



Gamificando en secreto: diseño y puesta en escena de un juego de realidad alternativa en un congreso académico

Secretly gamifying: design and staging of an alternate reality game at an academic conference

David Ruiz García

Universidad de Sevilla. España
drumaturgia@gmail.com

Recepción: 15/05/2024 Revisión: 18/10/2024
Aceptación: 21/11/2020 Publicación: 29/12/2024

Resumen

Si ha de pensarse en un escenario proclive a la gamificación, a la inclusión de mecánicas lúdicas o incluso ludonarrativas como vehículo para conseguir ciertos objetivos a las *afueras* del círculo mágico, quizás ese pudiera ser un congreso académico específico sobre el tema, una jornada de conferencias protagonizadas por expertos en innovación, en usos creativos del juego en la vida real, en la empresa o en entornos docentes. Sin embargo, en la práctica resulta mucho más verosímil imaginarse o predecir el desarrollo de dicho congreso como cualquier otro, con una agenda convencional, con presentador, mesas redondas y ponentes constreñidos a un timing, que como un laboratorio lúdico. Esta disonancia entre lo que *podría ser* y lo que finalmente es bien puede interpretarse como un síntoma de las suspicacias o incluso el temor que generalmente provoca el planteamiento de ciertas estrategias o el empleo de ciertos dispositivos poco acostumbrados al ámbito académico, por mucho que la temática sea favorable al experimento. Con la pretensión de vencer este prejuicio, la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla en colaboración con la Cátedra de RTVE organizaron un Congreso sobre Cultura y Nuevos Medios con un invitado muy especial: un juego de realidad alternativa que, como un caballo de Troya ludonarrativo, se infiltró entre el público y abocó la jornada a un desenlace completamente inesperado.

Abstract

If we have to think of a scenario prone to gamification, to the inclusion of ludic mechanics or even ludonarratives as a vehicle to achieve certain objectives outside the magic circle, perhaps that could be a specific academic conference on the topic, a day of conferences starring experts in innovation, in creative uses of the game in real life, in the company or in educational environments. However, in practice it is much more plausible to imagine or predict the development of said congress like any other, with a conventional agenda, with a presenter, round tables and speakers constrained to a timing, than as a recreational laboratory. This dissonance between what could be and what finally is can well be interpreted as a symptom of the suspicions or even the fear that generally provokes the approach of certain strategies or the use of certain devices unaccustomed to the academic field, no matter how much the subject matter be favorable to the experiment. With the aim of overcoming this prejudice, the Faculty of Communication of the University of Seville in collaboration with the RTVE Chair organized a Congress on Culture and New Media with a very special guest: an alternate reality game that, like a Trojan horse ludonarrative, infiltrated the public and led the day to a completely unexpected outcome.

Palabras clave: *Juego de realidad alternativa; hibridación de medios; storytelling; gamificación.*

Keywords: *Alternate reality game; media media hybridization; storytelling; gamification.*



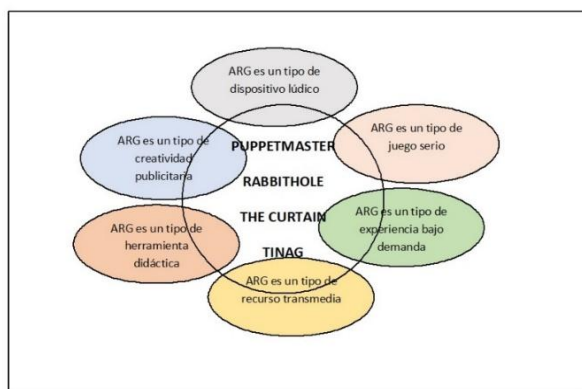
1. Introducción

“Dispositivos liminares entre la realidad y la ficción articulados mediante un entramado crossmedia y que, de alguna forma, impactan en el mundo real con una intención performativa” (Ruiz García, 2023), así podría definirse de forma introductoria a, probablemente, uno de los artefactos ludonarrativos y/o fórmulas creativas audiovisuales más complejas y desconocidas que existen, los juegos de realidad alternativa o ARG (por sus siglas en inglés). Nacidos a comienzos de la década del 2000, los ARG son hijos modélicos de un nuevo paradigma tecnológico y mediático, y representan como pocos el espíritu de su tiempo, aquella era de conversaciones entre incunables digitales y sus predecesores analógicos (Murray, 1997), de convergencias mediáticas (Jenkins, 2006) y de la llegada de Internet en los hogares.

