una experiencia interactiva significativa.

Quizás sea el hipertexto un ejemplo análogo sobre el que reflexionar, una forma predilecta de manifestación interactiva/no lineal, 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 circunscripto 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 multilineal 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).

La última demostración de *lo interactivo* en los ARG tiene que ver con su acción más como juegos o como narrativas. A la luz de lo analizado, tiene sentido 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 (y esquematismo) durante meses. También se puede 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. Más allá, el ARG es un juego que en la 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.

Esta suma de factores desmiente una predilección definitiva y excluyente hacia cualquiera de los dos extremos, al contrario, componente narrativo y componente lúdico son un *qué* y un *cómo* convergentes, fondo y forma dirigidos hacia el mismo objetivo, garantizar que el otro se haga efectivo.

De todas formas, cabe cuestionar la porfía, en tanto ha sido puesta en duda 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)², es decir, que la definición de narratólogo en Humanidades como académico o investigador que estudia un conjunto de teorías de la 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)³. 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

² Traducción propia: Uno de los términos (“Narratólogo”) tiene un significado diferente fuera y dentro de la comunidad de estudios del juego.

³ Traducción propia: Ninguno de estos académicos tradicionales trabajó nunca con juegos de computadora.

to say that all narratologists are anti-game or that narratology is intrinsically opposed to game-like interaction (Mateas, Stern, 2007, p. 17)⁴.

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.” Personally, I do not subscribe to this second meaning, which I find to be a simplification (Frasca, 2003, p.2)⁵.

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)⁶.

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 claras diferencias entre juegos y narrativas, así como hay claras superposiciones (Aarseth, 1997); ni Jerper Juul, que en “Games

⁴ 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.

⁵ 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.

⁶ Traducción propia: Creo que existe un grave malentendido sobre el hecho de que algunos académicos creen 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.

Telling Stories?” (Juul, 2001) defiende que los juegos y las narrativas comparten rasgos estructurales; ni incluso Markku Eskelinen del cual Frasca advierte que utiliza la narratología en sus estudios sobre juegos, simulaciones y cibertextos.

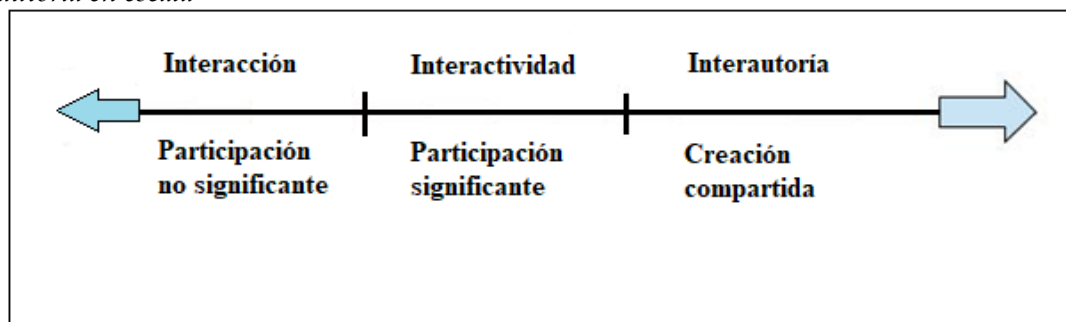
En suma, podríamos determinar que los ARG son interactivos en tanto cumplen las condiciones para serlo, mostrando además una proporción irregular de ingrediente digital y analógico (y no significando esto un menoscabo de su interactividad) y siendo, además, una simbiosis entre lo lúdico y lo narrativo. Todo ello se muestra transgredido hasta el extremo de la coescritura o la insignificancia interactiva, dependiendo de otras variables, como su componente inmersivo, lúdico, narrativo o transmedia.

5.3 La interautoría como mutación del vector interactivo en el género

Recogiendo las ideas que plantean los investigadores sobre la interactividad en el género ARG se propone un término capaz de cristalizar la mutación del ingrediente fundamental, la *interautoría* y con ella, el *interautor*:

Figura 1.

Interautoría en escala



Fuente. Elaboración propia (2024).

