



ANALIZANDO LA INMERSIÓN EMERGENTE DE LOS ARG A TRAVÉS DEL CONCEPTO DE TRANSINMERSIÓN

DAVID RUIZ-GARCÍA¹
druiz6@us.es

GUADALUPE MELÉNDEZ GONZÁLEZ-HABA²
guadalupe.melendez@uca.es

¹ Universidad de Sevilla, España

² Universidad de Cádiz, España

PALABRAS CLAVE

Juegos de realidad alternativa
Tansmedia
Inmersión
Branded content
Agencia

RESUMEN

El elemento inmersivo en los juegos de realidad alternativa (ARG) es considerado ingrediente fundamental del género, algo problemático a tenor de la confusión entre ficción y realidad que lo caracteriza. El presente trabajo pretende analizar el régimen inmersivo de los ARG, conceptualizando sus peculiaridades a través de un nuevo término, transinmersión. Las condiciones necesarias para considerar la inmersión y su particular adaptación a las formas ARG dan lugar a un contexto único. Las hipótesis que planteaban una naturaleza inmersiva de los ARG mutante en sus manifestaciones y variable en sus niveles, son corroboradas mostrando un nuevo escenario conceptual.

Recibido: 28/ 06 / 2025

Aceptado: 01/ 09 / 2025

1. Introducción

Uno de los elementos vertebrales a los que se suele hacer alusión con más frecuencia al hablar de juegos de realidad alternativa (o ARG por sus siglas en inglés), dispositivos definidos provisionalmente como narrativas ludificadas que no se identifican manifiestamente como juegos o artefactos de ficción infiltrándose en la realidad del jugador, es su componente inmersivo, esa capacidad de imbuir al usuario de una percepción alterada que sustituya su realidad por otra, normalmente más emocionante.

La inmersión parece un don inherente de los ARG, parte de su sustancia primigenia y casi monopolio en su forma más pura, pues dónde mejor que en un género aspirante a la colonización diegética de la realidad para hablar de proceso inmersivo. Sin embargo, existen razones para dudar de que el concepto sea del todo ajustable a la naturaleza del ARG, ni que, en un análisis estricto de su anatomía, se pueda hablar de inmersión sin verter un catálogo de enmiendas. El primer motivo es que el concepto en algún sentido parece haberse vaciado de contenido: lo inmersivo parece haberse convertido en una especie de ethos de los nuevos medios y se multiplica como valor añadido sin demasiada discriminación (Murray, 1997). El segundo motivo de duda tiene que ver precisamente con el carácter propio y distintivo de los ARG y cómo en ellos se produce la ilusión ficticia, si el hecho de aparecer en el plano real del jugador como si una película emergiera de la pantalla frente al espectador o el lector no tuviera la necesidad de abrir el libro para encontrarse con la historia, inhibe o no el acto mismo de la inmersión, privado de ese sustancial primer tramo que conduce desde las tapas al título del primer capítulo, por seguir con la analogía.

Por todo esto parece conveniente acometer un análisis del componente inmersivo de los ARG, un proceso que ha de partir de una primera reflexión sobre el propio concepto de inmersión, previo paso para analizar su acción aplicada sobre la particular naturaleza del fenómeno.

1.1. Estado de la cuestión

Es necesario tener en cuenta al menos dos ámbitos epistemológicos para un acercamiento lo más panorámico y profundo posible al objeto de estudio. Estos ámbitos son 1) el estudio de la inmersión, su definición y sus rasgos estructurales; y 2) el estudio de los juegos de realidad alternativa, su definición sustancial, su descripción canónica y su desarticulación en componentes primarios.

El primer ámbito propuesto es el encargado del tratamiento de la inmersión en términos ontológicos. Los autores encuadrados en esta parte son Bolter y Grusin (1999), Murray (1997), Ryan (2001), Salen y Zimmerman (2003), o Wardrip-Fruin et al. (2009), entre otros. El segundo de los ámbitos es el estudio concreto de los juegos de realidad alternativa y sus componentes fundamentales. En contraste con el anterior, este campo de estudio es sustancialmente menos explorado por lo que requiere combinar investigaciones académicas más especializadas con otras investigaciones genéricas o con documentos periodísticos. Los autores que se encuadran en este grupo son Askwith (2006), Barlow (2006), Dena (2008), Jenkins (2006), McGonigal (2011), Palmer y Petroski (2016), Ruiz-García (2022, 2023, 2024) Scolari (2013), Stacey (2006) y Szulborski (2005, 2006), entre otros.

2. Hipótesis y objetivos de la investigación

Esta investigación parte de una serie de hipótesis previas a la proposición de objetivos y la práctica de una metodología.

La primera de las hipótesis (H1) plantea que lo inmersivo, como una suerte de cualidad, se produce siempre bajo una serie de condiciones mínimas que son identificables y que se pueden atribuir a cualquier caso estudiado.

La segunda hipótesis (H2) plantea que los juegos de realidad alternativa se pueden considerar inmersivos en tanto cumplen las condiciones para ello, aunque, eso sí, adaptando el concepto a una peculiar forma de articularse.

La tercera hipótesis (H3) plantea que dicha naturaleza transgresora se puede definir, conceptualizar y etiquetar, plasmando la peculiar forma inmersiva de los juegos de realidad alternativa de manera nominal y gráfica.

