

La influencia de la representación sexista de *Dark Souls* y la mirada masculina en los videojuegos que se inspiran en él

Adrián Suárez Mouriño¹

Recibido: 9 de noviembre de 2021 / Aceptado: 18 de enero de 2021

Resumen. *Dark Souls* es uno de los videojuegos que más han influido en el desarrollo de obras de esta industria en la última década; *Blasphemous*, *The Surge* y otros tantos, bajo el amparo de la etiqueta Souls-like, se inspiran en él. En el título de origen japonés hay representación femenina: la princesa Gwynevere; la diosa Velka; Priscilla la Mestiza; la guerrera Ciaran; la gata Alvina; Las Guardianas del Fuego; Reah de Thorolund; y la Bruja de Izalith y sus hijas, Queelag y la Dama Blanca, entre otras. La cuestión es que el equipo de diseñadores de From Software es principalmente masculino. Este artículo aborda la representación femenina que hay en este videojuego a través de esta óptica, así como el impacto de dicha cuestión en la construcción de su mundo y su influencia en juegos del futuro. El objetivo es determinar qué visión da de la mujer el videojuego que más impacto ha tenido en la generación de historias de los últimos años.

Palabras clave: sexismo; estudios de género; *Dark Souls*; videojuegos; representación femenina

[en] The Influence of the Sexist Representation of *Dark Souls* and the Male Gaze in Video Games that Are Inspired by It

Abstract. *Dark Souls* is one of the most influential videogames in the development of works within this industry over the last decade; *Blasphemous*, *The Surge* and many others, under the label of Souls-like, are inspired by it. Within this title of Japanese origin there is female representation: Princess Gwynevere; the goddess Velka; Crossbreed Priscilla; Ciaran, the warrior; Alvina, the cat; The Fire Keepers; Reah of Thorolund and the Witch of Izalith and her daughters, Quelaag and The White Lady, amongst others. The point is, From Software's team of designers is primarily male. This article addresses the female representation in this videogame through this perspective, as well as the impact of this issue on the construction of its world and its influence on future games. The aim is to determine what vision of women does the video game which has had the most impact on the generation of stories in recent years give.

Key words: sexism; gender studies; *Dark Souls*; video games; female representation

Sumario. 1. Introducción. 2. Metodología. 3. La mirada masculina en *Dark Souls*. 4. Influencia en otros videojuegos. 5. Conclusiones. 6. Bibliografía.

Cómo citar: Suárez Mouriño, A. (2022). La influencia de la representación sexista de *Dark Souls* y la mirada masculina en los videojuegos que se inspiran en él. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* 22 (1), 65-77, <https://dx.doi.org/10.5209/arab.78719>

¹ Universidad Internacional de la Rioja (España).
E-mail: adrian.suarez@unir.net
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6500-7850>

1. Introducción

¿Qué influencia puede tener la representación sexista en un juego como *Dark Souls*? Para responder al objetivo de nuestra investigación, en este punto, se establecerá la relación entre *Dark Souls*, los motivos por los que sus personajes femeninos están escritos en base a estereotipos de género, y se conectará todo ello con el marco teórico existente sobre este tema. La influencia que *Dark Souls* –From Software, 2011– ha ejercido en el desarrollo de videojuegos a nivel mundial desde su lanzamiento ha sido apuntado en múltiples ocasiones por la prensa especializada. Tanto es así, que siempre que sale un juego con dificultad alta se lo suele comparar con *Dark Souls*. Su propuesta embebida de oscuridad, magia y misterio lo ha convertido en uno de los juegos más importantes de la década (Mieczkowski, 2019). En el portal de noticias Gamespot se realizó un artículo titulado “El juego más influyente del siglo XXI es *Dark Souls*” (Hussain, 2019). En Wired lo colocan en el tercer puesto de los diez más influyentes (Muncy, 2019), pero es el primero de la lista en términos narrativos. Teuton (2021) afirma que *Dark Souls* es el juego más influyente de la pasada década y lo sigue siendo aún en el momento de redactarse ese texto; entre sus razones se da la siguiente: porque es un videojuego muy ambiguo que no da respuestas directas a los interrogantes que plantea, lo que logra que lo que cuenta perviva en la mente de los jugadores durante mucho tiempo. Podemos encontrar esa misma explicación ofrecida por muchos otros periodistas –Park, Favix, Klimentov, 2019–. Esa influencia no solo fue admitida por los medios de prensa, también por los propios creadores de videojuegos que hicieron sus obras tras él y gracias a él. Reconoció la influencia del trabajo de From Software en el suyo Michael Hoss, director de marketing de Deck13 (Norris, 2018), estudio desarrollador de *The Surge* (Deck13, 2017), *The Surge 2* (Deck13, 2019) y *Lords of the Fallen* (Deck13, 2014). Asimismo, lo afirmó (Brierley, s.f.) el equipo de The Game Kitchen en relación con su videojuego *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019), Fabio Pagetti y su videojuego *Soulstice* (Reply Games Studios, 2022) (Trama, 2021), así como el director de *Nioh* (Bandai Namco, 2017) (López, 2016). *Dark Souls* también ha tenido impacto en los *game studies* con estudios sobre su estética (Vella, 2015), narrativa (Suárez, 2019) o jugabilidad (Welsh, 2020). Sin embargo, no se ha planteado cómo este videojuego en concreto, con tanto impacto, ha arrastrado una representación femenina obsoleta al año 2022. Se pretende que este texto se sume al amplio estudio de género y videojuegos que existe hoy en día.