El concepto introducido se integra en una escala de diferentes niveles y plasma una suerte de grado superlativo de interactividad, aquella que homologa a creadores y usuarios, y los sitúa en un escenario de equidistancia en la creación. Así, la interautoría aparecería en un nivel superior a la interacción, concepto que acercamos a lo que Lamarca Lapuente (2018) denominaba *conectividad*, e incluso al propio concepto clásico de interactividad, que relaciona los *inputs/outputs* pero siempre desde la conciencia sólida de quién es el emisor en primera instancia y quién es el encargado de la respuesta.

Compadeciéndolos con otras formas análogas analizadas, como los juegos de rol constructivos entre otros, la interautoría supondría una disolución fáctica del itinerario creador convencional en favor de una especie de construcción colectiva y horizontal, donde la experiencia emerge de la acción de unos y otros. El sujeto interautor no sería, por tanto, reactivo por naturaleza, sino que encarnaría un rol con posibilidad de iniciativa, eso sí, en diferente grado y de diferente manera.

La proposición del concepto interautoría habría de tenerse en cuenta dentro de un escenario mucho más amplio y, por tanto, como posibilidad y no como condición *sine qua non* dentro de la consideración de los ARG. Dicho de otra forma, los ARG pueden o no ser dispositivos *interautorales*, algo que dependerá del tipo de interactividad que presenten en su funcionamiento. Así, en el ecosistema ARG podrán existir casos fundamentalmente expositivos donde el peso recaiga en el contenido elaborado por los creadores y este será

experimentado de forma pasiva, con, como mucho, una suerte de interacción mecánica por los usuarios (mucho más espectadores que jugadores). Como también podrán existir juegos de realidad alternativa con una consensuada y equivalente relevancia creadora por parte de los actores encargados. La interautoría como concepto, vendría a suponer el grado máximo de un tipo de interactividad peculiar, o si se quiere, la interactividad de los ARG en su estado más puro (y teórico).

6. Discusión

Los resultados obtenidos han de ser contrastados con teorías y análisis previos, algunos de los cuales son afines y otros divergentes en algunos aspectos.

El primero de los resultados obtenidos arroja una serie de condiciones para garantizar la acción efectiva y significativa de la interactividad, algo que, como poco, tiene que partir de la asunción de que no existe una única definición de interactividad o que, al menos, hay una variedad de perspectivas posibles.

Por ejemplo, desde una perspectiva informática, se entiende la interactividad como relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema informático 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).

Desde otro prisma, el de los estudios en la comunicación y sus tecnologías, la interactividad se entiende 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).

Por último, y desde un planteamiento de cierta laxitud conceptual, la interactividad no es más que el producto de una simple participación en una relación comunicativa bidireccional, como una suerte de recambio del término *interacción*. Aunque, como puede observarse, existen acercamientos desde diversas posiciones teóricas, no todos son igual de válidos para un estudio sobre dispositivos ludonarrativos como el vigente, algo que sí demuestra la definición que sirve de referencia a este estudio:

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 en su forma tradicional (Rogers, 1986).

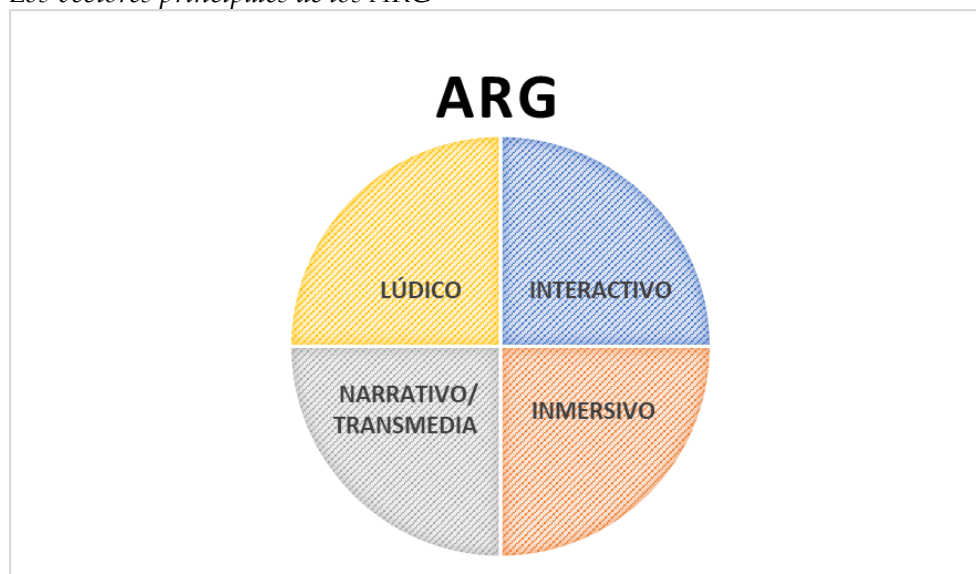
Es manifiesto que esta investigación se alinea con la definición de Rost y parte de su clasificación de interactividades para establecer las condiciones propuestas en los resultados, no así con otros tratamientos mucho más *tecnologicistas* del concepto interactividad.

