

El simbolismo grotesco surrealista en el diseño de videojuegos experimentales

Anabel Cambero*1, Ismael Sagredo-Olivenza2, Lara Sanchez-Coterón1

1Departamento de Diseño e Imagen, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Madrid, España.

2Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Informática, Madrid, España.

*Corresponding author(s). E-mail(s): ancamber@gmail.com

Abstract

El simbolismo en los videojuegos es algo muy presente en multitud de juegos, tanto independientes como comerciales. Pero hay pocos trabajos donde se estudie la relación que tienen este simbolismo, en concreto el simbolismo grotesco, unido a las mecánicas de un videojuego, para influir en una manera determinada en la experiencia jugable. El presente artículo trata de esbozar una metodología y un diseño experimental sobre el cual, mediante un videojuego como prototipo, podamos explorar diferentes formas de influir en la experiencia lúdica, y si estas son efectivas o no, a través de características simbólicas propias de lo grotesco surrealista, el eroguro y el body horror, tratando de crear una experiencia inquietante pero a la vez recreativa. Se busca examinar si la simbología no solo enriquece la narrativa o el arte visual, sino también desafiar percepciones y fomentar la reflexión crítica.

Keywords: Simbolismo, videojuego, diseño experimental, grotesco, body horror, eroguro

1. Introducción

El universo simbólico construye la realidad, desplazando y suplantando lo físico. No obstante, aunque el mundo existe antes del lenguaje, resulta imposible concebir un espacio anterior al código simbólico, ya que en este marco la realidad emerge del relato. Así, las sociedades articulan un sistema de interpretación en la intersección entre lo simbólico individual y lo social: el juego [10].

Dentro de este marco, el juego presenta diversas manifestaciones donde la humanidad genera símbolos. Esto nos lleva a reflexionar sobre cómo operan ciertos aspectos simbólicos representados en múltiples juegos. Dada su relevancia, este trabajo se centra en lo grotesco por su vínculo esencial con lo simbólico y a la dinámica lúdica.

Para entender la relación entre simbolismo, juego y grotesco, citamos a la autora Frances S. Connelly, quien identifica lo grotesco como *juego con la imagen* o *Spielraum* (Cuarto de juegos, sin traducción directa), un funcionamiento esencial que asocia simbologías de situaciones o acciones. Según Connelly, es “más un verbo que un nombre” (Connelly, 2012, p.25), pues rompe los límites culturales, contradice lo conocido, lo apropiado o lo normal, vinculándose estrechamente al cuerpo y subvirtiendo las reglas establecidas. Además, “al amenazar nuestra identidad al romper los límites entre el ser y el olvido, a través de lo monstruoso, lo extraño o lo abyecto” (Connelly, 2012) [6], constituye una fuerza transgresora.

La relevancia de esta intersección conceptual radica en cómo lo grotesco utiliza el juego para subvertir conceptos culturales e ideológicos mediante el simbolismo. Esto nos lleva a preguntarnos cómo opera en lo

lúdico y qué influencia ejerce en la experiencia de juego. Por ello, en este artículo diseñamos un prototipo de videojuego que replique estos conceptos simbólicos grotescos para evaluar posteriormente su influencia en el jugador.

Para profundizar en esta cuestión, comenzamos definiendo lo simbólico, tarea compleja por tratarse de un campo de estudio amplio y multifacético cuya interpretación varía según contextos. Lo describimos como una dimensión de la realidad aprehensible por los sentidos, un orden cognitivo y perceptual de conocimiento, que adquiere autonomía respecto a los sujetos que las proponen. Habita entre el mundo interno (imaginario/subjetivo, sentimientos y deseos) y el mundo externo (realidad objetiva, que existen independientemente del conocimiento), funcionando como un eje entre lo real y lo imaginario [1].

Estos procesos mentales internos y percepciones de lo externo están entrelazados con el inconsciente, particularmente con los arquetipos compartidos por la humanidad y sus contextos culturales, construyendo la base de las manifestaciones simbólicas universales [2]. Esto nos revela que la naturaleza simbólica posee una relevancia crucial, al funcionar como ejecutor de las construcciones culturales e ideológicas de la sociedad, manifestándose a través de múltiples expresiones y facetas.

Conforme a estas afirmaciones y desde una perspectiva teórico-estética, lo grotesco muestra interrelación con lo simbólico por su carácter esencial cultural y subversivo. Desafía roles y jerarquías asociadas con las desigualdades sociales, amenaza los límites identitarios y provoca incomodidad debido a su naturaleza transgresora y paradójica. Juega con conceptos contradictorios simultáneos como atracción (erotismo) y repulsión (malformación), humor y horror, ingenio y transgresión [6].

Entre las categorías que conforman lo grotesco, vamos a profundizar en dos categorías que están estrechamente vinculadas:

- El *body horror*, porque enfatiza la vulnerabilidad corporal y la deformación física.
- Lo erótico grotesco (*eroguro*), por subvertir el erotismo mediante lo abyecto, generando simbolismo sexual transgresor y disonancia cognitiva.

Todo esto se aborda desde la perspectiva del cuerpo femenino. Dicha elección se basa en que, según diversos marcos teóricos, lo grotesco está “estrechamente unido al cuerpo, cuyos atributos fundamentales (corporal, fértil, terrenal, cambiante) se alinean con los atributos de lo femenino y, en consecuencia, la idea de lo femenino tal y como se ha construido en la cultura occidental” (Connelly, 2012, p.25-26) [6]. Además, existen múltiples manifestaciones míticas e iconográficas de los monstruos femeninos, que suelen ser simbolizadas con las pasiones viciosas, la unión entre oralidad y sexualidad mediante el engaño y seducción, induciendo la idea del hombre a ser devorado [8].