El director de *Dark Souls* es Hidetaka Miyazaki. A través de varias entrevistas (Hussain, 2015) (Udon, 2021:114) ha dejado claro que su principal influencia es el manga *Berserk* (Miura, 1989–en publicación), así como la serie de libros *Sorcery!*, iniciada por *The Shamutanti Hills* (Jackson, 1983). A estas dos se le suman otras, pero estas son las centrales de su obra en la creación de *Dark Souls*. Sobre *Berserk*, su autor, Kentaro Miura, declaró que quería añadir más personajes femeninos a su obra porque él mismo consideraba, de forma negativa, que había creado un mundo de hombres. Pero cuando en sus últimos capítulos introduce a nuevos personajes femeninos, sus intereses principales son la atención del personaje masculino central de la obra. En cuanto a *Sorcery!*, la representación femenina también es cuestionable: en *The Shamutanti Hills*, en su apartado 89, se presenta una bruja maligna y atractiva; en el 159, aparece un portarretratos con una mujer que se presenta como la pareja de alguien; en el apartado 243, hay una nueva mujer que se define por sus

habilidades como cocinera y el tema central de la obra es rescatar a una mujer en apuros. No es objeto de este texto analizar en profundidad el contenido de *Sorcery!*, solo apuntar que, al estar estos libros dirigidos a un público masculino, los hombres suelen ser los héroes y las mujeres aparecen representadas en este tipo de roles. Es decir, a través de *Dark Souls*, los roles de género propios de la fantasía de los años ochenta y anteriores, escrita por hombres y para hombres, han llegado hasta el año 2022 y continuarán en videojuegos venideros.

El estudio del sexismo en la fantasía y los estereotipos de género nos deja casos de estudio como el de *La Cenicienta* (Disney, 1950), presentando un criterio de belleza concreto e ideal para señalar a una mujer bondadosa y a otra malvada (El Shaban, 2017): Cenicienta es una buena mujer porque es sumisa, acepta su sufrimiento, habla con los animales y es hermosa; sin embargo, las hermanas se caracterizan como malas por ser feas, tener una voz chillona y los pies grandes. Wickham (2018) indica que las obras de fantasía insisten en ideas propias del patriarcado, poniendo también ejemplos de obras escritas por mujeres que consiguen presentar personajes femeninos que huyen de los manidos roles de género. En el caso de *Berserk*, y de *Dark Souls*, por inspirarse este videojuego en *Berserk*, cabe mencionar también el machismo y sexismo propio del manga y del anime (Reysen, Katzarska-Miller, Plante y Roberts, 2017) (Yu, 2015) (Sugizaki, 2016). Grant (2019) se pregunta si el anime y el manga odian a la mujer, presentando una lista de los tipos de mujer representados de manera habitual en los mangas tipo harem: *tsundere*, *yandere*, *kuudere* o *dandere*. En estos, un grupo de mujeres compiten por las atenciones de un protagonista masculino. Grant incide en la excesiva sexualización de estas mujeres y en la transformación de cada personaje femenino en distintos fetiches para la audiencia masculina. Con este contexto es fácil comprender por qué los personajes de *Dark Souls* han podido crearse reafirmando todos estos roles de género.

En una entrevista concedida por Hidetaka Miyazaki, en la que explica la creación del diseño de la princesa Gwynevere, dice: “Por explicarlo de forma simple, quería hacer una mujer grande (...). Es una fantasía personal mía. Me gusta la idea de una mujer cálida y compasiva que sea más grande que yo (...). Sobre sus grandes pechos, eso no fue culpa mía. El diseñador gráfico lo hizo por voluntad propia. (...) El tenía tantas ganas de retratarla así que no tuve valor para decirle que no lo hiciera” (Udon, 2012: 118)

En la declaración de Hidetaka Miyazaki se aprecian las consecuencias de contar con autores masculinos influenciados por obras de ficción y fantasía que han reforzado los estereotipos de género: la mirada masculina, heredada y fomentada generación tras generación. Este concepto ha sido estudiado de manera exhaustiva en el cine, pero mucho menos en los videojuegos. Hüseyinzade (2018) explica cómo el cine tiende a cosificar y sexualizar a la mujer a través de los ángulos de la cámara con los que la enfocan, convirtiéndola en un espectáculo. Lindsay (2017) insiste en esta idea, afirmando que a la mujer se la retrata como un objeto pensado para atraer la atención del hombre. También señala que se emplean para generar estructuras binarias de activo/pasivo o sujeto/objeto. En el ejemplo puesto con Gwynevere se ve justamente esto: la enorme princesa aparece como una madre pasiva que se presenta ante el jugador activo para calmarlo.