A partir de estas hipótesis, se plantean tres objetivos de investigación (OI) (tabla1). El primero de ellos (OI1) consiste en identificar cuáles son las condiciones mínimas necesarias para poder hablar de

inmersión, o, dicho de otra forma, qué elementos mínimos comunes comparten todos los procesos inmersivos. En segundo lugar (OI2) se trata de verificar que los ARG son dispositivos inmersivos y, por tanto, cumplen dichas condiciones, además de comprobar que existen transgresiones en el mencionado componente. Finalmente, se propone conceptualizar y etiquetar el propuesto escenario de normatividad/disruptividad a través de una forma específica e inédita (OI3).

Tabla 1. Hipótesis y objetivos

H1	La inmersión es una cualidad que se da bajo unas condiciones mínimas determinadas	OI1	Averiguar cuáles son las condiciones mínimas que determinan la inmersión
H2	Los ARG son inmersivos pero de una forma disruptiva	OI2	Verificar que los ARG responden a las condiciones inmersivas y detectar las transgresiones sobre estas
H3	Se puede sintetizar, conceptualizar y etiquetar la forma inmersiva de los ARG	OI3	Definir la forma inmersiva de los ARG

Fuente: Elaboración propia, 2025.

3. Metodología

Para conseguir los objetivos propuestos son necesarias una serie de técnicas metodológicas. En relación con el primero de los objetivos se pone en marcha una revisión bibliográfica y estudio de casos (M1). La primera busca escrutar la literatura sobre cuestiones ontológicas de la inmersión como concepto, tanto su definición como su vinculación con otro concepto, la interactividad, además de su análisis como propiedad estética de la narrativa. Los autores de referencia son Murray (1997), Ryan (2001), Salen y Zimmerman (2003), entre otros. Posteriormente se procede a un estudio de casos de cara a identificar los mecanismos de la acción inmersiva (tabla 2).

Tabla 2. Casos analizados

CATEGORÍA	CASO
Panorama. Italia s. XVII	La Nave de San Ignacio de Andrea Pozzo.
Panorama. Inglaterra s. XIX	Panorama de Robert Barker
Obra de teatro	Noche del 16 de enero de Ayn Rand (1936)
Obra de teatro	Seis Personajes en busca de Autor de Luigi Pirandello (1925)
Película	Kinoautomat de Raduz Cincera (1967)
Película	Mr. Payback: an interactive movie de Bob Gale (1995)

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Además de los mencionados casos, se atiende a la estructura de una tipología de experiencia lúdica reconocida generalmente como inmersiva, un escape room, en concreto El estudio de Sherlock Holmes de la compañía sevillana El Reto (2024), y se analiza la fenomenología de tres casos populares de leyenda urbana u hoax: el caso de Paul-is dead conspiracy (Weisman en Askwith, 2006), el caso de Ong's Hat Incunabula (Erostarbe, 2010) y el caso de Publius Enigma (Askwith, 2006).

La segunda técnica metodológica (M2) es una nueva revisión bibliográfica que conduce a evaluar la deformación más o menos relevante de la inmersión, una vez verificada su presencia en la anatomía de los juegos de realidad alternativa. Se trata aquí de averiguar el modo en que la inmersión se hace visible, la forma de su transgresión y la horquilla de posibilidades que presenta. Este análisis se apoya en los estudios de investigadores y periodistas procedentes de diferentes ámbitos:

1. Investigadores especializados en juegos de realidad alternativa: Askwith (2006), Barlow (2006), McGonigal (2003, 2005, 2011, 2020), y Szulborski (2005, 2006), entre otros.
2. Blogs y foros especializados en juegos de realidad alternativa: www.argn.com, www.unfiction.com.
3. Investigadores que, desde el ámbito de la Academia, tratan el tema de forma tangencial o investigan elementos relacionados con los ARG pero no son necesariamente explícitos en los mismos: Dena (2008), Jenkins (2006) y Scolari (2013).

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

Para abordar el último objetivo, se plantea un término capaz de plasmar la excepcionalidad del juego de realidad alternativa como ente inmersivo (M3), la transinmersión, y un gráfico que establece un escenario de posibilidades de implementación de dicho concepto.

4. Resultados

4.1. Condiciones para considerar la inmersión

Una vez realizados los análisis pertinentes se obtienen tres condiciones que determinan los procesos inmersivos:

1. Condición de frontera.
2. Condición de presencia.
3. Condición de agencia.

La condición de frontera hace alusión a la delimitación del plano inmersivo en relación con el plano real. Esta fronterización resultaría clave para propiciar el acto mismo de la inmersión, pues solo si hay espacio donde sumergirse parece lógico que se produzca la acción de sumergirse, la conciencia de que la inmersión depende de la voluntad del participante, y la garantía de conclusión y de retorno a la zona de inicio.

Esta condición, inspirada en los estudios de Murray (1997), se explicita en varios de los ejemplos analizados, como el caso de las dos obras de teatro inmersivas, donde los espectadores acceden al espacio teatral previo pago de la pertinente entrada, y se dejan llevar por los mecanismos dramáticos propuestos siempre a sabiendas de la ficción subyacente y del próximo final. O también en el caso del escape room, donde los participantes acceden literalmente a la dimensión inmersiva, la zona de juego o el círculo mágico (Huizinga, 2007), suspenden su incredulidad de forma activa y finalmente abandonan la inmersión satisfechos o no por haber resuelto el reto lúdico.