Varias singularidades dotan al dispositivo de una naturaleza única. Primero, su carácter poliédrico. A pesar de configurarse en torno a las tensiones realidad/ficción, a los planos analógico/digital, y la a la clásica dialéctica lúdico/narrativa, lo cierto es que los ARG presentan variopintas manifestaciones, dependiendo de qué objetivos persigan o de qué tipo de participación de los usuarios pretendan. Los ARG bien pueden tomar el aspecto de juegos con objetivo intrínseco (Szulborski, 2005, 2006) o bien pueden ser piezas de creatividad publicitaria enmarcadas en una estrategia de *branded content* (Hardy, 2021). Bien pueden experimentarse como productos lúdicos previo pago (Palmer, Petroski, 2016), o mostrarse como herramientas para propiciar cambios sustanciales a nivel personal o social (Piñeiro-Otero, Costa-Sánchez, 2015; McGonigal, 2020).

Segundo, su disparidad epistemológica. La naturaleza de los acercamientos teóricos ocupados en asimilar la singular polivalencia del género, parecen ayudar más a hacer inaprehensible al dispositivo que a clarificarlo. Se podría resumir en tres las perspectivas de análisis fundamentales que se han tomado a la hora de abordar el género ARG. La más notoria consiste en describir el fenómeno de forma unívoca, haciendo pivotar todo el aparato ARG sobre una de sus facetas y tomando como cimiento una serie de conceptos oriundos a su paisaje que funcionarían como una suerte de tradición, tal y como se refleja en la figura 1. Aquí encontramos las definiciones de Scolari (2013), Jenkins (2006), McGonigal (2005), (2020), Torrebejano (2019), Miguel Trula (2017), lat20 (2021), o Gabarri (2018) o cualquiera de los editores principales de las webs/blogs www.argn.com o www.unfiction.com

Fig. 1. Modelo multiperspectiva sobre los ARG

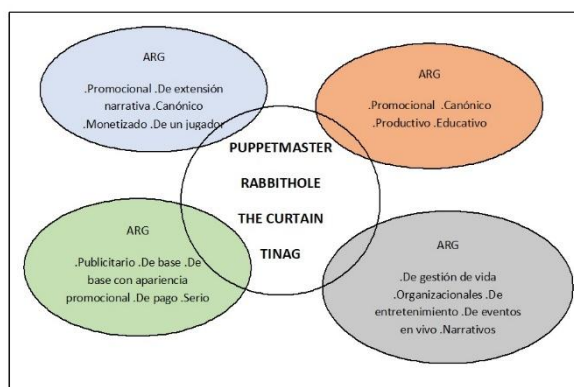


Fuente: Ruiz-García, 2023.

En la segunda perspectiva de análisis, ejemplificada por los estudios de Barlow (2006), McGonigal (2011) o Askwith (2006) y reflejada en la figura 2, los investigadores articulan una

serie de taxonomías que abordan diferentes facetas de los ARG, aunque sin consolidar una definición común y consensuada:

Fig. 2. Modelo taxonómico sobre los ARG



Fuente: Ruiz-García, 2023.

Para terminar, podemos observar una perspectiva que más que delimitar o definir, prefiere 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. Algunos de los autores que toman dicha posición serían Szulborski (2005), (2006), Stacey (2006), Palmer y Petroski (2016) y Ruiz García, (2022).

Tercero, su infrutilización. A pesar de sus posibilidades y sus perspectivas, los ARG se pueden considerar entes infrutilizados, en tanto en cuanto son, repetimos, desconocidos mayoritariamente en la actualidad. Aun así, el problema (o la explicación del problema) no es tanto su falta de vigencia, sino que en realidad los ARG nunca llegaron a trascender las fronteras del fandom especializado (amén de las fronteras geográficas especialmente de Estados Unidos), es decir, que nunca dejaron de ser unos desconocidos para el gran público. Esta circunstancia, debida quizás a la complejidad de su anatomía y los desafíos de su puesta en marcha o quizás a la demanda de acción y atención que, de forma congénita, plantea a sus receptores, se suma a su dificultad de definición y a su dispar polivalencia para dar lugar a esa especie de perpetuo estado emergente, de promesa sin visos de cristalizar.