Así, la figura de la mujer como monstruo sublime es un concepto representativo de lo grotesco por su naturaleza subversiva, potenciada por la combinación de lo carnalesco y lo performativo (Bajtín, 1984), estableciéndose como una alternativa para experimentar nuevas conformaciones corporales e identitarias [9][18].

Por ello, en nuestro trabajo incluimos un avatar femenino monstruoso que sintetiza ambas categorías, mutaciones (*body horror*) y sensualidad perversa (*eroguro*), mediante mecánicas que desglosamos en la sección 3.

Nuestra aproximación al simbolismo grotesco se vincula a la experiencia lúdica y a su impacto. Por ello, analizaremos brevemente qué conlleva esta perspectiva y cómo se relaciona con el simbolismo.

Durante el juego, el jugador recibe y procesa estímulos, conscientes e inconscientes, activando reacciones y emociones a través de lo simbólico como herramienta psíquica. Desde el punto de vista de Huizinga (2007) en su obra *Homo Ludens*, el juego se sitúa como una de las primeras actividades simbólicas humanas. Opera como instinto primitivo y manifestación vital precultural, observable incluso en animales. El ser humano es esencialmente simbólico, y el juego constituye el proceso por excelencia de generación de lo simbólico [3][10]. Así, el juego moviliza lo simbólico para adquirir significado en un espacio transicional entre el mundo interno y externo, potenciando la capacidad creativa y transformadora de la cultura [4].

En este contexto, los videojuegos digitalizan este proceso evolutivo del juego. Son artefactos surgidos de la convergencia entre lo lúdico y lo tecnológico, que reconfiguran lo simbólico mediante interactividad, permitiendo generar, transformar y transmitir significados culturales, políticos y sociales [11][10]. Como señala Cabañes (2012), en su análisis sobre la transición del juego simbólico al videojuego, estos constituyen una herramienta de producción simbólica y un medio expresivo capaz de representar el funcionamiento y las estructuras tanto de los sistemas reales como de los imaginarios [5][10][12].

Cuando jugamos videojuegos, recibimos estímulos multimodales (imágenes, sonidos, interfaces, etc.), configurando nuevos ámbitos perceptivos que modifican mentalidades y formas de interpretar la realidad, funcionando como medios de producción de conocimiento [10][12]. Estos estímulos se integran en la experiencia lúdica mediante múltiples componentes simbólicos en niveles narrativos, estéticos o mecánicos. Por ejemplo, en el juego experimental *MORF* (Solarski, 2013) se exploró cómo las formas visuales generan distintas emociones. Se implementaron dos tipos de geometrías en la ambientación: unas angulosas y puntiagudas que evocaban miedo o amenaza y otras redondeadas que generaban calma y seguridad, demostrando que la estética moviliza lo simbólico inconscientemente [13].

Incluso en ausencia de narrativa, el movimiento de objetos codifica información simbólica. Un experimento sobre la percepción del comportamiento del movimiento mostró que figuras geométricas en animación provocan en los observadores atribuciones de intenciones y emociones, revelando la tendencia humana a proyectar agencia y narrativa en estímulos abstractos, creando “comportamiento aparente” [14]. Otro caso es *Los Sims* (Electronic Arts, 2000) [25], donde los comportamientos autónomos de los avatares permiten interpretar narrativas emergentes no diseñadas explícitamente, sino surgidas de la agencia del jugador.

Los videojuegos tienen potencial como espacio de experiencias y conocimiento que invitan a interactuar con sistemas mediante elementos tanto narrativos como no-narrativos (la retórica, las reglas, los objetivos, etc.). Estos se vinculan en el imaginario social, alterando actitudes, creencias y juicios sobre el mundo, generando cambios culturales y sociales [5][12].

Pese a estos antecedentes, existen escasos estudios sobre cómo el *body horror* y el *eroguro* se codifican en mecánicas jugables. Por ello, nuestro objetivo es explorar manifestaciones de lo simbólico grotesco en la experiencia lúdica, centrándonos en el cuerpo femenino monstruoso y sus dimensiones clave.

Integrar mecánicas grotescas en la jugabilidad (autodestrucción o deformación), sitúa al jugador en umbrales ambiguos cercanos a lo liminoide surreal o el sin sentido. Este espacio intermedio, sin resolución clara, obliga al jugador a confrontar elementos dispares y buscar significados propios, reconfigurando símbolos desde el inconsciente [7]. Paradójicamente, enfrentar al jugador a situaciones incómodas o controvertidas genera experiencias estimulantes y divertidas [15], vinculadas al papel fundamental de la risa y el juego en lo grotesco [6]. Estas mecánicas funcionan como herramientas críticas para expresar tensiones contemporáneas. En dichos umbrales, la interactividad adopta un carácter performativo, moldeando la percepción del espacio, tiempo y agencia de los sujetos mediante la experiencia de juego, y permitiendo al jugador subvertir significados mediante interpretación, creatividad o incluso transformando/pervirtiendo las reglas del juego [10][12].

Integrar estos elementos grotescos en entornos virtuales interactivos, más allá de ser un mero adorno estético, nos abre complejas formas de experiencia lúdica que confrontan lo real desde la seguridad simbólica. Donde la experiencia es simulada en un ambiente controlado, actuando como protección liminal y potencialmente movilizando procesos psíquicos inconscientes.

