

**Deconstruyendo
los juegos
de realidad
alternativa (ARG):
teoría y práctica
aplicada**

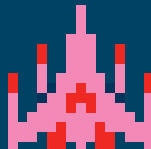
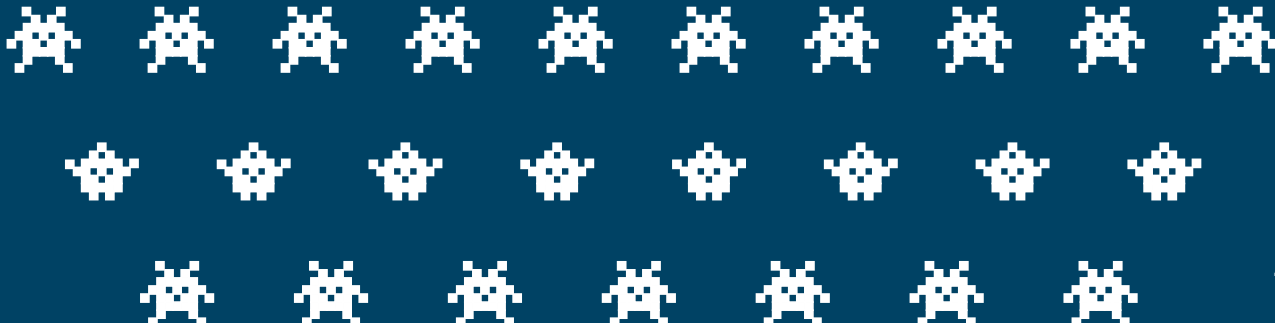
David Ruiz García



STUDERE
LUDUM

vol.2

Deconstruyendo los juegos de realidad alternativa (ARG):
teoría y práctica aplicada



Deconstruyendo los juegos de realidad alternativa (ARG): teoría y práctica aplicada

David Ruiz García



Sevilla 2025

Colección Studere Ludum

Núm.: 02

Comité editorial de
la Editorial Universidad de Sevilla

Elena Leal Abad. *Directora*

Concepción Barrero Rodríguez

Rafael Fernández Chacón

María del Pópulo Pablo-Romero Gil-Delgado

Manuel Padilla Cruz

Marta Palenque

María Eugenia Petit-Breuilh Sepúlveda

Marina Ramos Serrano

José-Leonardo Ruiz Sánchez

Antonio Tejedor Cabrera

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación, sin permiso escrito de la Editorial Universidad de Sevilla.

Ilustrador de la portada Jesús Sancho Velázquez.

© Editorial Universidad de Sevilla 2025

c/ Porvenir, 27 - 41013 Sevilla.

Tlfnos.: 954 487 447; 954 487 451

Correo electrónico: info-eus@us.es

Web: <https://editorial.us.es>

© [David Ruiz García](#) 2025

ISBN 978-84-472-2714-3

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/9788447227143>

Diseño de cubierta, maquetación y realización electrónica:

Javier Rodríguez-Piñero. javiropire@gmail.com

Índice

INTRODUCCIÓN: OBJETO DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
1. ASIMILANDO UN GÉNERO EN ESTADO GASEOSO.	
ANÁLISIS INICIAL DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN	21
1.1. Acercamientos teóricos a los ARG. De 2001 a 2010 ...	21
1.1.1. Jane McGonigal y sus estudios pioneros	21
1.1.1.1. Una consideración sobre el término	24
1.1.2. Dave Szulborski, <i>puppetmaster</i> e investigador canónico	25
1.1.3. Henry Jenkins e Ivan Askwith, nuevas ópticas y primeras taxonomías.....	28
1.1.4. El IGDA y Sean Stacey, el libro blanco y la definición disruptiva	30
1.1.5. Sean Steward, Fran Gálvez, Christy Dena y Steve E. Jones, definiciones a finales de la década	34
1.2. Acercamientos teóricos a los ARG. De 2010 a 2020 ...	35
1.2.1. Mez Breez, J. James Bono, Carlos Scolari, Charles Palmer y Andy Petroski. Propuestas continuistas a partir de 2010	35
1.2.2. La tendencia rupturista de Jane McGonigal y la creación de nuevas formas híbridas.....	37

