



---

*CONCEPTOS RITUALES  
EN VIDEOJUEGOS:  
ANÁLISIS DE DARK SOULS*

---

Trabajo Fin de Grado en Comunicación Audiovisual,  
dirigido por Juan José Vargas Iglesias.

ALEJANDRA LÓPEZ VIDAL Y  
ALEJANDRO SEGURA SERENA

Noviembre 2022

# ÍNDICE

Introducción	2
Marco Teórico	4
Hidetaka Miyazai: Orígenes, autoría y pensamiento	4
El fenómeno cultural: <i>Dark Souls</i> en el mundo	7
Puntuaciones y premios	7
El legado de <i>Dark Souls</i> en la industria	8
Fandom y redes sociales: <i>Dark Souls</i> y su comunidad	9
Aspectos negativos de la comunidad de <i>Dark Souls</i>	12
Nuevos modos de juego: <i>Mods</i> y retos.	13
<i>Elden Ring</i> : El <i>mainstream</i> llega a <i>Dark Souls</i> .	15
Metodología	17
Arnold Van Gennep	18
Victor W. Turner	20
Gregory Bateson	22
Casos en la red: <i>Reddit</i>	23
Resultados	27
Conclusiones	33
Bibliografía	36

## I. INTRODUCCIÓN

En los corazones de los jugadores y fanes de los juegos de la saga *Dark Souls* (2011-2016) hay un momento cruel y duro de revelación. Una llamada de atención propia del juego, que evoca que no es un simple mundo de champiñones y fontaneros rechonchos. Puede ser con el primer hueco con el que el jugador se encuentra, con el Demonio del Refugio, los primeros caballeros de Lordran o las gárgolas que se interponen en la misión de tocar las campanas. Esto es casi un saber popular, un aspecto distintivo de estos juegos que hace que destaquen y sean recordados y alabados por muchos. Pero tras la primera muerte, tras la segunda y tras todas las que vengan después, hay, tal vez, una segunda revelación. Esta es más oscura, no por malvada o macabra, sino porque puede avergonzar al jugador: *¿sería correcto pedir ayuda?* Algunos viven este momento en lo privado, en un momento de vulnerabilidad tal que se sienten pequeños e indignos de jugar a estos juegos por no hacerlo “como es debido”; otros se enfrentan a una humillación pública, un escarnio acompañado de insultos o de “consejos” que además de hacer flaco favor a la autoestima, afectan al deseo de jugar a esta saga y similares. Es en ese momento en el que el jugador se enfrenta al mayor *boss* posible de toda la saga *Souls*: su malinterpretación del logro y del esfuerzo. Y además cuenta con un ejército de seguidores.

La dificultad de sus enemigos y la dureza con la que el juego trata al jugador es el núcleo central de la experiencia para muchos (más allá de la historia y de la mitología del título). Es tal la relación de esta saga con la dificultad que la propia Bandai Namco y From Software han promocionado el *remake* de 2018 del primer *Dark Souls* como una “*Prepare to Die Edition*” (edición “Prepárate a morir” en español); abrazando la identidad monolítica del “juego difícil por excelencia” que sus seguidores más acérrimos le han otorgado. Y es que la obra de Miyazaki es profunda, oscura y atrayente. Es una exhibición de poética y reto que es admirado y disfrutado por la mayoría; pero tal vez, es una gran parte del público la que ha contribuido a otorgarle cierto misterio a su alrededor. Un misterio por el que navegar. Un misterio por el que atreverse a pasar. Un misterio al que a algunos pocos les gustaría mantener para sí. Tal vez el famoso “*git gud*” (una forma vulgarizada del inglés “*get good*” usada de forma despectiva por los fanes más extremos de la saga de juegos *Soulborne*) sea una forma de discriminar a esos jugadores incapaces de “jugar como se debe” a *Dark Souls*, quizá es un síntoma o ejemplo de una relación

mayor de los jugadores con esta saga. El término “*gate keeping*” nos remite a la prohibición del disfrute de un producto por los propios fanes ya asentados del mismo, afirmando que existen una serie de valores o casillas regladas que deben ser cumplimentadas para poder “consumir correctamente” el objeto cultural en cuestión. Este trabajo pretende entender en términos antropológicos cómo se organizan estos jugadores dentro de la gran comunidad de *Dark Souls* hasta comprender los motivos de su actuación y ver, en el caso que lo hubiera, si existe algo más primitivo, casi religioso de su acercamiento a el juego. Esta relación con la religión no es casual, pues los videojuegos pueden verse como escenarios cerrados donde cumplir unos patrones para alcanzar la victoria (alcanzar a Dios) o acabar en la derrota o muerte. El jugador tóxico de *Dark Souls* asigna a una serie de tácticas y mecánicas el carácter de “verdaderamente correctas” para disfrutar de la experiencia del videojuego, ordenándose, así como un lector selectivo del que sería su libro sagrado personal (pues abandona otras formas de jugar que considera indignas). Es en este contexto donde el grito de guerra “*git gud*” (al que algunos fanes de la saga de From Software suelen referirse) se personifica/manifiesta. ¿Pero cuál es el valor de este? ¿Es la dificultad un medio para la legitimación de la recompensa? ¿Es el reto el que define a los “verdaderos jugadores”? ¿Por qué los jugadores crean nuevos retos?

## II. MARCO TEÓRICO

### 1. Hidetaka Miyazaki: Orígenes, autoría y pensamiento.

Shigeru Miyamoto, Yūji Naka, Shinji Mikami, Fumito Ueda, etc. Son algunos nombres propios tras algunas de las sagas favoritas del público. Nombres reconocidos, algunos admirados y otros criticados por sus altibajos; pero recordados por ser creadores de grandes títulos que siguen vigentes hoy en día, a veinte treinta y hasta cuarenta años de su salida al mercado. Los videojuegos, no son realizados por una única persona (en la mayoría de casos), sino que son un trabajo conjunto; un *Fitzcarraldo* contemporáneo tanto en su proeza como en su dureza. Pero siempre hay alguien que destaca, una figura que dirige, controla y que busca tener una visión más allá de los intereses propios de la desarrolladora. Para los *Soulborne* este no es otro que Hidetaka Miyazaki.

Los juegos desarrollados por Miyazaki destacan por la ausencia de ajustes de dificultad. Esto significa que los propios jugadores, pese a poder contar con ayuda de NPCs (*Non Playable Character*, o Personajes No Jugables en español), otros jugadores o ventajas proporcionadas por los objetos y recursos del juego, no pueden disfrutar de la aventura eligiendo un nivel de dificultad. En la mayoría de juegos de rol de acción, género al que pertenece la saga *Dark Souls*, hay posibilidad de elegir desde un nivel fácil o principiante, hasta un nivel avanzado o experto. Entre ambos se encuentra el nivel normal o medio. Otros llegan a incluir un nivel aún superior, cómo en *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015), que incorpora el nivel “La marcha de la muerte”. Otra característica que tienen los videojuegos de este género es que el jugador puede cambiar el nivel conforme va avanzando en la aventura. Ya sea para desbloquear recompensas de mayor nivel, o para tener ventaja sobre un enemigo en concreto.

La narrativa de *Dark Souls* comienza en la cinemática inicial, la que ubica al jugador dentro del universo de la saga (Figura 1). La mecánica, comienza en los restos de Lordran, en el Asilo de los No-Muertos, lugar dónde están los No-Muertos capturados. El jugador tiene que investigar el espacio, por el que se reparten notas de los controles y de ayuda iniciales por el suelo. En los pasillos hay repartidos enemigos de muy bajo nivel para practicar dichos controles y consejos, y llevan al jugador hasta las escaleras que dan a la primera hoguera. Al continuar por el espacio y abrir las puertas a una nueva estancia, el Demonio del Asilo, primer *boss*, saltará sobre el jugador, sorprendiéndolo en una

instancia estrecha; este tendrá poco tiempo de reacción y acabará muriendo casi sin opciones. Inmediatamente el personaje se transporta a la primera hoguera, y el jugador entiende la mecánica del juego. Ahora es su decisión personal si volver a esa estancia para matar al demonio o cruzarla sin atacar y continuar con la historia. En el resto del juego, la mitología está implícita en el ambiente, abierto a interpretaciones del propio jugador, que se hace partícipe del mismo. Según Miyazaki, en su entrevista para *Wired* (2016) “No lo hago porque no me guste el *storytelling* directo, que es lo que la gente suele pensar de mis videojuegos, (...) sino que prefiero que las historias queden a la interpretación del propio jugador a que el juego cuente automáticamente la historia”.

En la Edad Antigua, el mundo era amorfo y estaba envuelto en niebla. Una tierra de riscos grises, árboles gigantescos y dragones eternos. Pero entonces llegó el Fuego. Y con el Fuego, llegó la Disparidad. Calor y frío, vida y muerte, y por supuesto... Luz y Oscuridad. Entonces, ellos surgieron de la oscuridad. Y encontraron las almas de los dioses dentro de la llama. Nito, el primero de los muertos. La bruja de Izalith y sus hijas del caos. Gwyn el Señor de la Luz Solar, y sus leales caballeros. Y el furtivo pigmeo, a menudo olvidado.

Con la fuerza de los dioses, desafiaron a los dragones. Gwyn y sus poderosos rayos despellejaron sus escamas pétreas. Las brujas tejieron tormentas de fuego. Nito provocó un miasma de muerte y enfermedad. Y Seath el Descamado traicionó a los suyos, y los dragones desaparecieron.

Así comenzó la Edad del Fuego. Pero pronto las llamas se apagarán, y sólo quedará Oscuridad. Ahora solo quedan ascuas, y el hombre ya no ve el sol; tan solo noches eternas. Entre los vivos pueden verse a los que sufren la maldición de la Señal Oscura.

Así es. La Señal Oscura de los no muertos. En esta tierra, han reunido a todos los no muertos para llevarlos al norte. Allí los encerrarán hasta que llegue el fin del mundo. Es tu destino...

Pero las antiguas leyendas dicen que un día un no muerto será elegido para abandonar el Refugio de los no muertos, en peregrinación a la tierra de los antiguos dioses, Lordran.

Fig. 1. Fragmento texto cinemática *Dark Souls 1*. Gráfico de elaboración propia.

La dificultad es subjetiva, pero, cómo indica Barzan (2015), la dificultad de este título no es causada por las acciones de los enemigos, sino una consecuencia directa de la inquietud al desconocer lo que va a suceder. Esto se ve reflejado en lo mencionado anteriormente, el jugador se inicia en un nuevo mundo, del que sólo conoce breves pinceladas de historia y mensajes incomprensibles de los NPC, pero nada sobre su funcionamiento complejo. Esto tiene que ver con la filosofía de From Software, ya que sus juegos están desarrollados para que haya una interacción con el mundo y todos los elementos que lo componen, para que el jugador interiorice las mecánicas y estrategias necesarias para afrontarlo. Tanto es así, que el jugador siempre va a tener una amplia capacidad de movimiento por el mapa, lo que resulta en que se enfrente a enemigos antes

de estar preparado para el nivel de estos, o en que inicie un combate sin quererlo. La dificultad también está reflejada por el sistema de combate de los *Souls*, el jugador tiene tres posibilidades a la hora de enfrentarse a un enemigo: atacar, defender o esquivar. Todas estas acciones consumen *stamina*, si agota la barra de energía, deberá esperar para poder realizar otra acción. Del mismo modo que una acción puede ser interrumpida por las acciones del enemigo, obligando al jugador a prestar atención en todo momento a su posición y la del enemigo. Por lo que cada baja del jugador en el juego tiene que ser entendida como una lección para poder seguir avanzando en la historia.

Es por todo esto que muchas personas piden que se incluya poder elegir el nivel de dificultad, lo que va en contra del principio de la compañía. Según Masanori Takeuchi, director senior de From Software, en una entrevista para *Game Informer* (2015), la postura de la empresa es crear juegos que supongan un reto para el jugador y que los usuarios tengan la sensación de triunfo al jugar. Miyazaki, presidente de From Software y diseñador de *Dark Souls*, ha mantenido la esencia de estos juegos desafiantes en todos los títulos en los que ha participado. En la citada entrevista para *Wired* (2016) deja claro que no quiere hacer juegos más complicados que otros a propósito, sino mantener el sentimiento de triunfo que los jugadores experimentan al superar su tremenda dificultad. De hecho, a lo largo de la saga *Dark Souls*, se han implementado objetos y armas que añaden ciertas ventajas en los enfrentamientos de mayor dificultad. El presidente de la compañía declara tres años después para *GameSpot* (2019):

Queremos que todo el mundo sea partícipe del sentimiento de triunfo. Que sean capaces de unirse al mismo nivel entre todos, por lo que creemos que el hecho de que haya varios niveles de dificultad puede segmentar y fragmentar la comunidad. Los jugadores tendrían diferentes experiencias basadas en esas dificultades. Es algo que nos tomamos muy en serio a la hora de desarrollar nuestros juegos. Ha sido así en títulos anteriores y lo será igual en *Sekiro*.