Respecto al segundo resultado obtenido, aquel que verifica la naturaleza interactiva de los ARG y evalúa sus peculiaridades, resulta conveniente compararlo con otros acercamientos realizados en el pasado, como los realizados por Ruiz-García, Phillips, Martin o Szulborski.

Ruiz-García (2022) establece un marco de categorías fundamentales en los ARG que sirve de inspiración para la consideración interactiva del dispositivo, defendida en este estudio:

Figura 2.

Los vectores principales de los ARG



Fuente: Ruiz-García (2022).

Phillips y Martin reflexionan sobre la interactividad en el género:

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 y Martin, 2006, p.31).

Para los autores, 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, lo que podría considerarse una resignificación de la condición constructiva. 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 y Martin, 2006, p.31).

La interacción, tratada por los autores como acción significativa y como segunda extremidad 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 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 y Martin, 2006, p.33).

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

También Szulborski (2005) medita sobre la interactividad aplicada a los ARG, coincidiendo con Phillips y Martin 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:

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)⁷.

⁷ 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 directores de juego 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)⁸.

Esta cualidad permite una monitorización constante de las tendencias y gustos de los jugadores, permitiendo a los directores de juego adaptar las historias sobre la marcha y creando un escenario de manifiesta coescritura. Además, 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 directores de juego 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.

Si bien la propuesta de Szulborski sobre la coautoría resulta pionera, también puede ser tildada de monolítica y de demasiado teórica. En primer lugar, hay que considerar que todos los ARG demuestran una autoría interactiva significa olvidar la enorme casuística existente en el género, donde ARG completamente interactivos conviven con otros juegos basados esencialmente en la exposición. En segundo lugar, los ARG se muestran en la práctica mucho menos susceptibles a una improvisación compartida (y, por tanto, menos libres si se quiere) de lo que pudiera dictar la teoría, por tanto, no es que los ARG sean únicos por su coautoría sino por su posibilidad de coautoría.

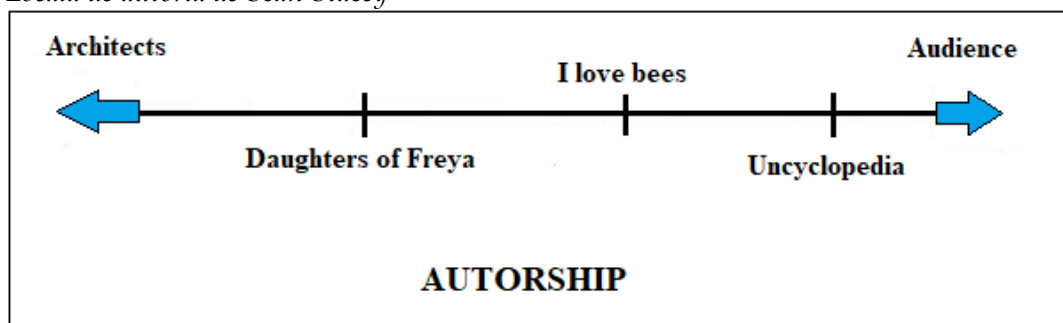
El presente estudio propone superar las carencias observadas en Szulborski (en un acercamiento tremendamente valioso, por otro lado) con el establecimiento de un nuevo régimen, de una forma nominal y, sobre todo, de una escala donde encajar cada caso ARG, en base al estudio de sus demás componentes. Este tercer resultado obtenido ha de ser comparado con el estudio sobre los ARG realizado por Stacey en 2006, donde el autor, a través de varias escalas, mide diferentes variables y determina la posición de cada caso ARG en un punto concreto.