2. HACIA UN ECOSISTEMA DE JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA	41
2.1. Construcción de un marco de categorías básicas	41
2.2. Definición de conceptos oriundos del universo ARG . . .	45
3. EL VECTOR LÚDICO EN LOS ARG: EL JUEGO QUE SE NIEGA.....	47
3.1. Los ARG son juegos	47
3.2. Pero ¿qué es un juego?	49
3.3. Los ARG como juegos normativos	59
3.3.1. El objetivo	59
3.3.2. La libertad de elección	64
3.3.3. Sistema de reglas	65
3.3.4. Interfaz y sistema de retroalimentación	67
3.3.5. Espacio y tiempo	67
3.3.6. Una última razón	69
3.4. Una probable solución	70
3.5. La contragamificación como mutación de lo lúdico. . .	71
3.6. Conclusiones del vector	73
4. EL VECTOR INTERACTIVO EN LOS ARG: DE LA RECEPCIÓN ACTIVA A LA COCREACIÓN	75
4.1. Primeras preguntas para afinar términos.....	75
4.2. Definición operativa de interactividad	77
4.3. Narratología vs ludología	79
4.3.1. La clásica pugna	80
4.3.2. ¿Un debate real?	92
4.4. Genealogía de la interactividad.	
Algunos hitos históricos de la no linealidad	95
4.4.1. No linealidad en la literatura y el arte	97
4.4.2. La no linealidad como frontera entre literatura y juego	109
4.4.3. La no linealidad en la era digital.	
Ciberliteratura y otros casos	113

4.4.4. Interactividad en el audiovisual. Breves apuntes	116
4.5. Encaje ludonarrativo en los ARG. La interactividad en el género	117
4.6. La interautoría como mutación del vector interactivo en el género	122
4.7. Conclusiones del vector	123
5. EL VECTOR INMERSIVO EN LOS ARG:	
LA DIÉGESIS POP UP.....	125
5.1. La inmersión como propiedad congénita de los juegos de realidad alternativa	125
5.2. Definiciones de inmersión. Inmersión vs interactividad	126
5.3. La inmersión como propiedad estética de la narrativa.....	131
5.3.1. El problema de la participación narrativa	132
5.3.2. La visita como estructura de la inmersión	135
5.3.3. La creación de verosimilitud	135
5.3.4. La máscara	136
5.3.5. Regulación de las emociones	137
5.4. La actuación/agencia como propiedad estética previa a la inmersión	138
5.5. La inmersión como fuerza motriz. Algunos hitos históricos	141
5.5.1. Inmersión en el arte	142
5.5.2. Inmersión en la escena.....	147
5.5.3. Inmersión en el cine	149
5.5.4. Inmersión en la era digital	156
5.5.4.1. El hoax como inspiración del ARG	161
5.5.5. Otras experiencias de inmersión lúdica.....	168
5.6. ¿Son inmersivos los juegos de realidad alternativa?...	171
5.7. La transinmersión como inmersión de los juegos de realidad alternativa	177
5.8. Conclusiones del vector	181

6. EL VECTOR NARRATIVO/TRANSMEDIA	
EN LOS ARG: HISTORIAS CENTRÍFUGAS.....	183
6.1. El poder de la narrativa	183
6.2. Los ARG como idea. Protagonismo en otras narrativas	185
6.3. Los ARG y lo transmedia. Narrativas reticulares, escaletadas y centrípetas.....	193
6.3.1. Qué son las narrativas transmedia	195
6.3.2. Los siete principios de las narrativas transmedia según Henry Jenkins.....	199
6.3.3. Los ocho principios de las narrativas transmedia según Jeff Gómez	205
6.3.4. Dos definiciones elásticas de narrativa transmedia	210
6.3.5. Diferencias entre <i>cross-media</i> , transmedia, multimedia y otras formas aledañas	213
6.3.6. Algunos hitos de las narrativas transmedia	222
6.3.6.1. Prehistoria transmedia.....	222
6.3.6.2. <i>Star Wars</i> y <i>The Matrix</i> , narrativas transmedia pioneras desde el cine	224
6.3.6.3. <i>Halo</i> , narrativa transmedia a partir de un videojuego	225
6.3.6.4. <i>Lost</i> , narrativa transmedia a partir de una serie de ficción	225
6.3.6.5. <i>Panzer Chocolate</i> , <i>El Internado</i> , <i>La Peste</i> y <i>El Ministerio del Tiempo</i> , cuatro narrativas transmedia en España	227
6.3.7. ¿Son los ARG Narrativas Transmedia?	228
6.3.7.1. Los ARG como partícipes en narrativas transmedia.....	228
6.3.7.2. Lo transmedia en cuanto a la estructura interna de los ARG.....	230
6.3.7.3. Los ARG como narrativas transmedia: la opinión de los expertos.....	232

6.3.8. Transmedia centrípeto como primera mutación del vector	233
6.4. El guion de los ARG. Temas, estructuras y formas narrativas	234
6.4.1 ARG y videojuegos como cercanos parientes narrativos	235
6.4.1.1. <i>Puppetmasters</i> y diseñadores narrativos	235
6.4.1.2. Narrativas embebidas y emergentes	237
6.4.1.3. Esquemas básicos narrativos	238
6.4.1.4. Argumento, Personajes, Conflicto, Motivaciones	252
6.4.2. Narrativa escaletada como mutación del vector	260
6.4.3. Conclusiones del vector	261