Para evaluar este simbolismo, hemos diseñado un videojuego basado en el modelo MDA [16], donde como diseñadores de juego, intentamos influir en la experiencia del jugador mediante mecánicas. Nuestro diseño intenta transmitir:

- Estados de incomodidad cognitivo-emocional, paradójicamente estimulantes y divertidas.

- Empoderamiento de la agencia creativa/subversiva mediante confrontación simbólica (búsqueda activa de significados interpretativos) y lo performativo (el juego como espejo del jugador).
- Desafío de percepciones y activación de reflexión crítica.

Posteriormente realizaremos un experimento para medir su influencia real en el jugador, pese a la limitación inherente al modelo MDA [16] de influir en la experiencia jugable, aunque hay un grado de libertad, la dinámica de juego depende de cómo el jugador combine mecánicas.

Nuestro objetivo será medir la influencia de mecánicas y elementos visuales simbólicos para conseguir la experiencia de juego deseada.

En este artículo presentamos el diseño del juego, el marco teórico-metodológico, y un esbozo del diseño experimental posterior. Con tres objetivos:

- Diseñar mecánicas, narrativas y estéticas simbólicas grotescas.
- Medir su impacto en incomodidad cognitiva y atracción/repulsión.
- Validar si generan reflexión crítica con un análisis cualitativo post-juego.

El resto de este artículo se organiza de la siguiente forma. En la Sección 2, hablaremos sobre trabajos relacionados al nuestro, tanto desde una perspectiva puramente artística, como de diseño del juego y sus experiencias. En la Sección 3 hablaremos sobre el marco teórico y metodológico que sustenta el diseño del juego y la relación que pretendemos explorar entre lo simbólico, lo grotesco y la experiencia que el jugador va a sentir. En esta sección además explicaremos brevemente el diseño experimental que pretendemos realizar. Por último, en la Sección 4 discutiremos los aspectos que creemos son más relevantes del trabajo, y los posibles trabajos futuros.

2. Trabajos relacionados

Desde una perspectiva tanto artística como de diseño de juegos, existen en la academia e incluso en juegos comerciales independientes (que suelen explorar más temas ligados a lo artístico, estético, etc.) multitud de trabajos que exploran temas psicológicos, simbólicos y grotescos.

El experimento creado por Dang, Li y Juul, *The Suicide Game: Player Perception of Self Destruction in a Game* (2008) [15], explora las ramificaciones para hacer que el jugador trabaje para la destrucción de su personaje y cómo interpretan un juego de temática incómoda, este estudio revela que experiencias lúdicas vinculada a lo grotesco generan gracia y asombro como también activación traumática (una participante declaró que revivió el suicidio de su amiga) evidenciando cómo los juegos movilizan emociones y experiencias profundas[15].

Este estudio es relevante para nuestro prototipo al ilustrar reacciones emocionales ante mecánicas disruptivas. Asimismo, exploramos el cuestionamiento identitario mediante el monstruo femenino, línea abordada por Spittle (2011), donde desde el análisis del juego *F.E.A.R* como un estudio de caso, explora cómo los juegos con temáticas relacionadas con la incertidumbre, manipulan estados psicológicos e identitarios mediante recursos abyectos y siniestros. Este videojuego, a diferencia de otros FPS, sitúa al jugador en un estado liminal mediante interrupciones del orden simbólico, generando una retórica de la vulnerabilidad, donde el jugador se ve forzado a confrontar la fragilidad identitaria a través de mecánicas que materializan lo reprimido (traumas, muerte, lo maternal monstruoso) [17].

En la misma línea, en el juego de *Hellblade: Senua's Sacrifice* [24], sobre terror psicológico y aventura, tenemos un ejemplo de cómo la distorsión y las voces emergentes crean una disonancia al jugador, creando una dislocación identitaria y fomentando la empatía crítica y la confrontación con prejuicios, al posicionarlo encarnando un personaje con psicosis.

En otros videojuegos comerciales e indies, también se ha explorado temas relacionadas a lo simbólico en lo grotesco, como por ejemplo *Scorn* [19], con una inmersión estética y artística, tomando como referencia una fusión del arte surrealista, onírico y decadente de Zdzisław Beksiński y la relación entre cuerpo y máquina de

H. R. Giger, haciéndonos interaccionar con esta fusión, transgrediendo la frontera de lo estético-artístico. Interaccionando con la deformación y la mutación del cuerpo exponiéndose a situaciones moralmente o éticamente y simbólicamente disruptivas.

Podemos decir que si en un cuadro surrealista de Z. Beksiński, observamos el cuerpo monstruoso, en Scorn lo haces con tus manos deformando cuerpos, violando límites, generando una posición distinta a la deformación, actualizando el concepto de grotesco, llevándolo a un plano interactivo.

Este caso nos sirve como inspiración en nuestro prototipo desde una perspectiva estética-artística y como se fusiona lo artístico grotesco en jugabilidad.

Siguiendo por esta temática del género de aventura surrealista, en el videojuego de *Yume Nikki* [20], donde partimos de un escenario inquietante y extraño, la exploración onírica se convierte en el principal motor de experiencia, donde el simbolismo disperso en los entornos y encuentros con personajes u objetos, no configura una narrativa explícita, sino que permite, a través de la agencia del jugador, la construcción fragmentaria y subjetiva de una historia. Es precisamente esta apertura interpretativa la que otorga sentido a lo simbólico, haciendo que cada hallazgo adquiera sentido emocional dentro de una lógica narrativa no lineal, marcada por lo abyecto, lo liminal y lo inconsciente.