El mismo reconoce en una entrevista para *Metro* (2012) que esta falta de niveles de dificultad puede generar rechazo, lo cual le entristece, pero al mismo tiempo entiende que los jugadores busquen este tipo de juego antes que otros más fáciles.

## **2. El fenómeno cultural: *Dark Souls* en el mundo.**

Pero no hay que dejarse engañar por las palabras de Miyazaki: aunque la dificultad sea algo que pueda causar que un porcentaje del público potencial se aleje de estos juegos, no se puede decir que los juegos de FromSoftware sean precisamente obras poco conocidas. La saga *Souls* alcanzó en el año 2020 el total de 27 millones de juegos vendidos desde el lanzamiento en 2011 de *Dark Souls 1*; siendo *Dark Souls 3* (From Software, 2014), con 10 millones de copias, el más vendido de toda la saga. El primero de los juegos de la saga vendió en 2013 un total de 2.3 millones de copias en todo el mundo, pero con su versión *Remastered* de 2018 se puede ver algo de la vigencia que este juego tiene hoy en día; incluso sin tener datos globales destacan la venta de 54.306 copias digitales y 77.435 físicas del juego en Japón en los primeros cuatro días del relanzamiento del mismo. Hablar de cifras siempre ayuda a comprender, de una forma más o menos tangible, el alcance de una obra, pero no su calidad. Son números que nos dan una imagen aproximada de la envergadura que un producto puede tener y su popularidad entre el público; pero saber si *Dark Souls* es un buen juego requiere algo más que ventas.

### **A) Puntuaciones y premios.**

Para aproximarse al juego desde un punto de vista más cuantitativo (esta vez desde la crítica especializada y sus observaciones sobre el mismo), *Dark Souls* es una experiencia casi sobresaliente para muchos: la versión de 2011 cuenta con un 89 sobre 100 en Metacritic y su versión *Remastered* de 2018 con un 84. La prensa especializada española propone las siguientes puntuaciones (este trabajo se referirá a *Dark Souls* original como DS1 y a su versión remasterizada como DSR):

- Vandal: DS1 9.3 y DSR 9.
- Eurogamer: DS1 8 y DSR Sello RECOMENDADO de Eurogamer.
- Hobby Consolas DS1 91 y DSR 88 (ambas notas sobre 100).
- MeriStation (AS) DS1 9 y DSR 8.5.

La mayoría de los medios opinan que *Dark Souls* es un juego de alto nivel, pero sus alabanzas no terminan ahí. En los Golden Joystick Award de 2021, *Dark Souls* fue elegido como el “mejor videojuego de la historia” y si bien esto es algo difícil de determinar y que viene muy ligado a las preferencias personales de cada jugador; es destacable que el título de From Software haya sido el escogido entre un listado más que cualitativo: *Doom*



(ID Software, 1993), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2012), *Half Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Minecraft* (Mojang Studios, 2011), *Street Fighter II* (Capcom, 1991), *Tetris* (Pázhitnov, 1984), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), *Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001), *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988), *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), *Portal* (Valve Corporation, 2007), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007), *Pac Man* (Namco, 1980), *Super Mario Kart* (Nintendo, 1992), *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978), *Sim City* (Wright, 1989) y *Pokémon GO* (Niantic, 2016). Aunque la elección del ganador fue de los jugadores y no de la prensa especializada, la selección de juegos a votar fue realizada por los segundos en un intento de abarcar una amalgama de juegos capaces de ser considerados de por sí influyentes para la industria. Pero, ¿en qué sentido *Dark Souls* influye en una industria en constante cambio y crecimiento como la del videojuego? ¿Dónde queda *Dark Souls* en un mercado dominado en ventas por la saga *Call of Duty* y los derivados del *shooter* en primera o tercera persona?

## **B) El legado de *Dark Souls* en la industria**

En un artículo para Vandal, el escritor y compositor Edgar S. Fuentes describe, a fecha de 2021, la enorme impresión que ha dejado la saga *Souls* en los diez años desde su lanzamiento en 2011. El colaborador de la revista Vandal hace hincapié en ver a *Dark Souls* como un juego que ha trascendido a sus contemporáneos, no en cuanto a ventas, sino en lo referente a mecánicas. Una forma de trascender que, en palabras del autor, “se postula como la forma de crear a la que más desean parecerse todos” aunque es casi imposible medir este impacto, tal y como reconoce Fuentes, puede notarse cómo su ADN se ha mezclado con el de juegos como *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015), la saga *Nioh* (Team Ninja, 2017 - 2020), *Lords of the Fallen* (Deck13 Interactive, 2014), *Hollow Knight* (Team Cherry, 2012), *Salt and Sanctuary* (Ska Studios, 2017), *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017), *Hyper Light Drifter* (Heart Machine, 2016) o *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019). Si el público conoce estos títulos, será capaz de entender que este trabajo no se refiere a una copia estética, sino a la de una fórmula que poco a poco, gracias a los *Souls* y a los juegos que beben de estos, se ha refinado y extendido. Con el tiempo se ha creado una etiqueta nueva para designar a estos juegos: el “*Soulslike*”. Fuentes defiende a este grupo de juegos del *action RPG* como aquellos que

pueden ofrecer una “elevada sensación de reto —no se elige dificultad y es común morir muchas veces—, el combate metódico, un *lore* difuso, la ausencia de mapa, el progreso desbloqueando atajos, los puntos de reaparición o la mecánica de recuperar lo que deja tu cadáver”. Esto es visible en la mayoría de juegos mencionados anteriormente, con un caso muy interesante en *Hollow Knight* (Team Cherry, 2012), un juego de plataformas 2D con un combate de alta dificultad y un mundo estéticamente muy elaborado. Estos juegos mantienen una personalidad propia (en el mejor de los casos, como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2012), *Mortal Shell* (Cold Symmetry, 2020), *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) o *Hyper Light Drifter* (Heart Machine, 2016)), pero pueden verse eclipsados por las sagas de From Software (ejemplo de ello es *Lords of the Fallen* (Deck13 Interactive, 2014) o *Nioh* (Team Ninja, 2017)) al seguir mucho más al pie de la letra la estética o “estilo” de estos.

### C) Fandom y redes sociales: *Dark Souls* y su comunidad.

El videojuego ha sido un acto social desde sus inicios, antes de unir a miles de personas mediante internet. Ya el primer juego era cooperativo, *Tennis for two* (Higginbothan y Dvorak, 1958) y con él otros juegos multijugador local. Posteriormente con las máquinas arcades, competían cientos de personas y disponían de un número de puntos por partida individual que se mostraba al resto de jugadores al terminar la misma, *leaderboard*, una lista con todas las puntuaciones ordenadas de mayor a menor. En una época en que los salones recreativos eran punto de encuentro y de competiciones. Ahora las comunidades se forman en los juegos en línea. En el caso de *Dark Souls*, no solo en el modo multijugador, sino también en foros, redes sociales, etcétera.

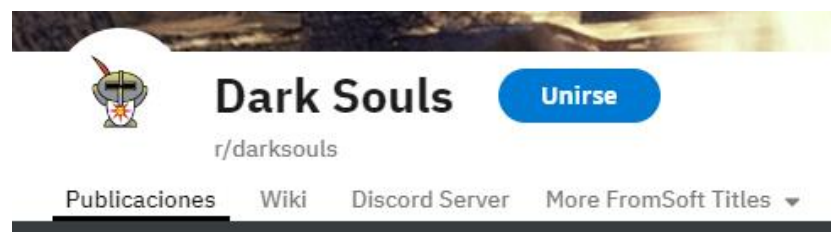


Fig. 2. Cabecera subreddit r/DarkSouls Fuente: <https://www.reddit.com/r/darksouls/>

La comunidad de *Dark Souls* es grande, diversa y conflictiva. A veces con los demás, a veces con ella misma. Hablar de una comunidad unida y dirigida en una misma dirección no es posible en *Dark Souls* pues la realidad es tan dura como las propias

mecánicas del juego. Cada persona juega a sus títulos favoritos en la forma que desea; hay comunidades enteras dedicadas a desengranar todos los secretos y artificios que hay detrás de la programación de los videojuegos, personas capaces de romper las pequeñas barreras y aprovecharse de los sutiles errores del juego para pasárselo lo más rápido posible, algunos solo miran la capacidad que los títulos como nuevos *eSports* o, simplemente, para explorar, emocionarse y vivir una aventura.

Los fanes de esta saga siguen siendo un ejemplo de modalidad colectiva en los videojuegos; una comunidad activa no solo porque se hayan lanzado versiones o juegos nuevos a lo largo de los años. Hay eventos anuales de diversa categoría desde prácticamente su lanzamiento. Quizás el más importante sea el de los eventos de creación de un nuevo personaje para comenzar simultáneamente una nueva partida. Como es el caso de *Return to Lordran*, organizado por el *subreddit* de *Dark Souls 1*. Su edición de 2022 ha sido pospuesta hasta el 6 de enero del próximo año, debido a tres puntos claves: el primero, para que los servidores de PC también puedan participar, ya que en los eventos de *Dark Souls 2* (From Software, 2014) y *Dark Souls 3* (From Software, 2016), aun siendo menos relevantes y más pequeños en organización, los jugadores de PC no han podido disfrutar de estos. También se ha pospuesto en consideración a las opiniones de la propia comunidad, lo que impone la necesidad de contar con más tiempo para implantar todas las mejoras y nuevos aspectos del evento. Algunos de estos son torneos *PlayerVSPlayer*, streams oficiales, concursos, etcétera. Y, por último, para esperar que todos los servidores vuelvan a estar operativos y garantizar que todo el mundo, independientemente del lugar geográfico y del soporte o plataforma en la que jueguen, puedan disfrutar del evento. Esto atrae gran cantidad de movimiento a los servidores, y logra que se mantengan abiertos durante todo el año en su mayoría. En los demás juegos de la compañía esto también ocurre: *Return to Drangleic*, en *Dark Souls 2* (From Software, 2014), *Return to Lothric*, en *Dark Souls 3* (From Software, 2016), *Return to Yharnam*, en *Bloodborne* (From Software, 2015) y *Return to Boletaria* en *Demon's Souls* (From Software, 2009). Siguiendo esta trayectoria, es casi seguro que en un par de años existirá *Return to the Lands Between* para *Elden Ring* (From Software, 2022). Los nombres de estos eventos están marcados por el espacio en el que ocurre la narrativa de cada título.

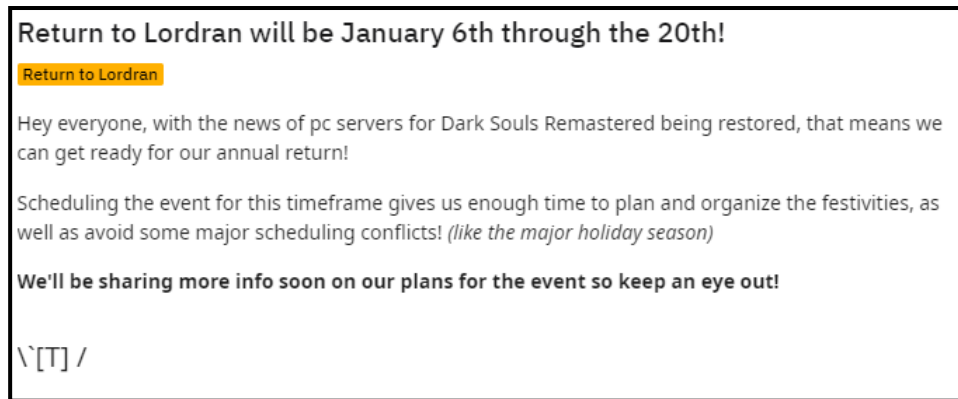


Fig. 3. Post fijado en el subreddit anunciando de la fecha para Return to Lordran 2022. Fuente: [https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/yrk1wq/return\\_to\\_lordran\\_will\\_be\\_january\\_6th\\_through\\_the/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/yrk1wq/return_to_lordran_will_be_january_6th_through_the/)

En la mayoría de *fandoms* de cualquier contenido audiovisual, surgen interacciones propias en formato de memes. En el caso de *Dark Souls* podemos encontrar diversos grupos como los “*Sunbros*” término acuñado por la relación de amistad que tiene que asumir el jugador con el personaje de Solarie para poder ser parte de su *Covenants* o Pactos en español. Estas son facciones en las que el jugador puede tomar parte si completa una serie de misiones, para “*Warrios of Sunlight*”, Solarie le pide actuar conjuntamente, *Jolly Cooperation* en su versión original. Por lo que este término se acuñó para representar el sentimiento de hermandad entre los jugadores. Otro meme representativo de la comunidad es “*Rest here weary traveler*”, una frase hecha, normalmente acompañada de un *loop* en vídeo o formato GIF que muestra un caballero sentado frente a una hoguera (Figura 4) y se usa para aportar un tiempo de descanso en las redes sociales después de tanto *scrolling*; según con qué frase vaya acompañada se puede usar para un contexto o situación específica, pero siempre con un sentido de pausa.



