

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025 • ISSN 2386-8449

PANORAMA: ESTÉTICA Y JUEGO

«Hace falta jugar» · Alejandro Lozano

ARTÍCULOS

El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo · Alejandro Rosado Ríos

El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser · Mario Blanco-Tascón

Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance · Juan Luis Lorenzo-Otero

Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego · Ruth García Martín

Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas ·
Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez

Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego ·
Miguel Rodrigo de Haro

Scorn. Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el *dark ambient* y la proyección orgánica ·
Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens

Voluntad de jugar: tirar los dados en *Disco Elysium* y Georges Bataille · Alejandro Mardones de la Fuente

Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet · Francisco Villalobos Daza

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://turia.uv.es/index.php/LAOCOONTE>



DIRECCIÓN

Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València)
Miguel Ángel Rivero Gómez (Universidad de Sevilla)
Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca)

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València)
Irene León Tribaldos (Universidad de Salamanca)
Mikel Martínez Ciriero (Universidad de Navarra)
Marta Zamora Troncoso (Universidad de Sevilla)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Raquel Cascales Tornel** (Universidad de Navarra), **Nélio Conceição** (Universidade Nova de Lisboa), **Rosa Fernández Gómez** (Universidad de Málaga), **Magda Polo Pujadas** (Universidad de Barcelona), **Adrián Pradier Sebastián** (Universidad de Valladolid), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universidad Complutense de Madrid) y **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València)

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol Murgadas (Universitat Pompeu Fabra), **Paula Barreiro López** (Universidad Toulouse 2 Jean Jaurès), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Anacleto Ferrer Mas*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Anna Christina Soy Ribeiro** (Texas Tech University), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

DIRECCIÓN DE ARTE

Coral Bullón



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons Atribución 3.0 España, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE FILOSOFIA

Departamento de Filosofía
Universidad Zaragoza

UAM | Departamento de Filosofía

UNIVERSIDAD DE GRANADA

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA | FLE
CAMPO DE EXCELENCIA INTERNACIONAL. DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA, LÓGICA Y ESTÉTICA

MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES

AGENCIA Estatal de Investigación

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA | Institut de Creativitat i Innovacions Educatives

LAOCOONTE aparece en los catálogos:

latindex

BASE DE DATOS ISOC

ERIH PLUS

Dialnet

RFNIR | Red Iberoamericana de Investigaciones y Publicaciones

SHERPA/ROMEO

DULCINEA

EBSCO

MIAR

“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.



LOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025

PANORAMA

ESTÉTICA Y JUEGO	7
«Hace falta jugar», Alejandro Lozano	9
ARTÍCULOS	15
El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo, Alejandro Rosado Ríos	16
El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser, Mario Blanco-Tascón	33
Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance, Juan Luis Lorenzo-Otero	48
Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego, Ruth García Martín	66
Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas, Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez	88
Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego, Miguel Rodrigo de Haro	104
<i>Scorn</i> . Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el <i>dark ambient</i> y la proyección orgánica Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens	121
Voluntad de jugar: tirar los dados en <i>Disco Elysium</i> y Georges Bataille, Alejandro Mardones de la Fuente	141
Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet, Francisco Villalobos Daza	156
RESEÑAS	175
Sobre la estética de la improvisación, Natxo Navarro Renalias	177
<i>Estéticas perdidas. Un encuentro con las sensibilidades olvidadas</i> , Alejandro Jiménez Delgado	182
Max Raphael y la ciencia empírica del arte, Raquel Baixauli Romero	185
<i>Amor y arte. Protoestética</i> , Montserrat Sobral Dorado	188
La gramática oculta: descifrando la estética del montaje audiovisual, Amparo Alepuz Rostoll	192
Todo camino se convierte en escritura, Cristina González Fernández	194
Miguel de Unamuno. <i>Epistolario II (1900 – 1904)</i> , Oscar Manzano Piñero	197
Obra límite y vida limitada. Nicolás de Lekuona, Cristóbal Javier Rojas	200

Imágenes de Darío Alva







MOOCOONTE

ESTÉTICA Y JUEGO
ARTÍCULOS

Rejugando a la aventura. El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas

Replaying the adventure. Ludonarrative postgame and iterative narrative structures

Alejandro Lahiguera González*
Alberto Porta Pérez**

Resumen

El artículo explora el término de rejugabilidad como el potencial de un videojuego, sus recompensas e incentivos, para volver a ser jugado después de completar el primer recorrido. Se propone el término de «postjuego ludonarrativo» cuando este valor se diseña especialmente desde la capa narrativa con el objetivo de expandir, continuar o dar cierre a la ludoficción a través de múltiples partidas. Se toman como casos de estudio *Resident Evil 2*, *Fire Emblem: Three Houses*, *NieR: Replicant* y *NieR: Automata*, cuatro videojuegos japoneses que proponen narrativas complejas enmarcadas por estructuras de rutas convergentes y divergentes, con cambios de focalizador o con una combinación de estas. Se concluye que la interacción y la iteración, entendidas como estructuras lógicas desde el lenguaje de programación, son fundamentales para elaborar estructuras narrativas donde el postjuego ludonarrativo enriquece la experiencia del jugador y le otorga un valor significativo a la acción de volver a jugar.

Palabras clave: rejugabilidad; postjuego; interactividad; iteratividad; ludonarrativa

Abstract

The article explores the term replayability as a video game's potential, its rewards, and incentives, to be played again after completing the first playthrough. The term «ludonarrative post-game» is proposed for instances where this value is specifically designed from the narrative layer with the goal of expanding, continuing, or concluding the ludofiction through multiple playthroughs. *Resident Evil 2*, *Fire Emblem: Three Houses*, *NieR: Replicant*, and *NieR: Automata* are taken as case studies. These four Japanese video games offer complex narratives framed by convergent and divergent route structures, shifts in focalization, or a combination of these. It is concluded that interaction and iteration, understood as logical structures from programming language, are fundamental for developing narrative structures where the ludonarrative post-game enriches the player's experience and grants significant value to the act of replaying.