Los *game studies* también han abordado de forma amplia el machismo y la sexualización (Benetti, 2018) (Skowronski, Busching y Krahé, 2021) (Bègue, Sarda, Gentile, Bry, Roché, 2017). Tanto es así que está demostrado que el videojuego

cuenta con valores sexistas. Castell & Jenkins (2000) investigan si esto se debe a que las mujeres están menos interesadas que los hombres en videojuegos o menos dotadas para cuestiones tecnológicas. Apuntan que no es así, que la predominancia de lo masculino es a causa de un constructo cultural y social artificial, por lo que “para desarrollar espacios digitales para chicos y chicas tenemos que asegurarnos de que no se repite el mismo patrón, que no estamos creando guetos azules o rosas” (Castell & Jenkins, 200: 294). El trabajo de Manzano-Zambruno y Paredes-Otero (2021) también sigue esta línea: la búsqueda de síntomas para encontrar soluciones que conviertan al videojuego en un aliado contra la violencia de género. Cabe destacar también el trabajo de Gómez-García (2014), en busca de métodos de empoderar a través del videojuego.

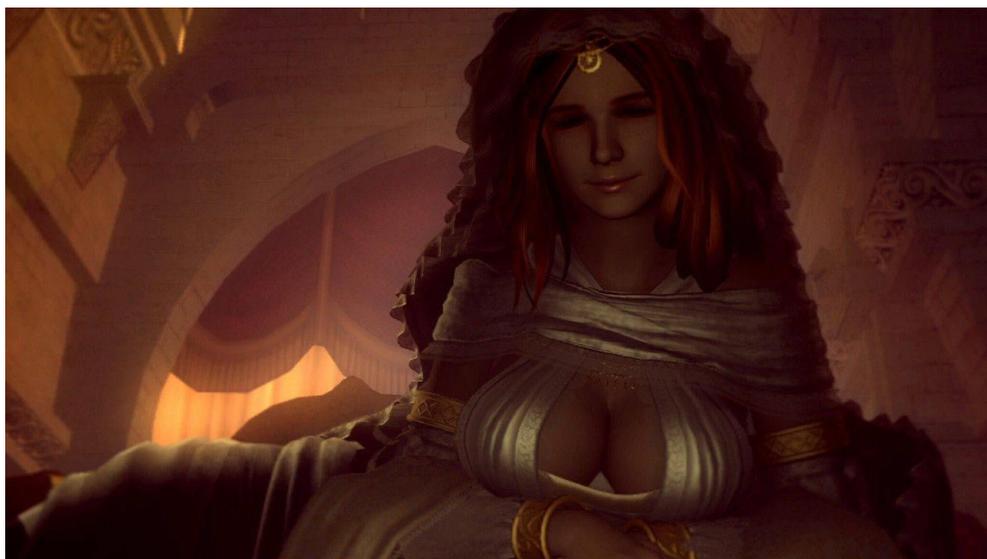


Imagen 1. Gwynevere se presenta así al jugador. [Fuente: <https://vandal.elespanol.com/guias/guia-dark-souls-remastered-trucos-consejos-y-secretos/gwynevere>]

La necesidad de estas investigaciones, entre otros muchos ejemplos existentes, se entiende con el caso de *Tomb Raider* (Core Design, 1995) y su protagonista Lara Croft (Sheffield, 2012). En el primero de sus videojuegos, a Lara se le atribuyó un busto exagerado (Cassidy, 2021): la leyenda urbana afirmaba que la aparición de ese gran pecho se debía a un error de programación, pero luego se comprobó que no, que fue una decisión del estudio de diseño. La reificación de Lara Croft fue uno de tantos ejemplos de que esto ocurría en el videojuego al entenderlo como un mercado dirigido solo a hombres. Sin embargo, con el paso de los años y con el *reboot* de la franquicia, se reescribió el personaje de Lara Croft con el videojuego *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013). Para esta tarea, se eligió a una escritora y no a un escritor. Rhianna Pratchett describió a un personaje no sexualizado, en una aventura de crecimiento que la alejaba del estereotipo del juego original.

En las últimas dos décadas, se están realizando notables esfuerzos por generar una cierta igualdad. *Far Cry 6* (Ubisoft, 2021), que siempre ha contado con personajes masculinos, tiene a uno femenino en su sexta entrega numerada; el título

nos permite escoger tanto a un chico como a una chica para jugar, pero el estudio ha empleado la publicidad previa al lanzamiento para dejar claro que la oficial es la versión femenina de su héroe. Lo mismo hicieron con *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2018).

Esto es, aunque hay machismo en el videojuego, también se llevan a cabo acciones que sirven para intentar minimizarlo o hacerlo desaparecer. Este texto va en esa línea, intentando indicar dónde sigue habiendo machismo, cómo avanza juego a juego y qué se ha de hacer al localizarlo. En este caso y para ello, se abordará la escritura de los personajes femeninos de *Dark Souls* en relación con su mundo ludoficcional y cómo esta mirada masculina acaba llevando a estos personajes femeninos a depender de otros masculinos para caracterizarse; pues la mirada masculina sigue muy presente en el medio, en especial en los videojuegos llegados de Japón.

En otras palabras, la cuestión de este texto es preguntarse: ¿cómo esta mirada masculina, la puesta en escena de los roles de género heredados del manga y de la fantasía de los ochenta, afectan a la construcción del mundo ludoficcional de *Dark Souls*? Y una vez se tenga esa respuesta, afrontar el objetivo principal de esta investigación: ¿qué influencia puede tener la representación sexista en un juego como *Dark Souls*?