Fig. 4. Rest here weary traveler. Fuente: *KnowYourMeme* <https://knowyourmeme.com/memes/rest-here-weary-traveler>

También ocurre que se crean memes extrapolables a otros videojuegos y sus respectivas comunidades, como es el caso de “Este juego es el *Dark Souls* de X”, en referencia al hecho de que un juego es el más difícil de su categoría, comparando la dificultad de cada videojuego con la propia de *Dark Souls*. Se popularizó como una burla por el famoso *youtuber* PewDiePie en un vídeo de 2017, en el que se mofaba de la comparación del título *The Surge* (Deck13 Interactive, 2012), con *Dark Souls*. Desde entonces, el público y los medios han usado este término para referirse a videojuegos como *Crash Bandicoot 4* (Naughty Dog, 2020) o *Cuphead* (Studio MDHR, 2017).

#### **D) Aspectos negativos de la comunidad de *Dark Souls*.**

No se puede pretender que la comunidad de un videojuego sea homogénea y no devenga en situaciones conflictivas, ya que en la mayoría de los casos sus miembros interactúan entre sí o con personas ajenas a la comunidad. En el caso de los fanes de *Dark Souls*, hay que señalar dos términos negativos por los que son conocidos: el primero, “*git gud*” es un derivado del inglés “*get good*” el cual se traduce como “mejora” o “hazte más bueno”. Es un término nacido según el foro Gamefaq en la comunidad de *Metal Gear Online* (Kojima Productions, 2008) de la PlayStation 3. En febrero de 2012, según la web *knowyourmeme*, el término se hizo popular en 4chan en su sección /v/ (videojuegos), particularmente en la comunidad de *Call of Duty* y *Dark Souls*. “*Git gud*” sigue siendo utilizado en el último juego de FromSoftware, *Elden Ring* (From Software, 2022). El segundo término, “*backsitting*” o jugador copiloto en español, es un término por el que se refiere a una persona que, sin estar jugando, guía al jugador. Pese a que puede no tener una connotación negativa, mayoritariamente se usa para esta. Ocurre cuando sin pedir ayuda, normalmente por retransmisiones en directo en Twitch o en vídeos de YouTube, un usuario a través del chat o los comentarios aprovecha para: criticar la habilidad de la persona que está jugando, señalar sus errores de forma no constructiva o hacer *spoilers* del propio juego. Muchos *streamers* y *youtubers*, cuando juegan por primera vez a esta saga, tienen que poner en el título que no quieren consejos de *backseat*, ni *spoilers*. Para lograrlo, se cuenta con el apoyo de los moderadores. Los usuarios que hacen *backsitting* sin que el jugador lo pida, tienden a justificarse con que es algo insignificante que se puede encontrar en las guías, aparentemente sin comprender que es molesto para quien

no quiere ser ayudado. En la figura 5, se aprecia como la creadora de contenido RouzVega tiene que especificar en el propio título que no quiere consejos.

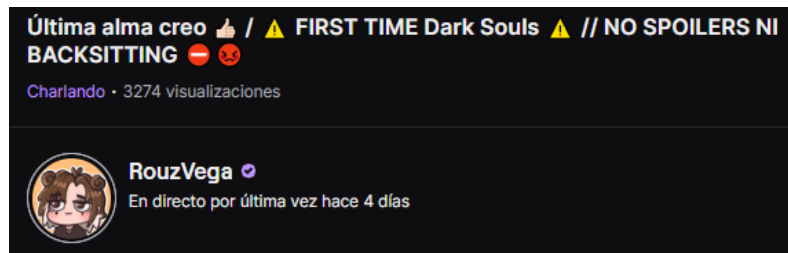


Fig.5. Título Fuente: *Twitch: <https://www.twitch.tv/videos/1602978868>*

### E) Nuevos modos de juego: *Mods* y retos.

Ante la dificultad característica de estos juegos, el público ha tomado medidas muy opuestas entre sí. Por un lado, los *mods*, un acortamiento del inglés *modification*, una modificación del *software* por la que se incluye nuevo contenido no oficial en el videojuego, como personajes, diálogos, ropas, o niveles de dificultad de los enemigos. En este último caso, se han creado mods con los que es posible superar el título con ayuda de mejoras, aumento de inventario o haciendo descender la vida de los enemigos. Estos paquetes de modificaciones son criticados por parte de la comunidad, no así las modificaciones de otros aspectos del juego. No es posible acceder al juego en línea con estos *mods* de dificultad, por lo que el jugador que los use sabe que son únicamente para su disfrute personal y que no altera la experiencia del resto de jugadores. Cabe resaltar el “Modo foto” del *Elden Ring* (From Software, 2022), que, sin ser un *mod*, los jugadores lo usan como forma de pausar el juego, ya sea por causas ajenas a este o para facilitar la búsqueda en las guías.

Por otro lado, existen retos nuevos que aumentan la dificultad del juego, como es el caso de las *runs No-Hit* o *No-Damage*. La primera se refiere a esas partidas en las que el jugador recorre toda la historia sin recibir ni un solo golpe de daño, tanto de enemigos como de ciertas trampas no naturales. La segunda implicaría no recibir ningún punto de daño por enemigos o trampas del entorno, esto último especialmente difícil. La muerte por cualquier motivo tampoco está permitida. Surgieron en los *Soulike*, pero se han extrapolado a numerosos juegos de diferentes categorías, como *Hades* (Supergiant games, 2018) o *Hollow Knight* (Team Cherry, 2012). Con el lanzamiento de *Dark Souls*

*Remastered* (From Software, 2018), volvieron a popularizarse para todos los juegos de FromSoftware. Estos tipos de *run* oficiales, están reglados, entre muchas otras, por *Team Hitless*, página *web* que recoge y archiva las primeras *runs No-Hit* de los diferentes videojuegos. Aunque los jugadores solo tienen sus normas en cuenta si quieren presentarse a los concursos de este equipo, ya que solo hay una regla que debe cumplirse: no recibir ningún golpe. En 2016, Aiden Jelobi Mason, streamer británico, conocido como *The\_Happy\_Hob*, terminó la primera “*Run No-Hit*” de *Dark Souls* (From Software, 2011). En España se encuentra otro de los principales exponentes de este modo de juego, Jesús Martín Montero, conocido como *ChusoMMontero*, figura que atrajo y popularizó estas *runs* entre los jugadores de habla hispana desde 2019. Su influencia en la comunidad de *Soulikes*, le llevó a ser el único creador de contenido español invitado al evento *Red Bulls Levels*, junto a Bandai Namco el pasado 19 de febrero de 2022. Un evento de más de siete horas en vivo, en el que se presentó el último videojuego, *Elden Ring* (From Software, 2022), con charlas de los desarrolladores y los primeros *gameplays*.

Otras personas han decidido jugar a estos juegos cambiando los controles, para aumentar el nivel de dificultad sin tener la presión de hacerlo todo a la primera sin recibir golpes. Es el caso de Elvira Yuki, *streamer* y *youtuber* española que ha superado los títulos de esta compañía usando un *Dance Pad*. Desde 2016 pueden encontrarse a personas que han usado instrumentos musicales en lugar de un mando o el par teclado-ratón para superar el juego, como el usuario *Gbbearzly* en YouTube, que usó un piano para superar *Dark Souls* (From Software, 2011).



Fig. 6. ElviraYuki jugando con *DancePad*. Fuente:

<https://www.youtube.com/watch?v=rxpK9pyY2J8&t=172s>

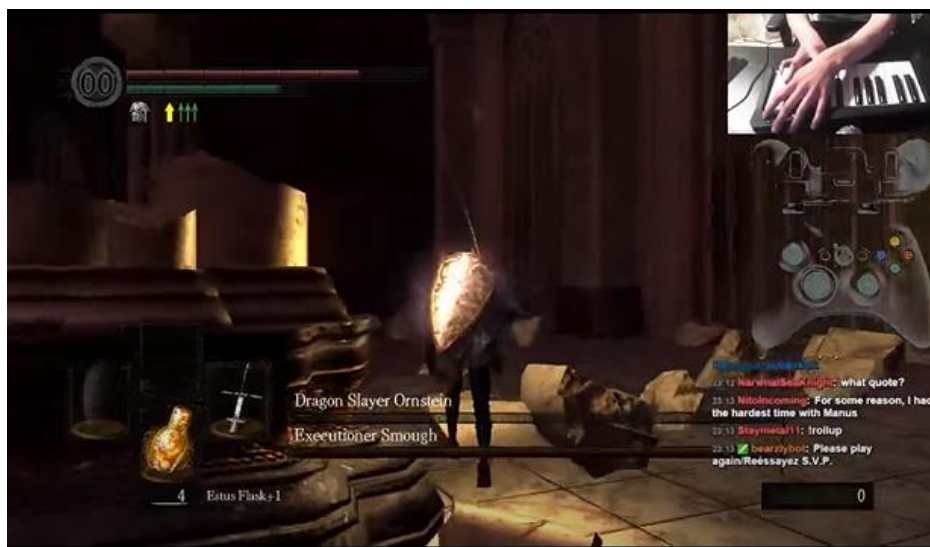


Fig. 7. Piano como control. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=H8Q24Ux7Wuw>

#### F) *Elden Ring*: el mainstream llega a *Dark Souls*.

En un artículo de la revista *Forbes* titulado “«*Elden Ring*» has an easy mode, I don’t regret choosing it”, Paul Tassi (escritor senior del medio), afirma que en *Elden Ring* (From Software, 2022) existe un modo fácil, solo que no es un selector de dificultad al inicio de la partida que muchas veces vemos en los videojuegos (Figura 8). Los juegos de la saga *Souls* no son ajenos a la elección de un personaje, es parte de su naturaleza RPG. Construir tu personaje en torno a una serie de habilidades es una posibilidad real en la mayoría de juegos de la saga y no sorprende que *Elden Ring* (From Software, 2022) también lo permita. Siendo el juego con mayor posibilidad de magias y conjuros resulta una experiencia mucho más agradable que si se compara con sus predecesores. Los motivos de esto son diversos: y es que, desde la salida de *Sekiro: Shadows die twice* (From Software, 2019) la saga y sus fanes han sido el centro de discusión en lo que a accesibilidad y modo fácil se refiere. Al mismo tiempo, al tener un argumento ideado entre Miyazaki (de quien la industria se demanda, ante todo, un importante grado de dificultad) y el escritor George R. R. Martin, era de esperar que el juego fuese más popular que los anteriores. Así fue, según sugieren las cifras comerciales, con 16,6 millones de copias (físicas y digitales) vendidas en todo el mundo según *Bandai Namco*. La página StreamDB, medio digital para comprender el estado, relevancia e influencia de los juegos presentes en la plataforma, registra un alto de 953.426 jugadores simultáneos en la fecha del 3 de marzo de 2022, a sólo ocho días de su lanzamiento; y una audiencia de 486.863



espectadores en la plataforma Twitch. En el mes de octubre del mismo año el juego mantiene un total de 39.401 jugadores simultáneos en su día más alto (13 de octubre), teniendo una audiencia mínima de 12.805 espectadores en la plataforma morada.