La condición de presencia hace alusión a la sensación de estar en otro lado, de haberse mudado eventualmente, de viajar a un lugar distinto sin la necesidad de moverse del asiento o de la sala. Esta condición, inspirada por los estudios de Heeter (1992) y de Lombard y Ditton (1997), se evidencia cuando existe una mediación tecnológica en el proceso inmersivo, por ejemplo, al acceder a un entorno de realidad virtual mediante unas gafas o un sistema semi inmersivo como el sistema CAVE (Cruz-Neira et al., 1992). Aquí el participante experimenta la yuxtaposición de los dos planos, el real, donde se sitúa la butaca, su cuerpo, las gafas hápticas y el sistema de sonido, y el plano inmersivo arrojado por el visor y los altavoces, una playa al otro lado del mundo o una cabaña ruinosa atestada de cacofonías y sombras paranormales. Aunque también la condición de presencia se hace patente en situaciones completamente analógicas, por ejemplo, la práctica de un juego de rol constructivo donde los jugadores se transportan a los mundos creados sin necesidad de más vehículo inmersivo que su propia imaginación.

Por último, la condición de agencia, inspirada por Murray (1997), determina la relevancia del participante en el proceso inmersivo, su protagonismo, la sensación de que sus acciones son vinculantes, aunque estas mismas acciones no se traduzcan en interacciones explícitas. La condición de agencia se muestra de forma más evidente en cualquier caso donde haya interactividad. Por ejemplo, en las películas interactivas, el espectador, devenido en una suerte de jugador, tiene (o cree tener) la capacidad de decidir sobre el futuro de la trama. Esta autoconciencia creadora o, al menos, decisora, es una de las garantías más evidentes de inmersión, sin embargo, también parecen tener agencia los espectadores de films convencionales donde, por ejemplo, haya de resolverse un asesinato. En estos casos, y siempre que se produzca un reconocimiento del espectador con el investigador protagonista, podría detectarse agencia, en tanto el espectador encuentra su lugar en la estructura, ejerciendo una especie de protagonismo vicario.

4.2 La inmersión peculiar de los ARG

En los juegos de realidad alternativa las tres condiciones inmersivas se aplican con determinantes singularidades, siendo quizás la condición de frontera la de una afectación más evidente.

Hablar de ARG suele ser hablar de una serie de conceptos que apuntalan la anterior afirmación. El primero de ellos, el TINAG, articula la concepción estética del dispositivo, *this is not a game*: lo que experimenta el participante no es en apariencia un juego sino su propia realidad. Este planteamiento es

puesto en marcha a través de una serie de artefactos, como los agujeros de conejo o las puertas al *gameworld* camufladas en el mundo rutinario y predecible del jugador, o la concepción del director de la experiencia como un titiritero, una suerte de demiurgo que guía al participante por la trama escondido en el anonimato. El objetivo de todo ello es precisamente desdibujar la frontera entre plano real y plano diegético, algo que ha de funcionar en términos estéticos, como se dijo, pero que en términos operativos necesita a participantes perfectamente conocedores de la naturaleza ficticia y lúdica de la experiencia para generar una inmersión satisfactoria.

De hecho, otro de los conceptos tradicionales de los ARG, la cortina, preserva este prescriptivo conocimiento. La cortina no es más que el plano metacomunicacional, aquella dimensión en la que se pactan las reglas, se establecen los objetivos y se ofrece la ayuda necesaria en momentos de atasco lúdico. Así pues, podría decirse que los ARG se sostienen en un pacto colectivo entre creadores y jugadores, todos ellos fingiendo que lo que están haciendo no es jugar, pero a la vez, todos ellos en un cómplice juego, con unas fronteras absolutamente nítidas.

La condición de presencia vuelve a sufrir anomalías, en tanto el plano inmersivo y el real viven solapados. Los participantes en experiencias ARG no necesitan tecnologías para sentirse de viaje sin moverse de sus hogares, pues la ficción parece saltar a sus vidas y colonizar la cuota que ellos mismos permitan. Los jugadores de ARG se mudan a la piel de investigadores, de héroes o de rebeldes sin necesidad si quiera de cambiar de identidad, y mucho menos de lugar o de ropa. Estar presente en un ARG es estar presente en la propia vida, consciente eso sí, de que hay un plano inmersivo que vive yuxtapuesto al cotidiano.

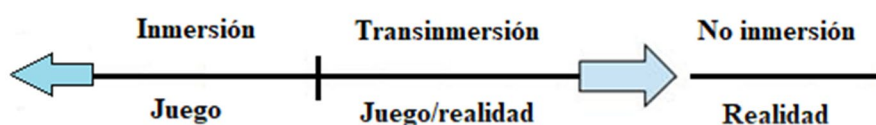
Por último, la condición de agencia parece experimentar un estado de paroxismo en los ARG, traducido en un aparente protagonismo total del participante. Los ARG usualmente parecen girar en torno al jugador hasta el punto de vertebrarse a medida de este, de sus rutinas, sus tiempos y sus necesidades.