Analizando casos donde se involucran el símbolo como parte de la experiencia narrativa manipulando signos ocultistas y ritualísticos para resolver situaciones siniestras, podemos citar el videojuego *World of Horror* [21], con una estética de 1 Bits vinculada con el arte Junji Ito y el universo lovecraftiano, que nos induce a situaciones laberínticas e inquietantes, acentuado por las mecánicas roguelike.

También en *Inscription* [22], donde los componentes simbólicos del videojuego inducen al jugador a participar en rituales de sacrificio, como núcleo de su experiencia lúdica. Estas prácticas están integradas tanto en la narrativa como en las mecánicas, estructuradas en forma de estrategia a través de las cartas, de puzzles y dinámicas de escape room.

La lógica ritual en estos juegos, no solo opera como recurso para la resolución de enigmas, sino que reviste de sentido grotesco cada acción del jugador, transformando el avance en una sucesión de actos cargados de simbolismo siniestro y perturbador.

Un caso representativo que subvierte las convenciones del propio juego y utiliza la narrativa como una experiencia desestabilizadora, acentuando el carácter grotesco y perturbador, sería el simulador de citas *Doki Doki Literature Club* [23]. Este juego pervierte la lógica de lo romántico hasta convertirlo en un dispositivo de sacrificio simbólico, a través de la ruptura de la cuarta pared y la manipulación directa de archivos y códigos, bajo una apariencia estética inocente y kawaii. De esta forma, convierte al jugador en agente de un ritual metaficcional, generando una disonancia inquietante entre lo afectivo y lo sádico, involucrando al usuario en un proceso de transgresión emocional y psicológica.

Consideramos que estos videojuegos son interesantes mencionar porque están muy vinculados a la perspectiva simbólica grotesca en sus estéticas, narrativas y mecánicas. A su vez, nos sirven como una guía de exploración en sus diseños y qué recursos son implementados para generar experiencias interactivas dentro de nuestro marco de investigación.

3. Metodología

El desarrollo de este prototipo de videojuego se articula en torno a dos pilares teórico-estéticos vinculados a lo grotesco y lo simbólico, materializados en mecánicas de juego.

- **Body Horror y Eroguro:** Se implementa mediante un avatar femenino que funciona como espejo liminal del jugador. Este actúa como puente de diálogo entre la agencia del jugador y el sistema lúdico, traduciendo las mutaciones y deformación física en interacción directa.
- **Surrealismo Metaficcional Esotérico:** La trama explora la posesión del jugador por el avatar femenino atrapado en un sueño, que busca escapar colonizando la voluntad de este, estableciendo así un

diálogo metaficcional. Este entramado narrativo se sitúa en un escenario con un tablero y una baraja interactiva similar al tarot.

A continuación, desglosamos la articulación teórica, mecánica y estética de cada eje, explicando la construcción de una experiencia grotesca surrealista inmersiva.

3.1 Body Horror y Eroguero

El avatar funciona como un avatar-espejo reactivo, conformando el pilar de las mecánicas del prototipo. Es una marioneta simbólica que interpreta un rol similar a una médium o tarotista atrapada en un mundo onírico, que encarna la dialéctica *body horror/eroguro*, a medio camino entre lo adorable y lo monstruoso, la cual sufre deformaciones y mutaciones corporales en tiempo real. Estas distorsiones corporales pueden reflejar daño, corrupción, adquisición de habilidades o consecuencias morales de las decisiones del jugador. Para ello se utilizará la cámara y el micrófono del dispositivo para detectar el movimiento, la iluminación y los sonidos del entorno del jugador. Esta marioneta simbólica grotesca tiene diferentes funciones:

- **Diálogos interactivos:** El avatar tiene una comunicación directa con el jugador a través del intercambio de texto. Esta característica sirve tanto como guía para el jugador, como un elemento de feedback de lo que está ocurriendo en el juego.

- **Estética performática:** Mediante animación 2D (cabeza/cuerpo separadas) con técnicas de ilustración (sprites) o video-performance (imagen real), reacciona a los estímulos del juego, decisiones del jugador o a sus acciones registradas por la cámara o el micrófono. Estos cambios se verán reflejados en el avatar posicionándose monstruosamente con su cuerpo femenino conflictivo y grotesco, basados en los conceptos del cuerpo monstruoso (*body horror*) y lo erótico grotesco (*eroguro*).
A través de gestos faciales, la deformación o mutación del cuerpo, como ojos múltiples, desdoblamiento, cicatrices, hibridaciones de animal o máquina, etc. y a su vez estéticas que erotizan lo monstruoso, como sonrisa seductora con colmillos, desnudez mostrando deformaciones y protuberancias, etc.
Otro tipo de perturbación que sufre son efectos tipo glitch, cambios entre ilustración e imagen real, etc. distorsiones propias de lo digital, para evocar un efecto metaficcional.
Todo el conjunto actúa como un medio de desestabilización del orden social, encarnando diversos disfraces que le permiten mutar y alterar su entorno, siendo una representación de mujer como monstruo sublime, un concepto representativo de lo grotesco por su naturaleza subversiva [18].