Fig. 8. Selector de dificultad The Witcher 3: Wild Hunt. Fuente: *Vandal*.  
<https://vandal.lespanol.com/guias/the-witcher-3-wild-hunt/primeros-pasos>

### III. METODOLOGÍA.

*Dark Souls* (From Software, 2011) no es solo un videojuego, es una experiencia vivida por cientos de miles de personas y que ha marcado la forma en que la industria se relaciona con los usuarios y la dificultad. Pero la experiencia “*Souls*” no puede ser la misma para todos: desde las clases hasta la posibilidad del *online* para los jugadores, imposible afirmar una unanimidad de la experiencia. Pero entonces, ¿por qué se defiende unas formas de jugar frente a otras? Para comprender esto, es necesario estudiar la relación de los seres humanos con los distintos grupos sociales que puedan ver en su estructura social y en la capacidad de los sujetos de pasar de un lugar a otro: si existe un *gatekeeping*, existe un pasillo que conecta al jugador “mediocre” con el “verdadero jugador de videojuegos” (entiéndase estos conceptos como la satirización máxima de sus términos). Para ello este trabajo enfoca su metodología en la obra de tres autores: Arnold Van Gennep en *Los ritos de paso* (1909), Victor W. Turner en *El proceso ritual. Estructura y Antiestructura* (1969) y Gregory Bateson en *El temor de los ángeles. Epistemología de lo sagrado* (1987). Gracias a estos autores se puede comprender cómo el ser humano pasa de un estadio social a otro, cómo funciona ese paso, ese traslado; el rol que pueden desempeñar los participantes de estos ritos y cómo estos perciben su realidad y dotan de sentido a lo que, como Bateson expondrá, no lo tiene. Además, se utilizará la red social Reddit para la extracción de casos de estudio sobre la toxicidad de la comunidad de *Dark Souls*, en base al uso del término “*git gud*”. Pero antes de comprender esta línea de investigación, se debe definir el núcleo de su estudio: el acto ritual.

Catherine Bell, en su obra *Ritual: Perspectivas y Dimensiones* (1997) afronta la definición de ritualidad desde múltiples perspectivas. En su apreciación de lo ritual para occidente afirma que es considerado como todas aquellas acciones alejadas de lo ordinario fuertemente ligadas a la religión organizada o a lo considerado como sagrado. Juan J. Vargas, tomando de base el pensamiento de Geertz, define el rito como dispositivo de sometimiento discursivo, definido como «modelo de» y «modelo para» la creencia (Vargas, 2015, pp. 252). Así, el rito se comprende como el mecanismo capaz de mantener en un estatus o posición a una serie de creencias y al mismo tiempo, ser el medio para lograr lo prometido por las mismas. Gennep, Turner y Bateson aportarán una mirada a

los procesos ocurridos durante el rito y la importancia de este a lo largo de la vida social de los individuos.

#### **A) ARNOLD VAN GENNEP**

En la medida en que la estructura social se agrupa en núcleos menores, estos tienden a ser más autónomos y a definir contornos más precisos. Vemos que adoptan unos “requisitos de accesos” mayores. Según Genep, “a medida que se descende en la serie de las civilizaciones [...] se contrata un mayor predominio del mundo sagrado sobre el mundo profano; en las sociedades menos evolucionadas engloba casi todo: nacer, parir, cazar, etc; son [...] actividades vinculadas a lo sagrado en múltiples ocasiones”. Pero esto no es aislado. Asimismo, las sociedades especiales, aquellas con márgenes más definidos también presentan, según el autor, una base mágico-religiosa. El individuo se desarrolla al mismo tiempo en esas estructuras más generales (como humano, ser vivo) y en aquellas más especiales (asimilando las características de estas para poder pertenecer a las mismas); pero su vida no será estática, sino que cambiará y deberá adaptarse a las nuevas estructuras que se le presenten o que desee alcanzar. “El hecho mismo de vivir [...] necesita los pasos sucesivos de una sociedad especial a otros: de modo que la vida individual consiste en una sucesión de etapas cuyos finales y comienzos forman conjuntos del mismo orden: nacimiento, pubertad social, matrimonio, paternidad, progresión de clase, especialización ocupacional y muerte”. Ante esta situación el individuo puede verse perdido o enfrentarse directamente a una estructura que lo rechace. Lo que experimenta el individuo es un cambio de etapa y para lograr ese cambio, para pasar de una situación determinada a otra; existen ceremonias ligadas a esto llamadas ritos.

La clasificación de los ritos es diversa y no está perfectamente definida como clasificaciones en otros ámbitos lingüísticos, filosóficos o científicos. La aproximación al rito depende del autor y por ende tiene cierta lectura subjetiva. Por otro lado, hay dos tipos de ritos caracterizados por la presencia (o no) de un agente intermedio que conceda una respuesta al acto ritual. Estos son:

- Ritos **DIRECTOS**: aquellos que buscan la respuesta inmediata tras realizarse (por ejemplo, un hechizo, maldición, etcétera)
- Ritos **INDIRECTOS**: actúan como choque inicial que pone en movimiento una o varias potencias autónomas, las cuales intervienen en beneficio de quien

haya iniciado el rito (rezar sería un ejemplo claro, pues si bien el sujeto pide a su dios algo, está en manos de este concederlo o no).

Hasta ahora ha sido el sujeto el que debe actuar para ejercer el acto ritual, pero esta condición también es variable. En relación a la voluntad de actuar o de no hacerlo, podemos encontrar los ritos POSITIVOS y NEGATIVOS, respectivamente.

- El rito positivo se basa en el acto, en la voluntad del individuo de realizar el acto ritual.
- El rito negativo, más complejo, se basa en el no-acto, en la noluntad. No actuar es, paradójicamente, una forma de actuar; pues se busca evitar un acto que sea contrario a la estructura a la que se pertenece. Este acto contrario es lo conocido como “tabú”: el tabú es una actuación prohibida dentro de una serie de normas regladas por la estructura social a la que se pertenezca, pero que no se entiende sin los ritos activos de la misma (pues es definido por ellos) y debe convivir con los mismos. En palabras de Genep: “el tabú no puede entenderse como un ritual, y menos aún como una magia” (1909, pp. 21-24).

Los ritos de paso son secuencias ceremoniales que acompañan el paso de una situación a otra y de un mundo cósmico o social a otro. Son transiciones clave, con gran importancia, que reciben otra agrupación que puede verse en la mayor parte de los casos:

- Ritos de separación: Suelen ser ritos preliminares.
- Ritos de margen: Ritos liminares.
- Ritos de agregación: Ritos posliminares.

Cada uno se desarrolla en un ámbito, pero no lo hacen igualmente ni en el mismo conjunto ceremonial. En la teoría, estos ritos son equivalentes a esa relación preliminar, liminar y posliminar; pero, en la práctica, “dista mucho de haber una equivalencia de los tres grupos, bien por su importancia, bien por su grado de elaboración”. En algunos casos el esquema presentado puede solaparse, sufrir un encabalgamiento. No es solo que las categorías mencionadas de animista-dinamista, simpático-de contagio, directo-indirecto o positivo-negativos sean capaces de combinarse; sino que, a veces, los márgenes en los que estos ritos se sitúan pueden verse lo suficientemente desarrollados para ser considerados como una etapa en sí misma: “Por lo demás, en algunos casos el esquema se desdobra: tal es el caso cuando el margen se halla lo bastante desarrollado como para constituir una etapa autónoma. De este modo, por ejemplo, el noviazgo se configura como un periodo marginal entre la adolescencia y el matrimonio; pero el paso de la adolescencia

al noviazgo (los esponsales), comporta una serie especial de ritos de separación, de margen y de agregación al margen”. (Gennep, 1909, p. 25) Es por ello que definir unas etapas claras puede ser complicado, pero es que la naturaleza de los ritos tampoco es únicamente la de transiciones entre estados. Los ritos tienen de por sí un objetivo propio como ceremonias más que como vías para pasar de un estado o sociedad mágico-religiosa o profana a otro. Tienen funciones o fines actuales y especiales que se yuxtaponen o combinan con los ritos de paso, como vemos en el nacimiento, la iniciación, el matrimonio, etcétera; hasta tal punto que a veces cuesta distinguirlos. Tal vez el caso más evidente de ello sean los ritos de purificación, pues pueden presentar una doble naturaleza: ser una suspensión del tabú o un rito activo que busca otorgar pureza.

En relación al tabú y lo profano, se distingue lo sagrado. La noción de lo que es sagrado no es una respuesta de valores absolutos, sino que depende, al igual que el tabú, de situaciones respectivas que lo definan. Según Gennep existe una serie de alternativas y de posiciones que determinan lo sagrado y lo profano dentro de las estructuras especiales por las que el individuo pasará. En virtud de este juego de concepciones y clasificaciones, el individuo será capaz de distinguir lo sagrado de lo profano y viceversa (Gennep, 1909, pp. 27-28). Este paso, esta contradicción de valores, perturba la vida social e individual de las personas. Es entonces labor de los ritos (en muchos casos) aminorar sus efectos.

Según este autor, la vida individual está condicionada a transitar sucesivamente de una edad (etapa) a otra. Estas etapas comparten comienzos y finales, ya que entran dentro del mismo conjunto, la vida. Para pasar de una etapa a otra Gennep incluye el concepto de ceremonia, relacionado con el mundo sagrado y profano en el que se dividen todas las sociedades. Pero también refleja que ni el individuo ni la sociedad son ajenos a la naturaleza del universo. “También en el universo hay etapas y momentos de transición. (...) También se deben relacionar con las ceremonias de paso humanas” (Gennep: 1909: 16).

## **B) VICTOR W. TURNER**

Sobre la base de lo expuesto por Gennep en 1909 con su obra *Los ritos de paso*, Turner afirma que el autor “ha demostrado que todos los ritos de paso o «transición» se caracterizan por tres fases: separación, margen [...] y agregación”. Turner nombra al periodo intermedio como “fase liminal” (término que ya enunció Gennep) y reafirma que el sujeto (o el “pasajero” entre las fases) presentará unas características ambiguas debido

a que “atraviesa un entorno cultural que tiene pocos, o ninguno, de los atributos del estado pasado o venidero”. (Turner, 1969, p. 101)

La liminalidad es la agrupación de atributos de las “gentes del umbral” o personas liminales. Estos son seres ambiguos, pues escapan de una categoría definida. Según Turner, “esta condición y estas personas eluden o se escapan del sistema de clasificaciones que normalmente establecen las situaciones y posiciones en el espacio cultural” (1969, p. 101). Los entes liminales no permiten que se les asigne en unas posiciones basadas en una ley, las costumbres, las convicciones y lo ceremonial. Turner los clasifica como desposeídos: seres carentes de un estatus, propiedades, distintivos o vestimenta secular que indique rol o rango. Sus actos se basan en la sesión, siendo capaces de aceptar castigos arbitrarios: “Las pruebas y humillaciones, con frecuencia de carácter groseramente fisiológico, a las que se somete a los neófitos representan en parte una destrucción del status previo y en parte una mitigación de su esencia con el fin de prepararles para hacer frente a las nuevas responsabilidades y reprimirlos de antemano para impedir que abusen de sus nuevos privilegios. Se les tiene que demostrar que no son más que arcilla o polvo, pura materia, cuya forma es moldeada por la sociedad” (Turner, 1969, p. 110). A pesar de esto, o debido a ello, se puede observar que entre estos existe una gran camaradería y actitud igualitaria, provocando, indirectamente, que las distinciones entre ellos desaparezcan. Esta homogeneización se ve favorecida por distintos factores entre los que destacan el aislamiento de sus sujetos; siendo común que los símbolos liminares existan en las iniciaciones con estas características. En los fenómenos liminares, según Turner, se nos ofrece “un «momento en y fuera del tiempo», dentro y fuera de la estructura social secular, que evidencia [...] un cierto reconocimiento [...] de un vínculo social que ha dejado de existir pero que, al mismo tiempo, debe fragmentarse en una multiplicidad de vínculos estructurales” (Turner, 1969, p.103). Estos vínculos se organizan, o bien en términos de casta, clases o jerarquías; o bien a partir de oposiciones segmentarias. Es decir, dos modelos de interacción humana:

1. Un sistema estructurado.
2. El “comitatus”, un modelo de interacción que nace en el periodo liminal, interpretable como comunidad o comunión, pero sin estar estructurado o teniendo una estructura muy rudimentaria, formada por individuos homogéneos sometidos

a la voluntad de un anciano o sabio al control del proceso ritual (Turner, 1969, pp. 101-103).