Por lo analizado podría decirse que los ARG son inmersivos en tanto cumplen las condiciones, aunque, eso sí, transgrediéndolas hasta el extremo o el desdibujado caprichoso. Esta circunstancia muestra un escenario variable, una amplia casuística o, si se quiere, un ecosistema de ARG distintos, con diferente nivel de inmersión. Por ello, parece necesario acometer la definición de un estatuto inmersivo de los ARG con la voluntad de incorporar la máxima panorámica posible.

4.3 La transinmersión como mutación del componente inmersivo en el género

Se plantea aquí un concepto que aborda la mutación del ingrediente inmersivo en los ARG, la transinmersión, dentro de una escala que, relacionada con el componente lúdico, seguiría la siguiente consigna: cuanto mayor sea la desafección del ARG con su naturaleza de juego tradicional, más transinmersivo será su carácter (figura 1).

Figura 1. Escala de transinmersión de ARG



Fuente: Elaboración propia, 2025.

En el extremo izquierdo se proponen los casos planteados como juego sin camuflaje, incluso hasta el punto de convertirse en experiencias encapsuladas y absolutamente delimitadas en términos espaciotemporales. Aquí podría hablarse de inmersión en un sentido clásico.

A la derecha de este se proponen los casos de una inmersión anómala, referenciada por McGonigal (2003) o Szulborski (2005) y a la que se propone denominar transinmersión, o inmersión a través de la realidad, basada en la utilización de las tecnologías propias del mundo real en vez de en la creación de un mundo artificial para propiciar el acto inmersivo.

Finalmente, en el extremo derecho, se plantean formas interpretadas por el jugador como real, por lo que al no haber conciencia de juego, de ficción, de agencia, de satisfacción lúdica ni de círculo mágico

al que trasladarse, tampoco hay inmersión, tan solo una patológica confusión que transforma eventos ficticios en realidad.

La proposición del concepto transinmersión habría de tenerse en cuenta dentro de un escenario mucho más amplio y, por tanto, como posibilidad dentro de la consideración de los ARG. Dicho de otra forma, los ARG pueden o no ser dispositivos transinmersivos, algo que dependerá del tipo de inmersión que presenten en su funcionamiento. La transinmersión como concepto, vendría a suponer el grado máximo de un tipo de inmersión peculiar, o si se quiere, la inmersión de los ARG en su estado más puro (y teórico).

5. Discusión

Los resultados obtenidos han de ser comparados con estudios previos, algunos de ellos afines e inspiradores y otros tantos divergentes en algunos aspectos.

5.1. La definición de inmersión y su conversación con el concepto de interactividad

Los resultados obtenidos parten de la base de que el concepto inmersión es polémico, quizás polisémico y variable según el acercamiento, lo que obliga al estudio de varias de sus definiciones y al cuestionamiento de su existencia separado del concepto interactividad.

La primera definición escogida es la de Janet Murray hecha en *Hamlet en la Holocubierta* de 1997:

La experiencia de trasladarse a un lugar ficticio muy elaborado es un placer en sí misma, independientemente del contenido de la fantasía. Esta experiencia es la que denominaremos "inmersión". Es este un término metafórico derivado de la percepción física de estar sumergido en agua. En una experiencia de inmersión psicológica buscamos lo mismo que cuando nos zambullimos en el océano o en una piscina: la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente. (Murray, 1997, p.111)

La segunda definición escogida es la de Marie-Laure Ryan, hecha en su obra, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Ryan, 2001):

In the phenomenology of reading, immersion is the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous, language-independent reality populated with live human beings. For a text to be immersive, then, it must create a space to which the reader, spectator, or user can relate, and it must populate this space with individuated objects. It must, in other words, construct the setting for a potential narrative action, even though it may lack the temporal extension to develop this action into a plot. (Ryan, 2001, pp.14,15)

Finalmente, se tienen en cuenta las consideraciones hechas por Katie Salen y Eric Zimmerman en su obra de 2003 *Rules of Play* sobre lo que denominan la falacia de la inmersión partiendo de los postulados del diseñador de juegos Francois Dominic Laramee:

The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality. According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world. (Salen & Zimmerman, 2003, p.31)

Dentro de las consideraciones sobre el concepto parece común identificar la inmersión con el usuario y su situación en una especie de espacio paralelo al cual se le ha transportado sensorialmente y que no se limita a permanecer estático, sino que ofrece posibilidades de interactuar. Esto último resulta esencial para que el proceso se complete, aunque no debe confundirse la estrategia con el fin, es decir, el potencial interactivo con el objetivo de la inmersión. Tal y como puntualiza Szulborski, "While interactivity is certainly one of the first steps a creator can use to try and induce a feeling of immersion, it is certainly not the only element necessary" (Szulborski, 2005, p.28).

Según advierte Szulborski, además, se tiende a enlazar los dos términos de forma definitiva, como si lo interactivo tuviese que ser inmersivo por necesidad:

It is entirely possible for a game to be interactive and not immersive in the least. Games like Tetris are entirely symbolic and make no attempt to present any kind of virtual world for the player to be immersed in, yet they are undeniably interactive, in that the player obviously manipulates elements on the game screen through the mechanical interface of the game system. (Szulborski, 2005, p.29)

En el otro lado, podríamos hablar de inmersión sin interactividad significativa, por ejemplo, en el cine, donde el espectador puede adquirir sin demasiado costo la clásica sensación de la que hablaba Victor Nell de estar perdido en el libro (Nell, 1988) o en la trama del filme en este caso, sin interactividad entre el observador y el medio, dejándose llevar por una narrativa tan sugestiva que es capaz de experimentarse como si fuera realidad virtual (Murray, 1997).