Keywords: replayability; post-game; interactivity; iterativity; ludonarrative

* Universitat Jaume I
alejandrolahiguera8@gmail.com
ORCID: 0009-0008-8169-5567

** Universitat Jaume I
aporta@uji.es
ORCID: 0000-0003-4887-9918

1. La oscuridad vuelve a reinar en el mundo

El Señor de las Sombras ha sido destruido por un grupo de héroes que han devuelto la paz al mundo tras un largo viaje abarrotado de obstáculos y sacrificios. La tradicional aventura en *Dragon Quest XI: Ecos de un pasado perdido* (Square-Enix, 2017) parece haber concluido con la victoria del bien frente al mal. No obstante, al terminar los créditos finales, el mensaje «Continuará...» sobre pantalla en negro nos invita a cargar, al menos una vez más, la partida. A diferencia de otras propuestas videolúdicas donde al acabar la aventura se le permite a la jugadora¹ completar misiones y, si es que es posible, el juego en su totalidad, en *Dragon Quest XI* la historia continúa por unas cuantas horas más. Al héroe se le ofrece la oportunidad de retroceder en el tiempo, derrotar de nuevo al villano sin caer en su trampa y evitar, a su vez, el fatal destino de un personaje querido. Como ocurre en otras ficciones que recogen las reglas y los mitos del viaje en el tiempo (Loriguillo-López, 2021) y que como espectadoras identificamos como *mind-games films* o *puzzle films* (Sorolla-Romero, 2022), al cambiar la línea temporal principal se producen otros conflictos que empujarán a los héroes a iniciar una segunda travesía más difícil y con mayores pretensiones. La estructura de falso final de *Dragon Quest* bien podría ser un ejemplo del libro de Kristen Finley (2022) sobre historias ramificadas y finales secretos donde se recompensa al jugador explorando espacios, nuevos o familiares, desbloqueando ramas narrativas, más líneas de diálogo o ítems, por enumerar algunos. La rejugabilidad y el *postgame* son, por tanto, dos términos que leemos y experimentamos a diario y que forman parte de nuestro lenguaje, ya sea como jugadoras, como diseñadoras o, incluso, como investigadoras². Desde la academia se ha cuestionado la naturaleza rejugable del medio y cómo afecta al objeto (Tosca, 2023), aun así, detectamos la necesidad de reflexionar alrededor de estos términos y tratar de identificar y organizar las diferentes formas de volver a jugar una partida utilizando diferentes casos de estudio. Antes de hablar siquiera del *postgame*, cabría responder qué entendemos por rejugarse y por rejugabilidad en el medio videolúdico.

Abarcamos el estudio de la rejugabilidad utilizando como referencias de partida el lenguaje videolúdico de Oliver Pérez-Latorre (2012); la gramática del análisis y diseño de videojuegos de Víctor Navarro-Remesal (2016) y de Clara Fernández-Vara (2019); y la teoría de la ludonarración de Alfonso Cuadrado y Antonio Planells (2020). De forma más particular, nos acogemos a la investigación de Susana Tosca (2023) para recoger su terminología y ponerla a dialogar con la taxonomía de Kristen Finley (2022) para acabar definiendo el postjuego ludonarrativo. Tomamos *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), *Fire Emblem: Three Houses* (Intelligent Systems, 2019), *NieR: Replicant* (Toylogic, 2021) y *NieR: Automata* (PlatinumGames, 2017) como nuestros cuatro casos de estudio principales a los que les aplicamos la técnica de *gameplay* analítico, esto es, atender el objeto videolúdico explorando estrategias y técnicas diferentes, puesto que «el juego exige un análisis llevado a cabo como actuación, con una respuesta directa por parte del sistema» (Aarseth, 2007: 11). A la vez que aplicamos esta técnica, acudimos a diferentes fuentes para completar el análisis como guías, documentación del juego, *walkthroughs* o *gameplays* de otros jugadores, lo que se reconoce como el no-juego (Aarseth, 2007). Esta selección de juegos, de origen japonés, pero publicados en dife-

¹ En aras de una normalización, en este artículo utilizaremos el femenino genérico tanto para referirnos a las personas que juegan (jugadoras) como a las que crean el juego (diseñadoras).

² Con el fin de destacar la labor de las académicas Susana Tosca y Clara Fernández-Vara como mujeres pioneras en la investigación de los *game studies* que se vieron forzadas a marcharse de España para desarrollar su carrera académica (Planells de la Maza y Martín-Núñez, 2021), utilizaremos el femenino genérico para referirnos a las personas que investigan (investigadoras).

rentes décadas y acotados por estructuras asociadas a géneros dispares, nos permite estudiar y describir cuatro formas o comportamientos del postjuego ludonarrativo: con rutas convergentes, con rutas divergentes, con cambio de focalizador y la suma de rutas divergentes con cambio de focalizador.

2. Rejugabilidad: repetir y reexperimentar

La académica Susana Tosca (2023) se refiere a la rejugabilidad –del inglés *replay value*, o también *replayability*– como al potencial de un videojuego para ser jugado después de una primera partida completada, o al menos en apariencia, esto es, si incorpora recompensas o incentivos que hagan atractivo al jugador el acto de volver a jugar. En esta investigación no atendemos al valor del que puede dotar la jugadora al juego por sus intereses por visitar un mundo ludoficcional o experimentar repetidas veces una ludoficción por, posiblemente, motivaciones vinculadas a la nostalgia. Nos interesa, de hecho, la rejugabilidad construida desde el diseño ludonarrativo; el valor o los incentivos que un título videolúdico puede ofrecer para ampliar la experiencia una vez la jugadora ha finalizado la partida y se han presentado los créditos finales. Por tanto, un videojuego rejugable será aquel que ofrece una extensión de la experiencia que hemos finalizado y que habitualmente son accesorios cosméticos –trajes o *skins* en *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) –, contenido consultable desde el menú –pistas de audio y arte conceptual en *Fire Emblem: Awakening* (Intelligent Systems, 2013) – o modos de juego o dificultades desbloqueadas –nuevos monstruos en *Monster Hunter* (Capcom, 2004) –, con la intención de alargar la vida útil del videojuego. Cabe señalar que estos incentivos son más recurrentes en el medio desde el auge del uso doméstico de Internet con la implementación del modelo de DLC o contenido descargable, tanto gratuito como de pago, así como de actualizaciones que las compañías lanzan tiempo después del lanzamiento de sus títulos. Sin embargo, ¿qué ocurre cuando esa rejugabilidad está planteada para seguir ampliando el relato o para ofrecer un punto de vista diferente con el objetivo de clarificar o complejizar la historia previamente jugada? En esta investigación pretendemos atender la rejugabilidad no solo desde la capa lúdica sino también desde la narrativa, que tiene en cuenta además la iteratividad de las partidas previamente jugadas.

3. Interactividad e iteratividad

La característica que hemos de atender para analizar este tipo de estructuras es la propia naturaleza del medio en lo que respecta a la repetición o iteratividad. Una de las principales propiedades que se mencionan cuando se estudia el videojuego es su componente interactivo aunque ha perdido parte del significado con el paso de los años, pues «actualmente todo presume de interactividad» (Aranda y Sánchez-Navarro, 2009: 29). No obstante, es importante entender la interactividad como toda posibilidad de la jugadora «de producir una transformación en el juego o “texto”, mediante alguna manipulación requerida durante la realización del juego como, por ejemplo, la imposición o aplicación de una regla» (2009: 95). El placer que genera la interactividad se transforma en la actuación, agencia o *agency* como la suma de lo procedimental y lo participativo, que surge cuando «el mundo [ludoficcional] responde de forma expresiva y coherente a nuestro compromiso con él» (Murray, 2004: 10). Dicho de otro modo, la agencia permite a las jugadoras la posibilidad de actuar, o no; de tomar decisiones y plantear su libertad dentro del mundo ficticio. Desde un punto de vista técnico computacional, refiriéndonos al lenguaje de programación, y sus estructuras lógicas que lo forman, estos términos cobran, si cabe, más sentido.