Por ejemplo, en su escala sobre la autoría, reflejada en la figura 3, el autor propone la ubicación de varios ARG en un punto de la misma, condicionada a la evaluación de otras variables, como su tipo de inmersión, su componente lúdico o su tipo de narrativa.

⁸ 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.

Figura 3.

Escala de autoría de Sean Stacey



Fuente (Stacey, 2006).

En la elaboración de dicha escala, Stacey parte de lo que denomina *ficción caótica*, así como en este estudio se parte del concepto interautoría:

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)⁹.

Siguiendo la misma lógica, la proposición del concepto por parte del autor va más allá de sentenciar a la totalidad de los ARG con una etiqueta (en su caso como ficciones caóticas), sino que en vez de esto considera una casuística y articula una escala donde poder encajar a cada caso. Como se puede observar en la figura 3, Stacey sitúa una serie de ejemplos en una línea de coordenadas con autores a un extremo y jugadores al otro; 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.

La escala de interautoría presentada en este estudio se articula de una forma análoga, localizando cada ejemplo en algún lugar de las coordenadas, desde el grado superlativo al grado menos relevante de interacciones.

7. Conclusiones

El ingrediente interactivo se manifiesta en los juegos de realidad alternativa como una pieza medular, esencial para entender su proceso y lo que pretende de sus participantes, y a la vez modélica de sus peculiaridades y de su vocación disruptiva. Analizar el componente interactivo de los ARG supone descubrir que lo que parece un fenómeno unívoco es más bien un ecosistema de casos diferentes, una casuística de interactividades que en su estado más acendrado daría lugar a una forma de disolución de la autoría o coescritura entre todos los participantes. Nuestros objetivos en este estudio eran varios: identificar las condiciones que garantizan una interactividad significativa, verificar su acción en el fenómeno ARG, detectar sus posibles mutaciones y converger en la definición de un nuevo estatuto interactivo capaz de arrojar luz sobre las singularidades de género, algo que se estima ha sido alcanzado en cada una de sus fases. El proceso se inició verificando la primera hipótesis y consiguiendo el primer

⁹ 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.

objetivo a través del descubrimiento de varias condiciones necesarias para poder considerar la acción interactiva, una vez realizada una revisión bibliográfica sobre la ontología de la interactividad y su papel en la porfía ludológica-narratológica, además de un estudio de casos para determinar su influencia sobre ciertos dispositivos ludonarrativos. Posteriormente, se consiguió el segundo objetivo, comprobando que los ARG se pueden considerar interactivos en tanto cumplen las condiciones para serlo, pero, además, son capaces de acercarlas a su peculiar paisaje protagonizando una transformación de las mismas. Finalmente, se consiguió el tercer objetivo al plasmar la peculiar naturaleza de los ARG en un etiquetado inédito, interautor/interautoría, y una gráfica donde a través de una escala podría medirse el grado de interautoría de cada juego de realidad alternativa. Como conclusión final, procedemos a considerar un ecosistema interactivo de diferentes casos: en términos generales, los juegos de realidad alternativa se muestran como una especie única y demuestran una interactividad patente, y en términos particulares, dentro del ecosistema ARG encontramos sujetos más interactivos, otros más *interaccionales* y, en un estado depurado, algunos más *interautorales*. Parecía necesario el análisis de un componente que, en principio, parecía consustancial y ha resultado ser fundamental para entenderlo en todo su espectro; en adelante nos parece pertinente que se atienda a la evolución del propio género, que parece necesitado de una redefinición para mostrar todas sus potencialidades.

6. Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Askwith, I. (2006). *This Is Not (Just) An Advertisement. Understanding Alternate Reality Games*. [Libro blanco]. MIT Convergence Culture Consortium.
- Barlow, N. (2006). Types of ARG. En A. Martin, B. Thompson, T. Chatfield (Eds.) *Alternate Reality Games white paper*. IGDA ARG SIG.
- 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*, 28. <http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>
- 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).
- Eskelinen, M. (22/05/2004). Towards Computer Game Studies. *Electronic Book Review*. <http://electronicbookreview.com/essay/towards-computer-game-studies/>
- Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. DiGRA 2003 International Conference: Level Up, 2. <https://acortar.link/sDy5Vf>
- 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/>
- 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, y A. Casas (Coords) *Textualidades (inter)literarias, lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas*. Iberoamericana Vervuert.
- Gil González, A. J., Ruiz-García, D. (2024). Simulaciones analógicas del videojuego. En J. L. Navarrete Cardero, y C. Ramírez-Moreno (coords.) *El videojuego en la periferia. Prácticas culturales desde los márgenes del OCIO digital*. Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla (Colección Studere Ludum, nº. 1). <https://dx.doi.org/10.12795//9788447225224>
- Herrero Herrero, M. (2015). *Hiperficción*. Editorial Cinestesia.
- Iat20 (13/04/2021). Juegos de realidad alternativa: Una nueva dimensión lúdica. IAT. <https://iat.es/blog/juegos-realidad-alternativa/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Ediciones NYU Press.
- 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/>
- 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>
- 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. 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.
- Mateas, M. (2001). A preliminary poetics for interactive drama and games. *Digital Creativity*, 12(3), 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)*].
- McGonigal, J. (2003). A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play. *Proceedings of DiGRA's Level-Up*.
- McGonigal, J. (Octubre de 2005). *Alternate Reality Gaming experimental social structures for MMOs*. Austin Game Conference

- 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/>
- Miguel Trula, E. (27/08/2017). Los antecesores de Manuel Bartual: seis famosos ARGs de Internet por si te quedaste con ganas de más. *Magnet*. <https://acortar.link/FKYdTP>
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la Holocubierta*. Paidós.
- Novak, J. (2005). *Game Development Essentials: An Introduction*. Delmar Cengage Learning.
- Murray, J. (2004). From Game-Story to Cyberdrama. En N. Wardrip-Fruin, y P. Harrigan (Eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (pp. 2-11). MIT Press.
- Palmer, C. y Petroski, A. (2016). *Alternate Reality Games. Gamification for Performance*. Boca Ratón: CRC Press.
- Perlin, K. (2004). Can There Be a Form between a Game and a Story? En N. Wardrip-Fruin, y P. Harrigan (Eds.) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. (pp. 12-18). MIT Press.
- Phillips, A. y Martin, A. (2006). Business Models. En A. Martin, B. Thompson, y T. Chatfield (Eds.) *Alternate Reality Games White Paper*. IGDA ARG SIG.
- Rafaeli, S. (1988). Interactivity: From new media to communication. En R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, y S. Pingree (Eds.), *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, 16. <https://acortar.link/OtVEuP>
- 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.
- Ruiz-García, D. (2022). Juegos de Realidad Alternativa: nuevas aproximaciones taxonómicas en camino a una redefinición del género. En G. Paredes Otero, y I. López-Redondo (Coordinadores) *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital*. Madrid: Ed. Dykinson.
- Ruiz-García, D. (2023). El vector lúdico en los juegos de realidad alternativa: desmontando una aporía fundamental en el género. *Redmarka*. 27(1), 21-39. <https://doi.org/10.17979/redma.2023.27.1.9604>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia*. Grupo Planeta.
- Stacey, S. (10/11/2006). Undefined ARG. *Unfiction*. <http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/2/>
- 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.

Torrebejano, A. (2019). Juegos en vivo: Experiencias ARG, del Real Game a las Realidades Alternativas. *El Cañonazo Transmedia*. <https://acortar.link/rCMxJP>

AUTOR/ES:**David Ruiz-García**

Universidad de Sevilla

David Ruiz-García es Doctor en Comunicación por la Universidad de Sevilla (US). Ha sido profesor de comunicación, comunicación digital y publicidad en el Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide, en la Universidad de Santiago de Compostela y en la Universidad de Sevilla. Sus materias principales de investigación son la creatividad audiovisual, la hibridación de medios, el *branded content*, el guion audiovisual, los videojuegos y las hiperficciones, especializado en el estudio de los juegos de realidad alternativa, sobre los cuales ha escrito multitud de artículos y capítulos de libro. Además de su faceta académica, David ha sido creativo publicitario, guionista freelance y músico profesional desde el año 2001.

druiz6@us.esdrumaturgia@gmail.com**Índice H: 2****Orcid ID:** <https://orcid.org/0000-0001-8830-1243>