



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

*EL VIDEOJUEGO COMO REPRESENTACIÓN DE LA CULTURA-MUNDO.
ANÁLISIS HERMENÉUTICO DE LA SAGA DE VIDEOJUEGOS KINGDOM
HEARTS*

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA
EMANUEL JETZAI VELAZCO ARRIAGA

TUTOR
JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRIAS
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES, UNAM



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional Autónoma de México, al Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, por el apoyo recibido a lo largo de esta investigación

A mis padres, por todo su apoyo durante el proceso.

A mi tutor y mentor, el doctor José Ángel Garfias Frías, por toda su dedicación, tiempo y apoyo en la elaboración de este trabajo y por mostrarme tanto del mundo de los videojuegos.

Al doctor Julio Alberto Amador Bech, cuyas constantes aportaciones y consejos fueron vitales para esta investigación, además de su apoyo como sinodal.

A mis otros sinodales, el doctor David Cuenca Orozco, el maestro Felipe Neri López Veneroni y Roberto Alejandro López Novelo por su amable atención y aportes al proyecto.

A todos mis amigos y colegas del grupo La Finisterra cuya amistad, conocimiento y presencia sirvieron de mucho para continuar con la investigación.

Al Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT), agradezco a DGAPA-UNAM por la beca de conclusión de proyecto recibida en el marco del proyecto “El proceso de construcción de sentido en videojuegos educativos. Análisis de los elementos facilitadores del proceso de aprendizaje mediante herramientas interactivas” clave IN307123.

Índice

Introducción.....	Pág.1
1. El videojuego como industria.....	Pág. 4
1.1. La industria cultural.....	Pág. 5
1.2. Industrias creativas.....	Pág. 8
1.3. Industria del videojuego.....	Pág. 15
1.3.1. El aporte de Japón al videojuego.....	Pág. 17
1.3.2. El aporte de Estados Unidos al videojuego.....	Pág. 20
1.3.3. Las formas del videojuego contemporáneo.....	Pág. 24
2. La cultura-mundo como perspectiva para hablar sobre el videojuego.....	Pág. 27
2.1. La importancia de entender el concepto de cultura.....	Pág. 27
2.1.1. Algunas teorías de la cultura.....	Pág. 29
2.1.1.1. La cultura como conocimiento.....	Pág. 30
2.1.1.2. La cultura como sistema de mediación.....	Pág. 32
2.1.1.3. La cultura como sistema de prácticas.....	Pág. 34
2.1.1.4. La cultura como participación.....	Pág. 36
2.1.1.5. La cultura como comunicación.....	Pág. 37
2.1.2. Dentro de la cultura y comunicación.....	Pág. 39
2.1.2.1. El mito.....	Pág. 39
2.1.2.2. El símbolo.....	Pág. 45
2.1.2.3. El arquetipo.....	Pág. 49
2.2. Reflexiones sobre la cultura-mundo.....	Pág. 52
2.2.1. Conflicto sobre la cultura y La Cultura.....	Pág. 54
2.2.2. Respecto a la homogenización.....	Pág. 56
2.2.3. La “americanización”.....	Pág. 59
2.2.4. La infantilización.....	Pág. 62
2.2.5. La cultura de la historia.....	Pág. 64
2.3. Hacia un modelo de análisis con base en la hermenéutica.....	Pág. 65
2.3.1. Apuntes sobre la hermenéutica analógica.....	Pág. 66

2.3.2.	Apuntes sobre la hermenéutica del mito.....	Pág. 68
2.3.2.1.	Estructura formal.....	Pág. 70
2.3.2.2.	Estructura simbólica.....	Pág. 74
2.3.2.3.	Estructura de la narración.....	Pág. 75
2.3.2.4.	Estructura de los contenidos y su lógica argumental.....	Pág. 77
2.3.2.5.	Estructura del código cultural.....	Pág. 78
2.3.3.	Constitución del análisis hermenéutico de Kingdom Hearts.....	Pág. 79
3.	La franquicia Kingdom Hearts.....	Pág. 81
3.1.	Kingdom Hearts.....	Pág. 82
3.1.1.	Síntesis.....	Pág. 82
3.1.2.	Imágenes y conceptos.....	Pág. 83
3.2.	Kingdom Hearts II.....	Pág. 91
3.2.1.	Síntesis.....	Pág. 91
3.2.2.	Imágenes y conceptos.....	Pág. 109
3.3.	Kingdom Hearts III.....	Pág. 113
3.3.1.	Síntesis.....	Pág. 115
3.3.2.	Imágenes y conceptos.....	Pág. 133
4.	Análisis hermenéutico de la franquicia Kingdom Hearts.....	Pág. 138
4.1.	La hermenéutica de Kingdom Hearts.....	Pág. 138
4.2.	Estructura formal de KH.....	Pág. 138
4.3.	Símbolos relevantes.....	Pág. 148
4.4.	Narrativa, personajes y situaciones.....	Pág. 180
4.5.	Lo que cuenta Kingdom Hearts.....	Pág. 218
4.6.	Kingdom Hearts dentro de la cultura-mundo.....	Pág. 228
4.7.	Interpretación de Kingdom Hearts	Pág. 236
	Conclusiones.....	Pág. 238