7. MODELO DE ANÁLISIS DE JUEGOS

DE REALIDAD ALTERNATIVA..... 263

7.1. Introducción	263
7.2. FASE 1: Análisis Macro	266
7.2.1. El objetivo	266
7.2.1.1. Variables	267
7.2.2. Los aspectos económicos	268
7.2.2.1. Variables	268
7.2.3. Eventualidad	269
7.2.3.1. Variables	269
7.2.4. <i>Target</i>	270
7.2.4.1. Variables	270
7.2.5. Estado	271
7.2.5.1. Variables	271
7.2.6. País de origen y fecha	271
7.3. FASE 2: Análisis de conceptos nativos	271
7.3.1. Objetivo final de la fase	272
7.3.2. Proceso de análisis de la fase 2	274
7.3.2.1. Titiritero	274

7.3.2.2.	Rabbitholes.....	277
7.3.2.3.	La cortina	279
7.3.2.4.	TINAG	281
7.3.2.5.	Operaciones finales	283
7.3.3.	Resultados	284
7.4.	FASE 3: Análisis de vectores	285
7.4.1.	Vector lúdico	285
7.4.1.1.	Objetivos lúdicos	286
7.4.1.2.	Reglas	287
7.4.1.3.	Premios	289
7.4.1.4.	Marcadores de avance/progreso	290
7.4.1.5.	Sistemas de ayuda	292
7.4.1.6.	Puzles	293
7.4.1.7.	Tipos de jugadores	294
7.4.1.8.	Operaciones finales	295
7.4.1.9.	Resultados.....	296
7.4.2.	Vector interactivo.....	296
7.4.2.1.	Grado de improvisación	297
7.4.2.2.	Caminos alternativos y estímulo de su práctica	298
7.4.2.3.	Comunicaciones sincrónicas	299
7.4.2.4.	Eventos en vivo	300
7.4.2.5.	Operaciones finales	302
7.4.2.6.	Resultados	302
7.4.3.	Vector inmersivo	302
7.4.3.1.	Dispositivos de inmersión	303
7.4.3.2.	Delimitación del círculo mágico	304
7.4.3.3.	Grado de personalización	304
7.4.3.4.	Agencia	305
7.4.3.5.	Verosimilitud y realismo temático	307
7.4.3.6.	Operaciones finales	307
7.4.3.7.	Resultados.....	308
7.4.4.	Vector narrativo/transmedia	308
7.4.4.1.	Subvector transmedia.....	309
7.4.4.2.	Subvector Narrativo	313

7.5. Observaciones finales.....	319
7.6. Lista de variables.....	319

8. APLICACIÓN PRÁCTICA DEL MODELO:

"ARG: LA GARDUÑA EXISTE".....	351
8.1. Ficha del ARG.....	351
8.2. Sinopsis.....	353
8.3. Aplicación del modelo.....	353
FASE I.....	353
Resultados Fase 1.....	357
FASE II.....	358
Operaciones finales y Resultados.....	363
Resultados Fase 2.....	364
FASE III.....	364
Operaciones finales y Resultados.....	373
Operaciones finales y Resultados.....	378
Operaciones finales y Resultados.....	383
Operaciones finales y Resultados.....	388
Operaciones finales y Resultados de fase.....	392

CONCLUSIONES..... 395

REFERENCIAS..... 401

Bibliografía.....	401
Glosario de términos propuestos.....	417
Índice de figuras.....	419

Introducción: Objeto de la investigación

¿Qué son los juegos de realidad alternativa? La pregunta que más veces se repetirá a lo largo de este largo camino. Una cuestión que parece de todo menos un acertijo, sencilla, inofensiva y casi contestada por la formulación de su propio nombre. ¿Qué son los juegos de realidad lternativa? Para unos, dispositivos ludonarrativos *amateur* o productos de *fan-art* de gran complejidad cuya motivación principal es satisfecha con el propio acto de jugar. Para otros, herramientas de una creatividad publicitaria que prefiere el preciosismo y la profundidad del contenido al uso de *insights* demasiado habituales. Otros tantos los tratarán como eslabón de un entramado transmedia (Jenkins 2006), ya sea supereditados a un producto nodriza o libres dilatadores de los contornos del universo. Incluso habrá para quien los juegos de realidad alternativa sean experiencias puntuales por las que se paga, o formas de visibilización crítica de una determinada problemática, o métodos de *gamificación* (Zichermann y Cunningham 2011) para

obtener resultados en la vida real de los usuarios. Para cada uno, los juegos de realidad alternativa serán una cosa distinta, y, sorprendentemente, ninguno se equivocará, lo que revela un escenario prometedor: los juegos de realidad alternativa son una de las formas ludonarrativas más sofisticadas, complejas y a la vez más difíciles de definir y clasificar de las que hoy por hoy pueblan el ecosistema mediático. Y qué se puede esperar de los hijos de un tiempo interino, donde los conceptos si no son líquidos (Bauman 2003) son evanescentes, gaseosos (Alayón 2017), los paradigmas se quiebran y reciclan, los neologismos atraviesan y adulteran sin miramientos el canon, y la tecnología se reproduce de forma frenética marcando el patrón rítmico sociocultural. Qué se puede esperar de quien vive en el centro de la vorágine.