Estos son los juegos de realidad alternativa, un fenómeno tan impetuoso y lleno de posibilidades como larvado y difuso. Unos sujetos idóneos para el experimento, para la medida del éxito o del fracaso, precedidos por innegables y sistemáticos obstáculos, aunque también por satisfactorios resultados en los casos más notorios, según reportan las fuentes (E.H.A., 2019), ya sean estos de naturaleza publicitaria, autotélica o funcional didáctica. Una suerte de fermento, eso sí, en busca del escenario más adecuado para su acción.

El presente trabajo parte de la asimilación de los ARG como efectivos artefactos ludonarrativos, capaces de intervenir un determinado espacio y transformarlo en una suerte de escena, de devenirlo en un espacio escénico, infiltrando elementos narrativos y componentes lúdicos en lo que a simple vista parece la predecible realidad. Esta especie de transmutación de lo real en ficticio, de inmersión sin botella de oxígeno posible en el territorio de la ficción y el juego, además, podría perseguir un objetivo de naturaleza funcional, afectar la vida de los jugadores y dotarlos de ciertos conocimientos o capacidades nuevas, sin que a priori lo vean venir. El escenario escogido para esta gamificación en secreto es el entorno de unas jornadas académicas sobre innovación docente y el uso de juegos en el aula, un espacio pertinente a la intervención, en todo caso, pero a la vez coartado hasta ahora a una experiencia de este tipo.

2. Objetivos

En aras de demostrar las capacidades de los juegos de realidad alternativa frente a sus posibles dificultades y trabas, primer y más general objetivo perseguido, se puso en marcha “Operación Armafcom”, un caso peculiar de ARG funcional (Ruiz-García, 2022) diseñado para ser llevado a cabo durante el transcurso de un congreso académico. Dicha demostración de competencia del dispositivo habría de traducirse en dos direcciones: por un lado, en su sentido más puramente funcional, el que sirve a la capacitación de los participantes en nuevas habilidades o la docencia de determinados contenidos. En este sentido, pretendemos verificar que los ARG pueden ser eficaces herramientas para la docencia o la transmisión de contenidos de carácter académico. Por otro lado, medimos la fuerza del dispositivo en un sentido performativo, atendiendo a su capacidad de moldear el escenario en el que se insertan y transformarlo en un peculiar entorno inmersivo. Aquí pretendemos demostrar que los ARG tienen una solvente influencia inmersiva sobre sus participantes. La suma de ambos objetivos, cada uno en un sentido, daría lugar a lo que consideraríamos el objetivo troncal: conocer la pertinencia de los ARG como agentes gamificadores, capaces de preñar lo académico con lo ludonarrativo, eso sí, en una gamificación de muy particular naturaleza.

El planteamiento y la consecución de objetivos podría dividirse de la siguiente manera:

Tabla 1. Objetivos

01: Comprobar la viabilidad estructural del dispositivo frente a posibles problemas de carácter crítico y definitivo.
02: Ponderar la potencia de los ARG como agentes gamificadores.
03: Comprobar la capacidad funcional de los ARG, si estos son capaces de responder a propósitos didácticos o capacitacionales con suficiente solvencia.
04: Determinar la capacidad performativa de los ARG.
05: Determinar cuáles son los principales problemas de la implementación de los juegos de realidad alternativa en un entorno académico como el propuesto.

Fuente: Elaboración propia.

3. Metodología

Ponemos en marcha una serie de estrategias metodológicas de cara a conseguir los objetivos propuestos. En relación con el primer y más general objetivo (**01**), nos proponemos el diseño y la puesta en escena de un ARG realizado *ad hoc* con motivo del congreso académico mencionado, un juego al que llamaremos “Operación Armafcom”. Para ello, y anticipando lo que serán nuevas estrategias metodológicas relacionadas con los demás objetivos, evaluamos el escenario donde se implementarán las mecánicas lúdicas, el espacio, la temática, la duración del congreso, el público objetivo, los ponentes, y realizamos la conceptualización, la definición de la trama, el diseño de los personajes, el tiempo de acción y la arquitectura mediática, todo ello bajo un estricto control de contingencias y posibles adversidades. Esta es, en definitiva, la fase de articulación conceptual del ARG, del planteamiento narrativo, de la definición del conflicto y el posterior escaletado. La proposición conceptual de nuestro ARG tiene como referencia el modelo de Ruiz-García (2023), en el que se establecen los ingredientes principales de los juegos de realidad alternativa, tal y como se refleja en la figura 3:



Fig. 3. Gráfico de ingredientes fundamentales de ARG.