La diferencia entre estos dos modelos no es solamente entre “secular” y “sagrado” ya que Turner afirma que “cada posición social tiene alguna característica sagrada” (1969, p. 103). Y comprender esto es clave, pues esta característica sagrada es obtenida por los titulares en el curso de los ritos de paso, justo en ese cambio de posición. En ellos se transmite algo del carácter sagrado y se modera el orgullo de quienes están en posiciones superiores. El autor afirma que “la liminalidad implica que el que está arriba necesita de la existencia de quien está abajo, y quien sea que esté arriba debe conocer o experimentar lo que es estar abajo” (Turner, 1969, p. 104). De esta forma se establece una dialéctica, una conversación entre los dos grupos en los que se comprende una “vivencia sucesiva de lo alto y lo bajo. de la *communitas* y la estructura, de la homogeneidad y de la diferenciación, de la igualdad y la desigualdad” (Turner, 1969, p. 104). Ambos son parte integrante de los otros y ambos son indispensables. Es esta dialéctica, cada individuo, en toda su vida, se verá enfrentado a la estructura y a los *communitas*; así como a estados y transiciones.

### **C) GREGORY BATESON**

Este autor no introduce términos nuevos, sino que rescata los conceptos de Pleroma y Creatura de Jung en su obra *En Septem Sermones ad Mortuos* (1916). Concibe una epistemología alejada del dualismo cartesiano de la separación entre espíritu y materia. Bateson prefiere referirse a la naturaleza del proceso mental y la relación que hay entre este pensamiento y el mundo material. El Pleroma refiere el mundo material inanimado, sin distinciones y sin la posibilidad de hacerlas. El ser humano tiene que ser capaz de hacer estas distinciones y denominarlas, pero el objeto material no es consciente de lo que se hace con él. Es causado por fuerzas e impactos, sin diferencias. Mientras que la Creatura es esta diferenciación la que los genera, creada por la mente de los humanos. Comúnmente se han concebido estos conceptos separados, encasillando al Pleroma en las ciencias exactas y la Creatura en las ciencias de la mente. Pero estos dos conceptos no se pueden separar, ya que la Creatura existe dentro del Pleroma “y por obra de este” (Bateson, 1987: 31). Y es posible saber que el Pleroma existe a través del Creatura. Bateson entiende estas realidades divididas únicamente por el sentido descriptivo, y le sirve como cimientos en su Epistemología sagrada. Bateson también replantea la idea de

lo sagrado, ya que admite que la comunicación altera la naturaleza de las ideas, “abocando a una morfogénesis que podría poner en peligro la identidad del sistema” (Vargas, 2015: 222). Esto puede extenderse al ámbito de la religión, en la que cada grupo desarrolla unas características mentales, *pensamientos*, para preservar la fe.

#### D) CASOS EN LA RED: REDDIT

Son necesarios unos datos, unas fuentes de análisis que nos ayuden a determinar el supuesto grado de toxicidad de una comunidad como la de *Dark Souls*. Los centros neurálgicos de la conversación, en lo que a videojuegos se refiere, divididos en dos categorías: la conversación usuario-usuario (siendo el ejemplo hegemónico la red social Reddit) y la relación entre jugador y espectador (tal y como se ve en la plataforma digital de directos Twitch). Creada en 2005, la plataforma digital actúa como lugar de marcadores sociales y agregador de noticias donde sus usuarios pueden añadir textos, imágenes, vídeos o comentarios. Estas publicaciones subidas pueden ser votadas por otros usuarios, es decir, pueden recibir “*upvotes*” o “*downvotes*” que les permitirá tener más o menos visibilidad en la página principal del grupo de conversación (también conocido como “*subreddit*”) (Santos, 2022). Pese a que existen registros de *subreddits* derivados de *Dark Souls*, el foco del análisis se verá en el más vocal y conocido de todos ellos: *r/Dark Souls*.

Este *subreddit*, activo desde el 2 de febrero de 2011, presenta un total de 435 mil seguidores, recibiendo contenido incluso en octubre de 2022 (fecha de elaboración del trabajo). El *subreddit* presenta las siguientes normas de la comunidad (Figura 9 traducida):

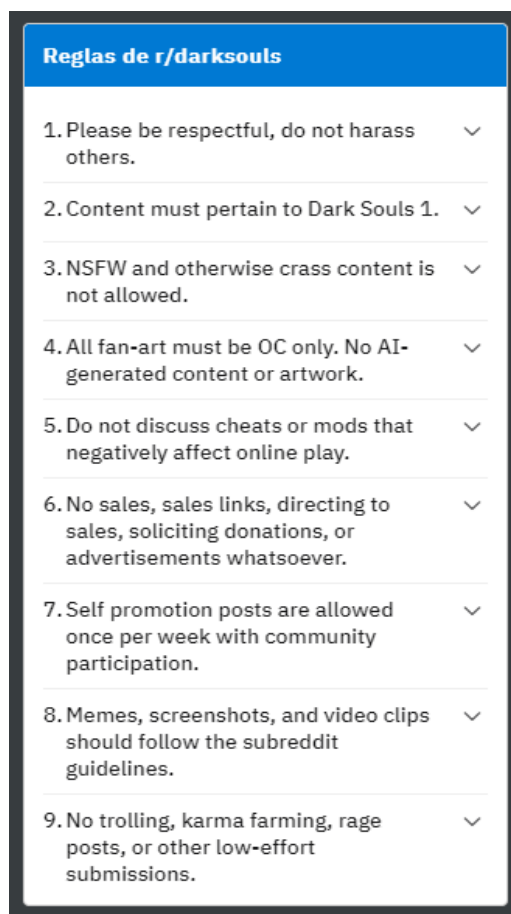


Fig.9. Normas de *subreddit r/DarkSouls*  
Fuente: <https://www.reddit.com/r/darksouls/>



1. Por favor sean respetuosos, no acosen a otros.
2. El contenido debe pertenecer a *Dark Souls 1*.
3. NSFW (siglas para *No Safe For Work* o contenido no apto para ver en el trabajo en español, haciendo referencia a pornografía o extrema violencia generalmente).
4. Todo arte fan debe ser original. No pueden usarse Inteligencias Artificiales para el contenido o el arte.
5. No discutan trucos o mods que afecten negativamente al juego online.
6. Prohibidas las ventas, los enlaces de venta, la solicitud de donaciones o cualquier tipo de anuncios.
7. Las publicaciones de autopromoción están permitidos una vez por semana con participación de la comunidad,
8. Memes, capturas de pantalla y videos deben seguir las normas del *subreddit*.
9. No se puede “*trollear*”, “*farmear*” karma, publicar post de odio u otras subidas de bajo esfuerzo.

Los moderadores del *subreddit* son los encargados de que estas normas se cumplan. Debido a la cantidad de usuarios y de años en activo, se utilizará el término clave “*git gud*”, filtrando el listado de comentarios a solos lo que superen el millar de *upvotes*. Desde la fundación del *subreddit*, la comunidad ha publicado seis artículos que superan los 1000 votos positivos y que incluyen este término. La naturaleza de lo citado en esto responde a (según el post, ordenados de menos votos a más):

→ *Dying in Dark Souls is like getting scolded by the teacher you get on really well with* (“Morir en *Dark Souls* es como ser aleccionado por el profesor con el que te llevas realmente bien”): El término “*git gud*” aquí se utiliza para referirse al deseo del propio juego de que el jugador mejore. El autor, r/Johnnyw327, afirma que morir no es culpa del juego, sino del jugador; el juego solo pone retos para que el usuario extraiga lo mejor de sí mismo.

([https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/ly00j1/dying\\_in\\_dark\\_souls\\_is\\_like\\_getting\\_scolded\\_by/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/ly00j1/dying_in_dark_souls_is_like_getting_scolded_by/))

→ *WatchMojo included Dark Souls on their list of toxic video game communities. I believe that this is almost entirely unfounded.* (“Watchmojo incluyó a *Dark Souls* en su

lista de juegos con comunidades más tóxicas. Creo que es algo completamente infundado”): En esta publicación, el usuario u/WharfBlarg se refiere a la comunidad de *Dark Souls* como un lugar en el que se siente seguro, donde bromear y disfrutar; ve *Dark Souls* como un juego capaz que te hace disfrutar de las pequeñas cosas de la vida. “*Git gud*” es referenciado como una broma o ironía por la comunidad; o como la única forma de avanzar en el juego, aprendiendo a ser mejor.

([https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/5rfqt2/watchmojo\\_included\\_dark\\_souls\\_on\\_their\\_list\\_of/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/5rfqt2/watchmojo_included_dark_souls_on_their_list_of/))

→ *My 6yo finally beat Taurus Demon* (“Mi hijo de 6 años por fin ha vencido al Demonio de Tauro”): El usuario u/n33k33 afirma que su hijo, tras muchos esfuerzos e intentos, logró vencer al Demonio de Tauro. En una nota para ampliar su publicación, el usuario cree que las palabras de ánimo y admiración del resto de miembros del *subreddit* al ver su mensaje revertirán en la mejora de las habilidades del chico. “*Git gud*” es usado como un argot para referirse al posible perfeccionamiento de las competencias en el juego

([https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/o4tvr9/my\\_6yo\\_finally\\_beat\\_taurus\\_demon\\_o/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/o4tvr9/my_6yo_finally_beat_taurus_demon_o/))

→ *Banned due to backstabs* (“Expulsado debido a apuñalar por la espalda”): El usuario u/BK\_Spades ha sido bloqueado, y por ello es incapaz de acceder a su juego de *Dark Souls*. Esto es debido a una técnica de combate legal conocida como “*backstabbing*” (apuñalamiento por la espalda), a la que otro jugador dio la consideración de truco o trampa. El usuario le desea a su denunciante que su experiencia por *Dark Souls* sea un infierno, llamándole basura y utilizando “*git gud*” como insulto. ([https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/hs3pa3/banned\\_due\\_to\\_backstabs/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/hs3pa3/banned_due_to_backstabs/))

→ *I wish I could git gud and avoid every O&S attack* (“Desearía volverme bueno y evitar cada ataque de Ornstein y Smough”): Esta publicación de usuario u/Towering\_Oak es un vídeo de su avatar en el juego corriendo para enfrentarse a dos enemigos finales del mismo. Justo al dejar atrás la neblina, el jugador es asesinado por un hacha gigante, sin llegar a pelear. “*Git gud*” es usado en el título de la publicación como argot.

([https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/qndvmc/i\\_wish\\_i\\_could\\_git\\_gud\\_and\\_avoid\\_every\\_os\\_attack/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/qndvmc/i_wish_i_could_git_gud_and_avoid_every_os_attack/))

→ *The new Bonfire in Dark Souls Remastered will result in the biggest noob trap ever.* (“La nueva Hoguera en *Dark Souls Remastered* se convertirá en la mayor trampa de novatos”): El usuario u/MikeManGuy ofrece un renovado punto de vista de la nueva

hoguera de la remasterización de *Dark Souls* original. Considera que debido a la “*Falacia del git gud*” los nuevos jugadores considerarán que el camino hasta llegar a esa hoguera es parte natural del progreso y no un camino a visitar más tarde; quedando atrapados en una hoguera muy lejana en el juego sin la posibilidad de volver al inicio prescindiendo de la lucha o con un viaje rápido (opción que se desbloquea de forma tardía en el juego). El usuario utiliza “*git gud*” como un concepto que define una nueva tendencia a la hora de comprender esta saga: generalmente, si el jugador es eliminado en muchas ocasiones significa que no va por buen camino; pero, según u/MikeManGuy, el uso del “*Git Gud*” en torno al juego ha hecho que este se identifique con la elevada dificultad y esta primera intención se pierda.

([https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/8cvvwz/the\\_new\\_bonfire\\_in\\_dark\\_souls\\_remastered\\_will/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/8cvvwz/the_new_bonfire_in_dark_souls_remastered_will/))

## IV. RESULTADOS

Si bien es cierto que la perspectiva del “*git gud*” posee diversos prismas, el análisis también muestra que este término es una parte integral de la comunidad de *Dark Souls*. Ya sea como insulto, como consejo o como broma, se presenta como una actuación entre sujetos en posiciones desiguales (desde jugadores expertos a novatos o desde vencedores a perdedores en la misma comunidad). El carácter positivo de su uso refuerza el vínculo entre jugadores, dada su circunscripción a grupos de jugadores con confianza recíproca. De igual modo, el término “*backsitting*” también ha de considerarse como forma de ayuda siempre y cuando el jugador la solicite, ya que ofrece la oportunidad de recibir consejos de jugadores con experiencia para valor a las propias guías de consulta del jugador. El propio juego materializa este concepto, ya que en todos los títulos de la saga el jugador puede invocar a un amigo para que le ayude a vencer a sus enemigos.