Los juegos de realidad alternativa, *alternate reality games* o ARG son vástagos de la convergencia cultural (Jenkins 2006), dados a luz en los albores del viejo nuevo paradigma, imaginados desde los primeros desvelos del *Homo Ludens* (Huizinga 2007), productos o quizás síntomas del *World Wide Web* sin el cual no se conciben (Szulborski 2005) y a la vez emparentados con una miríada de formas narrativas antepasadas sin las cuales parece tampoco entenderse. Nacieron como incunables digitales (Murray 1997) y hasta hoy llegan en la sombra, con un discreto, aunque sostenido uso por parte de todo tipo de organizaciones y, con una ambigüedad intrínseca ya desde su propia definición. A los ARG se les cuestiona todo, desde cuándo nacieron y cuál es su producto, su pieza seminal (Gabarri 2018) hasta a qué familia semántica pertenecen, no escapándosele a nadie su linaje bastardo. Su propio nombre arroja al menos dos unidades controvertibles y discutidas profusamente desde sus primeros acercamientos teóricos: el concepto *juego* y el concepto *realidad alternativa* (McGonigal 2003; Szulborski 2005). A partir de esta reflexión crítica primaria a la que nos acercaremos más tarde,

se despliegan una colección de divergencias terminológicas, estructurales y temáticas que se deslizan correlativas a su evolución, desde su primera etapa germinal, allá por el comienzo de los 2000, su posterior adolescencia a lo largo de la década del 2010, una suerte de madurez, una cierta decadencia en sus últimos años, y la actual etapa, que podríamos aventurarnos a denominar de *renacimiento* a la luz de sus vigentes prospectivas. Lo que parece asumido unánimemente es que los ARG encontraron su caldo de cultivo fundamental a partir de la proliferación de nuevos actores en un ecosistema de medios llamado a superpoblarse (Scolari 2013), gracias a nuevas tecnologías capaces de inducir a la transmutación digital, lo que Negroponte denomina «La conversión de átomos a bits» (Negroponte 1995: 7) y la combinación de estas nuevas herramientas, entornos digitales, páginas *web*, emails, etc. sumadas a otros tipos de empaquetados de corte más analógico. Y aunque las divergencias existan, observamos también el discurrir en paralelo de suficientes elementos comunes y características compartidas y aceptadas por la comunidad, como para asumir que tras esa dispersión *a priori* existen correspondencias capaces de permitir al menos un despliegue casuístico suficiente, más allá de lo que parece la quimera de una común, consensuada y unívoca definición.

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

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

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

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

Segundo, a pesar de ser una de las formas que mejor representan el espíritu de convergencia cultural, de hibridación y de naturaleza transmedia que marca el signo de nuestro tiempo, nos encontramos con un tema donde aún existen una gran cantidad de lagunas teóricas y puntos ciegos con un gran potencial para su investigación y puesta al día, abonado por la descentralización y el desarrollo del género fuera de sus fronteras geográficas originales.

Así pues, animados por las mencionadas razones, nos disponemos a abordar este estudio en profundidad sobre los ARG

y sus múltiples dimensiones, preguntándonos, como antes otros se preguntaron, qué son en esencia y qué significan en la actualidad. Porque los ARG no son lo mismo que cuando nacieron, así como la sociedad no es la misma tampoco. Porque el mundo se transforma a ritmo desenfrenado y con él los medios que lo hacen inteligible. Así, ¿no parece lógico clavar los pies en el instante y analizar el fenómeno dispuestos a poner peso sobre ese espíritu volátil?

1. Asimilando un género en estado gaseoso. Análisis inicial del estado de la cuestión

1.1. ACERCAMIENTOS TEÓRICOS A LOS ARG. DE 2001 A 2010

1.1.1. Jane McGonigal y sus estudios pioneros

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

New genre of networked entertainment [...] This genre, known most frequently as «immersive gaming» but also dubbed by its players as «unfiction» and «collective detecting» is best knztant insistence: This is not a game (McGonigal 2003: 2)¹.

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

Dos años más tarde, en 2005, la autora elabora otra definición dentro de su conferencia titulada «Alternate Reality Gaming experimental social structures for MMOs» para la *Austin Game*

-
- 1 Traducción propia: Un nuevo género de entretenimiento en red [...] Este género, más conocido con frecuencia como «juego inmersivo», pero también apodado por sus jugadores como «ficción» y «detección colectiva», es conocido por su dependencia del juego cooperativo y su insistencia constante: «Esto no es un juego».