La metodología de programación en un entorno narrativo puede entenderse como el idioma en el que se escribe un libro, que limita y posibilita el discurso, la estructura y los códigos del relato. En términos de programación, este idioma es el hipertexto³, compuesto por textos y nexos (Tosca, 1997; Koenitz, 2015) que se puede entender como «un sistema mecánico [computarizado] de lectura y escritura, en el que el texto se organiza en una red de fragmentos y las conexiones entre ellos» (Aarseth, 1997: 76) y que podemos construir desde sus bases. En programación disponemos de dos estructuras lógicas independientes del lenguaje (*IF* y *LOOP*) que son estructuras fundamentales de la propia lógica de la programación de alto nivel⁴ y, por tanto, de los videojuegos.

Por un lado, en lo que respecta a la interactividad, contamos con el *IF*, el cual es el causante de que podamos interactuar con elementos dentro de un videojuego (Figuras 1 y 2). Con este ejemplo entendemos que la interactividad conforma una parte intrínseca del videojuego, porque es el lenguaje en el que se escriben y se diseñan: es su ADN.

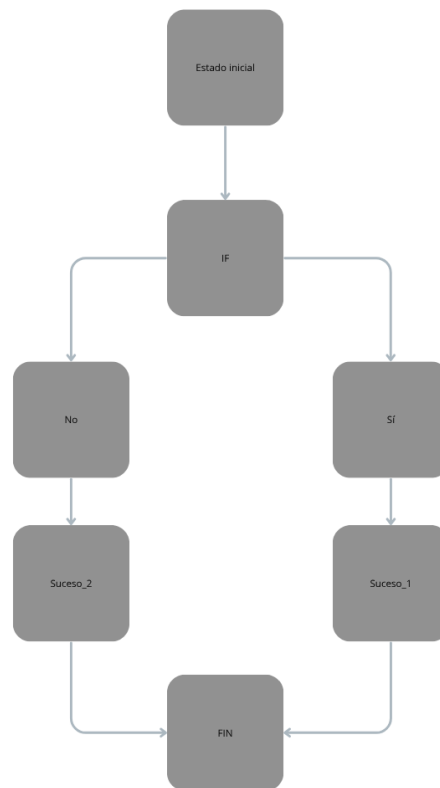


Figura 1. Diagrama de flujo de la estructura lógica *IF*. Elaboración propia.

³ Detallaremos más adelante cómo en el estudio del medio videolúdico no podemos limitarnos a hablar de relato, sino de protorelato (Koenitz, 2015), ni de hipertexto, sino de cibertexto (Pérez-Latorre, 2012; Navarro-Remesal, 2016; Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021).

⁴ En el campo de la programación se entiende por lenguaje de alto nivel a aquellos lenguajes de programación que se ven expresados de una manera adecuada para las capacidades cognitivas humanas. Algunos de estos lenguajes son Python, C++ o Java.

```
CSharp
if(enemy.Collide(player.hitbox)){
    player.life--;
}
```

Figura 2. Ejemplo de código en C# de la interacción del personaje controlado por la jugadora con un elemento hostil haciendo que se pierda vida. Elaboración propia.

Por otro lado, la estructura lógica *LOOP*, o bucle en castellano, es más conocida como *WHILE* (mientras) o *FOR* (por cada) en los lenguajes de alto nivel (Figuras 3 y 4). Esto es la iteratividad dentro del lenguaje de programación, fundamental en varios sistemas internos y en la propia ejecución del videojuego, ya que los mismos se encuentran ejecutándose en un bucle de forma perpetua hasta que decidimos interrumpirlos.

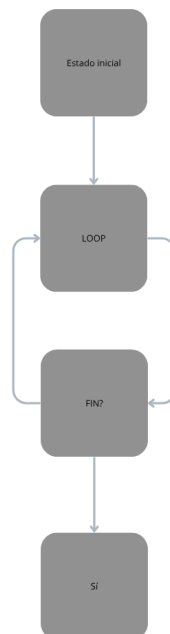


Figura 3. Diagrama de flujo de la estructura lógica del *LOOP*. Elaboración propia.

```
CSharp
while(game.state == true){
    game.RunFrames(); //Parte relacionada a la animación
    game.RunLogic(); //Parte relacionada a la lógica interna
}
game.StopAllSystems();
System.Exit();
```

Figura 4. Ejemplo de código en C# de la iteración que permite reproducir un videojuego cualquiera. Elaboración propia.

Viendo estos dos casos podemos asumir que, al igual que la interactividad es algo intrínseco del medio, ocurre lo mismo con la iteratividad a nivel estructural. Consideramos esta aclaración necesaria para comprender que las estructuras propuestas a continuación no son más que otra de las formas que tenemos de adaptar estas herramientas de la programación a las propuestas por otros investigadores, generalmente de las disciplinas de las Humanidades y de las Ciencias Sociales. Así pues, y por ejemplificar, la estructura arbórea (Figura 5) que describen Alfonso Cuadrado y Antonio Planells (2020), y que retomamos en el siguiente epígrafe, no es otra que la aplicación de la estructura lógica *IF*, esto es, la interactividad en la narrativa. En esta investigación utilizaremos esta relación con la estructura *LOOP* y con la iteratividad como eje central.

4. El mapa estructural como referencia de partida

Los videojuegos, desde el espectro narrativo, cuentan con una estructura construida por acontecimientos y situaciones cuya «flexibilidad viene determinada por las variables y las ramificaciones» (Navarro-Remesal, 2016: 258). La «ausencia de desarrollos predefinidos» (Pérez-Latorre, 2012: 30) nos obliga a analizar el videojuego como «un texto interactivo-generativo o interactivo-emergente» (2012: 30) que produce recorridos diferentes «aunque esas diferencias sean al nivel de la microgestión y lo puntual» (Navarro-Remesal, 2016: 123). La imposibilidad de leer y estudiar el videojuego con la misma gramática que se aplica en otras narrativas interactivas —ya sean exploratorias o constructivas (Tosca, 1997)—, así como por las tensiones entre la percepción interpretativa y el control narrativo (Aarseth, 1997), nos lleva a atenderlo como protorretrato. Koenitz describe este concepto como un prototipo de historia «que contiene los ingredientes necesarios para cualquier recorrido determinado» (2015: 99) y que está influenciado por el código de programación como por las interfaces. Por ende, ha de concebirse el videojuego como una sinergia constante entre los apartados lúdico y narrativo cuyas fronteras no están claras (Martín-Núñez y Navarro-Remesal, 2021). Es en este entretejido donde encontramos el mapa estructural donde se representan los acontecimientos, los caminos posibles y cómo van a estar dispuestos en el videojuego.