En definitiva, aunque inmersión e interactividad son conceptos indiscutiblemente conectados pueden mostrar divergencias en ciertos puntos; lo inmersivo es más inmersivo cuando se puede practicar, así como lo interactivo se refina si es capaz de generar un verdadero sentimiento de inmersión.

5.2. Condición de frontera, presencia y agencia frente a estudios anteriores

Dentro de las condiciones propuestas para asumir la inmersión, la condición de frontera se inspira directamente en los estudios de Janet Murray sobre la inmersión como propiedad estética de la narrativa, junto a la actuación o agencia y la transformación (1997). En concreto, la condición de frontera se compadece con las reflexiones sobre la visita como estructura de la inmersión, una perspectiva que se focaliza en los límites espaciotemporales del momento inmersivo y que, según la autora, trata de definir una línea divisoria entre el mundo real y el entorno de inmersión para una vez delimitada, atravesarla conscientes de que lo que se está haciendo es una visita puntual al otro lado.

También la regulación de las emociones como técnica inmersiva presenta afinidades con la condición de frontera. En ella, Murray reflexiona sobre la regulación y ponderación de las emociones entregadas en el proceso de inmersión a través de convenciones narrativas. Para conseguir esta regulación se utilizan una serie de convenciones narrativas propias de cada medio que sirven para dotar de reglas a los participantes y, en definitiva, para recordarles la existencia de la frontera. La preservación del ecosistema inmersivo preserva el propio estado de inmersión.

Por último, podría hablarse de la creación de la máscara como influencia en la condición de frontera, así como en la condición de agencia. La máscara representa una identidad alternativa, una evidente distinción de quien está participando y quien no lo está, por lo que su función es la de reforzar la naturaleza de la realidad compartida. Como dice Murray, “La máscara identifica el umbral” (Murray, 1997, p.126), es decir, permite la entrada al mundo artificial preservando bajo su protección el yo real. Como apunta Murray con relación a la experiencia teatral, “Los espectadores construyen el lugar mágico donde se mueven los actores” (Murray, 1997, p.128); dentro del ritual cada uno es protector particular de la ilusión colectiva, preservando entre todos el pacto que garantiza el buen discurrir de la alucinación, solo que en determinados casos sin dejar claro quién es actor y quién espectador.

Respecto a la condición de presencia es necesario conectarla al concepto *telepresencia* de Heeter (1992), descrita por Lombard y Ditton como ilusión perceptual de la no mediación (1997). Esta idea de estar en dos lugares a la vez provoca la reflexión sobre lo tecnológico en el proceso, y más concretamente sobre la realidad virtual, aquella dimensión generada por tecnología informática a la que se accede previo equipamiento de un conjunto de interfaces y que es quizás el vehículo más veloz (y más conocido) para conseguir el trance ubicuo. La realidad virtual provoca una percepción distorsionada de dónde se está, una ilusión de permanecer en dos lugares a la vez, literalmente, y, eso sí, en diferente grado ya que existe una gradación en sistemas altamente inmersivos y sistemas con menor nivel de inmersión. Un ejemplo de los primeros serían los entornos 3d con interacción en tiempo real, visión estereoscópica, alta velocidad de cuadro y resolución y múltiples pantallas (visual, auditiva y háptica) (Lombard y Ditton, 1997). En el segundo caso, se podría ejemplificar los sistemas semi inmersivos con el *CAVE* (*cave automatic virtual environment*) una tecnología que crea un entorno de realidad virtual en una habitación con forma de cubo donde el usuario se sitúa en el centro con gafas de realidad virtual y observa las imágenes proyectadas en las paredes y con sonido ambiente proveniente de varias partes de la habitación (Cruz-Neira et al., 1992).

Más allá de la realidad virtual, la condición de presencia en diálogo con la tecnología plantea una duda existencial sobre el primario concepto de inmersión: ¿es posible hablar de inmersión sin tecnología? Y aunque bien es cierto que se puede considerar el avance tecnológico y la llegada del mundo digital multimedia como multiplicadores notorios de las posibilidades inmersivas, no se puede ignorar que la inmersión, como estado al que aspirar, nace de una vocación o capacidad de la mente del individuo y de su primordial deseo por experimentar realidades fuera de su cotidianidad. La inmersión parece lo que Murray denomina un estado liminar, “Una experiencia de umbral entre la realidad exterior y nuestras mentes” (Murray, 1997, p.112). Parece, por tanto, erróneo supeditar el proceso inmersivo a unas determinadas interfaces tecnológicamente avanzadas, como si la inmersión provocada por una simulación artificial en tres dimensiones tuviese más valor que la inmersión que se produce en el ejercicio performativo de un juego de rol, como ya se dijo, en el que ese espacio extraordinario al que trasladarse y que supone el destino del viaje, sucede en un tablero de cartón o incluso en la propia mente de los jugadores.

