



Un juego de realidad alternativa, o ARG (Alternate Reality Game), es una narración interactivo que funciona con el mundo real, mediante la presentación de recursos mediáticos reales para contar con una historia que se ve afectada por la intervención de los participantes.

Los ARG nacieron en Internet como una narrativa que se deriva de la necesidad de buscar y compartir información. Permiten a los jugadores utilizar la imaginación a gran escala, por medio de conexiones que unen realidad y ficción.

Algunas de las características principales de los ARG podrían ser:

- Los juegos deben tener un objetivo o meta.
- Los juegos deben articularse en una serie de reglas que ayuden a conseguir dicha meta.
- Los juegos son experiencias voluntarias, el jugador puede salir y entrar cuando lo decida.
- Los juegos, desde el punto de vista de los ARG, son un sistema abierto, los recursos fluyen entre el juego y el mundo exterior, pero siempre desde el principio de la ficción jugable.
- Los ARG rompen el círculo mágico o la dimensión de espacio, porque la inexistencia de una delimitación espacial es un punto clave del propio género.

Por otro lado, algunos de los principios básicos de los ARG son:

- Narración planteada como arqueología: Aunque en otros juegos es necesario transmitir información de forma lineal, los ARG pueden dividirse en fragmentos y repartirse en cualquier lugar. Encontrar cada pieza y juntar todas de forma correcta es la principal base del juego.
- Narrativa sin plataforma definida: Los fragmentos de información pueden aparecer como texto, imagen, vídeo o audio en cualquier medio, sin que sea una sola persona la que provea los datos exclusivamente.
- Diseño para una mente-colmena: Se podría seguir el juego de forma individual, pero la



tendencia en un medio como Internet hace que distintos participantes tiendan a unirse y enfrentarse a los retos conjuntamente, complementando conocimientos y dividiendo tareas.

- La vida real como medio: Los jugadores, en vez de interpretar personajes, siguen siendo ellos mismos durante el juego. En lugar de ser alguien que investiga en su nombre en un mundo ficticio, realizan las acciones que permiten el avance en la aventura.
- No se trata de un juego: Dentro del juego, la trama no significa que los personajes o situaciones planteadas formen parte de una obra de ficción.
- No es un engaño: Al tener una base del juego, como páginas de Internet por ejemplo, se tiene la delimitación de dónde comienza el juego y dónde acaba, sin que se monte una farsa que pueda ser confundida con la realidad.
- Cambio constante: La información se puede actualizar, corregir o desaparecer dentro del marco del juego, según la ficción que plantea.
- Interacción especialmente directa: Los avances que el grupo de jugadores logren, se trasladan al juego en forma de cambios, pero además, el juego está abierto a responder a propuestas y conclusiones extraídas de sus participantes.

Estudios indican que el juego en general es inherente al ser humano. Por medio del juego, los niños investigan y descubren la realidad que los rodea, permitiendo así procesar un aprendizaje complejo e individual que determinará su crecimiento y desarrollo, independientemente del entorno. De este modo, es posible afirmar que el juego es importante y necesario, pero no sólo para niños.

A los dos años, los niños desarrollan la capacidad de ir más allá de su misma realidad y es capaz de modificar aspectos temporales y espaciales del entorno que les rodea, puede tener relaciones con objetos que no se encuentran presentes y tiene la capacidad de asumir roles de otra persona, gracias a la gran capacidad de la imaginación.

Esto se basa en los estudios de Piaget, que corresponden a la etapa del juego simbólico que se define como el periodo preoperativo. De acuerdo a esto, la perspectiva activa del juego en la edad infantil se traslada a la edad adulta en juegos con normas complejas asumidas por el



grupo de jugadores.

Han surgido otro tipo de juegos como los de rol, que cuentan con dos modelos que se diferencian por el espacio de juego, los juegos de rol de mesa y los juegos de rol en vivo. Los últimos serían el antecedente inmediato de los ARG. A este tipo de juegos se les conoce como LARP (Life Action Rol Player), y se basan en interpretar personajes ficticios y desarrollar su rol en circunstancias determinadas.

Los juegos de realidad alternativa comienzan a surgir por el año 2001, pero en obras literarias anteriores es posible encontrar términos que redundan a los ARG, como la película *The Game*, de 1997, así como el primer capítulo de la serie online AOL.

A partir del año 2001, se oficializa la historia de los ARG, mediante *The Beast*, un juego de realidad alternativa promocional de la película A.I: Artificial Intelligence, dirigida por Steven Spielberg.

Según la obra *Reality is Broken*, de McGonigal (2011), la historia de los ARG puede clasificarse en dos etapas, una abarcaría los juegos de realidad alternativa creados en la primera ola (2001-2006) y la segunda etapa comprendería los del año 2007 en adelante.