- **Sistema de Posesión:** Las decisiones del jugador y sus acciones en el juego afectan a un medidor, que simboliza la lucha y negociación entre el avatar atrapado en un mundo onírico y el jugador en el mundo real, como fuerzas opuestas.
El avatar busca influir y convencer al jugador mediante seducciones y manipulaciones emocionales, reflejado en sus mutaciones físicas, cuanto más ventaja tenga más adorable y viceversa. Además, corrompiendo el propio juego, de forma que al final, el jugador se verá influenciado de alguna manera por el avatar.
Esta lucha de posesión de identidad será representada usando una barra que refleja el conflicto psíquico-simbólico del jugador en base a una serie de decisiones:
 - Resistencia a la posesión: como control propio y miedo al descontrol.
 - Entrega y ayuda: dejando ser poseído por el avatar, fusión y deseo de conexión.
 - Equilibrio: Disolución, un equilibrio perfecto o empate.

Lo que se busca es transmitir al jugador, durante el desarrollo del juego, es la sensación simultánea de atracción morbosa, por la seducción y singularidad del avatar, y rechazo ético, por su apariencia o acciones sádicas y satíricas. Creando una tensión emocional, que pretende generar una fascinación e incomodidad en el jugador.

Estas mecánicas se articulan para influir al jugador a cuestionar su conexión con el personaje y las normas del juego, introduciendo elementos perturbadores que rompen la inmersión convencional para generar reflexión o incomodidad. Al obligar a encarnar al 'otro', marginado o rechazado, fomentan la empatía crítica y la confrontación con prejuicios, convirtiéndose en herramientas poderosas para satirizar, con humor perverso o absurdo, defectos y desigualdades sociales.

3.2 Surrealismo metaficcional esotérico

El prototipo opera bajo un paradigma de lo grotesco, como ya hemos mencionado, dónde además hemos integrado juegos tradicionales como La Oca y el Tarot, juegos tradicionalmente simbólicos, que hemos subvertido mediante distorsiones sistémicas, inspirando un escenario surreal.

Esto se implementa bajo dos componentes, que corresponden a un espacio, que hemos denominado el tablero onírico (La Oca) y un soporte vehicular como mediador entre jugador y avatar, una baraja denominada el oráculo corrupto (Tarot).

3.2.1 El Tablero Onírico

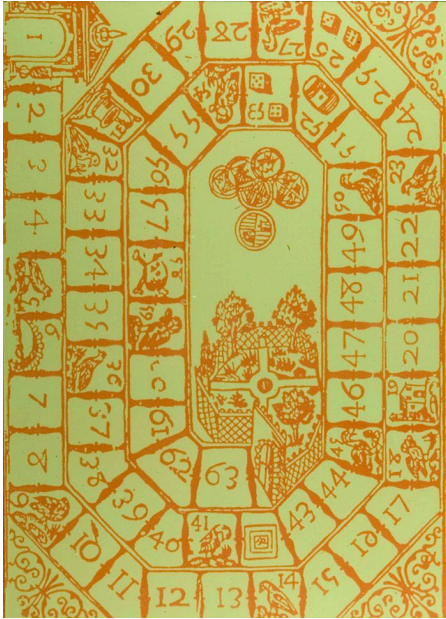
Esté artefacto lúdico se basa en un tablero, como escenario, que representa un portal metaficcional que media entre el mundo real del jugador y el plano onírico del avatar. Este instrumento opera como mapa onírico surrealista y desencadena la jugabilidad de la baraja interactiva.

El jugador se convierte en ficha, cuyos movimientos desencadenan subversiones regladas, alteradas por el avatar, donde la narrativa emerge de la negociación entre fuerzas opuestas, donde ambos, jugador-avatar pueden alterar el estado de este, mediante cancelación de casillas o reordenamiento. Las casillas del tablero alteran las normas ambientales, narrativas y mecánicas del juego, desdibujando los límites de las normas donde se desarrollan las partidas.

Este tablero onírico integra inspiración del juego tradicional clásico de La Oca, como hemos mencionado, sintetizando funciones estético-mecánicas, usando la jugabilidad propia de este juego, con estructura de progresión no lineal, implementada en 64 nodos (casillas), (inspirado en el tablero tradicional, con 63 casillas más un casilla de inicio), con eventos temáticos que implican tanto ambientación y corrupción visual, como distorsiones UI y cambios estéticos, como retos o minijuegos que exigen resolver paradojas absurdas o éticas.

Además de los ya mencionados, integrará puntualmente eventos mayores o especiales propios de La Oca adaptados al prototipo, esto nos permite mantener la atención del jugador y sorprenderlo. Por ejemplo, en la casilla de la posada, el jugador pierde turno manteniendo la mecánica de La Oca con la integración de ventaja sobre el jugador del avatar, pudiendo ejercer doble corrupción. En la casilla del laberinto donde se desencadena un pequeño puzzle que atrape al jugador durante un tiempo para poder escapar, etc.