Conference; esta sí, referida a lo que ya se conocía comúnmente como juegos de realidad alternativa:

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

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

1.1.1.1. Una consideración sobre el término

Una vez acuñado nominalmente el género, McGonigal realiza una consideración sobre el propio nombre que, aun resultando de gran utilidad a la hora de definir en esencia el concepto, o al menos, qué significa para la autora, corre el riesgo de quedar invisibilizado especialmente en su traducción al castellano. Nos referimos a la diferencia entre *alternate reality* y *alternative reality*, ambas palabras traducidas al castellano como *realidades alternativas* y que supone para la autora dos realidades bien distintas. En primer lugar, las que denomina *alternate realities*, realidades que son «Mundos reales que utilizan el juego como metáfora» (McGonigal en Jenkins 14/08/2006: para. 17), siendo las segundas, *alternative realities*, realidades que uno puede elegir a placer. La autora parece circunscribir el segundo tipo de realidad a una ficción evasiva a la cual el jugador se escapa cuando quiere, mientras las primeras serían aquellas vinculadas a la realidad como con una suerte de vasos comunicantes. Esto nos da una pista de lo que años más tarde pondrá en marcha la investigadora, una redefinición del término incidiendo precisamente en el espíritu de un juego practicado no para evadirse de la realidad sino para cambiarla. De cualquier forma, la confusión terminológica se presenta incluso en el idioma original (inglés) y a académicos de primer nivel como Henry Jenkins:

Mea Culpa. In the case of alternate reality, I have already started using this preferred term in my current writing and speaking. Somehow, I got confused and passed the confusion onto the readers. I wouldn't read any deep theoretical significance into the terminological confusion. I don't think the use of the wrong term impacts the heart of my argument about ARGs, though

as Ian notes, it does blur some important distinctions that theorists like McGonigal have been making through their work. Sorry, Jane (Jenkins 14/08/2006: para. 18)².

1.1.2. Dave Szulborski, puppetmaster e investigador canónico

En el mismo año en que Jane McGonigal extiende y profundiza en su definición sobre los ARG, otro autor publica dos de los estudios más concienzudos, rigurosos y extensos sobre el género en esta primera década del 2000, *This is not a Game* (Szulborski 2005) y *Through the rabbit hole* (Szulborski 2006). En estas dos obras claves, Dave Szulborski, investigador y titiritero de numerosos ARG en esta etapa fundacional, profundiza de todas las formas posibles en un género del cual él mismo es responsable en cierto modo, intentando consolidar un estudio teórico sobre algo que, en sus propias palabras, se presenta con una gran ambigüedad desde su misma definición, «To those who have never heard of them, alternate reality or immersive games aren't an easy concept to put into words. So, from now on, I can just hand them a copy of this book, instead of trying to even explain it» (Szulborski 2005: 11)³. Enumerando sus características fundamentales, así describe el autor la sustancia de los ARG:

-
- 2 Traducción propia: Mea Culpa. En el caso de la *alternate reality*, ya comencé a usar preferiblemente este término en mi escritura y oratoria actual. De alguna manera me confundí y transmití la confusión a los lectores. No leería ningún significado teórico profundo en la confusión terminológica. No creo que el uso de un término incorrecto afecte el corazón de mi argumento sobre los ARG, aunque Ian señala que desdibuja algunas distinciones importantes que teóricos como McGonigal han estado haciendo a través de su trabajo. Lo siento, Jane.
 - 3 Traducción propia: Para aquellos que nunca han oído hablar de ellos, la realidad alternativa o los juegos inmersivos no son conceptos fáciles

Alternate Reality Gaming. Immersive Gaming. Viral Marketing. Interactive Fiction. If we can't decide what to call it, how can anyone hope to explain it? [...] Some common questions I always receive when I do try and introduce people to ARGs are: Is it just a video game? Isn't it just an online story? Is it only a series of puzzles? Because alternate reality games combine aspects of all three of these forms of entertainment in a unique way, it's only natural that those are the things people would turn to in trying to understand this new concept (Szulborski 2005: 11)⁴.

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

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

de expresar. Mejor entregarles una copia de este libro en lugar de tratar de explicarlo.

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

*the main goals of an ARG is to deny and disguise the fact that it is even a game at all (Szulborski 2005: 12)*⁵.

La idea quizás más importante que extraemos de los textos de Szulborski es la del género que se define en función de la ruptura de sus fronteras clásicas, del quebrantamiento de los confines, una trascendencia que se presenta disfrazada pero, *a posteriori*, se revela pactada con el participante, con el jugador. En torno a esta idea que inevitablemente trufará el resto de su discurso, se presentan el resto de características ya trazadas por McGonigal. Así, más allá de hablar de inmersión se sugiere que, «In an alternate reality game, the goal is not to immerse the player in the artificial world of the game, instead, a successful game immerses the world of the game into the everyday existence and life of the player» (Szulborski 2005: 39)⁶. Desbordando el concepto de interactividad, el autor va un paso más allá y habla de autoría interactiva generada en tiempo real. Más allá de hablar de juego en su sentido canónico (Huizinga 2007; Suits 2005; Avedon y Sutton-Smith 1981; Salen y Zimmerman 2003), el autor plantea que los ARG han de ser redefinidos en cuanto a que su anatomía impide asimilarlos a dichas concepciones tradicionales de la manera comúnmente entendida, a saber, reglas y objetivos opacos al principio y progresivamente aprendidos, espacio de juego