Fuente: Ruiz-García, 2023.

De esta manera, procuramos asimilar la anatomía del ARG a diferentes facetas, a saber, inmersiva, lúdica, interactiva, y narrativa/transmedia, procurando en lo posible que cada una de ellas se muestre con claridad.

En relación con el segundo objetivo, el que busca ponderar la eficacia del ARG como vehículo gamificador, nos proponemos dotar a “Operación Armafcom” de un marcado carácter lúdico e interactivo (Szulborski, 2005, 2006), donde los jugadores tengan patentes oportunidades de intervención. En este sentido nos parece relevante la inclusión de componentes lúdicos como, por ejemplo, un premio final para delimitar la acción lúdica e impulsar la participación de los asistentes. Además de esto y con el objetivo de realizar una gamificación integral exitosa, se procurará que la narrativa sea creada a partir de las materias y temáticas tratadas en el congreso. En otras palabras, lo que procuramos es imbricar la narrativa del ARG con los contenidos del congreso, que de este emerja la ficción y el juego, pues solo así consideramos que la gamificación puede ser por completo satisfactoria.

Respecto al tercer objetivo perseguido (O3), trazamos una estrategia análoga al método anterior, esto es, si queremos configurar un ARG de naturaleza funcional didáctica, hemos de diseñar todos sus ingredientes enfocados hacia la divulgación de los contenidos. Así, todos los elementos narrativos, tanto en contenido como en estructura, son elegidos por sus potencialidades como vehículos pedagógicos: antagonista, conflicto principal, subtramas, todo ha de ser capaz de adaptarse a la rutina de un congreso, a sus tiempos y, sobre todo, a los temas que trata. Además, será de especial relevancia en el diseño del ARG el *después de*, todo aquello que queremos que los participantes atesoren después de la experiencia, ese capital cultural que ha de ser entregado usando al juego de realidad alternativa como instrumento.

El cuarto objetivo demanda un timing muy determinado y el uso de unos recursos muy específicos. El éxito de la inmersión se condiciona a la sutileza con la que los elementos ludonarrativos sean insertados, y solo así, creemos, el potencial performativo puede ser liberado con la máxima fuerza. El método para conseguir esto es la infiltración de los elementos diegéticos, el disfraz que de realidad acomodamos a la ficción, y el grado de verosimilitud que consigamos previo a una revelación aliviadora y casi placentera por el reconocimiento de la propia inmersión (Murray, 1997).

Para llevar a cabo la implementación del ARG seguimos una secuencia de fases tal y como se advierte en la siguiente tabla:

Tabla 2. Fases de implementación del ARG

Orden	Fase
1.	Indefinición
2.	Presentación
3.	Revelación
4.	Acción
5.	Conclusión

Fuente: Ruiz-García, 2024.

Una vez el ARG es sembrado, descubierto, jugado y llevado hasta su conclusión final podremos evaluar su potencial inmersivo y su capacidad performativa. Además de la mencionada estructura secuencial de puesta en escena, utilizamos como elementos desencadenantes de la acción a tres actores infiltrados, cada uno de ellos encargados de dotar de verosimilitud a la experiencia, además de dinamizar la acción lúdica de los asistentes a la conferencia.

Para finalizar, nos proponemos hacer un estricto control de contingencias, adversidades y posibles errores, algo necesario para determinar si el balance que enfrenta a las ventajas de su uso frente a la problemática del mismo se decanta a su favor o por el contrario lo enmienda.

Tabla 3. Objetivos y metodologías.