*Dark Soul* tiene elementos rituales, no sólo en sus mecánicas, sino también en la actuación de sus jugadores respecto a otros. A veces, como se observa en el caso de Reddit *My 6yo finally beat Taurus Demon*, “*git gud*” es usado como un término argot propio de la comunidad que busca felicitar a sus jugadores novicios; de la misma forma que otros gritos más amables como el “Jolly Cooperation” de los mencionados *Sunbros* establecen claramente un vínculo social entre su comunidad. *Dark Souls* en sí comparte similitudes con los mitos en lo que a la relación sujeto-objeto se refiere: se requiere de agentes capaces de cumplimentar una serie de ritos para alcanzar la gloria, el final. Si jugar es rezar, pasarse el juego parece subir al cielo. Para pasar de un estado a otro, para lograr lo que nos promete el mito necesitamos de los ritos, de la acción: necesitamos jugar al juego. Si jugar es en sí un acto ritual, la relación entre ritos y videojuegos debe tener cierta base común. Según Gazzard y Peacock (2011), los videojuegos y los ritos son lúdicos, es decir, que necesitan de una serie de normas y reglas: En los juegos estas reglas legitiman las acciones, procesos y relaciones que existen dentro de los límites del juego; y sin ellas el juego sería inexistente o completamente abierto a ser transgredido por las trampas y códigos. Por otro lado, en los ritos, sin esta serie de normas o acciones, pierde en mayor o menor medida su poder o efecto (pp. 503).

El jugador de esta saga acaba adquiriendo una memoria extradiegética para poder superar el juego, repitiendo y fallando, con fallos letales que llevan al “You Died”, según

indica Barranco (2014). El autor habla del tabú programado en el desarrollo de propios juegos, en los juegos *Soulslike* también existen tabúes de mecánicas que obligan al jugador a pensar antes de actuar y que recuerda que sus acciones tienen consecuencias. El tabú es no jugar como en el resto de los juegos de acción, en los que incluso en la derrota el jugador se ve recompensado con posibles puntos de experiencia, niveles u objetos. En *Dark Souls*, el jugador pierde todas las almas y aparece de nuevo en la última hoguera, obligándole a volver a enfrentarse de nuevo al mismo camino para recoger sus “almas”, motor de la economía de juego, (ya que sirven para objetos, niveles y mejoras). Pero durante este trayecto el jugador puede volver a morir y perder todas las almas para siempre. El fan de From Software no se cuestiona la absurdidad de las reglas, ya que no interfieren en las mecánicas jugables. De hecho, aportan valor a la *sacralización* de su propia dificultad, resultando en la aceptación y burla de la propia pantalla de “You Died” con cada muerte (pp 87-89)

Tomando de base lo expuesto por Barranco (2014), se afirma que “el tabú de la resurrección se entiende como una regla del *gameplay* y no del juego en sí mismo.” (p 87) Para la comunidad de *Dark Souls* esto se refleja en la propuesta de nuevos modos de dificultad, en las *No-Hit* en las que no se puede resucitar. Si el jugador muere ha acabado la *run*, una forma de jugar que recae sobre el jugador, no sobre su avatar. Este nuevo tabú, no es un tabú programado, sino fruto de la interpretación del videojuego.

Los “*Soulborne*” son juegos con un elevado componente de rol, en los que la capacidad de crear un personaje desempeña un papel fundamental. Es cierto que en la saga es común poder modificar las estadísticas del avatar del jugador a medida que se avanza en la aventura, pero el fin sigue siendo el mismo: jugar como se desee, con la clase que se elija y las armas más adecuadas y cómodas. Los videojuegos aportan una sensación de libertad en los márgenes que la propia simulación delimita; crear personajes es una forma de darnos esa libertad. La experiencia individual en los videojuegos es difícil de concebir actualmente: Vella (2015) y Welsh (2020) se refieren al juego de From Software como una pieza necesariamente colectiva (desde las invocaciones hasta los mensajes en el suelo que el juego permite dejar) que además tiene algo especial que seduce a miles de jugadores. Una forma de guiarlos por el mundo, de hacerles descubrir secretos por sí mismos y de hacerles sentir que, ese circuito cerrado que es el videojuego, no hay límites. Welsh afirma que este fenómeno que Vella llama “Ludic Sublime” (“Lúdico Sublime” en español) es un estilo de juego, una forma de disfrutar del juego en las primeras horas

o partidas. La pregunta sobre esto tiene un aspecto ya mencionado de la experiencia *Souls*: la comunidad.

Jugar a *Dark Souls* (From Software, 2011) hoy no es la misma experiencia que fue cuando salió, y es que el juego lleva más de una década en las manos de muchos jugadores (ejemplo de ello es la fundación del Reddit *r/DarkSouls* en el mismo año del lanzamiento del juego). Actualmente existen guías, tutoriales, infografías que detallan la disposición de los objetos, enemigos y otros elementos. Si lo “lúdico sublime” requiere de la exploración y del disfrute por descubrir, *Dark Souls* (ya sea el original o el *Remastered*) se ve en la posición de perder esa capacidad de ser descubierta. Welsh habla de la “economía del *git gud*”, una forma de comprender *Dark Souls* en un modelo económico de consumo y rapidez más próximo a los juegos en línea o juegos como servicio (juegos como *Fortnite* (Epic Games, 2017). Aunque el juego de Miyazaki no haya sido concebido a modo de juego como servicio (planeado para añadir periódicamente contenido que mantenga el interés de sus jugadores), sí ha vivido un estilo de juego cíclico que evidencia la vigencia del *r/DarkSouls* o las nuevas formas de jugar al título en 2022. Este nuevo sistema de juego se aleja de lo “lúdico sublime” pero se aproxima mucho más a la maestría de las mecánicas del mismo. El jugador renuncia al descubrimiento por la optimización: esa es la base de la “economía del *git gud*” según Welsh.

Pero si el jugador acostumbrado a *Dark Souls* busca la eficiencia como forma de placer, ¿dónde queda el jugador neófito? Los autores proponen que en reconocer que los ritos y mitos, y los grupos que constituyen el entramado social en el que aquellos se desenvuelven, pueden tener individuos que actúen de forma recelosa a todo agente ajeno que no siga sus normas y no se amolde a lo que en su grupo aún menor consideran justo, verdadero o normal: subir vida o fuerza por encima de la destreza o inteligencia, no utilizar magias o considerar estas como un modo fácil, no prescindir de las invocaciones para lograr eliminar a un jefe final, no utilizar armas consideradas demasiado eficientes que podrían desvalorizar la experiencia... seguir estas formas, según el jugador aventajado y experto, nos lleva a la verdadera experiencia *Souls*. Genep refiere los ritos de paso como aquellos procesos a seguir para poder pasar de una estructura a otra, de una situación determinada a otra. En el caso de *Dark Souls*, pasar del estado de jugador “casual” al de un jugador “de verdad” a ojos de quienes dominan la experiencia en la forma que consideran correcta; o lo que es igual, “*git gud*”.

La forma en que los sujetos pasan de un estado a otro puede ser comprendida según Genep de distintas maneras, ya sea a través de ritos positivos (como dominar el “parry” o contraataque, un sistema de ataque basado en el bloqueo en el momento exacto y que equilibra el riesgo y la recompensa) como negativos, tal y como podemos comprobar a la hora de evitar el uso de magias e invocaciones. Justamente estos dos ejemplos casan con la idea del tabú como actuación prohibida dentro de una serie de normas regladas. Si *Dark Souls* permite usar magia, el rito como mecánica existe dentro del juego, pero su prohibición por efectos negativos en la estructura social la vuelven tabú. Los ritos son transiciones claves para que el jugador novato pueda pasar al estado experto y para ello deben ser vistos como secuencias ceremoniales. Los ritos vistos en esta transición se clasificaban en aquellos de separación, margen y agregación; o como desarrolla Turner en base a Genep, “fases liminares”:

1. Ritos de separación o preliminares: Separación del pasado, del grupo al que pertenecía. El jugador se dispone a jugar a *Dark Souls* porque le ha llamado la atención, tiene que olvidar lo aprendido en otros juegos.

2. Ritos liminares o de margen: situaciones intermedias o neutras. Tránsito metafórico y material, de lo profano a lo sagrado. El jugador tiene que aprender cómo superar los obstáculos, seguir el proceso ritual marcado por los primeros pasos del juego.

3. Ritos de agregación o postliminares: Ritos de integración y agregación a una sociedad/grupo luego de la ruptura/cambio. El jugador acepta que no puede usar movimientos aleatorios y tiene que controlar cada acción para poder jugar al juego, asumiendo la mecánica del propio juego. Lo acepta.

Este traslado es aplicable a todos los juegos en los que el jugador descubra una mecánica nueva, pero también sirven para que el jugador se focalice en un tipo de mecánicas que considere mejores que otras. En la “economía del *git gud*” (Welsh, 2020) vemos procesos similares de especialización y optimización. Esta optimización puede llevar a separar a los propios grupos dentro de estructuras comunes, es decir, si “los jugadores de *Dark Souls*” son en sí una categoría más general, los “*sunbros*”, los enfocados en el aspecto competitivo o aquellos que actúan como arqueólogos del juego y su mundo; conforman subgrupos más especializados y optimizados para la experiencia que desean vivir. Aquellos jugadores ajenos a estos grupos, pero que se encuentran en proceso de ser aceptados en la comunidad, son las “gentes del umbral” que Turner

nombraba y explicaba como seres ambiguos y desposeídos de estatus o distintivos. Estos sujetos, según Turner, son capaces de sufrir pruebas y humillaciones para perder con ello su posición previa e identidad; y prepararse para ser moldeados a las condiciones del grupo. Esta intención de que los sujetos pierdan su posición o formas de actuar con tal de resonar con el grupo aparece en el ya mencionado “*backsitting*” en el que se recomienda al jugador, a veces de forma amable, otras de forma agresiva, una forma “correcta” de juego más que potenciar una forma personal.

El sector tóxico de la comunidad habitualmente hace referencia a las entrevistas de Miyazaki en las que habla de su cultura del esfuerzo y el motivo de la dificultad de *Dark Souls*. Las palabras de Miyazaki hablan de un juego complejo, pero justo y sus seguidores comprenden que esta es la esencia del juego. Pero ¿dónde queda la esencia de *Dark Souls* en una era donde todo se documenta y comparte? ¿Dónde está el reto si a dos clics podemos saber qué arma es más efectiva contra los esqueletos o contra Ornstein y Smough? Además, *Dark Souls* no atrae solo por sus mecánicas, sino también por su mundo, su diseño de niveles, sus historias y personajes. Por otro lado, existen jugadores que se autoimponen retos, ¿es justo afirmar que esa era también la intención de Miyazaki? ¿O es una nueva forma de comprender el juego y sus posibilidades? *Dark Souls* es muchas cosas al mismo tiempo y existe más allá de nuestra visión de él. Bateson recupera los conceptos de Pleroma y Creatura de Jung, conceptos que nos sirven para comprender que *Dark Souls* tal vez no tenga por qué ser ese juego difícil pero justo que dice ser. Porque *Dark Souls*, en sí, no dice que sea nada; al menos eso es lo que podemos entender si lo vinculamos al Pleroma: un mundo material inanimado, sin distinciones y sin posibilidad de hacerlas. Es el ser humano el que lo define y acota, quien establece la Creatura (o la forma de representación mental que tienen los jugadores). No es dualismo, sino una división simplemente descriptiva en la que la Creatura existe en el Pleroma y debido a este.