Introducción:

Creo importante mencionar los cambios que tuvo esta investigación a lo largo de su realización para comprender mejor el sentido de la misma. Al inicio se pensaba en pensar al videojuego como un referente para repensar conceptos como la hegemonía y el pensamiento político a partir del choque de identidades en un producto determinado y reflexionar sobre el poderío americano. Al final la base puramente política de la investigación fue desechada.

Después, el segundo planteamiento tuvo la intención de manejar un carácter fenomenológico; analizar la presencia del pensamiento japonés y estadounidense en una franquicia de videojuegos siguiendo el pensamiento de Gilles Lipovetski y Jean Serroy sobre lo que ellos llamaron la cultura-mundo. Y aunque gran parte de esta visión permanece en este escrito, la dualidad propuesta, oriente y occidente, Japón y Estados Unidos, también fue desechada, precisamente bajo el estricto pensamiento de una cultura hecha por todos, donde las diferencias geográficas, culturales y del lenguaje existen, pero también códigos culturales y productos que pueden formar parte de un mismo sentimiento.

Estas propuestas siempre giraban en torno a un solo fenómeno; Kingdom Hearts, una franquicia de videojuegos creada por la empresa japonesa Square Enix en colaboración con Disney Interactive Studios, la rama encargada del desarrollo de videojuegos para The Walt Disney Company.

Esta investigación al final tiene por objetivo analizar la franquicia Kingdom Hearts como una narrativa mítica que contiene elementos simbólicos del mundo y para el mundo. Por decirlo de otra manera, una representación de la cultura-mundo. Esto nace de una característica en común que comparten las empresas que desarrollan el videojuego; ambas se inspiran de relatos, cuentos y leyendas de todo el mundo para construir un bien simbólico de gran impacto para el público consumidor.

Pensar si el videojuego, concretamente Kingdom Hearts, como en este contenedor cuasi-universal de elementos míticos y simbólicos parte, en primer lugar, de el sentir del individuo que proponen Lipovetski y Serroy quienes piensan que la personas actualmente se encuentran desorientadas, sin nada firme en que creer, por lo que buscan esa firmeza en su propia cultura o lejos de ella, gracias a accesibilidad que otorga el mundo globalizado. En

segundo lugar, tiene que ver con estos elementos recopilados y modificados que las empresas usan para generar formas de entretenimiento que no se quedan en lo simple o lo mundano, ya que existen públicos cada vez más exigentes respecto a lo que ven y a lo que perciben. Y, en tercer lugar, por las prácticas que los individuos llamados fans realizan en forma de música, performance, imágenes que se comparten en redes y están al alcance de todos lo saque tengan acceso.

El principal objetivo es analizar la franquicia Kingdom Hearts para conocer sus elementos míticos y simbólicos e identificar su impacto como producto de consumo global, entender su función en las industrias creativas y construir un esquema para la interpretación del videojuego.

La investigación del videojuego ha tomado más importancia desde la aplicación de elementos simbólicos en la construcción de universos narrativos inmersivos que permiten a los jugadores experimentar complejidades que se vuelven muy significativas en diferentes sentidos.

En la web, es posible encontrar comunidades que se forman en torno a los videojuegos donde los participantes comparten las cosas que más les gusta y lo que menos les gusta, opinan sobre las posibilidades de nuevas secuelas, profundizan en la narrativa y las preguntas que quedaron sin respuesta, y realizan actividades artísticas derivadas de sus experiencias. Esta compenetración es visible cuando nos adentramos dentro de estas comunidades.

Sin embargo, durante muchos años, la industria del videojuego ha sido criticada por crear dispositivos de enajenación y aislamiento social, una idea que parece ser contradictoria a la existencia de las comunidades. También se menciona que es una pérdida de tiempo porque no aporta nada a una persona.