Desde la popularidad de la serie de librojuegos *Choose your own adventure* (Bantam Books, 1979) o *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, 1976), considerada la primera aventura de texto que permitía elegir acciones bajo una promesa de co-escritura del relato basada en la escritura contemporánea y la ficción popular (Montfort, 2005), se ha explotado la relación entre narrativa e interactividad y entre la autora/diseñadora y la lectora/jugadora. El medio videolúdico ha contribuido a la evolución de estas narraciones que permiten generar tangentes en la línea de la diégesis permitiéndonos darle una segunda dimensión y proponiendo estructuras interactivas como, por ejemplo, de árbol ramificado (de nuevo, Figura 5). Esta estructura, entre otras, nos permite modificar la historia dentro de la ludoficción y, a su vez, contener varios relatos que están relacionados entre sí, pero que, a su vez, no tienen por qué ser determinantes unos de otros. A continuación describiremos cuatro formas distintas de mapas estructurales que definen el tipo de rejugabilidad de nuestros casos de estudio mediante diagramas que acogen la estructura de la Figura 5, donde separamos las diégesis dadas por la iteratividad, y las plasmamos en la estructura dramática clásica, facilitando así la comprensión de estas gracias a una representación visual.

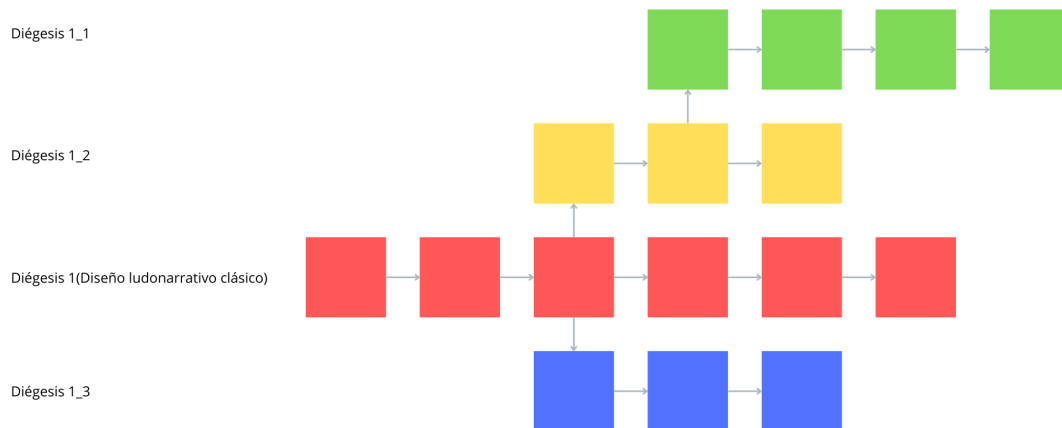


Figura 5. Ejemplo de diseño de árbol ramificado. Elaboración propia.

4.1. *Resident Evil 2* y las rutas convergentes

En *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) resuelven la rejugabilidad otorgando una mayor continuidad narrativa a los acontecimientos expuestos y sin dejar incongruencias como las que, en cambio, podían detectarse en *Resident Evil* (Capcom, 1996), el cual nos dejaba la opción de rejugarse la historia, pero en rutas distintas. Sin embargo, en la segunda entrega se plantea un uso más consciente de distintas perspectivas para evitar así fallos de continuidad.

Al comenzar la partida en *Resident Evil 2* la jugadora puede elegir qué personaje controlar: Leon, un policía novato que va de camino a la comisaría de Raccoon City en su primer día de trabajo; o Claire, la hermana de Chris, uno de los protagonistas de la anterior entrega, que ha desaparecido sin dejar rastro. Estos dos protagonistas no se presentan como avatares diferenciados por sus habilidades o mecánicas, sino que están vinculados a sendas diferentes con sus propios escenarios, NPCs y enemigos. Cuando la jugadora completa la primera partida, etiquetada como la «cara A», el juego desbloquea la «cara B» del personaje no seleccionado. Es decir, al completar Claire A, se desbloquea Leon B, y completar Leon A, desbloquea Claire B, mostrando los acontecimientos desde un punto de vista no contemplado antes. El cambio de diégesis permite descubrir los escenarios y desentrañar los retos que tuvo que enfrentar el segundo personaje («cara B») mientras la jugadora manejaba al primero («cara A»), creando en esta segunda iteración un nuevo relato que se está dando en paralelo al que previamente fue jugado. Además, las secciones de esta segunda ruta nos vienen siendo enunciadas desde la «cara A», donde vemos que el personaje no elegido ha dejado notas o elementos en el escenario indicando haber pasado previamente por localizaciones que aparecen en la «cara B».

Al finalizar por segunda vez el juego, detectamos que se ha formado una estructura narrativa donde la narración se ve dividida en dos puntos de vista, con diferentes situaciones y personajes, pero que finalmente convergen en un punto final, dándonos así una doble diégesis: disponemos de una misma historia contada con diferentes acontecimientos los cuales no alteran la narración previa, sino que la complementan para que la jugadora pueda obtener una mirada más completa de los sucesos que se dan en el título (Figura 6).

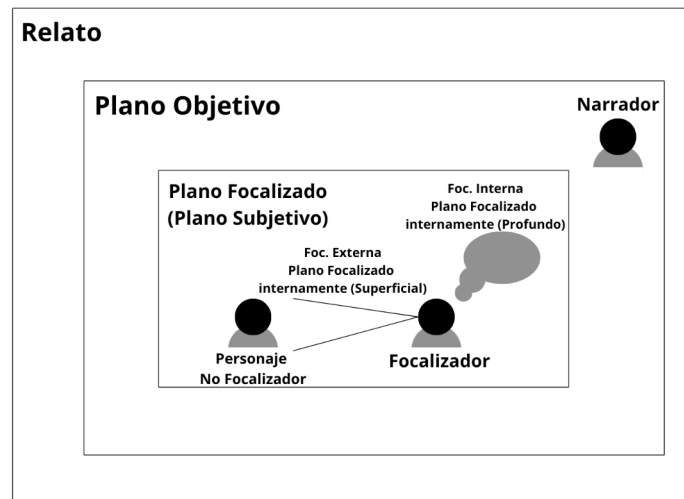


Figura 7. Diagrama de los planos objetivos y focalizados dentro del relato y los agentes que intervienen. Elaboración propia.

4.2. *Fire Emblem* y las rutas divergentes

En 1983 salió al mercado *The Portopia Serial Murder Case* (Yūji Horii, 1983) considerado un precursor de la *visual novel* o novelas visuales que Finley define como videojuegos de elecciones con estructuras ramificadas, cuyo diseño de arte destaca por los fondos estáticos y las animaciones limitadas, y cuyo eje recae en los «pasajes en prosa para contar sus historias» (2022: xix). Si bien la propuesta de Yūji Horii presentó las características que hoy identificamos en el género como la vista de *portraits* frontales o retratos de los personajes en los diálogos, fue el título *Shizuku* (Leaf, 1996) el que estableció el característico sistema de rutas muy recurrente en el género especialmente popular en Japón. Las *visual novels*, por tanto, parten casi desde sus orígenes de un concepto narrativo que ya invita a la jugadora a rejugar, pero que, generalmente, funcionan como diégesis separadas que forman relatos cerrados en cada una de las rutas.