O1: Comprobar la viabilidad estructural del dispositivo frente a posibles problemas de carácter crítico y definitivo.	M1: Diseño y puesta en escena de un ARG realizado ad hoc para un congreso académico.
O2: Ponderar la potencia de los ARG como agentes gamificadores.	M2: Conceptualización y diseño narrativo a partir de los contenidos del congreso e implementación de mecánicas lúdicas.
O3: Comprobar la capacidad funcional de los ARG, si estos son capaces de responder a propósitos didácticos o capacitacionales con suficiente solvencia.	M3: Traducir los contenidos del congreso a la forma de un ARG y usar este como instrumento pedagógico.
O4: Determinar la capacidad performativa de los ARG.	M4: Infiltrar el ARG en la rutina del congreso y activarlo de forma que los participantes no detecten su naturaleza lúdica ficticia hasta que los diseñadores no lo decidan.
O5: Determinar cuáles son los principales problemas de la implementación de los juegos de realidad alternativa en un entorno académico como el propuesto.	M5: Hacer un control de contingencias y un listado con las principales adversidades que enfrenta la puesta en escena del ARG.

Fuente: Elaboración propia.

4. Desarrollo de la investigación

Plateamos en primer lugar la sinopsis de la historia y a continuación procedemos de acuerdo a la tabla de fases de implementación.

«Evilbot», una organización internacional de piratas informáticos planea ejecutar un ciberataque masivo a la facultad de comunicación de Sevilla hackeando el ordenador personal del decano, que el día del atentado se encuentra asistiendo a unas conferencias sobre gamificación en entornos docentes. El hacker seleccionado para la misión tiene como objetivo infiltrarse en las conferencias disfrazado de técnico de mantenimiento y proceder directamente sobre el portátil. Ese día el hacker está borracho y bajo los efectos de las drogas, lo que convierte un planificado y pormenorizado golpe en un auténtico desastre que llevará al pirata informático a perder su mochila, desvelar su identidad y provocar que los asistentes a las conferencias colaboren todos unidos para detener el ciberataque.

4.1. Fase 1, indefinición

La fase de indefinición se lleva a cabo durante toda la mañana de las conferencias y en ella insertamos elementos diegéticos sin que los participantes sean conscientes de su naturaleza ludonarrativa. Las jornadas se llevan a cabo durante la mañana del viernes 9 de febrero, en horario de 9 :00 a 14:00h en uno de los salones de actos de la Sala Cajasol de Sevilla (Calle Chicarreros).

Dicho salón se encuentra en la tercera planta del edificio, a la cual se accede mediante un ascensor, un pasillo largo y una puerta a la izquierda. Los primeros elementos que insertamos son varias notas, una pegada discretamente en el espejo del ascensor, y otras dos en los cuartos de baño más próximos a la sala. Las notas son mensajes dejados a alguien que ha de “cambiarse de vestuario discretamente en el cuarto de baño” y que ha de “hackear el ordenador objetivo usando la red interna de la sala”. Estos mensajes inconexos y aparentemente incomprensibles sirven para construir una atmósfera enrarecida, para que el público se sienta desconcertado sin necesidad de darle mucha importancia (no todo el mundo las verá y probablemente para mucha gente pasen inadvertidas). Acompañando estos primeros y sutiles mensajes añadimos un elemento escenográfico visualmente atrayente, una serie de prendas de ropa distribuidas por el pasillo de la sala. Con la connivencia de las azafatas que asisten el evento, nuestras prendas en el suelo generan aun si cabe más desconcierto, tomando algo de sentido, eso sí, si previamente se han leído las notas.

Las conferencias comienzan una vez acomodado el público y se desarrollan siguiendo el horario establecido. A lo largo de la mañana toman protagonismo los tres actores infiltrados. El primero de ellos interpreta al hacker/técnico de mantenimiento y su propósito es hacerse pasar por un trabajador que realiza tareas de mantenimiento cercano a la posición donde están sentados las autoridades presentes en la sala (y en concreto el decano). Su vestuario y, sobre todo, su actitud, delatan un desempeño disruptivo, pues este deambula, pregunta, comenta con otros espectadores sobre las conferencias de forma irónica, se queda dormido en una butaca, se sube al escenario cuando puede y, lo más importante, bebe de tanto en tanto de la botella de whisky que saca de su mochila ante los ojos atónitos del público (cada vez se da cuenta más gente de ello). La segunda actriz interpreta a la jefa de sala y la coordinadora de las azafatas. Su papel en esta parte de la acción es la de censurar la actitud del técnico y llamarle la atención con cada exabrupto. Como podrá imaginarse, el clima va enrareciéndose en una suerte de *in crescendo* sostenido, en el cual es de vital importancia el aumento progresivo de intensidad en las intervenciones de los actores. En las últimas dos conferencias de la jornada ocurre el clímax de la fase 1. El presentador anuncia la no comparecencia de la última ponente por razones indeterminadas y da paso al primero de ellos.