Por medio del acto ritual que es jugar a *Dark Souls*, los fanáticos más tóxicos han dotado de una identidad muy particular a la saga; una que va más allá de su percepción individual y que se ha colado en cómo otros perciben a estos juegos. Recordando el meme de “El *Dark Souls* de X” en el que directamente se equipara cualquier juego difícil con *Dark Souls*, sin importar la singularidad del juego de From Software. La identificación de los jugadores con una forma particular de ver *Dark Souls* y el miedo que existe a ese cambio se manifiesta en “*git gud*”, no solo como castigo para los neófitos, sino también



como un intento de mantener el *statu quo* de “jugadores de verdad” frente a los casuales. Este equilibrio puede romperse y, como afirma Bateson, la comunicación puede disolver la naturaleza de las ideas y en palabras de Juan J. Vargas, “poner en peligro la identidad del sistema”. Este sistema se ha visto comprometido con la llegada al mercado de *Elden Ring*, un juego mucho más accesible que sus predecesores al contener mecánicas que facilitan pasar por él y así descubrir (y sobrevivir) a las Tierras Intermedias. Los motivos de este descenso en la dificultad son diversos (la autoría de George R.R. Martin y su mayor comerciabilidad; las numerosas críticas a los anteriores juegos de la saga y los respectivos estudios y debates de la necesidad de un “modo fácil”), pero lo que realmente importa es que se ha establecido una comunicación para que el sistema cambie. *Elden Ring* no es un juego fácil, pero tal vez sea un paso para los “*Soulborne*” y los “*Soulslike*” en una dirección distinta. Una más amable, pero donde el reto siga estando presente.

## V. CONCLUSIONES

Si son los jugadores quienes definen a su juego, los “casuales” tienen todo el derecho a considerar a *Dark Souls* un juego difícil e injusto. Pero realmente eso no debería impedir a nadie vivir la experiencia de un *Dark Souls*. La dificultad es un concepto altamente relativo, que responde a unas capacidades y costumbres; una percepción personal que en el caso de *Dark Souls* ha sido usada para definirlo, obviando otras realidades del juego. Si son los jugadores quienes definen su juego, quienes quieran jugar a *Dark Souls* con todas las herramientas que el juego ofrece para un viaje por el Asilo de los No-Muertos hasta el Horno de la Llama Original. Este estudio, al intentar abarcar una comunidad tan amplia y diversa, se ha focalizado en los aspectos más negativos de la misma. Los autores del texto han observado de primera mano una interacción viva de la comunidad y han podido ver que por cada comentario desagradable había otro mucho más amable y enriquecedor. Desde un padre alegre, hasta un grito de guerra que abraza la fraternidad y la unidad; se dan cuenta que la experiencia que es jugar a *Dark Souls* no se reduce al conflicto, al odio o al “*git gud*”. El mismo “*git gud*” se ha vuelto un término voluble en una enorme comunidad, en su capacidad para reflejar aspectos positivos y negativos en la misma. Este estudio falla en encontrar un culpable en la comunidad de *Dark Souls*, un grupo identificable, pero expone los mecanismos que existen entre la misma y sus subgrupos.

A lo largo de toda la extensión de este trabajo, se ha recalcado la dificultad característica que tienen los títulos de esta saga. Una apuesta arriesgada de los desarrolladores que siempre han sido fieles a su idea de no añadir un selector de dificultad como pide parte del público. Esto supone que los jugadores, teniendo en cuenta los números de jugadores online y copias vendidas, han aceptado esta mecánica de juego casi masoquista. Aunque este trabajo no ha profundizado en qué motiva a las personas jugarlos, se asume que es por su identidad de juego difícil, por la dedicación que requiere y la curva de aprendizaje superior al nivel de otros videojuegos de la misma categoría. Sin embargo, sí se menciona la tendencia de jugadores tóxicos a argumentar su opinión acerca de cómo debe jugarse *Dark Souls* y la defensa de su dificultad. Se demuestra una postura sesgada en estos, pues aceptan de buen grado modificaciones a la forma de jugar que compliquen el juego.

Algunos de los subgrupos han mostrado tendencias más agresivas y depredadoras frente a los jugadores menos expertos; y pese a que se utilice “*git gud*” en contextos irónicos y casi personales de los miembros de esta comunidad, no hay que dejar de lado su uso como insulto a aquellos que no casan con las ideas preestablecidas del grupo. Pese a todo, tal y como mencionamos en la relación del rito con el tabú, la comunidad ha sido vocal en sus opiniones respecto a estos insultos (ya fueran a través del *backsitting* o en el propio Reddit), generando un movimiento contracorriente que si bien no ha sido detallado, se ha reflejado en el nuevo juego de la saga: *Elden Ring* (From Software, 2022). La aparición del último título de From Software es un punto a favor para quienes buscan la experiencia de un *Souls* y, al mismo tiempo, formas alternativas de jugar a los juegos de la saga. Desde la variedad de armas, las invocaciones que no requieren de conexión a internet y una conversación y viralización del juego que no se había visto en la saga; los *Souls* pasan a ser un poco más accesibles para todos.

Las consecuencias de *Elden Ring* en la industria son imprevistas, pero si es cierto que se puede empezar a atisbar ciertos movimientos: recordar que el juego ha sido escrito por George R.R. Martin y no ha pasado mucho desde que Brandon Sanderson se ofreció a realizar un juego con Miyazaki. ¿Podrá verse como autores de otros medios acceden al videojuego como un nuevo lugar donde explorar sus mundos? El ya mencionado *The Witcher* es un ejemplo de ello. Este juego es una adaptación de la obra de Sapkowski pero no es una colaboración en sí entre artistas de diversos medios. Lo que vemos claro, es que de la misma forma que la saga *Dark Souls* influyó a la industria del videojuego, esta ha influido a *Elden Ring* (From Software, 2022), del mismo modo que el primero estuvo influenciado por su antecesor *Demon's Souls* (From Software, 2009). Su diseño de mundo abierto, la aparición por primera vez de un mapa y de indicadores, la disminución de la penalización en las muertes (ahora el avatar aparece cerca de los jefes finales, sin necesidad de enfrentarse a hordas de enemigos antes, disminuyendo el riesgo de perder almas), etcétera. From Software ha evolucionado su fórmula, la ha vuelto más *mainstream*; y con ello ha redescubierto una saga de juegos a una nueva generación. Alejarse del “*git gud*” y abrazar la fraternidad, la colaboración y la creatividad.

En lo que se refiere a las cuestiones de “accesibilidad” y de “debería tener *Dark Souls* un modo fácil”, no se ha pretendido responder a estas desde este trabajo, pero no hay que olvidar que el futuro de los videojuegos está cada vez más ligado a la “accesibilidad”. Si en *Elden Ring* (From Software, 2022), se han implantado sugerencias del público, se abre

un abanico de posibilidades en cuanto a sugerencias siempre que no afecten al espíritu de la saga. De la misma forma que este estudio pone su mirada en la comunidad más negativa de los *Souls*, es posible hacer lo mismo con su parte más positiva. Nuevas formas de jugar, nuevas experiencias, un retorno de lo “lúdico sublime”. Tal vez ese sea el futuro de la saga y de los estudios que se hagan sobre ella.

## BIBLIOGRAFÍA

- A. Pázhitnov. (1984). *Tetris* [Videojuego].
- Albano, A. (2021, 22 septiembre). *Una década de Dark Souls*. Press Over.  
<https://pressover.news/articulos/una-decada-de-dark-souls/>
- Ángela Castán. (2017). Sintoísmo transmitido a través del videojuego. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 6, 36-55.
- Banned due to backstabs*. (2020, 16 julio). reddit.  
[https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/hs3pa3/banned\\_due\\_to\\_backstabs/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/hs3pa3/banned_due_to_backstabs/)
- Barlow, A. (s. f.). *In Defence of 'Easy Mode' — Why 'Git Gud' Is Gaming Gatekeeping - Jump Dash Roll*. <https://www.jumpdashroll.com/article/in-defence-of-easy-mode-why-git-gud-is-gaming-gatekeeping>
- Bateson, G. (1987). *El temor de los ángeles*.
- Bb, P. (2016, 7 mayo). *True Gamers: elitismo y videojuegos*. Fantasía Gamer.  
<https://fantasiagamer.com/2016/04/29/true-gamers-elitismo-y-videojuegos/>
- Bird, F. & Bell, C. (1999). Ritual: Perspectives and Dimensions. *Journal for the Scientific Study of Religion*, 38(4), 566. <https://doi.org/10.2307/1387617>
- Bungie Studios. (2001). *Halo Combat Evolved* [Videojuego].
- Cano, J. (2021, 11 julio). *Dark Souls II*. Vandal.  
<https://vandal.elespanol.com/reportaje/entrevista-dark-souls-2>
- Cañero, J. S. (2021, 12 febrero). *Biblioteca Interactiva Tomo I «La capital olvidada: Elantris y Dark Souls»*. NaviGames.  
<https://www.navigames.es/articulos/biblioteca-interactiva-tomo-i-la-capital-olvidada-elantris-y-dark-souls/>
- Capcom. (1988). *Street Fighter* [Videojuego].

- Casal, M. (2021, 2 noviembre). *La experiencia Dark Souls, el auténtico juego de rol*. Orgullogamers. <https://orgullogamers.com/videojuegos/dark-souls/dark-souls-el-autentico-juego-de-rol/>
- CD Projekt. (2015). *The Witcher III: Wild Hunt* [Videojuego].
- Cervera, I. & Cervera, I. (2020, 10 diciembre). *Backsitting / Backseat Gaming / ¿Qué significa Backsitting?* Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/backsitting>
- Cesari, P. P. (2021, 24 noviembre). *Dark Souls es nombrado el mejor videojuego de todos los tiempos*. LevelUp. <https://www.levelup.com/noticias/651475/Dark-Souls-es-nombrado-el-mejor-videojuego-de-todos-los-tiempos>
- Chuso Montero consigue el No-Hit de Dark Souls. ¿Qué es el desafío No-Hit?* (2021, 28 enero). Esportmaniacos. <https://www.esportmaniacos.com/videojuegos/chuso-montero-consigue-el-no-hit-de-dark-souls-que-es-el-desafio-no-hit/>
- Cold Symmetry. (2020). *Mortal Shell* [Videojuego].
- Daniel Vella. (2015). No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime. *Game Stud.*, 15.
- Dark Souls*. (2011, 4 octubre). Metacritic. <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls>
- Dark Souls*. (2021, 23 septiembre). Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/videojuegos/dark-souls>
- Dark Souls*. (2022, 3 noviembre). Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/dark-souls>
- Dark Souls* • *r/darksouls*. (2011, 2 febrero). reddit. <https://www.reddit.com/r/darksouls/>
- Dark Souls Remastered*. (2018, 25 mayo). Metacritic. <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/dark-souls-remastered>

- Dark Souls y el mito de la dificultad.* (2021, 22 septiembre). ReConectados.  
<https://reconectados.com.ar/dark-souls-y-el-mito-de-la-dificultad/>
- Dayus, O. (2019, 27 febrero). *Here's Why Dark Souls, Bloodborne, And Sekiro Don't Have Difficulty Options.* GameSpot. <https://www.gamespot.com/articles/heres-why-dark-souls-bloodborne-and-sekiro-dont-ha/1100-6459827/>
- Deck13 International. (2011). *The Surge* [Videojuego].
- Deck13 International. (2014). *Lords of the fallen* [Videojuego].
- Dying in Dark Souls is like getting scolded by the teacher you get on really well with.*  
(2021, 5 marzo). reddit.  
[https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/ly00j1/dying\\_in\\_dark\\_souls\\_is\\_like\\_getting\\_scolded\\_by/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/ly00j1/dying_in_dark_souls_is_like_getting_scolded_by/)
- El elitismo del Git Gud.* (2018, 13 enero). Todas Gamers.  
<https://todasgamers.com/2016/10/14/el-elitismo-del-git-gud/>
- Epic Games. (2017). *Fornite* [Videojuego].
- Fartamor, L. (2022, 5 octubre). *The Dark Souls of «X» (It's Just Like Dark Souls).*  
Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/the-dark-souls-of-x-its-just-like-dark-souls>
- Ferrer-Bonsoms Cruz, C. (2021, 23 abril). *El videojuego más vendido cada año, desde 1995 hasta hoy.* Business Insider España.  
<https://www.businessinsider.es/videojuego-mas-vendido-cada-ano-1995-hoy-ranking-328481>
- From Software. (2009). *Demon's Souls* [Videojuego].
- From Software. (2011). *Dark Souls* [Videojuego].
- From Software. (2012). *Bloodborne* [Videojuego].
- From Software. (2014). *Dark Souls 2* [Videojuego].