2. Metodología

Para poder realizar esta investigación, y llegar a nuestras conclusiones, se parte de un videojuego icónico y que, como ha quedado demostrado en la introducción, es relevante, influyente y ha creado impacto en las producciones que llegaron tras él. Para señalar la presencia de sexismo en la obra, se procederá con la siguiente metodología: un primer análisis de tipo cualitativo de sus personajes femeninos principales y protagonistas. Se reparará su presencia en el juego y cómo se caracterizan en el mundo ludoficcional.

Debido a las limitaciones de este texto, no se podrá poner a cada uno de esos personajes en todo su contexto, pero esta labor ya ha sido llevada a cabo por otros autores (Suárez, 2018: 131) (Mecheri & Romieu, 2017), por lo que aquí se hará de forma resumida con el fin de otorgar coherencia al responder a las preguntas: ¿Tienen peso en el mundo ludoficcional? ¿Cómo se le explica su presencia en él al jugador? ¿Qué lectura puede sacar de conocerlas en relación con la historia que cuenta el juego a través de su narrativa? A continuación, se realizará una comparativa con los masculinos para rematar este análisis. Una vez realizado este primer paso, se pasará a describir cómo queda constituida su diégesis con base en las relaciones de género del juego.

Una vez apuntada esta cuestión, se pasará a revisar la influencia de dicha construcción en los videojuegos que se inspiran de forma directa en él. Para ello, se han escogido videojuegos cuyos autores han manifestado de forma abierta en entrevistas que se han fijado en *Dark Souls* para desarrollar su trabajo, recogidos en la introducción. Por las limitaciones de formato de este texto, la parte correspondiente se centrará en *Nioh*, *Blasphemous* y *Lords of the Fallen*. En ningún momento este texto pretende demonizar, criticar o menospreciar el trabajo de Hidetaka Miyazaki, sino señalar que en el mundo del videojuego también hay una mirada masculina que va más allá de la clara sexualización en algunos títulos, indicar

cómo se vertebra, cuáles son sus posibles causas y en qué dirección va. También proponer soluciones y futuras vías de investigación para entender cómo atacarla y controlarla. Porque este es un problema que afecta tanto a la audiencia como a la propia industria del videojuego.

3. La mirada masculina en *Dark Souls*

El interés por el análisis de la mirada masculina en *Dark Souls*, de la presencia de estereotipos machistas o roles de géneros sexistas en los videojuegos, no solo se encuentra en el análisis del propio videojuego o del medio, también en el análisis de los consumidores de videojuegos. Como apunta Campillo (2019), hay comunidades de jugadores abiertamente machistas que llevan a cabo campañas de acoso a jugadoras. También señala el caso de la diseñadora de videojuegos Chloe Sagal, que por la campaña de acoso hacia ella acabó suicidándose, prendiéndose fuego. Nekuni (2020) presentó un estudio en el que recogía que un 70% de los jugadores encuestados había detectado sesgos machistas en los videojuegos.

Detectar esta mirada masculina y eliminarla nos ofrecerá personajes femeninos más ricos, profundos y distintos a los que se está acostumbrado, lo que hará que los mundos ludoficcionales también lo sean. Prueba de ello es el siguiente análisis de los personajes femeninos de *Dark Souls* y cómo queda constituido su mundo con ellos: se presentarán a continuación todos los personajes femeninos relevantes del videojuego, mostrando en primer lugar los más relevantes y ordenándolos por su propia relación en la diégesis con el fin de ofrecer cierto contexto. Este análisis, por su carácter cualitativo, es también interpretativo; el motivo es que el propio Hidetaka Miyazaki declaró: “No tengo intención de forzar ninguna historia por encima de la que los jugadores interpretan y no habrá nunca declaraciones oficiales sobre la verdadera historia del videojuego” (Donaldson, 2016). Por supuesto, esto abre las puertas a la redacción de otro artículo de investigación que ofrezca una interpretación distinta a la que es presentada aquí y que, sin duda, enriquecerá los resultados de la investigación que se arrojan.

La princesa Gwynevere, retratada en la Imagen 1, se presenta como una gran madre que acoge al jugador, le da consuelo y calor. Este enorme personaje aparece para confortar al avatar tras una de las batallas más complicadas del videojuego (Fitts, 2021). El propio tono de la escena y sus colores son cálidos para reforzar la sensación de hogar y de comodidad. Su sonrisa también es afable. Por ello, este personaje femenino se define como una gran cuidadora que da paz a un hijo. Es decir, el videojuego la presenta como una madre para el avatar.

En contraposición a Gwynevere existe la diosa Velka: el juego la define como la diosa del pecado y aparece representada por un cuervo y por el frío. Velka tiene importancia en el juego por haber sido rechazada por Gwyn, su marido y enemigo central del título. Parece que esta le engañó con uno de sus enemigos con el que también, por lo visto, tuvo una hija: Priscilla, la mestiza. Por lo tanto, este personaje es una mujer adúltera que colabora con el protagonista para vengarse de lo que su marido hizo. La mujer despechada, junto con el de la mujer madre, son dos roles de género muy habituales en las ficciones de este género; ambos personajes se entienden y se explican en base al hombre que se engaña o al hijo que se consuela, perdiendo valor como entes independientes.

Priscilla, la hija repudiada nacida del encuentro extramatrimonial de Velka y Seath, es encerrada en una gran torre y aislada del mundo. Este personaje recuerda a Rapunzel de la película *Enredados* (Walt Disney, 2010). Es una niña castigada por su padre: no tiene voluntad propia y solo obedece los mandatos de su captor masculino; de nuevo, su vida y su posición en el mundo de juego depende de un hombre.