En nuestro caso de estudio, *Fire Emblem: Three Houses* –*Fire Emblem* de ahora en adelante–, se nos propone una estructura similar a la vista en las *visual novels*. Este título transita entre varios géneros: un RPG táctico o *Tactical RPG*, como es habitual en esta franquicia, unido a mecánicas y dinámicas más propias de las *visual novels*, concretamente de los simuladores de citas. De esta manera, entre batallas y conflictos, la jugadora puede invitar a sus personajes a pasar tiempo con el avatar o entre ellos formando relaciones de parejas. Una de las diferencias fundamentales que identificamos en la estructura de *Fire Emblem* es la separación de las acciones narrativas nucleares planteadas por Roland Barthes, el cual defiende que «algunas [acciones] constituyen verdaderos "nudos" del relato (o de un fragmento del relato); otras no hacen más que "llenar" el espacio narrativo que separa las funciones-"nudo": llamemos a las primeras funciones cardinales (o núcleos)» (1966: 19).

Fire Emblem nos sitúa al comienzo en una suerte de *in extrema res*, pero, ciertamente, se trata de una narración sobre un relato previo a los acontecimientos jugables que dota de contexto a la jugadora. Más tarde, el protagonista que, como avatar, actúa de mediador entre la jugadora y la ludoficción (Navarro-Remesal, 2016; Cuadrado-Alvarado y Planells, 2020), es convocado a la academia religiosa militar de Garreg Mach donde es contratado como profesor. Es aquí donde se le otorga a la jugadora la opción de elegir

el ser tutor de una de las tres casas donde se encuentran los futuros dirigentes políticos de los países que forman el continente de Fodlan: Águilas Negras, Leones Azules y Ciervos Dorados. Es en este punto donde se bifurcan los caminos de forma similar a lo que podíamos ver en las *visual novels*, salvo que las acciones nucleares del relato principal se ven separadas en estas posibles rutas. Esta estructura permite a la jugadora acceder a estos núcleos narrativos de forma segmentada, haciéndole obtener nueva información de esa narración enmarcada previa a la actual y, a su vez, permitiéndole entender mejor la situación actual en la que se encuentra el continente (Figura 8).

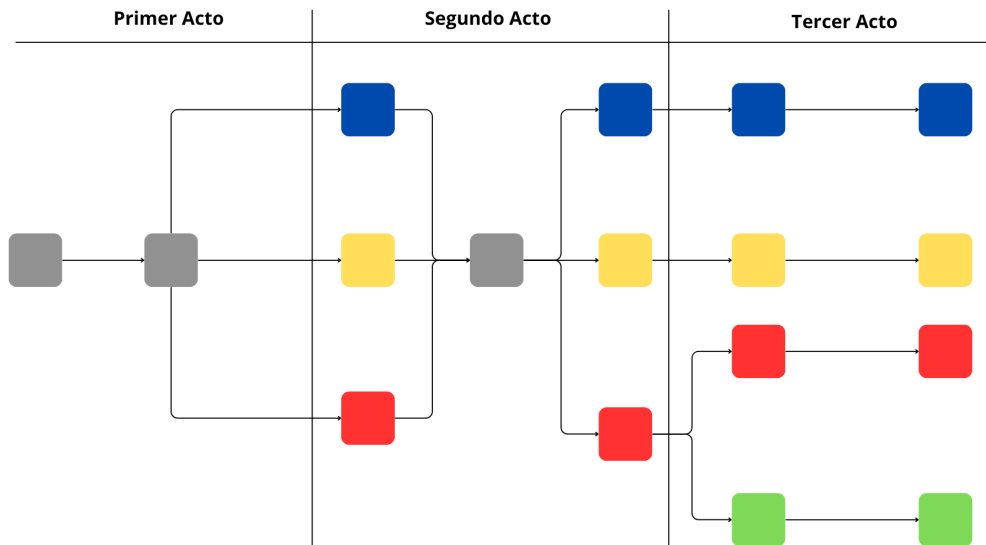


Figura 8. Estructura narrativa de *Fire Emblem: Three Houses*. Elaboración propia.

Desde el diseño de juego, la jugadora debe, al menos, visitar el mundo hasta cuatro veces para poder explorar tanto su historia como a sus personajes, los cuales adquieren varias capas de profundidad al irse solapando las distintas rutas: pueden pasar de villanos a héroes revolucionarios en distintas iteraciones, permitiéndonos ver y experimentar sus acciones mediante varias perspectivas. Podríamos interpretar que esta estructura aboga por el desarrollo de personajes de forma iterativa, pero para que esto ocurriera de forma satisfactoria las rutas deberían estar preestablecidas en un cierto orden, lo cual rompería con la libertad de selección de rutas que, precisamente, da homenaje a las *visual novels*. Por lo tanto, el título parece primar por una interpretación de la jugadora hacia los personajes de forma individual, más que por una visión general y contextualizada de los acontecimientos ocurridos.

En cuanto a la estructura narrativa detectamos una similitud a los *mind-game films*, los cuales necesitan de varios visionados para interpretar correctamente «la alteración de la linealidad, lo enrevesado, confuso y contradictorio del relato» (Sorolla-Romero, 2022: 28). Sin embargo, hemos de tener en cuenta que el medio videolúdico, a diferencia del fílmico, permite el cambio de diégesis en cada iteración. Por tanto, en *Fire Emblem* identificamos estructuras de acciones nucleares segmentadas, o una suerte de narrativas enmarcadas iterativamente y reinterpretativas.

4.3. *NieR: Replicant* y los cambios de focalizador

Para el caso de *NieR: Replicant* –*Replicant* de ahora en adelante– tomamos como referencia el *remake* lanzado en 2021 por Toylogic, el cual es una unificación de las dos versiones que salieron para Japón y para occidente, aunque parcialmente, donde se modificó al personaje protagonista sin alterar significativamente sus capas lúdica y narrativa. Basándonos en los modelos argumentales de Oliver Pérez Latorre (2012), tomamos conciencia de la dificultad de identificar la estructura de *Replicant*. Partiendo de lo que podríamos considerar una estructura interactiva lineal ramificada, pero que itera sobre sí misma al terminar cada partida hasta un total de cuatro veces, incluyendo una quinta iteración en el *remake* que no pudo ser introducida en la versión original por falta de presupuesto. Esto se traduce en una unión entre la linealidad y la ramificación restrictiva a través del bucle dándonos una nueva estructura (Figura 9).