Durante esta primera ponencia, que estratégicamente trata sobre los juegos de realidad alternativa en el plano teórico, el público palpa una tensión insostenible entre el técnico, cada vez más borracho, y la jefa de sala, cada vez más preocupada con la situación, lo que anticipa una más que probable expulsión de aquel de la sala. Justo antes de que esto suceda se produce la súbita aparición de la última ponente, la encargada de conferenciar sobre los juegos de realidad alternativa en el plano práctico o aplicado en una empresa de la cual es fundadora, llamada "Argos" y que se dedica a solucionar situaciones de crisis a través del uso de los ARG. La ponente, que tiene un *look* extravagante y muy llamativo, resulta ser la tercera de las actrices infiltradas y su personaje tiene un rol muy relevante de cara a centrar la atención del público y prepararlo para transicionar hasta la fase siguiente. Una vez los tres actores están en posición se da lugar a la fase 2.

4.2. Fase 2, presentación

La fase 2 se define por el acumulado de inputs, por la cristalización de un desconcierto generalizado en un *realmente está pasando algo*. Con una última y definitiva salida de tono, la jefa de sala amenaza con expulsar al técnico, apoyada por la conferenciante que ha tenido que detener su discurso ante las constantes interrupciones. En ese momento y ante la atenta mirada de todos, el técnico sale corriendo de la sala, dejando atrás su mochila. Aquí sale de escena el primero de los actores y la acción se centra en las dos actrices, que buscarán la complicidad del público ayudadas también por los demás ponentes y los organizadores de las conferencias. Tras unas iniciales dudas sobre cómo proceder, tanto unos como otros deciden que van a abrir la mochila para recabar algo más de información sobre el tipo que acaba de huir de forma tan inesperada. Dentro de la mochila encuentran la botella de whisky, una caja de pastillas (lo que explica la actitud del técnico) y una carpeta cerrada con un candado, además de unas anotaciones sobre el paradero de la llave que lo abre. Una de las dos actrices acude con la ayuda de alguien del público al pasillo de la sala, pues la llave parece estar en el bolsillo de unas de las prendas tiradas en el suelo. Al volver con la llave se procede a la apertura de la carpeta, y al abrirla se descubre que en el interior hay un plan para ejecutar un ciberataque masivo a través del ordenador pirateado del decano de la facultad de comunicación, allí presente, y que, por tanto, el supuesto técnico era en realidad un hacker. Buscando una prueba de la veracidad de lo que allí aparece, el decano muestra su ordenador portátil que, ante la estupefacción generalizada, está bloqueado.

4.3. Fase 3, revelación

Si la fase anterior suponía la presentación de la premisa, del contexto y, sobre todo, del antagonista, esta fase supone la presentación del conflicto, del juego y la llamada a la acción a los jugadores. Una vez todo el mundo es consciente de la situación, las actrices (sus personajes) alientan al público a tomar cartas en el asunto, a colaborar para, en principio, saber más sobre lo que está pasando. Esto conduce al descubrimiento de una página web, la correspondiente a la empresa del falso técnico de mantenimiento y que, tal y como recordaba alguien del público, venía indicada en la camiseta del mismo (este elemento de atrezo es una de las inserciones diegéticas que hemos diseñado a lo largo de la fase anterior). El acceso a la web se hace desde el ordenador central de la sala y es seguido por todos desde las pantallas situadas en el escenario. La web resulta ser una típica página corporativa, pero con algo especial, un *login* al final de la misma; una de las actrices recuerda el usuario y la contraseña indicados en la página de instrucciones del ciberataque, lo que parecen ser las credenciales del hacker.