Uno de los personajes centrales de la historia de *Dark Souls* es Artorias: es el guerrero que se sacrificó en su enfrentamiento contra el Abismo, uno de los cuatro lugartenientes de Gwyn, esposo de Velka. Era conocido como uno de los protectores del reino: junto a él estaban Ornstein, Gough y Ciaran. De los cuatro, el único que es mujer es Ciaran; a ella se la conoce por su interés romántico con Artorias. Al sucumbir Artorias al Abismo, el personaje tiene que matarlo viajando al pasado. Al eliminarlo, Ciaran aparece llorando sobre su tumba. A los otros tres, hombres, se los destaca por sus gestas en la batalla; a ella por el dolor de haber perdido a su amado. No se le permite hacer nada más en el videojuego que ir a llorar sobre su tumba. Sabemos que tiene interés romántico por el personaje porque si el jugador la mata ella se lamenta diciendo: “Oh, no, mi querido Artorias”.

En *Dark Souls* hay un grupo formado en su totalidad por mujeres que se conoce como las Guardianas de la Llama. Su función no es otra que quedarse quietas protegiendo el hogar de los no-muertos. Su presencia aviva una llama que le permite descansar al jugador. Estos personajes no son otra cosa que una criada manteniendo la lumbre siempre encendida en casa, esperando la llegada del marido, el señor o del resto de la familia. Son dulces y gentiles, y siempre reciben al jugador con cariño. Una misión similar se le encarga a Alvina: esta enorme gata protege la tumba de Artorias, advirtiendo a los forasteros de que no se internen en sus dominios. Alvina pasa sus días cuidando el hogar del héroe caído. El sacrificio, la paciencia y la entrega también se le atribuye a Reah de Thorolund: ella peregrina por el mundo del juego para entregarse en sacrificio. Es una monja que se inmolará, y acepta su sufrimiento, para salvar a muchos otros.

Por último, destacan también en este análisis Queelag, la Dama Blanca y la madre de las dos: la Bruja de Izalith. Cuentan los hechos previos a la llegada del jugador al mundo de juego que se produjo una gran explosión. Las llamas causadas por ella afectaron a estos tres personajes femeninos: las deformaron por completo y las convirtieron en monstruos. Sin su belleza y deformes, se escondieron del mundo, a pesar de que habían colaborado de forma estrecha con el rey Gwyn; este fue el causante de dicha explosión, pues les obligó a realizar un experimento que tuvo esa terrible consecuencia para ellas.

Todos estos personajes centrales y femeninos del mundo ludoficcional de *Dark Souls* se corresponden a roles de género típicamente asignados a mujeres en la ficción. Todas ellas se explican a sí mismo a través de un hombre: Gwynevere es una madre vista a través de los ojos de un hijo; Velka es una adúltera vista a través de los ojos de Gwyn; Priscilla es una hija castigada por Gwyn; Ciaran es un interés romántico que sufre por su amado, como se aprecia en la Imagen 2; Las Guardianas de la Llama son mujeres que protegen el hogar del guerrero; Alvina es la protectora de la tumba de Artorias; Reah es una mujer que se sacrifica a favor del grupo de hombres que van con ella y la protegen; y la Bruja de Izalith y sus hijas viven aisladas al perder su belleza y convertirse en monstruos, algo que les ocurrió por ayudar a Gwyn. Todas ellas sufren por los hombres, deciden dejar a un lado sus propios deseos por ellos, ser madres, criadas, plañideras o doncellas.



Imagen 2. Ciaran llorando en la tumba de Artorias

[Fuente: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Lord%27s+Blade+Ciaran>]

Sin embargo, analizando los roles asignados a los personajes masculinos, está Gwyn, un hombre que persigue su propia felicidad. Artorias, por su parte, lucha con valor contra la expansión del Abismo para frenar su avance. Ornstein y Smough son guerreros que matan dragones: ellos no definen su naturaleza en relación, a expensas u orbitando en torno a una mujer. Todos ellos actúan de forma significativa sobre el mundo del juego; ellas funcionan como complementos. Esta misma idea está en *Berserk*. Al añadir personajes femeninos a la historia, ellas acaban orbitando en torno a los deseos de su protagonista.

¿Quiere esta comparativa entre personajes masculinos y femeninos decir que Hidetaka Miyazaki, su equipo, *Dark Souls* o From Software es abiertamente machista? ¿Explica que han decidido, de forma voluntaria, realizar un título que exagera los roles de género asociados a la mujer? No. El problema no es tan sencillo. Miyazaki, como le ha ocurrido a tantos otros niños y niñas, ha aprendido sobre el mundo que les rodea leyendo ficción (Jones, 2019). De dichas lecturas, y de las visiones de sus autores, ha recogido un conocimiento sobre las relaciones, género y sociedad que luego él mismo ha trasladado a sus propios trabajos. De hecho, el aprendizaje de estas cuestiones a través de la literatura es un método de enseñanza válido (Bohlin, 2005) (Bland, 2018). El problema llega cuando los roles de género se asientan, se consideran normales y se construye una sociedad patriarcal (Azwan, Endut, Hashim, Hashim, 2017) en torno a ellos y a dicha normalización. Generación tras generación, los progenitores validan dichos roles y los fomentan en sus hijos de forma inconsciente, lo que merma tanto la capacidad como educadores de escoger obras que no discriminen como la de los autores de huir de ellos, y de los lectores de identificarlos y entender que no son normales ni aceptables.