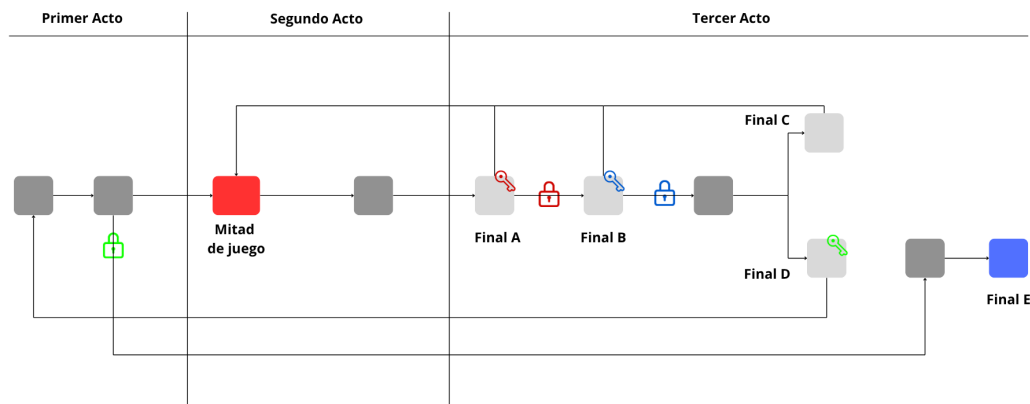


Figura 9. Diagrama de la estructura narrativa de *NieR: Replicant*. Elaboración propia.

En *Replicant* la rejugabilidad conforma su eje ludonarrativo y deja atrás el concepto de rutas divergentes y convergentes para ofrecer una historia la cual depende, de forma crucial, de que la jugadora vuelva a la ludoficción repetidas veces para terminar de darle un cierre. Todo esto supone distintas formas de poder aproximarse a este tipo de narrativa y abre el camino a nuevas aproximaciones con su mapa estructural. Al atender a su estructura narrativa nos cuestionamos si estamos ante una historia basada en los tres actos de la estructura dramática clásica: planteamiento, nudo y desenlace. Si bien identificamos un planteamiento y un nudo idénticos para cada iteración, cuatro desenlaces se comportan de forma acumulativa, esto es, que los acontecimientos que se describen van sumándose tanto a la capa narrativa como a la experiencia de la jugadora.

Replicant itera sobre sí mismo y los hechos o sucesos que acontecen dentro del juego son los mismos. Esto nos insta a preguntarnos qué recursos incitan a la jugadora a visitar este mundo ludoficcional una y otra vez. Lo que ofrece este título es la adición de nuevos focalizadores dentro de la diégesis. Pero, al contrario de lo visto anteriormente con las cesiones completas de focalizadores de *Resident Evil 2*, aquí contamos con un aumento de enfoques simultáneos sobre los que la jugadora pueda analizar la obra. Esta estructura abre una reinterpretación de roles en distintos personajes al rejugar la obra repetidas veces.

Durante la primera partida de *Replicant*, el protagonista, cuyo nombre canónico es Nier, ejerce de narrador, personaje y focalizador externo e interno, esto es, cuenta con tres tipos de agencias narradoras. Al finalizar el juego y volver al punto intermedio señalado en rojo (remitimos a la figura 9) obtendremos un nuevo integrante en la narración: Kaine. En esta segunda partida, Kaine pasa a ser parte de los encargados de la narración en el juego, recibiendo una cesión de agencia. A su vez, esta cuenta con su triple agencia y pasa a ejercer una focalización interna y externa –que no reemplaza al anterior–, dándonos ahora una nueva perspectiva desde la que vamos a afrontar el juego y retomando, uno a uno, los sucesos anteriores bajo un nuevo prisma. Esto es especialmente interesante en *Replicant* puesto que, desde ese momento, la jugadora cuenta con la información y el giro argumental desvelado al final de la primera iteración.

Los enemigos de la obra de Yoko Taro son sombras que poseen un lenguaje, el cual les permite comunicarse entre ellas, pero que resulta inentendible para la jugadora, al menos en su primera partida. Para su suerte, Kaine fue infectada por una sombra en su niñez y es capaz de entenderlas. Desde su focalización interna, por tanto, la jugadora es capaz de comprender el lenguaje de los enemigos. Todo esto, sumado a la experiencia y la nueva información dispuesta junto al nuevo final, demuestra cómo la historia se aleja de la banalidad del bien y del mal y cómo se distancia de la clásica aventura del héroe donde se rescata al ser querido vulnerable, habitualmente un *macguffin*. Esta variación de la perspectiva cuestiona los roles asumidos por la jugadora sobre los personajes y los enemigos, asemejándose, de forma espiritual al menos, a un *Rashōmon* (Kurosawa, 1950) videolúdico. La jugadora se convierte en cómplice de Kaine, que entiende el idioma de los monstruos, pero que no transfiere esa información al resto del plantel. Esta ocultación influye en la complejidad narrativa que no era tan evidente en el primer recorrido.

Como vemos en este caso de estudio, al unir las estructuras iterativas con los cambios de focalizador se potencia el efecto sorpresa en la jugadora que obtiene información narrativa a través de pensamientos y acciones del personaje del que, en primera instancia, no tenía control. *Replicant* juega con este concepto en sus dos primeras iteraciones utilizando, por un lado, el giro argumental del final del juego para usarlo como base narrativa junto al cambio de focalizador en su segunda iteración y, por otro, la adición de acciones de catálisis, cuya función es arrojar contexto a los sucesos dados anteriormente promoviendo la reflexión de la obra una vez concluida por segunda vez.

4.4. *NieR: Automata* y las iteraciones acumulativas y su renuncia

Nuestro último caso de estudio es *NieR: Automata* –*Automata* de ahora en adelante–, siendo la secuela de *Replicant* donde ya no solo usan recursos para potenciar la rejugabilidad y así expandir la historia ya contada, sino que, además, fragmenta la estructura narrativa en diferentes etapas iterativas. En la primera partida identificamos una estructura lineal ramificada con misiones secundarias, pero de un único recorrido narrativo (Figura 10). Esto es similar a lo que detectamos en *Replicant* en su primera iteración. Cuando terminamos el juego y volvemos a comenzar una partida, la jugadora controla a otro avatar, presentando así una nueva focalización. Los sucesos ya experimentados en el primer recorrido vuelven a jugarse, aunque desde la perspectiva del acompañante.

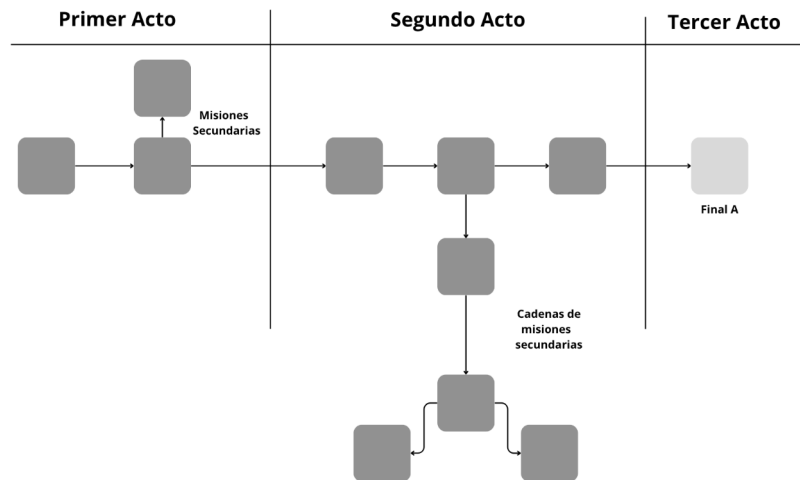


Figura 10. Diagrama de la estructura lineal ramificada por misiones secundarias de *NieR: Automata* final A. Elaboración propia.