A continuación, para mayor comprensión aportamos una impresión histórica del tablero La Oca que hemos usado de referencia por su antigüedad, corresponde al s.XVII impreso por el establecimiento de Guasch en Mallorca [26]. También una tabla, con distribución numérica lineal para mayor comprensión. Las casillas de inicio y final se indican en color rojo, las casillas de eventos en morado y las casillas avance especial en naranja:



Juego de la Oca de Guasch (s.XVII). [26]

0 START	1	2	3	4	5 OCA	6 PUENTE	7
8	9 OCA	10	11	12 PUENTE	13	14 OCA	15
16	17	18 OCA	19 POSADA	20	21	22	23 OCA
24	25	26 DADOS	27 OCA	28	29	30	31 POZO
32 OCA	33	34	35	36 OCA	37	38	39
40	41 OCA	42 LABERINTO	43	44	45 OCA	46	47
48	49	50 OCA	51	52 TORRE	53 DADOS	54 OCA	55
56	57	58 MUERTE	59 OCA	60	61	62	63 END

Este sistema encaja en nuestro prototipo, fomentando la tensión y el discurso entre el avatar y jugador, otorgando un carácter interpretativo simbólico del inconsciente, propio de juegos simbólicos sobre el camino de la iluminación o adivinatorios, donde coexisten la figura del médium o descodificador simbólico de la lectura, como un portador de respuestas enfrentándose a un jugador o usuario, que busca estas respuestas, creando una dinámica de tensión entre lo conocido y lo desconocido. Fundamentado en la teoría junguiana del inconsciente colectivo, vinculado como artefacto para el diálogo con el inconsciente (Jung, 1959).

3.2.2 El Oráculo corrupto

Otro componente clave del prototipo es la integración de mecánicas basadas en juegos de baraja de adivinación simbólica como el Tarot, los oráculos y el I Ching, otra influencia relevante es el juego Dixit (2008), estos juegos tienen algo en común, el uso de la interpretación simbólica de las cartas. Hemos implementado este concepto de juego de interpretación como también la ritualidad de echar tiradas para la lectura, como una herramienta mediadora entre avatar-jugador.

Además de otras funciones añadidas, como generador estocástico de movimiento (sustituto de dados) y otorgador de habilidades y recursos estratégicos para el jugador, que subvierten y alteran el juego.

Esta baraja opera mecánicamente como:

- **Mecánica de comunicación:** Echado de cartas como ritual, el jugador selecciona acciones y el avatar responde.
- **Mecánicas de Interpretación:** Las cartas son objetos simbólicos jugables, extraídos de forma aleatoria, a través de la interpretación entre la interacción jugador-avatar.

3.2.2.1 Arquitectura del Sistema Adivinatorio

Estructura de la baraja:

El diseño propuesto consta de una baraja de 74 cartas. Cada carta contiene un valor numérico, que opera como avance por el tablero y una imagen simbólica que determina el comportamiento de esta sobre la partida (un efecto), unas características que sirven como lectura simbólica y habilidades que se adquieren (beneficios y desventajas). Constaría de dos tipos:

- 36 cartas numéricas del 1 al 9 y de 16 figuras: Sota 10, Caballo 11, Rey 12 y Reina 13. (4 palos x 13 cartas, total de 52 cartas).
- 22 cartas de arcanos mayores

Para mantener un buen flujo entre baraja y tablero, hemos compuesto una tabla con la distribución y efectos especiales otorgando los valores aproximados de avance adecuados para el tablero:

Tipo	Cantidad Cartas	Valor Original	Avance Juego	Efecto Especial
Numéricas 1-7	28	1-7	1-7	-
Numéricas 8-9	8	8-9	8-9	-
Sota	4	10	5	Movimiento especial
Caballo	4	11	5	Movimiento especial
Rey	4	12	5 + X (variable)	Roba carta y suma su avance sin efectos
Reina	4	13	6	Movimiento especial + Protección
Arcanos I-VII	7	1-7	1-7	Efecto según carta
Arcanos VIII-XIV	7	8-14	1-7	Efecto según carta
Arcanos XV-XXI	7	15-21	1-7	Efecto según carta
El Loco	1	0	5	Efecto Aleatorio

Estadísticas clave:

- Media de avance: 4.76
- Tiradas para 64 casillas: 74 cartas (22 arcanos + 52 numéricas) vs. 64 casillas = 13.43 tiradas (64 / 4.76 \approx 13.43 tiradas).
- Máximo avance: 14. Carta Rey (5) + carta 9 (9) = 14
- Probabilidad de avance: ≤ 7

Mecánicas de ejecución:

Cada casilla del tablero onírico activa un evento donde emergen 3 de las cartas de la baraja, representando 3 estados que otorgan efectos diferentes, simulando una tirada de Tarot, que representan simbólicamente el pasado, el presente y el futuro:

- **1º Carta de Pasado:** Modificador de recursos y habilidades, estas cartas son acumulables, otorgan la estrategia y agencia al jugador.
- **2º Carta de Presente:** Ejecuta un efecto vinculado con el simbolismo de la carta, corrompiendo o distorsionando el juego o bien sobre el tablero.
- **3º Carta de Futuro:** El valor numérico de las cartas dicta el movimiento por el tablero. (Sustituto de los dados)

Para clarificar cada estado proponemos una tabla a modo de ejemplo:

Fase	Función sistémica	Arcano El Loco en función de posición	Efecto en el jugador
Pasado	Modificador Habilidades/Recursos	Desventaja aleatoria	Recurso acumulable como arma hacia el avatar
Presente	Reglas/ Efecto UI	Cambia la UI de orden	Disonancia cognitiva
Futuro	Determinación espacial (Avance por el tablero)	Avanza +5 Casillas Cambiar una casilla al azar	Restricción de agencia

Además añadimos un ejemplo de carta del tarot, el Loco, en su forma original del Tarot Marsella (s.XV) y su lado la versión modificada para el prototipo:



Lectura completa de la tríada: Como hemos indicado, cada carta tiene una característica simbólica, en la tirada de cartas este conjunto de tres, suman sus características para crear un texto simbólico, que es narrado por el avatar.