Respecto a la condición de agencia, es menester compararla con el propio concepto de agencia manejado por Murray, entre otros autores. Según esta, la actuación o agencia es el poder de llevar a cabo una serie de acciones significantes y la observación a continuación de las consecuencias de dichas acciones:

Cuanto más conseguido están los entornos de inmersión más nos estimulan a querer participar activamente en su interior. Cuando nuestras acciones tienen resultados visibles, experimentamos el segundo tipo de placer que proporcionan los entornos electrónicos: la conciencia de la propia actuación. (Murray, 1997, p.139)

Así es como la agencia precede a la inmersión satisfactoria y así es como esta se revela más allá de la simple interacción,

Debido al excesivo uso de un término tan vago como interactividad, el placer de la actuación en entornos electrónicos se confunde a menudo con la posibilidad de mover un joystick o activar un ratón. Pero la mera actividad no es actuación. (Murray, 1997, p.141)

La agencia requiere algo más, una especie de apropiación del contenido, un cambio de papeles que evoca la colaboración creadora y por tanto va mucho más allá de la simple manipulación de la interfaz. Tal y como Mateas reflexiona (2001), el acto físico de manipulación de un dispositivo de entrada (como un mouse) con una respuesta a dicha manipulación no se puede considerar agencia pues no descubre nada sobre la relación entre entrada y salida. La agencia va más allá de la simple interacción y se plantea como una categoría fenomenológica descriptiva del ánimo del jugador/usuario al contemplar los efectos de sus acciones en el juego, aunque solo posible gracias a un equilibrio entre expectativas y resultados, suponiendo un instrumento para relacionarse con el mundo de juego, comprenderlo y modulando así los deseos de control sobre dicho mundo. Tal y como reflexionan Wardrip-Fruin, Mateas, Dow y Sali:

Agency is not simply ‘free will’ or ‘being able to do anything’. It is interacting with a system that suggests possibilities through the representation of a fictional world and the presentation of a set of materials for action. (Wardrip-Fruin et al., 2009, p.7)

Por si fuera poco, la agencia trae a colación el siempre espinoso tema de la autoría colectiva, “Una de las cuestiones más importantes que plantea la actuación narrativa es: ¿hasta qué punto somos autores de la obra que estamos experimentando?” (Murray, 1997, p.166). Para Murray, la respuesta podría estar en la génesis de la obra, en esa primera etapa donde se alumbra la creación, su forma y sobre todo sus límites. No es lo mismo desempeñar un papel creativo en un entorno ya concebido que ser el responsable de la concepción del entorno, y así, como dice la propia Janet Murray, el usuario puede ser autor, pero de un movimiento particular dentro de una coreografía previamente diseñada por el verdadero autor del sistema, lo que nos retrotrae al concepto de interautor:

Los críticos contemporáneos le atribuyen la autoría a los usuarios porque no entienden la base de sucesión de procedimientos que subyace a toda composición (...) El usuario no es el autor de la narrativa digital, aunque puede experimentar uno de los aspectos más emocionantes de la

creación artística: el poder de moldear materiales atractivos preexistentes. Esto no es autoría sino actuación. (Murray, 1997, p.166)

5.3. La inmersión mutante de los ARG frente a estudios anteriores

Respecto al segundo resultado obtenido cabe el contraste con otros estudios sobre la inmersión en los ARG.

Ya desde sus orígenes, la experiencia de juego ARG es considerada como una experiencia inmersiva sin género de dudas, aunque eso sí, descubriendo una nueva forma de plantear el concepto. Lo hace Jane McGonigal (2003) en su pionero análisis sobre *The Beast*, el considerado como primer caso de juego de realidad alternativa de la historia. En él, la autora habla sobre un tipo de inmersión innovadora, aquella que en vez de emular la realidad en entornos artificiales sencillamente utiliza la realidad como marco inmersivo, como ella misma dice, estableciendo “Un compromiso virtual con la realidad” (McGonigal, 2003, p.3). La inmersión para los creadores de *The Beast* significaba integrar la ficción en la vida real de los jugadores utilizando la red de tecnologías cotidianas en sus vidas en lugar de crear una tecnología *ad hoc* (como podría considerarse cualquier interfaz de realidad virtual o realidad aumentada). Así pues, la nueva forma inmersiva daba lugar a una nueva situación de inmersión, una realidad que en vez de ser simulada (realidad virtual) o mejorada (realidad aumentada) era una realidad en capas superpuestas.

Como relata la autora, los jugadores de *The Beast* vivieron durante varios meses en el año 2001 y en el año 2142 de forma simultánea, unas veces contestando llamadas telefónicas reales, otras de algún PNJ, recibiendo mails de confusa procedencia, accediendo a páginas web reales a la par que tenían acceso a *websites* pertenecientes al complejo entramado diegético y en conclusión ejercitando una visión estereoscópica que les permitiera discriminar la ficción de la realidad.