Una vez la jugadora termina la partida por segunda vez, el sistema le comunica que la historia continúa desde el punto en el que las dos rutas anteriores convergen, transformando lo jugado hasta el momento como un primer acto de un relato más grande. A partir de este momento, se intercalan los focalizadores de manera que se experimenta un desarrollo profundo de los personajes y del mundo ludoficcional que habita (Figura 11). Al alcanzar el tercer acto, el sistema da la opción de elegir entre dos caminos que desembocan en finales diferentes, esto es, rutas divergentes que ejecutan el «final C» o el «final D». Si la jugadora regresa a este punto habiendo completado ambas rutas, se le recompensa con el «final E» el cual, dentro de la divergencia que se da en los dos finales anteriores, cierra el relato definitivamente de forma convergente.

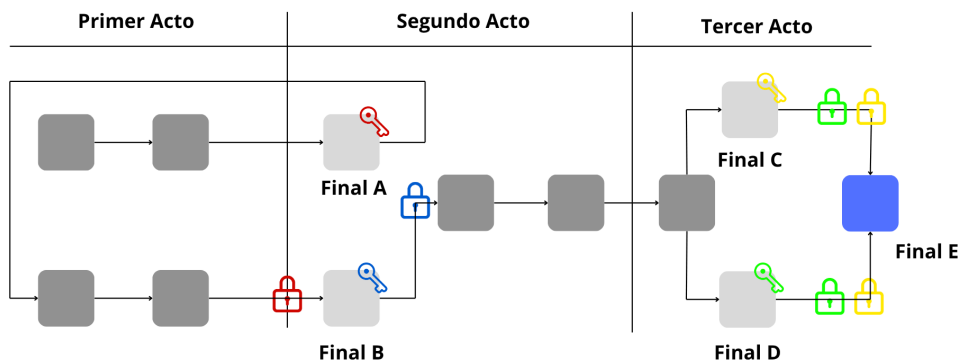


Figura 11. Diagrama de la estructura narrativa global de *NieR: Automata*. Elaboración propia.

En *Automata* detectamos el uso de todas las técnicas vistas hasta ahora: rutas que convergen como en *Resident Evil 2* o en *Replicant*, las cuales se usan principalmente para mostrar a la jugadora una variante en la historia mediante el cambio de enfoques. Esto es lo que podemos entender como «la mirada» o el punto de vista, que nos permite «acceder a fuentes muy variadas de información sobre el mundo del juego, así como

la posibilidad de empatizar con puntos de vista muy diferentes» (Tosca, 2023: 95). Por otro lado, identificamos las capas estructurales divergentes sobre las que trabaja *Automata* y que afectan directamente a la jugabilidad. Cuando la jugadora cree haber completado la trama, y confiando en que su rejugabilidad es fruto de una iteración propia del medio, se le desvela que se ubica ante un falso final y que todo lo acontecido hasta entonces forma parte de una porción del juego completo. De esta forma, Yoko Taro plantea la rejugabilidad de *Automata* como un eje significativo tanto desde la capa lúdica como desde la narrativa (Figura 12).

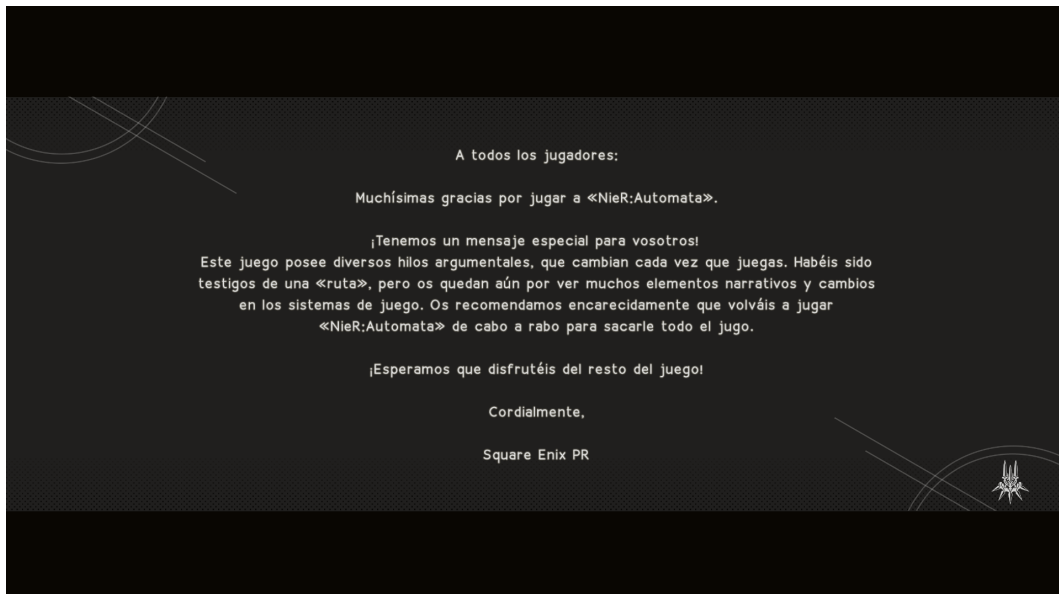


Figura 12. Captura de pantalla que se obtiene al finalizar por primera vez *NieR: Automata*. Fuente: PlatinumGames.

Automata busca en la jugadora una implicación que sobrepasa el reto mecánico y que abraza una complejidad narrativa construida a través de las iteraciones previas y acumulativas. A medida que completa rutas, la jugadora construye el protorrelato mediante su agencia reiterativa en un mismo mundo ludoficcional que es entendido como piezas de un puzzle que debe ser ordenado para completar el sentido (Fernández-Vara, 2020). La interpretación de la interrelación entre narradores, personajes y focalizadores (Branigan, 1992) queda en manos de la jugadora, así como ocurre en las narrativas complejas en el anime (Loriguillo-López, 2021) que está estrechamente vinculado al *gêmu*, o videojuegos japoneses, que atendemos en esta investigación.

Al completar los cuatro primeros finales, *Automata* desbloquea un quinto desenlace donde interpela directamente a la jugadora: «¿Te interesa ayudar a los débiles?». Al responder afirmativamente se explica la posibilidad de apoyar a una segunda persona que tenga problemas para finalizar el juego con la condición de borrar la partida, incluyendo todas las recompensas y los incentivos obtenidos mediante la rejugabilidad. El sistema insiste en el coste de la decisión y advierte de que la jugadora que reciba la ayuda será completamente aleatoria. Después de todas las advertencias se vuelve a preguntar: «¿Sigues queriendo ayudar?». De seguir adelante, el juego muestra cada uno de los logros obtenidos hasta el momento para, seguidamente, borrarlos uno a uno.