Existe otra división denominada como *íbidem*, donde se encuentra un cambio en algunos aspectos, estos son:

- La mayoría de los juegos de realidad alternativa se enfocan a resolver puzzles de forma colectiva, pero comienzan a surgir ARGs para jugadores individuales.
- La utilización del tiempo se modifica: Un ARG puede durar cierto tiempo de un evento, o el usuario puede decidir cuando comenzar. La temporalidad varía respecto a juegos anteriores que tenían una linealidad mucho más marcada.
- Existe un nuevo aliado en la comunidad multimodal de la segunda ola de los ARGs, las aplicaciones en teléfonos inteligentes, lo que se resume en una narración multiplataforma y geolocalizada.



Según Jane McGonigal, en un artículo, el principio básico de un ARG es:

«Un drama interactivo que se desarrolla online y en espacios del mundo real, puede durar varias semanas o meses, en los que docenas, cientos o miles de jugadores se reúnen online, formando redes sociales de colaboración y trabajando juntos para resolver un misterio o problema, que sería absolutamente imposible de resolver solo».

Por otro lado, Steve E. Jones, considera a los juegos de realidad alternativa como un híbrido transmedia donde los jugadores interactúan en un espacio que se solapa con el mundo real. Los espacios físicos y los objetos se codifican con las localizaciones geográficas, lo que permite situaciones de interacción dinámicas e interactivas.

## Terminología

Existen términos principales para la comprensión de los juegos de realidad alternativa:

- Puppetsmaster: También conocido como PM, es una persona implicada en el diseño y funcionamiento del ARG. Los Puppetsmasters son también aliados y adversarios del jugador, ya que ponen obstáculos y facilitan los recursos para superarlos, esto durante el proceso de contar la historia del juego. Permanecen generalmente ocultos en la cortina durante el juego. La identidad real del PM puede o no revelarse más adelante o al final.
- La Cortina: Es una metáfora que separa al puppetmaster del jugador. Puede estar bajo secreto total en cuanto a la identidad del puppetmaster y su implicación en la producción, o únicamente citar el hecho de que los PM no pueden comunicarse de forma directa con los jugadores durante el juego, interactuando con los caracteres y participando en el diseño.
- Agujero de conejo: También conocido como Trailhead, indica el primer sitio web, contacto o la primera prueba con la que comienza el ARG. Es una pista dejada de



forma deliberada que permite al jugador descubrir el modo de entrar en el juego. La mayoría de los ARGs emplean un número de trailheads en distintos medios de comunicación, para la maximización de la probabilidad de que el público pueda descubrir el juego. Algunos de estos trailheads se encuentran ocultos o puedes entrar como publicidad encubierta.

- Esto no es un juego (TINAG): El objetivo de esto es separar los ARG del resto de juegos, por ejemplo, los números de teléfono que se mencionan en el ARG deberían funcionar, además, el ARG no debería facilitar ningún espacio de juego prediseñado ni normas del juego.

Partiendo entonces de una serie de definiciones, es posible mencionar algunos principios más estructurados sobre los juegos de realidad alternativa, Carlos Scolari estableció los siguientes:

- Los ARG son una forma narrativa atomizada.
- Los ARG, como cualquier narrativa, se desarrollan en un eje temporal.
- Los ARG combinan lo mediático y lo extramediático.
- Los ARG son experiencias colectivas.
- Los participantes son las estrellas de los juegos de realidad alternativa.
- Los ARG son fundados en el secreto, el descubrimiento, la inmersión y la colaboración.

Sean Stewart es un diseñador de juegos de realidad alternativa. En su [blog](#) plantea algunos niveles necesarios para la creación de un ARG, estos niveles fueron compartidos con sus colegas para el desarrollo de The Beast, dichos principios son:

1. La narración se divide en fragmentos, los jugadores deben unir dichos fragmentos para dar sentido a la historia. Los jugadores, como los robos avanzados de la película [AI], estarían haciendo algo esencialmente arqueológico, deben reconstruir la historia juntos a partir de fragmentos para poder dar sentido a la confusión generada por la misma historia.
2. El juego debe ser fundamentalmente cooperativo y colectivo, debido a la naturaleza de Internet.



3. El juego sería más fresco si nadie sabe qué se está haciendo, ni por qué. Por lo tanto, el secretismo cuando se desarrolló The Beast era absoluto, casi nadie en Microsoft sabía qué se estaba haciendo cuando se desarrolló.
4. El juego sería dinámico si se llegara a los espectadores por medio de conductos diferentes como sea posible. Páginas web, correos electrónicos, llamadas telefónicas, recortes de periódicos, faxes, anuncios, etc.