El avatar actúa como figura oracular ofreciendo una lectura simbólica de las cartas, incluyendo una pista velada, esta lectura es poética, ambigua y amenazante. El jugador debe adivinar y elegir cual es la carta elegida por el avatar, usando la intuición o deducción (y ciertas pistas que proporcionará el entorno), dependiendo de si acierta o no, modifica el sistema de posesión.

Este Tarot, corrupto y simbólico opera como:

- **Dispositivo mecánico-arquetipal:** Cartas como representaciones de complejos afectivos con imágenes emocionales autónomas que interfieren con la conciencia.
- **Sistema de agencia distribuida:** La tríada Pasado-Presente-Futuro materializa la dialéctica entre determinismo (valores numéricos) y caos interpretativo (efectos paradójicos).

3.3 Resumen

Este marco teórico y lúdico convierte el tablero y la baraja en artefactos liminales, donde lo grotesco no es solo estético, sino la esencia mecánica del sueño y la interacción jugador-avatar, operando como lenguaje, a través de 3 vías clave:

1. **La metaficción operativa:** Transforma al jugador en co-autor del espacio liminal, sobre agencia en entornos digitales. El avatar actúa como agente autónomo que altera reglas, reflejando la tensión entre:
 - Jugador real (conciencia racional).
 - Sistema onírico (inconsciente procedural).
2. **Corrupción de affordances:** Mediante Glitches de UI o corrupción en reglas de juego, que invalidan expectativas de interacción y actúan como mecanismos de disonancia cognitiva, como en los minijuegos o retos que combinan paradojas lógicas y distorsiones.
3. **Sistemas de azar estructurado:** Dispositivo que permiten narrativas emergentes con coherencia arquetípica, con eventos basados en tarot que funcionan como mecánicas adivinatorias, simulando rituales de significado, donde el azar se percibe como destino decodificable. La aleatoriedad trasciende su función estocástica para construir significados oníricos, reflejando el concepto freudiano del sueño como "espacio de condensación simbólica" (Freud, 1900).

4. Diseño experimental

El diseño experimental que describimos a continuación pretende validar si todas las mecánicas descritas en la Sección 3 nos permiten influir en el jugador para conseguir una experiencia jugable que sea perturbadora, sorprendente y que produzca una sensación simultánea entre el rechazo y la atracción, estimulando las ganas de explorar más en el universo grotesco que el juego plantea.

Para ello, el experimento se debe plantear como una sesión de juego con diferentes sujetos de estudio, lo más heterogéneos posible, que deberán jugar al juego en unas condiciones concretas. Lo primero es que el juego debe jugarse en un pc que disponga de cámara y micrófono, ya que como hemos comentado anteriormente, necesitamos captar los movimientos y el sonido que el jugador realice, para que el jugador los utilice como input.

Por otro lado, para que el jugador se sienta cómodo jugando, debe estar sólo en una habitación. La iluminación debe ser tenue y dicha habitación debe estar vacía, es decir, el fondo del jugador esté exenta de objetos, como fondo plano.

A los sujetos de estudio se les informará y se pedirá su consentimiento para ser monitorizados. La idea es tener una doble comprobación, por un lado se analizará las reacciones del jugador durante el juego y por otro se le pasará un cuestionario con cuestiones relacionadas con el juego y su sensación en los momentos clave del mismo.

Esta información se contrastará de forma que podamos deducir si lo que se refleja en el cuestionario concuerda con las mediciones realizadas. Acompañado con un test previo donde se le preguntará acerca de cuestiones generales como: Tipo de jugador (habitual, ocasional, etc), edad, género, relación con la temática que ofrece el juego, nivel relación o familiaridad con videojuegos, sensibilidad ante temas incómodos o tabú, sensibilidad a la frustración, sensibilidad ante lecturas simbólicas e interpretativas, nivel de relación o familiaridad con juegos interpretativos o adivinatorios.

Toda esta información será procesada para intentar determinar si el diseño de juego y su ambientación artística han conseguido transmitir la experiencia jugable deseada utilizando para ello herramientas estadísticas que determinen si los resultados son significativos como por ejemplo el P valor o prueba de t student.

5. Conclusión y trabajos futuros

La investigación busca analizar cómo los símbolos de lo grotesco (*eroguro*, *Body horror*, lo surreal o el sin sentido, carnavalesco, etc.) trascienden la representación visual para codificarse en sistemas lúdicos, explorando su capacidad para generar espacios liminoides, desafiando percepciones, donde mecánicas transgresoras, distorsionan fronteras de la identidad, jugador-personaje, y activan una reflexión y diálogo inconsciente a través de la interactividad.

Este marco permite enriquecer el diseño de experiencias interactivas, donde el control de avatares grotescos y símbolos disruptivos, confronta al jugador con dilemas éticos y reflexiones sobre los límites de lo humano y la propia complicidad del jugador. Y desafiando, de forma crítica, la lógica instrumental de los juegos comerciales.

Así mismo, presentamos un esbozo de cuál sería el diseño experimental que realizaríamos para validar si el diseño del juego y su ambientación estética, permiten que un número significativo de jugadores, experimenten la experiencia jugable deseada, apoyándonos en una doble verificación, mediante el análisis de las reacciones del jugador jugando al juego y un test sobre su experiencia jugando.

Esta investigación representa, por tanto, una aportación significativa a los Game Studies al ofrecer un marco teórico-práctico basado en cómo los sistemas lúdicos vehiculan y potencian significados propios de lo grotesco. Este enfoque establece un puente teórico entre la semiótica visual, la teoría del juego y la psicología de la interactividad, profundizando en la capacidad del medio para operar a nivel simbólico y reflexivo.