The Beast, como ejemplo paradigmático de los Juegos de Realidad Alternativa (o al menos de su primera etapa) era una manifestación absolutamente refinada de inmediatez (Bolter y Grusin, 1999), uno de esos artefactos donde el medio era borrado en pro del contenido, donde había “Interfaceless interface” (Bolter y Grusin, 1999, p.23). Este potencial inmersivo podía comprobarse en los testimonios de algunos de los jugadores, como el procedente de una relevante *cloudmaker* y futura investigadora a la que ya se ha hecho referencia, Andrea Phillips:

You find yourself at the end of the game, waking up as if from a long sleep. Your marriage or relationship may be in tatters. Your job may be on the brink of the void, or gone completely. You may have lost a scholarship or lost or gained too many pounds. You slowly wake up to discover that you have missed the early spring unfolding into late summer.... yet now here we are, every one of us excited at blurring the lines between story and reality. The game promises to become not just entertainment, but our lives. (Phillips en McGonigal, 2003, p.5)

Otro de los investigadores que teorizan en la misma línea de McGonigal es Dave Szulborski, ahondando en la idea de una inmersión matizada en función del cambio de la variable entorno artificial/entorno real. Para Szulborski, los ARG aprovechan el mundo real y sus mimbres para encajar sus mecánicas y camuflar su narrativa sin necesidad de generar ningún otro entorno artificial donde mudarse. El autor incluso acusa en el propio nombre esa confusión conceptual:

Once again, this implies that the very name - alternate reality game — is misleading, because you don't really want the player to think of the game world as an alternate reality at all. The ultimate goal is to have the player believe that the events take place and characters of the game exist in his world, not an alternate reality. (Szulborski, 2005, p.39)

Szulborski (2005) tal y como hace McGonigal (2003) sugiere la existencia de una inmersión que le da la vuelta al orden de los elementos, aunque da un paso más allá, sugiriendo la fusión completa del mundo de juego y el mundo real en la mente del jugador, propuesta que quizás podría colisionar con el propio sentido de conciencia de la inmersión o con la verosimilitud en cuanto al componente narrativo. Tal y como Murray defiende, la conciencia de inmersión supone un freno al desbarajuste en la intensidad y a la pérdida de control por parte de los jugadores (la inmersión puede tornarse en angustia en el momento en que no sabes si estás jugando o no). Por otro lado, no hay que olvidar que la premisa narrativa en los ARG pivota en la mayoría de los casos sobre temáticas poco realistas (ciencia ficción, terror, thriller) y

aunque se empleen tecnologías del mundo real de manera naturalista, el recuerdo de la ficción permanecerá patente.

5.4. La escala transinmersiva frente a estudios anteriores

Según lo observado, los ARG demuestran cumplir las condiciones necesarias para poder ser considerados dispositivos inmersivos, entendiendo esa inmersión dentro de una escala, desde la transinmersión de un extremo del marco a la inmersión más tradicional del otro (la no inmersión la consideramos fuera del marco de análisis). En otras palabras, hablar de inmersión en el universo ARG significa delimitar un ecosistema donde conviven casos mucho más cercanos al juego normativo y a una inmersión convencional con casos donde el plano inmersivo emerge dentro de una escena de posible contragamificación (Ruiz-García, 2023), lo que sintetiza la postura defendida: no todos los ARG han de ser considerados transinmersivos, algo que dependerá del tipo de inmersión que pretendan.

Otra de las circunstancias que limita la consideración de los ARG como entes puramente transinmersivos es que, en la práctica, los ARG no tienen demasiado celo por ocultar su dimensión paratextual. Ni siquiera en las formas que podríamos considerar más transinmersivas se observa una fijación extrema por ocultar la naturaleza ficticia de la experiencia, lo que a su vez protege de sus posibles excesos emocionales (Murray, 1997).

Como referencia para la proposición del término podría hablarse del concepto emersión, propuesto por Samuel Gallastegui en su tesis doctoral de 2018:

El concepto de emersión que esta tesis propone es, sobre todo, una contrametáfora de inmersión, argumentando que la interfaz entre el espacio físico y el virtual no es, como suele ser imaginada, un paso de una única dirección, sino que por el contrario permite llevar la acción y el contenido del juego en dos direcciones. (Gallastegui, 2018, p.100)

Para el autor, la emersión es una especie de respuesta retroflexiva del acto inmersivo, un camino que se presupone de ida pero que muestra una reciprocidad consecuente. Invocando a Dansey:

[...] Él lo compara con una puerta abatible hacia dentro se «empuja» (push) la acción y el contenido del juego en el entorno virtual; esta sería más propia de los videojuegos tradicionales. La otra opción es «tirar» (pull) de la acción y el contenido del juego, manifestándose en el espacio físico y en la vida de la persona. Este último corresponde al fenómeno al que se está dando forma en esta tesis. El contenido que el jugador «tira» hacia sí (pulled content) es el que emerge del juego hacia el espacio físico. (Gallastegui, 2018, p.100)

A partir de la metáfora de Dansey podría considerarse que la transinmersión de los ARG es como un umbral sin puerta, abierto, donde es complicado determinar qué es lo inmersivo y qué lo emersivo o como si en el acto de empujar se tuviera como consecuencia una suerte de *pulled content*, en una extraña acrobacia de fuerzas físicas contrincantes.