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

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

y componentes indefinidos (uso de múltiples medios), etc. En definitiva, pivotando constantemente sobre el ethos, *this is not a game*, Szulborski describe un género que parece estar abocado al atentado fronterizo, un *enfant terrible* de Internet que no se conforma con el medio digital para desplegarse sino que muy por el contrario desgarras sus costuras y coloniza el mundo real convirtiéndose en lo que los creadores de otro juego al que hace referencia, *Majestic* (Neil Young 2001), clamaban desde su *tagline* publicitario inicial: Un juego que te juega (Szulborski 2005).

1.1.3. Henry Jenkins e Ivan Askwith, nuevas ópticas y primeras taxonomías

A partir del año 2006, comienzan a surgir aproximaciones a los ARG por parte de nuevos teóricos e investigadores fundamentalmente especialistas en aquello que se empezaba a conocer como *narrativas transmedia*. El padre del término, Henry Jenkins, elabora su propia definición en un apéndice de la se considera obra clave para entender cómo funciona el nuevo ecosistema de medios, *Convergence Culture* (Jenkins 2006). Según Jenkins, el ARG es una «Narración enciclopédica o entretenimiento absorbente que se despliega en los puntos de contacto entre autores y consumidores» (Jenkins 2006: 130). Extendiendo al genérico ARG la definición que hace Jenkins en particular sobre el fenómeno *The Beast*, nos llama la atención cómo adjetiva el autor su descripción, explicitando así tanto la envergadura experiencial como la complejidad de la comunicación y la alta exigencia sobre los participantes. De igual forma, nos interesa el lugar donde sitúa la acción Jenkins, el umbral, la intersección entre productores y consumidores, recogiendo aquella idea de la autoría compartida (Szulborski 2005) y planteando la idea constructivista del jugador como autor y el alumno como maestro (Palmer y Petroski 2016).

Además de su definición y su aporte al estudio de los ARG otorgándoles paraguas conceptual bajo la etiqueta de narrativa transmedia (Arrojo 2013; Lugo 2016; Bonsignore et al. 2013), Jenkins también colabora ese mismo año en la elaboración de otro texto de importancia junto a Ivan Askwith, *This is not (just) an advertisement: Understanding Alternate Reality Games* (Askwith 2006), donde se acometen labores descriptivas del género y se vuelve a intentar definir, esta vez invocando a Wittgenstein para dar luz a una clara dificultad para hacerlo:

In the interim, however, the most effective solution seems to be to conceptualize ARGs using the same formulation that Wittgenstein used to describe games: we cannot define them in their own right, but we can define them in terms of family resemblances, drawing upon networks of similarities and relationships rather than a single common trait (Askwith 2006: 9)⁷.

Para intentar superar las dificultades definitorias del género, Askwith opta por hacer una clasificación de ARG en subcategorías, trabajo que por primera vez⁸ alumbró la gran casuística de tipos ARG y persigue describirlos a todos bajo unos mismos parámetros. Para el autor, existirían cuatro tipos de ARG, cada uno con sus características propias y su peculiar interpretación de las convenciones: promocional, de base, monetizado y de extensión narrativa (Askwith 2006).

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

8 Junto a los textos de la IGDA.

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

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

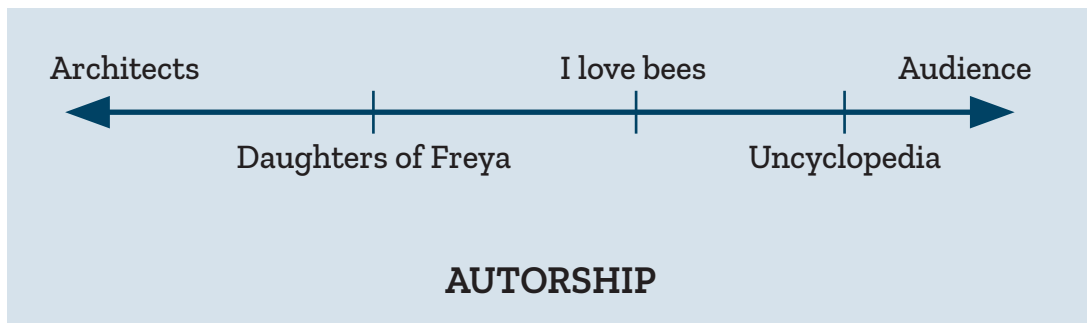
Alternate Reality Games take the substance of everyday life and weave it into narratives that layer additional meaning, depth, and interaction upon the real world. The contents of these narratives constantly intersect with actuality, but play fast and loose with fact, sometimes departing entirely from the actual or grossly warping it (Martin et al. 2006: 6)⁹.