Simultáneamente, enriquece el ámbito artístico al validar el diseño de juegos como un soporte para la experimentación estética. Este enfoque genera espacios interactivos que fomentan la reflexión crítica y confrontan dilemas éticos, cuestionan identidades y desestabilizan percepciones establecidas. No sólo consolidando el potencial del videojuego como artefacto cultural crítico, sino que también genera un diálogo enriquecedor con otras prácticas artísticas disruptivas contemporáneas.

Así, esta investigación no solo contribuye a los campos mencionados, sino que también abre nuevas vías de exploración en la intersección arte-juego.

Referencias

- [1]Lacan, J. (1981). *Los escritos técnicos de Freud, Seminario I*. Paidós, Buenos Aires. (Trabajo original publicado 1953–1954).
- [2]Jung, C., Von Franz, M. (2017). *El hombre y sus símbolos*. Paidós, Barcelona. (Trabajo original publicado 1964)
- [3]Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Madrid Alianza Editorial (3ªed). (Obra original publicada en 1938).
- [4]Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Reality*. Tavistock Publications.
- [5]Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- [6]Connelly, F. S. (2012). *Lo grotesco en el arte y la cultura occidentales*. Cambridge University Press.
- [7]Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. Performing Arts Journal Publications.
- [8]Cortés, J. M. G. (1997). *Orden y caos, un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama, Barcelona.
- [9]Creed, B. (2007). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Routledge, Taylor & Francis Group, Londres.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Bartlett, F. C. (1995). *A Study in Experimental and Social Psychology*. Cambridge University Press. (Trabajo original publicado 1932).
- Driscoll M. (2010). *Absolute erotic, absolute grotesque: The living, dead, and undead in Japan's imperialism, 1895–1945*. Duke University Press.
- Kristeva, J. (1988). *Poderes de la perversión. Siglo XXI, México*. (Trabajo original publicado 1980)
- Cohen, J.J. (1996). *The Monster theory*. University of Minnesota Press.

Referencias Online

- [10]Cabañes, E. (2012). *Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica*. ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/328347081_Del_juego_simbolico_al_videojuego_la_evolucion_de_los_espacios_de_produccion_simbolica
- [11]Frasca, G. (2009). "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción". *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, (9). URL: <https://revistascientificas.us.es/index.php/Comunicacion/article/view/21513/18975>
- [12]Cabra, A. (2010). *Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad*. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 7(13). URL: <https://www.redalyc.org/pdf/860/86020052010.pdf>

- [13]García de Enterría Díaz, D. (s.f.). *La experiencia estética del videojuego. Simbolismo, naturalismo y abstracción*. Academia.edu. URL: https://www.academia.edu/20253036/La_experiencia_estetica_del_videojuego_Simbolismo_naturalismo_y_abstraccion
- [14]Heider, F. y Simmel, M. (1944). *An experimental study of apparent behavior*. The American Journal of Psychology, 57(2), 243–259. URL: <https://doi.org/10.2307/1416950>
- [15]Juul, J. (2008). *The Suicide Game: Player Perception of Self Destruction in a Game*. URL: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2008/01/30/the-suicide-game-player-perception-of-self-destruction-in-a-game/>
- [16]Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, Z. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Northwestern University. URL: <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- [17]Spittle, S. (2011). “*Did This Game Scare You? Because it Sure as Hell Scared Me!*” *F.E.A.R., the Abject and the Uncanny*. Games and Culture, 6(4), 312-326. URL: <https://doi-org.bucm.idm.oclc.org/10.1177/1555412010391091>
- [18]Poblete Pardo, N. (2007). *Pavor misógino: La mujer como monstruo excelso en "El infierno tan temido", de Juan Carlos Onetti*. Aisthesis, (42),70-83. URL: <https://www.redalyc.org/pdf/1632/163219818006.pdf>
- L. P. H. Garcia, M. I. (2022). *A utilidade dos monstros no concept art dos videojogos e a sua relação com o ensino artístico*. Tesis Doctorado en Bellas Artes, Universidad de Lisboa, Facultad de Bellas Artes. URL: <http://hdl.handle.net/10451/51534>

Referencias Videojuegos

- [19]Ebb Software (2022). *Scorn*.
- [20]Kikiyama (2004). *Yume Nikki*.
- [21]Panstasz (2023). *World of Horror*.
- [22]Daniel Mullins Games (2021). *Inscription*.
- [23]Team Salvato (2017). *Doki Doki Literature Club*.
- [24]Ninja Theory (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice*.
- [25]Electronic Arts (2000). *Los Sims*
- Weather Factory (2018). *Cultist Simulator*.

Referencia Juegos Clásicos

- [26] (s. XVII). *El Juego de La Oca*. Guasch, Mallorca. URL: https://funjdiaz.net/museopapel/expo0506oca_ficha.php?id=506140
- Barros, A. (1588). *Juego de La Oca: Filosofía cortesana de Alonso de Barros*. Marius Cartarius.
- Suárez F.,E (2016). *Alonso de Barros. Filosofía cortesana moralizada*. Barcelona. URL: https://parnaseo.uv.es/lemir/Revista/Revista23/Textos/03_Filosofia_cortesana_Barros.pdf
- Wilhelm, R. (2001). *I Ching, El libro de las mutaciones*. EDHASA, Hispano Americana, S.A., Barcelona.