El problema empeora si se entiende lo que es *shonen*, *seinen* o *shojo*. En Japón, la publicación de manga se separa a nivel comercial por géneros: *shonen* son obras

dirigidas a jóvenes adolescentes varones; *seinen* a jóvenes varones adultos; *shojo* a jóvenes adolescentes hembra (Hernández-Pérez, 2017:62), lo que sirve para vehicular y hacer más notable el sexismo y la diferenciación por géneros dentro de la ficción japonesa. *Berserk*, obra en la que se inspira profundamente Hidetaka Miyazaki, nació como *shonen* aunque luego ha derivado a *seinen* (s.a., 1996). Es decir, una educación patriarcal crea a autores que recurren a estereotipos sexistas de forma innata (Leaper, Brown, 2014), lo que a su vez provoca que sus lectores o jugadores sigan en la misma línea. Y esto ocurre en literatura, cine y, por supuesto, también en videojuegos. Ahora la cuestión es, bajo esta óptica, ¿cómo ha influido *Dark Souls* a los títulos que se inspiran en él?

4. Influencia en otros videojuegos

Como ha demostrado este texto, *Dark Souls* ha tenido un importante impacto sobre videojuegos que han llegado tras él. A nivel de género y representación de la mujer, ¿también ha ejercido su influencia? *Lords of the Fallen*, título inspirado en su forma de contar la historia, mecánicas jugables y diseño de personajes es una aventura sin apenas representación femenina. El jugador se encuentra con Yetka, un avatar de diseño sexualizado. Su armadura permite ver su escote y también lleva el ombligo al aire, pese a que eso no parezca útil para evitar ataques de daga en el vientre. La presencia del personaje en el juego es anecdótica, y no tiene un efecto determinante en el transcurso de la aventura.

Nioh también cuenta con manifiestos parecidos con el videojuego de From Software (López, 2016). Entre sus personajes femeninos se encuentran los siguientes: Tachibana Ginchiyo, Okatsu, Fuku, Senji, Maria y Yodogimi. La presentación e importancia de todas ellas se basa en su relación con otros hombres que validan su presencia en el juego: Tachibana Ginchiyo es la esposa de un personaje relevante en el juego; Okatsu es la concubina de otro; Senji Tome es la nieta de un herrero masculino poderoso, por lo que ella también puede desempeñar bien esa labor —no por su propia naturaleza o talento, sino porque su parentesco con un varón lo demuestra—; lo mismo ocurre con Maria, valiosa por haber servido a Masamune; Yodogimi tiene peso en la historia por ser madre de otro guerrero masculino relevante; Fuku, una maga, se describe como poderosa porque Ieyasu, el emperador, la reconoce como tal. El juego nos presenta así a todos estos personajes.

En el caso de *Blasphemous*, otro de los títulos que ha reconocido influencia de *Dark Souls*, el jugador puede encontrarse con Socorro, una mujer que sufre una agonía constante. Viridiana también sufre: se presenta para socorrer al jugador y ayudarlo, solo que cada vez que lo hace sufre, envejece y se marchita poco a poco. La representación de la mujer que sufre y acepta su dolor como condición propia es algo habitual en la literatura y el cine, hasta el punto de convertirse también en un rol de género (Walker, 1999). Es una forma de expresar que la mujer se sacrifica en casa mientras el hombre trabaja.

Con estos ejemplos, se podría extrapolar que la mirada masculina y los roles de género se extienden juego a juego desde *Dark Souls*, pero también hay que tener en cuenta otra cuestión. Tanto *Lords of the Fallen*, ambientado en la edad media, como *Nioh*, enmarcado en el periodo feudal japonés, y *Blasphemous*, inspirado en la religión cristiana, se emplazan en momentos históricos eminentemente machistas;

al viajar a ellos, y contar con personajes tanto reales como ficticios, la presencia de machismo puede entenderse como inherente.

Por una parte, y con *Dark Souls* como ejemplo, el videojuego sigue trayendo a nuestros días y consolidando roles de género clásicos. La inspiración en manga, anime, juegos de mesa, literatura o cine de los años ochenta y anteriores, como *Berserk* o *Dungeons & Dragons* parece tener esta consecuencia. Y los autores actuales, que a su vez se inspiran en *Dark Souls*, arrastran esos roles de género y una cierta mirada masculina también al año 2022. Pero *Dark Souls* es solo uno de tantos otros vehículos que traen desde el pasado roles de género que se querrían eliminar.

Esto, por supuesto, no quiere insinuar que todos los videojuegos caigan en esta cuestión. Títulos como *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) o *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020) cuentan con personajes femeninos centrales sin presencia de estos roles de género que insinuamos aquí. Pero la existencia de esos juegos no ha de impedir que sigamos examinando los que sí siguen manteniendo tópicos de género a la hora de escribir a sus personajes femeninos y masculinos.