Al acceder con las credenciales, la página es reconducida a lo que parece la web de la organización criminal que planea el ciberataque, "Evilbot", allí donde el hacker tendría que entrar para confirmar que todo ha ido según lo planeado. Siguiendo las instrucciones de

“Trolly”, la IA asistente de la página, las actrices y el público operan dentro de la web como si fueran el propio hacker, observan información crítica sobre el ataque, e incluso accediendo a una pestaña especial de cancelación en caso de extrema necesidad.

Como es lógico, entre todos deciden abrir dicha opción, lo que conduce a Trolly a proponerles un reconocimiento de captcha compuesto por 4 preguntas.

4.4. Fase 4, acción

A partir de este momento se activa la fase de acción, la auténtica llamada a participar en el juego a un público que, si lo desea, tendrá que trabajar unido junto a las dos actrices para resolver las preguntas del captcha sin fallos. En esta fase de la experiencia las actrices tienen el papel de dinamizar la acción de los jugadores, de agilizar si hay zonas con excesiva dificultad y de inducir a pasar de la pasividad a la actividad lúdica.

Las pruebas son variadas y de diferente complejidad. Para superarlas los jugadores tendrán que explorar a conciencia en la propia web, observar los mails que tiene el hacker en su bandeja de entrada, decodificar su perfil como pirata informático, acceder a sus redes sociales (también hemos hecho perfiles falsos en Facebook e Instagram), mandar un correo electrónico a su escuela de idiomas e incluso llamar por teléfono al encargado de venderle la droga.

4.5. Fase 5, conclusión

Una vez los jugadores han resuelto correctamente las pruebas, Trolly, por fin, cancela el ataque y anuncia a todos que acaban de recibir un vídeo. En dicho vídeo aparecen las dos actrices junto al actor que interpreta al hacker ataviados con trajes corporativos de la empresa “Argos”, la empresa de la conferenciante, contándoles a todos que los tres son socios fundadores de la empresa (que recordemos, usa los ARG para solucionar situaciones de conflicto) y que todo ha sido una estrategia para captar talento, una especie de proceso de selección llevado a cabo con la complicidad de la organización del evento. Los tres han escogido a un candidato para formar parte de su proyecto y tienen un premio en metálico para él en concepto de precontrato. Justo cuando van a desvelar su nombre, Trolly toma el control del sistema y, para sorpresa de todos, reinicia la cuenta atrás para el ciberataque. Los nervios son generalizados pues la IA parece haber hackeado incluso a sus propios creadores. Solo queda una oportunidad de vencer y es contestando a la pregunta de seguridad que propone Trolly. En este momento todos los jugadores se dispondrán a realizar un minijuego final que los llevará a conseguir una respuesta, y solo uno de ellos, el primero que lo haga, será el encargado de contestar y vencer a la inteligencia artificial, convirtiéndose de paso en el único ganador del premio.

5. Discusión y conclusiones

El análisis a posteriori del ARG revela resultados a nuestro juicio interesantes.

En primer lugar, creemos que la correcta conclusión de la experiencia y la satisfactoria reacción del público, dispuesto a la acción desde el primer momento, son sólidas razones para pensar que el ARG tiene más ventajas que inconvenientes. Esto significa que a pesar de su complejidad inherente y de la cantidad de variables que hay que tener en cuenta para su ejecución, el ARG suscita un tangible interés, atrayendo a los espectadores hacia el terreno de la acción y convirtiéndolos sin anestesia en participantes.

Ni la exigencia económica para su puesta en marcha, ni una posible necesidad de competencias en lo lúdico (al estilo ARG) a un público que no tiene por qué poseerlas, son en



modo alguno frenos para el buen desempeño de la experiencia. En lo económico hemos de tener en cuenta una relación inversamente proporcional entre la inversión creativa y la económica, o dicho de otro modo, cuanto más se dedique a pensar en el concepto y en su materialización desde el prisma de la eficiencia y la autosuficiencia, más contenidos serán los recursos económicos para su puesta en marcha. En el segundo aspecto, ponemos de relieve la peculiar naturaleza de los ARG, su forma contralúdica (Ruiz-García, 2023). Objetivos, reglas, marcadores lúdicos, todo funciona en nuestro juego como yuxtapuesto a la realidad de los participantes, por lo cual, no es necesario conocer las reglas del juego de antemano, no haber jugado antes, ni tan siquiera conocer la existencia de los juegos de realidad alternativa, basta con hacerse una pregunta y contestarla: ¿y si tuviera la oportunidad de luchar activamente contra el mal?, ¿lo haría?