Por otro lado, el considerar la narrativa del videojuego un mito no es una idea espontánea. Los mitos son realidades culturales de gran complejidad que permiten generar patrones de comportamiento y dar sentido a las cosas que rodean al hombre. Por ello Carl Gustav Jung habla del mito moderno de ovni y el proceso de individuación al que el símbolo alude.

Tomando en cuenta esto, hay que pensar en si los videojuegos son los medios por los que viajan los mitos, los cuales influyen en el proceso por el cual los jugadores se construyen como personas y les permite entender el entorno social que les rodea. Al construirse como personas no nos referimos a que se convierten en un semejante o un ser socialmente adaptado, si no que se construyen a ellos mismos o a sí mismos.

Para llegar a entender mejor todos estos supuestos, el primer capítulo abordará al videojuego como industria, su definición y su razón como industria creativa. mientras que abarcamos las contribuciones de Estados Unidos y Japón a la formación del videojuego como lo conocemos. Haciendo una distinción entre ambas naciones para después unificar la idea durante el trabajo.

El segundo capítulo busca profundizar en el concepto de cultura para poder cubrir bien el efecto del mito y los símbolos dentro de la formación de la misma a la vez que se amplía debate tratando el concepto de la cultura-mundo tomando la homogenización, la americanización y la infantilización como puntos clave para el debate. Finalmente, con la estructuración de una hermenéutica como proceso de análisis del objeto de estudio.

El capítulo tres será una síntesis que captura los elementos más importantes de la franquicia para describirla y hacer entender con mayor precisión lo que se busca interpretar. Debido a que el videojuego se compone de múltiples referencias a animaciones y videojuegos a forma de *crossover* se tendrá en cuenta únicamente la línea argumental de los videojuegos, por lo que la síntesis será más que indicada para evitar desviaciones de los puntos de interés.

Finalmente, el capítulo cuatro estará contendrá el análisis en cuestión establecido en el capítulo 2 y donde se mostrará la complejidad de esta franquicia de videojuegos. Con ello, esperamos obtener datos de lo que hace a este juego tan significativo y establecer un diálogo sobre el valor cultural y ontológico del videojuego.

Capítulo 1. El videojuego como industria

La palabra videojuego se acompaña casi siempre del concepto de industria, ya que este tipo de productos han sido creados principalmente para el consumo, haciendo de la industria del videojuego una de las más redituables en el mundo. No obstante, también ha sido cuna de muchos fenómenos sociales, económicos, culturales, artísticos, entre otros. Hablar de la industria del videojuego implica cuestiones como el desarrollo tecnológico, técnicas de mercado para la venta de productos y servicios (Garfias, 2010: 163) así como la distribución de bienes físicos y digitales a los consumidores. Dentro del ámbito de lo cultural, si nos ubicamos específicamente en este horizonte de pensamiento, la industria del videojuego hace más que ofrecer productos de alta tecnología y servicios digitales para su consumo, pues también son una industria capaz de construir símbolos, sentidos y significados.

Por industria entendemos a toda actividad humana que tiene como fin la transformación de los recursos naturales en productos para su consumo. Dicho consumo puede catalogarse como final o intermedio, lo que significa que el producto manufacturado puede ser tratado nuevamente por otro sector industrial o que puede ser llevado directamente a los consumidores (Caballero, 2016).

En el caso de los videojuegos además de los elementos tecnológicos hay un factor simbólico que integra todo el contenido creativo de los videojuegos, que de igual manera se concibe con el afán de posicionar mejor al producto en el mercado. Entonces ¿qué tipo de productos son los videojuegos? ¿tecnología o simbolismos?

La respuesta es que son ambos debido a que se requiere de la aplicación de recursos tecnológicos para la creación de hardware y software, como también del uso de diferentes

herramientas simbólicas que ofrecen sentido, diversión y emoción al público que los consume.

La manera teórica de abordar estos fenómenos es a partir del concepto de industrias creativas, un concepto adoptado con mayor énfasis en años recientes, que es precedido por el de industrias culturales, cuya intención es la de reproducir y distribuir bienes simbólicos. Sin embargo, ha habido muchos cambios en cuanto a las formas de producción de contenidos, además de que el consumo global de productos de distintas regiones ha logrado intercambios de pensamientos haciendo necesaria la tarea de conocer cómo se forman nuevos significados, además de lo que pueden significar al ser formas híbridas que no se mantienen constantes, sino que sufren de continuas reinterpretaciones y cambios.