6. Conclusiones

El ingrediente inmersivo en los juegos de realidad alternativa resulta fundamental para entender el concepto primario de estos, su vocación y aquello que pretende de sus participantes, pero también su funcionamiento, su praxis más inmediata y su perenne tendencia a la transgresión y resignificación de lo que por norma se entiende. El propio concepto de inmersión sufre en su anatomía los efectos de dicha pulsión disruptiva, resultando no solo algo diferente a lo que habitualmente es, sino, más allá, revelando un ecosistema, una casuística de múltiples formas inmersivas. Los objetivos de este estudio eran varios: identificar las condiciones mínimas que promueven la inmersión, verificar su acción en el fenómeno ARG, detectar sus posibles mutaciones y converger en la definición de un nuevo estatuto inmersivo capaz de arrojar luz sobre las singularidades de género, algo que se estima ha sido alcanzado en cada una de sus fases. El primer objetivo fue alcanzado con el descubrimiento de varias condiciones necesarias para poder considerar la acción inmersiva, una vez realizada una revisión bibliográfica sobre cuestiones ontológicas de la inmersión, además de un estudio de casos para determinar su influencia sobre ciertos dispositivos ludonarrativos. Posteriormente, se consiguió el segundo objetivo, comprobando que los ARG se pueden considerar inmersivos en tanto cumplen las condiciones para serlo, pero, además, son capaces de acercarlas a su peculiar paisaje protagonizando una transformación

de estas. Finalmente, se consiguió el tercer objetivo al plasmar la peculiar naturaleza de los ARG en un etiquetado inédito, transinmersión, y una gráfica donde a través de una escala podría medirse el grado de esta en cada juego de realidad alternativa. Como conclusión final se procede a considerar un ecosistema de diferentes casos: en términos generales, los juegos de realidad alternativa se muestran como una especie única y demuestran una inmersión evidente, y en términos particulares, dentro del ecosistema ARG se encuentran sujetos más inmersivos y otros más transinmersivos. En adelante, parece pertinente estar atentos a la evolución del propio género, necesitado, quizás, de un cambio en sus mimbres epistemológicos para abarcar todas sus dimensiones y que, sea como sea, sigue siendo tan desafiante en su escrutinio y análisis como cuando nació, veinte años atrás.

Referencias

- 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.
- Bolter D. & Grusin R. (1999). *Remediation*. MIT Press.
- Cruz-Neira, C., Sandin, D. J., DeFanti, T. A., Kenyon, R. V., & Hart, J. C. (1992). The CAVE: audio visual experience automatic virtual environment. *Communications of the ACM*, 35(6), 64-72. <http://bit.ly/4jzMiNh>
- Dena, C. (2008). Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. University of Sydney (Australia).
- Erostarbe, F. (22/07/2010). ¿Se acuerdan de Ong's Hat? *Hipertextual*. <https://hipertextual.com/2010/07/se-acuerdan-de-ons-hat>
- Gallastegui González, S. (2016). *De lo virtual a lo físico: expandiendo las fronteras entre arte y vida a través de los juegos digitales emersivos*. [Tesis de Doctorado. Universidad del País Vasco]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=112025>
- Gabbari, M. (16/05/2018). Cuando Alicia cayó por la madriguera: Los juegos de realidad alternativa. *Gamereport*. <https://gamereport.es/cuando-alicia-cayo-por-la-madriguera/>
- Heeter, C. (1992). Being There: The Subjective Experience of Presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1(2), 262-271. <https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.2.262>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Publishers.
- Iat20 (13/04/2021). Juegos de realidad alternativa: Una nueva dimensión lúdica. *IAT*. <https://iat.es/blog/juegos-realidad-alternativa/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Ediciones NYU Press.
- Lombard, M. & Ditton, T. (1997). At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), 0-0. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- Mateas, M. (2001). A preliminary poetics for interactive drama and games. *Digital Creativity* 3 (12), 140-152. <https://doi.org/10.1076/digc.12.3.140.3224>
- McGonigal, J. (2003). A Real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play. *Pro-ceedings of DiGRA's Level-Up, 2003*.
- McGonigal, J. (Octubre de 2005). *Alternate Reality Gaming experimental social structures for MMOs*. Austin Game Conference.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- McGonigal, J. (2020). Games. *Jane McGonigal* <https://janemcgonigal.com/play-me/>
- Miguel Trula, E. (27/08/2017). Los antecesores de Manuel Bartual: seis famosos ARGs de Internet por si te quedaste con ganas de más. *Magnet*. <https://acortar.link/FKYdTP>
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la Holocubierta*. Paidós.
- Nell, V. (1988). *Lost in a Book: The Psychology of Reading for Pleasure*. Yale University Press.
- Palmer, C. & Petroski, A. (2016). *Alternate Reality Games. Gamification for Performance*. Boca Ratón: CRC Press.
- Ruiz-García, D. (2022). Juegos de Realidad Alternativa: nuevas aproximaciones taxonómicas en camino a una redefinición del género. En Paredes Otero G. y López-Redondo, I. (Coord) *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital*. 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). Describiendo la interactividad de los juegos de realidad alternativa a través del concepto interautor. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-21. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-307>
- Ryan, M.L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play*. MIT Press.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia*. Grupo Planeta.

- Stacey, S. (10/11/2006). Undefined ARG. *Unfiction*.
<http://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefined-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/>
- Wardrip-Fruin, N., Mateas, M., Dow, S. & Sali, S. (2009) *Agency Reconsidered*. DiGRA '09 International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.