## Tipologías

La Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA por sus siglas en inglés, International Game Developers Association), identificó en el año 2006 cinco tipos de ARGs.

- 1.- Promocionales
- 2.- De base
- 3.- De productos o servicios
- 4.- De un solo jugador
- 5.- Educativos

## ARGs promocionales

Los ARGs promocionales nacieron como una extensión a las campañas de marketing y promoción. Por ejemplo, The Beast y I love bees se utilizaron para el lanzamiento y promoción de una película y un videojuego respectivamente.

Los ARGs podrían utilizarse para representar algo similar al control de la conversación generada por los consumidores de una marca y las comunidades.

## ARGs de base

Estos son creados por los fanáticos del género. Fue a partir del lanzamiento de The Beast que la comunidad de jugadores Cloudmakers comenzaron a crear sus propios juegos.



También conocidos como grassroot, los ARGs de base se crean generalmente bajo dos tipos de fórmulas: los que se generan a partir de un concepto completamente original y los que se forman a partir de una historia ya existente. Un ejemplo de esto podría ser Harry Potter, una obra que ha generado una gran cantidad de seguidores que contribuyen a la expansión de la narrativa transmedia.

### **ARGs producto**

Están diseñados como productos comerciales. Electronic Arts creó un proyecto de 20 millones de dólares en 2001, en el que fusionaba la interactividad del multijugador masivo con la gran variedad de medios tecnológicos.

### **ARGs de un solo jugador**

Son diseñados para jugadores individuales, aunque este concepto excluiría la experiencia social que define a los juegos de realidad alternativa.

### **ARGs educativos**

Se aplican al sector educativo, siendo un subgénero emergente que comienza a tener importancia y propone nuevos modelos de aprendizaje por medio de la tecnología y el juego.

### **Comunidades líquidas**

Las comunidades virtuales que se derivan del juego digital, son grupos de jugadores que los que se genera una identidad común que capta los aspectos más relevantes de la identidad de cada persona. A partir de esto, los jugadores forman una autoconciencia que se encuadra en la comunidad virtual, misma que supone coincidencias con la norma general del grupo y un sentimiento de diferencia con los que no están incluidos en ella.

La identidad líquida es un concepto lleno de matices que se sujeta a un estadio que supone



disolución. En el escenario del juego virtual, las identidades son capaces de mutar, transgredirse, redefinirse, etc.

## Tipos de jugadores

Según el modelo de Richard A. Bartle, existen cuatro perfiles de jugador:

- Killers: Estos interfieren con el funcionamiento del mundo del juego o la experiencia del juego de otros jugadores.
- Achievers: Tienen como objetivo obtener el estatus dentro del juego, son competidores y acumulan logros.
- Explorers: Dirigen sus esfuerzos a descubrir el sistema que rige el funcionamiento del mundo del juego.
- Socializers: Su objetivo es establecer relaciones con otros jugadores dentro del espacio de juego.

## Cicada 3301

En el foro 4Chan, se publicó una imagen el primero de enero de 2012, en la imagen se podía leer:

«Hola, estamos buscando personas altamente inteligentes. Para encontrarlos, hemos diseñado un test. Hay un mensaje oculto en esta imagen. Encuéntrala, y te pondrá en la ruta para conseguirnos. Queremos encontrarnos con los pocos que logren hacerlo. Buena suerte. 3301”.



La imagen escondía un mensaje codificado dentro de otro mensaje. Una persona en Suecia lo





descifró afirmando que el mensaje era «*Tiberius Claudius Caesar*». Esto fue el comienzo de un gran viaje digital por páginas web, imágenes codificadas, números mayas, códigos QR en posters en la calle, referencias sobre literatura, etc.

Cicada 3301 es uno de los ARG con retos más elaborados y misteriosos. Muchas personas se unieron al juego pero sólo algunos pocos lograron terminar.

Se ha rumorado que cada año se lanza un juego parecido que involucra retos sobre criptografía, esteganografía y seguridad de datos, lo que ha causado teorías que hacen creer que Cicada es desarrollado por organizaciones de la CIA, NSA u otras organizaciones en busca de profesionistas, sin embargo, no se sabe quién es el verdadero desarrollador del juego.

Autoridades de Los Andes, Chile, afirmaron que Cicada 3301 pertenece a un «*grupo de hackers*» que persuade a los jugadores a realizar actividades ilegales.

En julio de 2015, un grupo llamado «3301» afirmó que hackeó al grupo de desarrolladores, sin embargo, dicho grupo no tenía conexión con Cicada 3301. Más tarde, Cicada 3301 emitió una declaración firmada por el PGP que decía que «*no están asociados con el grupo de ninguna manera, no aprobamos que usen nuestro nombre, número o simbolismo*». Después, los hackers confirmaron que no estaban afiliados al juego.