5. Conclusiones

Este artículo pretende poner de manifiesto que todavía queda mucho trabajo por hacer para traer personajes femeninos interesantes al videojuego; entendiéndolos como libres de roles de género clásicos, mirada masculina o validación de su presencia en la diégesis a través de personajes varones. *Dark Souls*, uno de los videojuegos que más ha marcado a los que han venido tras él, cuenta con estos estereotipos y los extiende también a los títulos que han recibido su influencia, como se ha visto, de forma tanto directa como indirecta. Por lo tanto, no siempre se trata de una decisión manifiestamente machista por los autores, pero sí una nueva normalización más de ello. Eso responde a la pregunta central de nuestra investigación: ¿qué influencia puede tener la representación sexista en un juego como *Dark Souls*?

En base a las conclusiones obtenidas y a su investigación, y siguiendo la línea de los autores citados en el marco teórico que pretenden poner una solución a la sexualización en los videojuegos, las cuestiones que pone sobre la mesa este texto son varias. Por una parte, es necesario analizar la escritura de dichos personajes femeninos en profundidad ahora que se ha realizado esta primera aproximación, analizar cómo afecta a las audiencias y valorar si es necesario añadir un aviso PEGI al videojuego para advertir de esta cuestión. Por otro, hay que ser capaz de señalar la existencia de la mirada masculina en estos títulos, analizarla e intentar avanzar; esto abre nuevas líneas de investigación a futuro. También abre otras: definir, visibilizar y aceptar que parte del problema es la propia mirada masculina que existe en el videojuego, debería facilitar el acceso a la mujer a la industria con el fin de romper con este ciclo y esta herencia, generación a generación, de roles de género. Y no solo eso.

En el análisis del machismo en el videojuego, se acostumbra a señalar la violencia directa contra la mujer, la cosificación y sexualización obvia a través de gestos, posturas y trajes, pero no tan a menudo se habla de cómo están escritos estos personajes si estos no están convertidos en fetiches, y es necesario señalarlo. Por supuesto, hay muchos videojuegos con personajes femeninos libres de

todo esto. Algunos de ellos son *Inscription* (Daniel Mullins Games, 2021), *Life is Strange: Before the Storm* (Deck Nine, 2017), *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), *Unpacking* (Witch Beam, 2021), *Gone Home* (Fullbright, 2013), *Celeste* (Matt Makes Games, 2018) y muchísimos otros, pero cuando se analizan videojuegos de gran presupuesto, o con un interés por apelar a una audiencia más amplia, estos roles de género o formas de escribir personajes comienzan a aflorar.

Este artículo pretende poner esto en el foco de futuras investigaciones, apuntando que el problema puede radicar en las dificultades que tiene la mujer para acceder y permanecer en la industria del videojuego –en otras palabras, con más mujeres en puestos de responsabilidad, ¿se seguirían creando estos personajes?– así como en la herencia de construcciones ficcionales indiscutiblemente machistas u otras cuestiones que será necesario investigar, como la insistencia en recurrir a periodos históricos machistas. La solución a lo que presenta este artículo no es sencilla, pero la investigación debería ser el primer paso para llegar a ella.

6. Bibliografía

- Azmawati, A., Endut, N. & Hashim, I. (2017). “Negotiation with Patriarchy in Women’s Lives: A Case Study in a Malaysian Public University”, *J. Bus. Econ. Review*, vol. 2 (1), 28 – 35. [https://doi.org/10.35609/jber.2017.2.1\(3\)](https://doi.org/10.35609/jber.2017.2.1(3))
- Bègue, L., Sarda, E., Gentile, D., Bry, C. y Roché, S. (2017). “Video Games Exposure and Sexism in a Representative Sample of Adolescents”. *Frontiers in Psychology*, 8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00466>
- Bennett, B. (2018). “Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games”. *Feminist Media Studies*, 1–2.
- Bland, J. (2018). “Learning through literatura”. En Routledge (ed.), *Routledge Handbook of Teaching English to Young Learners*, 269-287
- Bohlin, K. (2005). *Teaching character education through literature*. Routledge: Falmer
- Brierley, L. (s.f.). “[INTERVIEW] BLASPHEMOUS & The Game Kitchen”. Recuperado de <https://heavymag.com.au/interview-blasphemous-the-game-kitchen/>. (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Campillo, L. (2019). “Sexismo, estereotipos y acoso machista en la comunidad gamer, ¿ha cambiado la industria del videojuego?”. Recuperado de <https://genderit.org/es/articles/sexismo-estereotipos-y-acoso-machista-en-la-comunidad-gamer-ha-cambiado-la-industria-del> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Cassidy, R. (2021). “Debunking the myth that Lara Croft’s design was the result of a bug”. Recuperado de <https://www.thegamer.com/tomb-raider-lara-croft-design-bug-myth-2/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Castell, J., Jenkins, H. (2000). *From Barbie® to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. MIT Press: Cambridge
- El Shaban, A. (2017). “Gender Stereotypes in Fantasy Fairy Tales: Cinderella”. *Arab World English Journal for Translation and Literary Studies*. Vol. 1(2), 123-137. doi: 10.24093/awejtls/vol1no2.10
- Fitts, J. (2020). “Dark Souls: The 10 hardest bosses, ranked”. Recuperado de <https://screenrant.com/dark-souls-hardest-difficult-beat-bosses-ranked/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Gómez García, S. (2014). “Cambiar jugando: la apuesta de los serious games en la educación por la igualdad entre los y las jóvenes”. *Revista de Estudios de la Juventud*. 123-132