Durante este primer capítulo se abordará al videojuego desde el papel que desempeñan como industrias creativas, para observar el cambio que han tenido en Estados Unidos y Japón, debido a que estos son los ejes en el desarrollo de videojuegos desde la década de 1980 hasta la fecha. También se busca observar cuáles son sus aportes a la industria en cuanto a la construcción de sentido, la interpretación e hibridación cultural y lo que implica distinguir entre videojuegos japoneses y videojuegos estadounidenses.

1.1. Industria cultural

En *Economía de la comunicación y la cultura* (Zallo, 1988: 158) la industria cultural se define como un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos concebidas con un

trabajo creativo y organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social.

La industria cultural proporciona bienes estandarizados para satisfacer las demandas a las que los estándares de producción deben responder. A través de un modo industrial de producción se obtiene una cultura de masas hecha con una serie de objetos que llevan claramente la huella de la industria cultural (Adorno & Horkheimer, 1944)

Son estas industrias las que tienen el potencial de generar sentido o mostrar el pensamiento de un grupo, cuyo impacto varía dependiendo de diversos factores socioculturales. La industria del videojuego puede ser clasificada con este concepto de industrias culturales ya que el producto que se consume posee características simbólicas, resaltando el hecho de que el valor de un videojuego para muchos jugadores no se haya en la consola si no en lo que los jugadores experimentan en los entornos virtuales.

En el siguiente capítulo se tratará el tema de lo simbólico con más detenimiento al tratar con la cultura, las figuras míticas y arquetipos. De momento hay que entender lo simbólico como aquello que carece de un único significado o que tiene diferentes interpretaciones y, por ende, distintos significados. Una palabra o imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto “inconsciente” más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado. Ni se puede esperar definirlo ni explicarlo (Jung, 1995: 20).

Basta con observar que existen foros exclusivos para el debate y la crítica de ciertos títulos, ya sea por el apartado gráfico, el sonoro o por la historia. Dichos foros surgieron gracias a una comunidad que buscaba información de cómo pasar los puntos más difíciles o

resolver acertijos, para pasar a teorizar sobre las historias que les cuentan y compartir datos curiosos sobre los títulos. También se realizan actividades performativas como el *cosplay*, que tiene su raíz en la frase *costume play* donde los participantes se disfrazan para interpretar el rol de un personaje (Stuever, 2000) proveniente de los comics, el cine, la animación japonesa y, por supuesto, de los videojuegos.

Retomando el artículo de Hank Stuever escrito en el año 2000, se puede observar que las prácticas relacionadas con las producciones audiovisuales que han logrado impactar en las personas han generado un comportamiento de repulsión hacia algo que para las personas practicantes consideran parte de sí, es decir: su identidad.

Ante esto se entiende que:

“La identidad cultural no es la representación de unos mismos rasgos, a lo largo de la historia, sino un resultado histórico que da sentido de continuidad a las generaciones en torno a una población base, a un núcleo de rasgos culturales más o menos preservados y a una memoria histórica. Esta aproximación pone el acento en la cultura como producto de la historia y el presente” (Zallo, 2011:26)

El rechazo mencionado parte de esta tendencia a no seguir el sentido dado por la comunidad de una región, y al ser las industrias culturales las que producen sentido, aquí comienza a notarse una cuestión importante. Medios como la televisión o las revistas producen para un público objetivo que tiene cerca, por decirlo de otro modo, producen de manera local, sin embargo, podemos ver noticias y programas de otros países así como estar al tanto de los acontecimientos más recientes fuera de una localidad pues las nuevas tecnologías de la información, el internet y los procesos de comercio y consumo global, han

cambiado el paradigma que se tiene sobre las industrias culturales, reformándolas en algo que toma en cuenta estos cambios en el mundo. Tal es el caso de los videojuegos que incluso se comercializan en formato digital, o en servicios de streaming, con fechas de lanzamiento globales que permiten crear comunidades a través del juego en línea en tiempo real.

1.2. Industrias creativas

Las industrias creativas son una nueva forma de ver a las industrias culturales. Dice Nicholas Garhnam (2011:21) sobre la transición de las industrias culturales a las creativas que este concepto último sólo puede entenderse desde la política de la sociedad de la información ya que obtiene su poder ideológico y político del prestigio y la importancia económica asociados a los conceptos de información, innovación, trabajadores de la información y del impacto de las tecnologías de la información y la comunicación derivado de la teoría de la sociedad de la información.

Las industrias creativas con un conjunto amplio de productoras de bienes y servicios que producen las industrias culturales, que dependen de la innovación, la investigación y el desarrollo de software y que tiene una asociación con la creatividad, el desarrollo económico urbano y la planificación de la ciudad (UNESCO, 2013: 20).