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

También en el año 2006 nos encontramos con otra aproximación que reflexiona sobre la disparidad de ARG y la dificultad para definirlos, hecha en este caso por Sean Stacey, responsable del concepto *Alternate Reality Games* cuatro años antes con motivo del ARG, *Lockjaw* (Andy Aiken et al. 2002) y a la sazón, responsable de la web especializada www.unfiction.com. En un artículo que titula «Undefined ARG» (Stacey 2006) el autor observa la dificultad para erigir una definición suficiente, basado en varias reflexiones. En primer lugar, cada persona se enfoca en un elemento del juego para definirlo perdiendo la visión panorámica. En segundo lugar, no existe consenso sobre la experiencia de un ARG tras haberse vivido, para cada uno es diferente y, de hecho, divergente. Finalmente, existe una importante carencia de herramientas para definir el espacio conceptual. Mejor que definirlos, el autor prefiere situarlos dentro de tres coordenadas y reflexionar sobre ellas: la autoría, el sistema de reglas y la coherencia. Respecto a la primera, Sean Stacey pone el ojo en lo que denomina *construcción ficticia* del ARG, o lo que es lo mismo «Encarnación tangible de una ficción creada» (Stacey 2006, sección Autoría), en el caso de ARG desaparecidos, elementos como correos electrónicos, webs, bases de datos, wikis etc., todos ellos, elementos que conformarían lo que denomina *ficción caótica*, «Fictional construct that begins with a set of rules, uses those rules to run its scenario through an organic computer comprised of audience and author, and ends with a finite body of work that was not predetermined» (Stacey 2006, sección Autoría)¹⁰. Al plantear que los ARG son ficciones caóticas, es decir, que se producen con cierta previsión, pero nunca se sabe cómo van a acabar, también recoge

10 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.

aquella idea de autoría colectiva (Szulborski 2005) en la que se producía una coescritura por parte de autores y jugadores hasta hacer imprevisible los derroteros del proyecto. Como podemos observar, en un extremo de la línea se sitúan los autores, al otro extremo los jugadores y sobre ella las tres obras que Stacey utiliza como ejemplos. Las obras situadas más cerca del extremo de los autores serían obras muy expositivas y con poca especulación de los jugadores, mientras que cuanto más cercanía con el otro extremo, hablaríamos de más autoría de la audiencia y por tanto más imprevisibilidad:



- **Figura 1.** Escala de autoría de Sean Stacey. Escala que plantea los extremos respecto a la autoría de los ARG. Tomado de «Undefined ARG» por Sean Stacey, 2006

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

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

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

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

En 2008, Sean Stewart, uno de los responsables de la creación de *The Beast*, los define como historias fragmentadas, donde la historia (desarrollada en mezcla con el mundo real) es más importante que la plataforma, que siempre será múltiple, para audiencias masivas y colectivas con la responsabilidad sobre la exploración y la progresión de la trama (Stewart 2008).

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

hacer efectiva esta consideración), y, finalmente, que sean reproducidos en tiempo real (Dena 2008).

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

1.2. ACERCAMIENTOS TEÓRICOS A LOS ARG. DE 2010 A 2020

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

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

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

*restrictions of mono-genre game boundaries (Breez y Bono 2010: para 2)*¹¹.

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

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

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

como autor (interactividad), el factor performativo, el *timing* real, la inmersión y la estructura transmedia.

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

En la segunda década del 2000 y hasta la actualidad, descubrimos lo que parece un proceso de transformación paulatina del género. Esto se traduce, en primer lugar, en cambios de carácter metatextual, en el mayor número de referencias, artículos y críticas por parte de profesionales alejados del mundo de la academia, periodistas, publicitarios y perfiles menos especializados. En segundo lugar, se observa una progresiva descentralización del género o la proliferación de ARG fuera del ámbito anglosajón, cada cual con sus particularidades locales (en España, como dijimos, se desarrollan ARG desde el año 2007). También es patente una tendencia mayor a la hibridación y la aparición de subespecies nuevas como los *Permanent Alternate Reality Games* (PARG), añadidas al ya amplio abanico de especímenes, y, finalmente, los cambios se traducen en una tendencia al quebrantamiento de las convenciones regentes en las categorías clásicas y el crecimiento de un espíritu transgresivo (Bakioglu 2017) que resignifica el género hasta el punto de plantearnos la duda de si podemos seguir hablando de ARG en el mismo sentido que se hacía veinte años atrás. A pesar de que todos estos cambios se producen de forma orgánica y debido a las nuevas praxis que traen los nuevos tiempos, creemos observar el punto de inflexión a partir del cual cambia de alguna forma el escenario, cuando en 2011, Jane McGonigal vertebró una nueva definición, esa que ya habíamos apuntado anteriormente, iniciando un camino separado del resto de sus colegas teóricos y diseñadores. En su libro, *Reality is Broken* (McGonigal 2011) la autora define los ARG como «juegos

antiescapistas» (McGonigal 2011: 139) una perspectiva que incide en la idea del juego como instrumento para resolver problemas de la vida real y que apuntala en otra definición hecha algún tiempo después:

I make alternate reality games: games that are designed to improve real lives or solve real problems [...] Many of my games challenge players to tackle real-world problems at a planetary-scale: hunger, poverty, climate change, or global peace [...] Others are simply designed to make players happier in their everyday lives [...] And some have specific positive health impacts in mind: increasing physical activity, for example, or speeding up recovery from a concussion (McGonigal 2020, sección Games para. 1)¹².

Como vemos, la redefinición del ARG entronca con aquella diferencia terminológica entre *alternate* y *alternative* y sitúa al género alineado en la lógica de los *serious games* (Wilkinson 2015) o incluso de la gamificación como una forma lúdica que supedita los ingredientes considerados hasta el momento como esenciales (estructura, narrativa, inmersión, interactividad) al objetivo final consistente en conseguir cambios en la vida de los jugadores gracias al participación del juego (Bogost *et al.* 2010).

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

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

A PARG (Permanent Alternate Reality Game), like The Black Watchmen, uses the real world as its game world, blurring the lines between fiction and reality, turning everyday interactions into game mechanics. During active seasons, the game is played on dedicated websites, social media, phone calls, text messages, and in real-world locations. We have created an interface that acts as a mission hub, while offering players various means to communicate with one another and advance the narrative of the game. The Black Watchmen storyline is an evolving, user-influenced experience. The game releases new content on a two-week release schedule during an active season, allowing player actions to directly impact the game. By simply playing the game, players have a visible impact on the direction of the game's development» (Alice and Smith 2014, sección Gameplay)¹³.

13 Traducción propia: Un PARG (juego de realidad alternativa permanente), como *The Black Watchmen*, utiliza el mundo real como su mundo de juego, desdibujando las líneas entre ficción y realidad, convirtiendo las interacciones cotidianas en mecánicas de juego. Durante las temporadas activas, el juego se juega en sitios web dedicados, redes sociales, llamadas telefónicas, mensajes de texto y en ubicaciones del mundo real. Hemos creado una interfaz que actúa como un centro de misión, al tiempo que ofrece a los jugadores diversos medios para comunicarse entre sí y avanzar en la narrativa del juego. La historia de

Así como lo hace en 2019 El Cañonazo Transmedia, empresa española especialista en contenidos transmedia y los creadores de *La Garduña Existe* (El Cañonazo Transmedia 2019), ARG diseñado para la promoción de la segunda temporada de la serie española *La Peste* (Alberto Rodríguez y Rafael Cobos 2019), definiendo los ARG como «juegos basados en experiencias inmersivas que utilizan el mundo real como escenario» (Torrebejano, 2019: para. 3), en una línea muy cercana a otros juegos como los *escape rooms* o los *real survival horror games*, donde más que narrativa lo que tendemos a encontrar es un tema, un *look and feel*¹⁴ facilitador de la inmersión.

The Black Watchmen es una experiencia evolutiva influenciada por el usuario. El juego lanza contenido nuevo en un calendario de lanzamiento de dos semanas durante una temporada activa, lo que permite que las acciones de los jugadores afecten directamente el juego. Simplemente jugando el juego, los jugadores tienen un impacto visible en la dirección del desarrollo del juego.

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



David Ruiz García es doctor en comunicación y profesor del área de comunicación audiovisual y publicidad de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Entre sus líneas preferentes de investigación, centradas en los juegos de realidad alternativa, destacan la hibridación de medios, los videojuegos, las narrativas transmedia, el branded content y la creatividad. Fuera del ámbito académico, ha trabajado como creativo publicitario y guionista, áreas que comparte con su otra faceta profesional, la de músico.

Los juegos de realidad alternativa o ARG forman un ecosistema ludonarrativo tan complejo y sofisticado como desconocido. Su género se revela como epítome de la convergencia mediática y tecnológica, y en sus estructuras conviven una multitud de formatos, plataformas y textualidades entrelazadas.

Esta naturaleza híbrida, polivalente y poliédrica ha dado lugar a constantes disensiones teóricas sobre el fenómeno, a una dificultad sistemática de aprehensión y, lo que es peor, a un permanente anonimato respecto a los medios de comunicación y el gran público.

Este trabajo plantea un acercamiento novedoso al género en términos ontológicos y epistemológicos donde se propone transformar la monolítica y pretérita consideración del juego de realidad alternativa en singular, en una versión plural, en una constelación de casos peculiares donde cada uno ofrezca información sobre sí mismo y sobre el resto, peaje necesario, creemos, para su deseable uso y popularización.