- Hussain, T. (2019). “The most influential games of the 21st century: Dark Souls”. Recuperado de <https://www.gamespot.com/articles/the-most-influential-games-of-the-21st-century-dar/1100-6466811/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Jones, T. (2019). “Will students gain knowledge of the world by reading fiction?” *Theory and Research in Education*. Vol. 17(1), 3–18. <https://doi.org/10.1177/1477878519832675>
- Leaper, C. & Brown, C. S. (2014). “Sexism in Schools”. *The Role of Gender in Educational Contexts and Outcomes*, 189–223. <https://doi.org/10.1016/bs.acdb.2014.04.001>
- Lindsay, C. (2017). *Larsen as a Lens: the Male Gaze and the Female Voice* [Tesis doctoral, Emory College]. E-archivo. <https://etd.library.emory.edu/concern/etds/rr171z280?locale=en>
- López, A. (2016). “Nioh interview: Director Talks Story, Gameplay, Beta Takeaways and Differences with Dark Souls”. Recuperado de <https://www.dualshockers.com/nioh-interview-director-talks-story-gameplay-beta-takeaways-and-differences-with-dark-souls/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Manzano-Zambruno, L. & Paredes-Otero, G. (2021). “‘Serious Games’ y violencia de género. Un análisis lúdico-narrativo de la trilogía ‘The Kite’”. *index. Comunicación*, vol 11(2), 81–107. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Seriou>
- Mieczkowski, C. (2019). “How Dark Souls has impacted and influenced gaming this decade”. Recuperado de <https://apptriigger.com/2019/12/31/dark-souls-impact-gaming/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Muncy, J. (2019). “The decade’s most influential videogames”. Recuperado de <https://www.wired.com/story/most-influential-games-decade/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Nekuni (29 de enero de 2020). “El 70% de los gamers asegura haber visto sesgos machistas en los videojuegos”. Recuperado de https://www.eldiario.es/canariasahora/nekuni/estudio-machismo-videojuegos_1_1054820.html (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Norris, E. (2018). “An interview with Deck13, Creators of the Surge”. Recuperado de <https://www.vgchartz.com/article/272639/an-interview-with-deck-13-creators-of-the-surge/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Park, G., Favis, E. & Klimentov, M. (2019). “The most influential games of the decade”. Recuperado de <https://www.washingtonpost.com/graphics/2019/video-games/influential-games-of-the-decade/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Reysen, S., Katzarska-Miller, I., Plante, C., Roberts, S. & Gerbasi, K. (2017). “Examination of Anime Content and Associations between Anime Consumption”, *Genre Preferences, and Ambivalent Sexism. The Phoenix Papers*, vol. 3. 285-303.
- Skowronski, M., Busching, R. & Krahe, B. (2021). “The effects of sexualized video game characters and character personalization on women’s self-objectification and body satisfaction”. *Journal of Experimental Social Psychology*, 92, 104051. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2020.104051>
- Hüseyinzade Şimşek, A. (2018). “Male Gaze and Female Sexuality in Cinema”. [Comunicación en congreso] *Conference: International Conference on Research in Education and Science (ICRES) 2018* en Marmaris, Turkey. https://www.researchgate.net/publication/324889518_Male_Gaze_and_Female_Sexuality_in_Cinema
- Sheffield, B. (2012). “Tomb Raider and male gaze; addressing taboos in M-rated games”. Recuperado de <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-tomb-raider-i-and-male-gaze-addressing-taboos-in-m-rated-games> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Suárez, A. (2019). “Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción”. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol 8, 39-71.

- Suárez, A. (2018). *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Star-T-Magazine Books: Barcelona
- Sugisaki, H. (2016). "Gender Roles in Japanese Manga: Ethical Considerations for Mangaka". Recuperado de <https://pages.stolaf.edu/wp-content/uploads/sites/947/2017/02/Gender-Roles-in-Japanese-Manga-Ethical-Considerations-for-Mangaka.pdf> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Teuton, C. (2021). "Why Dark Souls is still important 10 years later". Recuperado de <https://screenrant.com/dark-souls-10-year-anniversary-influence-community-popular/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Udon (2021), *Dark Souls Design Works*. Udon.
- Trama, A. (2021). "Soulstice interview: Reply Games Studio discusses origins, influences, gameplay, and more". Recuperado de <https://gamerant.com/soulstice-interview-reply-game-studios/> (Fecha de acceso: 10/12/2021)
- Vella, D. (2015). "No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime". *GameStudies*. <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>
- Welsh, T. (2020). "(Re)Mastering Dark Souls". *GameStudies*. <http://gamestudies.org/2004/articles/welsh>
- Wickham, K. (2018). "Questing Feminism: Narrative Tensions and Magical Women in Modern Fantasy". *Open Access Dissertations*. Paper 716. https://digitalcommons.uri.edu/oa_diss/716
- Waldman, D. & Walker, J. (1999). *Feminism and documentary*. Upress
- Yu, S. (2015). *Japanese anime and woman's gender-role changing* [Tesis de master, University of Jyväskylä]. E-archivo. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/45695/URN:NBN:fi:jyu-201504221647.pdf%3Bsequence%3D1>
- Wiki, (4 de diciembre de 1996). "Berserk Illustration File Interview". Recuperado de: <https://berserk.fandom.com/wiki/Interviews>