Nuestro ARG se mostró, además, solvente como vehículo gamificador, lo que también conectamos con su naturaleza funcional didáctica. Para el público, la experiencia vivida supuso un ejemplo práctico del temario tratado durante el congreso, una suerte de traslación de lo teórico a lo práctico que comenzaba con las ponencias y terminaba con la ejecución plausible de todo lo allí hablado. Si lo previsible hubiera sido una jornada de conferencias sobre juegos sin un mínimo atisbo de juego, nuestro ARG abrió un nuevo camino, filtrando elementos ludonarrativos a lo largo de la agenda y desembocando en una práctica inesperada y dispuesta precisamente para servir de demostración. Esto sirvió, además, para garantizar que los asistentes a las jornadas se llevaran a sus casas un aprendizaje palpable, sobre cómo implementar mecánicas lúdicas en entornos docentes y sobre cómo detener un ciberataque masivo en menos de una hora.

Por último, hemos de hablar de la capacidad performativa del ARG y su eficacia como palanca inmersiva. A tenor de la expresión colectiva, de su inercia y del volumen de su participación, consideramos que “Operación Armafcom” consiguió imbuir al público, inspirarlo y, por supuesto, suspender su incredulidad. Desconcierto, nervios, escepticismo y finalmente sumisión a la realidad *alternativa*, si al comienzo de la mañana todo parecía normal a excepción de algunos elementos desconcertantes, pero igualmente irrelevantes, las jornadas se fueron enrareciendo al mismo tiempo que los actores intensificaban su actividad, hasta llegar al punto de entrada al juego, donde el escepticismo dio paso a la proactividad lúdica.

En este mismo sentido queremos indicar el principal problema con que nos encontramos durante la puesta en escena del ARG: la ambigüedad. A pesar de la amplia casuística de problemas, adversidades técnicas y contingencias que manejábamos a priori, conscientes de que en una experiencia como estas muchas cosas pueden fallar, fue la ambigüedad, aquella cualidad congénita a los ARG y que, precisamente, es el activo más poderoso en relación a la capacidad inmersiva, la que casi lo arruina todo. En nuestro caso, esto se vio reflejado en un momento en que el personaje del hacker borracho, cuya actitud debía ser desafiante (por necesidades de guion), fue confrontado realmente por uno de los técnicos de sonido de la sala, que incapaz de controlar su enfado casi procede a desalojarlo, aun a sabiendas de que todo era ficticio.

En realidad, nunca sabremos si la hipotética llamada del técnico a seguridad, o incluso a la policía en el peor de los casos, hubiera sido el final del ARG, o quizás un ingrediente más a la conclusión de aquella imprevisible mañana, de aquel congreso sobre gamificación en entornos docentes que nadie olvidará.

Referencias bibliográficas

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.

Gabbari, M. (2018). Cuando Alicia cayó por la madriguera: Los juegos de realidad alternativa. *Gamereport*. <https://gamereport.es/cuando-alicia-cayo-por-la-madriguera/>

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

IAT20 (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.

McGonigal, J. (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. (2017). Los antecesores de Manuel Bartual: seis famosos ARGs de Internet por si te quedaste con ganas de más. *Magnet*. <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, J. (1997). *Hamlet en la Holocubierta*. Paidós.

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

Piñeiro-Otero, T. y Costa-Sánchez, C. (2015). ARG (juegos de realidad alternativa). Contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria. *Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, 44, XXII.

Ruiz-García, D. (2022). Juegos de Realidad Alternativa: nuevas aproximaciones taxonómicas en camino a una redefinición del género. En G. Paredes Otero, 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. Revista de Marketing Aplicado*, 27, 1, 21-39. <https://doi.org/10.17979/redma.2023.27.1.9604>

Ruiz-García, D. (2024). "La Agencia": Implementando un juego de realidad alternativa funcional en un entorno universitario. En *La Universidad innova en metodologías y herramientas*, colección Ciencias sociales en abierto. Ed. Peter Lang.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia*. Grupo Planeta.

Stacey, S. (2006). Undefinig 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*. <http://elcanonazo.com/juegos-vivo-experiencias-arg/>