Automata no solo otorga libertad de decisión en su desenlace –invitando a la reflexión e interpretación de la experiencia lúdica y de la naturaleza volátil del juego y la partida–, sino que, además, le obliga a cargar con la renuncia de aquello que ha sacrificado y que le pesará incluso después de haber concluido su viaje.

5. La paz vuelve a reinar en el mundo. El postjuego ludonarrativo

Tras analizar los cuatro casos de estudio podemos confirmar que, en primer lugar, la iteración es un apartado fundamental dentro de los videojuegos, más allá de la parte técnica, que se extrapola a las estructuras narrativas, permitiendo jugar con las expectativas de la jugadora. A su vez, al relacionar la gramática del lenguaje de programación (*IF* y *LOOP*/interacción e iteración) con conceptos de la narratología, evidenciamos la estrecha relación entre ambas capas en el medio.

Destacamos, no en vano, una perspectiva de la rejugabilidad que tiene en consideración la capa narrativa como eje principal de la ludoficción y no solo como reclamo para volver a jugar una partida de nuevo. Volver a jugar una partida en *Resident Evil 2*, *Fire Emblem: Three Houses*, *NieR: Replicant* o *NieR: Automata* es altamente significativo desde el diseño narrativo y, por ello, podemos considerarlos como títulos que gozan de postjuego ludonarrativo.

Cabe resaltar que el postjuego ludonarrativo no contempla todas las obras o estructuras que hagan uso de la iteratividad como recurso narrativo. Casos de iteratividad narrativa que no entrarían dentro de esta definición son juegos como *Hades* (Supergiant Games, 2018), *P.T.* (Kojima productions, 2014), *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) o *Bravelly Default* (Square Enix, Silicon Studio, 2012). Por un lado, en los dos primeros detectamos estructuras iterativas, donde la repetición es una parte primordial de la experiencia de estos mundos ludoficcionales, ya sea para avanzar en el relato o para potenciar sus características –siendo las mecánicas en *Hades* y el terror psicológico en *P.T.*–, pero sin hacer uso de una iteración a nivel estructural, pues la diégesis contempla dentro del relato esa repetición, contando así con una única línea diegética. Podríamos concluir con que el uso de mecánicas iterativas, ya sean la repetición de *runs*⁶ en un *roguelite* o *roguelike* no son suficiente motivo para que se considere postjuego ludonarrativo. En el caso de *Hades* detectamos que la repetición viene justificada dentro de las reglas de su mundo ludoficcional, siendo una representación del mito del Hades griego. En el caso de *P.T.*, la iteratividad refuerza el concepto del juego y su atmósfera terrorífica mediante narrativas evocadas por el mismo espacio: el tropo del pasillo infinito, en la medida que ya lo hemos visto previamente en *El Resplandor* (Kubrick, 1980), *Cube* (Vicenzo Natali, 1997) o *La Soga* (Hitchcock, 1948) en un sentido menos literal.

Por otro lado, *Shadow of the Colossus* y *Bravelly Default*, en representación de estructuras narrativas que contemplan el falso final, no pueden ser consideradas como postjuego ludonarrativo precisamente porque sus estructuras no buscan la iteración, ni varían con la rejugabilidad. Aquí, volver a jugar a las secciones anteriores no aporta nueva información. En otras palabras, no es lo mismo que cambie el significante del relato por lo previamente visto a que cambie la estructura en sí misma. Como hemos visto anteriormente, un caso donde estos cambios ocurren es en *Replicant*, donde contamos con varios falsos finales –aunque los únicos desenlaces que cierran el relato son los finales C y E– y que, a su vez, se introducen nuevas escenas de catálisis en las diferentes iteraciones.

⁶ En videojuegos de tipo *roguelite* o *roguelike*, a los intentos de completar todas las zonas jugables se le denomina *run* o *runs*.

Teniendo en cuenta lo mencionado, hablamos de postjuego ludonarrativo cuando se le otorga un valor premeditado a la rejugabilidad con el fin de expandir, continuar, construir –incluso destruir, como en *Automata*– o dar un cierre a un protorrelato elaborado junto a la jugadora y su implicación con la ficción mediante cambios significativos del relato en iteraciones previas. De esta forma, la acción de volver a jugar forma parte del diseño del videojuego, en cada una de sus capas, dotando de valor adicional a la acción de visitar mundos ludoficcionales, personajes o acontecimientos que terminan de completar la experiencia lúdica.

Bibliografía citada

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7, 4-14.
- Aranda, D. & Sánchez-Navarro, J. (2009). *Aprovecha el tiempo y juega. Algunas claves para entender los videojuegos*. UOC Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. Routledge.
- Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structurale des récits. *Communications*, 8.
- Cuadrado-Alvarado, A. & Planells de la Maza, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis. Second Edition*. Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En V. Navarro Remesal (Ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 64-71). Shangrila Textos Aparte.
- Finley, K. (2022). *Branching Story, Unlocked Dialogue: Designing and Writing Visual Novels*. CRC Press.
- Koenitz, H. (2015). Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative. En H. Koenitz, G. Ferri, M. Haahr, D. Sezen & T. I. Sezen (Eds.), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice* (pp. 91-105). Routledge.
- Loriguillo-López, A. (2021). *Anime Complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Publicacions de la Universitat de València.
- Martín-Núñez, M. y Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32. <https://doi.org/10.63700/902>
- Montfort, N. (2005). *Twisty Little Passages: an approach to interactive fiction*. MIT Press.
- Murray, J. (2004). From game-story to cyberdrama. *First person: New media as story, performance and game*, 1, 2-11.
- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila Textos Aparte.
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Planells de la Maza, A. J. y Martín-Núñez, M. (2021). Construir el mapa. En *Actas del Ier Congreso Internacional DiGRAES21: El mapa y el juego: los Game Studies en España* (pp. 9-10). UPF-Tecnocampus.
- Sorolla-Romero, T. (2022). *El Tiempo de los amnésicos: narrativas fracturadas y delirantes en el cine contemporáneo*. Publicacions de la Universitat de València.
- Tosca, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, (6).
- Tosca, S. (2023). *Sameness and repetition in contemporary media culture*. Emerald Publishing Limited.



Este número de LAOCOONTE se terminó de editar el 11 de diciembre de 2025.

En su maquetación se usaron las tipografías Calisto MT, diseñada en 1986 por Ron Carpenter para Monotype, y Futura, diseñada por Paul Renner en 1927 para Bauer Type Foundry.

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE
FILOSOFIA

 Departamento de
Filosofía
Universidad Zaragoza

 Departamento de
Filosofía

 UNIVERSIDAD
DE GRANADA

 VNIVERSIDAD
ID SALAMANCA | **FLE**
DEPARTAMENT DE FILOSOFIA,
LÒGICA I ESTÈTICA

 MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACION
Y UNIVERSIDADES

 UNIÓN EUROPEA
 AGENCIA
ESTATAL DE
INVESTIGACIÓN

PID 2022-140220NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | 
Institut de Creativitat
i Innovacions Educatives