- From Software. (2016). *Dark Souls 3* [Videojuego].
- From Software. (2018). *Sekiro: Shadows Die Twice* [Videojuego].
- From Software. (2020). *Elden Ring* [Videojuego].
- FromSoftware. (2018). *Dark Souls Remastered* [Videojuego].
- Fuentes, E. S. (2021, 2 octubre). *10 años de Dark Souls*. Vandal.  
<https://vandal.elespanol.com/reportaje/10-anos-de-dark-souls>
- Gach, E. (2017, 4 diciembre). *It Might Be Time To Rethink Difficulty Menus*. Kotaku.  
<https://kotaku.com/it-might-be-time-to-rethink-difficulty-menus-1820961183>
- Game Informer. (2015, 28 septiembre). *The Inside History of From Software and Dark Souls* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DFFHrRUZjUE>
- Game Maker's Toolkit. (2016, 25 abril). *Should Dark Souls Have an Easy Mode? (See Pinned Comment)* [Vídeo]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=K5tPJDZv\\_VE](https://www.youtube.com/watch?v=K5tPJDZv_VE)
- Gandolfi, E. (2017). Enjoying death among gamers, viewers, and users: A network visualization of *Dark Souls 3*'s trends on Twitch.tv and Steam platforms. *Information Visualization*, 17(3), 218-238.  
<https://doi.org/10.1177/1473871617717075>
- García, J. (2016, 1 marzo). *Miyazaki: «Los jugadores son jugadores. No hay diferencias entre los europeos, japoneses y americanos»*. ELMUNDO.  
<https://www.elmundo.es/tecnologia/2016/03/01/56d5c68e22601dc03d8b459b.html>
- Garc\U00Eda, A. (2011, 19 octubre). *Dark Souls*. Eurogamer.es.  
<https://www.eurogamer.es/dark-souls-analisis>
- Gazzard, A. & Peacock, A. (2011). Repetition and Ritual Logic in Video Games. *Games and Culture*, 6(6), 499-512. <https://doi.org/10.1177/1555412011431359>



- Gil, E. (2021, 22 septiembre). *Dark Souls: Más allá de su dificultad*. NaviGames.  
<https://www.navigames.es/articulos/dark-souls-mas-alla-de-su-dificultad/>
- Git Gud*. (2022a, octubre 28). Know Your Meme.  
<https://knowyourmeme.com/memes/git-gud>
- Git Gud*. (2022b, octubre 28). Know Your Meme.  
<https://knowyourmeme.com/memes/git-gud>
- Goncalves, R. (2020, 30 agosto). *Una musa generacional: los Souls y su influencia en la industria*. Areajugones. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/una-musa-generacional-los-souls-y-su-influencia-en-la-industria/>
- Heart Machine. (2014). *Hyper Light Drifter* [Videojuego].
- Henley, S. (2022, 19 abril). *'Let Me Solo Her' Is The Antidote To Git Gud Toxicity*. TheGamer. <https://www.thegamer.com/let-me-solo-her-elden-ring-git-gud-toxicity/>
- Higginbotham, W. & Dvorak, R. (1958). *Tennis for Two* [Videojuego].
- How am I supposed to beat this dude? I get my ass beaten up. Can't run away. Or am I even supposed to be here? I beat the second boss on the bridge.* (2022, 27 octubre). reddit.  
[https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/yelx11/how\\_am\\_i\\_supposed\\_to\\_beat\\_this\\_dude\\_i\\_get\\_my\\_ass/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/yelx11/how_am_i_supposed_to_beat_this_dude_i_get_my_ass/)
- ID Software. (1992). *Doom* [Software].
- I wish I could git gud and avoid every O&S attack - \*Monkey Paw finger curls\**. (2021, 5 noviembre). reddit.  
[https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/qndvmc/i\\_wish\\_i\\_could\\_git\\_gud\\_and\\_avoid\\_every\\_os\\_attack/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/qndvmc/i_wish_i_could_git_gud_and_avoid_every_os_attack/)
- Infinity Ward. (2007). *Call of Duty 4: Modern Warfare* [Videojuego].

- Informe, D. (2022, 16 junio). *Cómo buscar en Reddit de manera más efectiva*. Diario Informe. <https://diarioinforme.com/como-buscar-en-reddit-de-manera-mas-efectiva/>
- Is this game going to be too hard for me?* (2022, 30 octubre). reddit. [https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/yhnhus/is\\_this\\_game\\_going\\_to\\_be\\_too\\_hard\\_for\\_me/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/yhnhus/is_this_game_going_to_be_too_hard_for_me/)
- Jenkins, D. (2019, 9 diciembre). *Dark Souls interview – hard master*. Metro. <https://metro.co.uk/2012/08/29/dark-souls-interview-hard-master-556118/>
- Jerusalem, S. (2021, 24 febrero). *El diálogo con el jugador: la interfaz de usuario*. Espada y Pluma. <https://espadaypluma.com/2020/02/25/el-dialogo-con-el-jugador-la-interfaz-de-usuario/>
- Kamen, M. (2016, 12 abril). *Dark Souls 3 director: it's about «accomplishment by overcoming tremendous odds»*. WIRED UK. <https://www.wired.co.uk/article/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-interview>
- Kojima Productions. (2008). *Metal Gear Online* [Videojuego].
- Konami. (1998). *Metal Gear Solid* [Videojuego].
- Luna, L. (2020, 17 agosto). *La religión como recurso narrativo en los videojuegos*. MeriStation. [https://as.com/meristation/2020/08/17/reportajes/1597651604\\_799598.html](https://as.com/meristation/2020/08/17/reportajes/1597651604_799598.html)
- Mansoor, S. (2022, 17 mayo). *Dark Souls Franchise Sales, Which FromSoftware Game Sold The Most?* SegmentNext. <https://segmentnext.com/dark-souls-franchise-sales/>
- Mario Barranco Navea. (2014). «Don't Look Back»: La programación del tabú. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 2, 83-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5080902>

- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Videojuego].
- Mouriño, A. S. (s. f.). *Dark Souls 3 usa la religión para conectar bosses y mundo de juego*. Mundogamers. <https://www.mundogamers.com/noticia-dark-souls-3-usa-la-religion-para-conectar-bosses-y-mundo-de-juego.14099.html>
- Mouriño, A. S. (2020). *Una aproximación al estudios de los videojuegos japoneses de narración compleja | e-tramas*. <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/63>
- My 6yo finally beat Taurus Demon \o/*. (2021, 21 junio). reddit.  
[https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/o4tvr9/my\\_6yo\\_finally\\_beat\\_taurus\\_demon\\_o/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/o4tvr9/my_6yo_finally_beat_taurus_demon_o/)
- Namco. (1980). *PacMan* [Videojuego].
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Videojuego].
- Naughty Dog. (2019). *Crash Bandicoot 4* [Videojuego].
- Navarrete-Cardero, L. (2012). *Dark Souls o la infelicidad del jugador. El País [Blog]*.  
<https://idus.us.es/handle/11441/102168>
- Niantic. (2017). *Pokemon GO* [Videojuego].
- Nintendo. (1988). *Super Mario 3* [Videojuego].
- Nintendo. (1992). *Super Mario Kart* [Videojuego].
- Nintendo. (1996). *Super Mario 64* [Videojuego].
- Nintendo. (2012). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Videojuego].
- Now here's a movie I'd watch*. (2013, 2 septiembre). reddit.  
[https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/1lk4hk/now\\_heres\\_a\\_movie\\_id\\_watch](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/1lk4hk/now_heres_a_movie_id_watch)

- París, A. G. (2021, 23 marzo). *De Dark Souls y su dificultad - Team Up! MEDIA - Videojuegos*. Team Up! MEDIA. <https://teamupmedia.es/de-dark-souls-y-su-dificultad/>
- Phillips, T. (2013, 12 abril). *Dark Souls worldwide sales total 2.3 million*. Eurogamer.net. <https://www.eurogamer.net/dark-souls-worldwide-sales-total-2-3-million>
- Rest Here Weary Traveler*. (2022, 2 abril). Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/rest-here-weary-traveler>
- Right, w. (1986). *SimCity* [Videojuego].
- Rockstar Games. (2013). *Grand Theft Auto V* [Videojuego].
- Romano, S. (2018, 27 junio). *Dark Souls Remastered for PS4 sold 54,306 digital copies in its first four days in Japan*. Gematsu. <https://www.gematsu.com/2018/06/dark-souls-remastered-for-ps4-sold-54306-digital-copies-in-its-first-four-days-in-japan>
- Sam, S. (2022, 5 octubre). *Solaire of Astora*. Know Your Meme. <https://knowyourmeme.com/memes/solaire-of-astora>
- Sanmartín, J. (2021, 24 noviembre). *Golden Joystick Awards 2021: Resident Evil Village se corona como mejor título del año y Dark Souls*. . . Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/eventos/golden-joystick-awards-2021-resident-evil-village-se-corona-como-mejor-titulo-ano-dark-souls-mejor-juego-historia>
- Santos, D. (2022, 18 julio). *Qué es Reddit: para qué sirve, cómo funciona, ventajas y ejemplos*. <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-reddit>
- Sempere, J. M. (2022, 18 agosto). *Elden Ring alcanza los 16,6 millones de copias vendidas en todo el mundo*. Eurogamer.es. <https://www.eurogamer.es/elden-ring-alcanza-los-166-millones-de-copias-vendidas-en-todo-el-mundo>

- Sempere, P. C. (2022). *¡alabado sea el sol! Héroes de Papel*.
- Simón, J. S. (2020, 19 mayo). *La saga Dark Souls ha vendido más de 27 millones de unidades*. Eurogamer.es. <https://www.eurogamer.es/la-saga-dark-souls-ha-vendido-mas-de-27-millones-de-unidades>
- Ska Studio. (2015). *Salt and Sanctuary* [Videojuego].
- SteamDB. (s. f.). <https://steamdb.info/app/1245620/graphs/>
- Studio MDHR. (2017). *Cuphead* [Videojuego].
- Suárez, A. (2019). *El padre de las almas oscuras : Hidetaka Miyazaki a través de su obra*.
- Supergiant Games. (2016). *Hades* [Videojuego].
- Taito Corporation. (1978). *Space Invaders* [Videojuego].
- Tassi, P. (2022, 27 abril). *'Elden Ring' Has An Easy Mode, I Don't Regret Choosing It*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/04/27/elden-ring-has-an-easy-mode-i-dont-regret-choosing-it/>
- Team Cherry. (2012). *Hollow Knight* [Videojuego].
- Team Ninja. (2017). *Nioh* [Videojuego].
- Team Ninja. (2020). *Nioh 2* [Videojuego].
- Terrasa Torres, M. (2018). *El alma oscura del juego: Teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional* [Tesis Doctoral]. Universitat de les Illes Balears.
- The Game Kitchen. (2018). *Blasphemous* [Videojuego].
- The new Bonfire in Dark Souls Remastered will result in the biggest noob trap ever*. (2018, 17 abril). reddit. [https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/8cvvwz/the\\_new\\_bonfire\\_in\\_dark\\_souls\\_remastered\\_will/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/8cvvwz/the_new_bonfire_in_dark_souls_remastered_will/)

- Turner, V. W. (1969). *El proceso ritual*.
- Tyrer, B. (2021, 19 octubre). *Golden Joystick Awards 2021: see the full list of nominees and how to vote today*. gamesradar. <https://www.gamesradar.com/golden-joystick-awards-2021-nominations/>
- Ubisoft. (2017). *Assassin's Creed Origins* [Videojuego].
- Valve Corporation. (2004). *Half Life 2* [Videojuego].
- Valve Corporation. (2007). *Portal* [Videojuego].
- van Genneep, A. (1908). *Los ritos de paso*.
- van Nuenen, T. (2016). Playing the Panopticon. *Games and Culture*, 11(5), 510-527. <https://doi.org/10.1177/1555412015570967>
- Vargas Iglesias, J. J. (2015). *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: El formativismo* [Tesis Doctoral]. Universidad de Sevilla.
- WatchMojo included Dark Souls on their list of toxic video game communities. I believe that this is almost entirely unfounded. (2017, 1 febrero). reddit. [https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/5rfqt2/watchmojo\\_included\\_dark\\_souls\\_on\\_their\\_list\\_of/](https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/5rfqt2/watchmojo_included_dark_souls_on_their_list_of/)
- Waynick, S. (2021, 25 septiembre). *Why the «Soulsborne» Games Should Consider an Easy Mode*. Collider. <https://collider.com/soulsborne-games-easy-mode-dark-souls-bloodborne/>
- Welsh, T. (2020). (Re)Mastering Dark Souls. *Game Studies*, 20. <http://gamestudies.org/2004/articles/welsh>
- who invented git gud? (2009, 3 septiembre). Metal Gear Online. <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/942282-metal-gear-online/51208294>