En relación con el concepto de industrias culturales donde el interés es la masificación de la cultura para su distribución y consumo, añade Garhnam (2011) que las redes hechas en internet adquieren un papel fundamental en la creación de nuevos productos culturales, así como en políticas culturales ya que estas últimas ven su objetivo desviado ya no al gran acceso a la cultura, sino al interés por reivindicar a artistas cuyo trabajo marque una diferencia

en la cultura global. En otras palabras, las industrias creativas tienen la facultad de resolver diferentes problemas culturales de promoción, preservación, información y más.

Con esto podremos decir que las industrias creativas tienen además de cumplir su función como las industrias culturales de reproductores de bienes simbólicos, la labor de fomentar la cultura participativa entre artistas o creativos cuyo trabajo original permite el desarrollo de una comunidad a través de productos y servicios con un valor creativo y cultural, con personas que estarán trabajando en la difusión, la realización y consumo de estos mismos bienes.

La forma en la que puede pensarse eso parte de la manera en cómo los mismos videojugadores reivindican juegos que, bajo un criterio establecido por la participación en redes, son dignos de jugarse y que merecen su reconocimiento. Los videojuegos llamados *Indies*, por independientes, son muchas veces eclipsados por otros juegos que son diseñados por grandes compañías de entretenimiento, pero que son puestos en el abanico de opciones gracias a que se logra viralizar el contenido y hacerlo conocido. Tal es el caso de *Among Us*, videojuego que se desarrolló en el año 2017 pero que pasó a ser un gran medio para la interacción con otras personas durante gran parte del aislamiento que sufrieron las personas a causa del virus Sars-Cov-2.

Los videojuegos son capaces de generar capital cultural, que puede definirse como todo trabajo acumulado material o interiorizado con un valor grande en el mercado simbólico. Es todo capital simbólico que permite la distinción entre personas a partir de una propiedad relacional, atribuyéndoles posiciones sociales en relación con una cualidad (Bourdieu, 1994). Como ejemplo de esto podemos pensar en la gran cantidad de mercancía que gira en torno a

un personaje o varios, pues su valor no se encuentra en el producto en sí, sino en el impacto que dicho personaje ha tenido sobre el público.

El contraste aquí parece evidente cuando se habla de la forma en que los sujetos concretan su individualidad a partir de prácticas culturales. Desde la perspectiva de Pierre Bourdieu, diferenciándose de otras personas, hacia la de Ramón Zallo, que implica la preservación histórica de ciertos rasgos identitarios. El objetivo de las industrias creativas es tanto la preservación y difusión de lo entendido por cultura, generando nuevas identidades y preservando las existentes, como la creación de vías creativas de consumo de los bienes simbólicos, entendiéndose las vías creativas como las formas en que se logra cierto alcance e impacto que no correspondan a esquemas propiamente institucionalizados.

Garhnam (2011) también explica que esta transición de lo cultural a lo creativo de las industrias se debe a las nuevas formas del mercado donde el estado se desplaza al mercado como productor de bienes simbólicos para su consumo, la regulación de estos bienes y la presencia de las dinámicas del mercado donde se manifiesta una importante demanda de productos inmateriales; experiencias. Sin embargo, los bienes simbólicos son una realidad desde antes de la presencia del mercado, pues el valor que las personas otorgan a los objetos se manifiesta en diferentes sentidos. Esto puede verse en las presentaciones de los videojuegos, por ejemplo, la aparición de Hideo Kojima, uno de los desarrolladores más influyentes de la industria en el Xbox & Bethesda Game Showcase 2022 logró que las personas se manifestaran emocionadas gracias a la expectativa generada por un proyecto del que sólo mencionó una idea, y sin mostrar una sola imagen.

Por otro lado, el papel del estado se nota ambiguo dada la accesibilidad que existe para la ciudadanía a dispositivos y plataformas con las que pueden generar un contenido

propio, haciendo que el estado no sea, como dice Garhnam, el regulador de los contenidos disponibles, así como el regulador de las plataformas, pero no a partir de la propuesta de políticas públicas, si no por el interés de mediar en todas las dinámicas que escapen de su control.

Terry Eagleton (2001) mantiene una discusión sobre el papel formador que tiene la política sobre la cultura. La cultura era una subordinada de la política al ser formada por las altas esferas de poder. Piensa en la cultura como una forma intrínsecamente incompleta que el estado-nación termina o concluye para darle un carácter civilizador, y de identidad. Sin embargo, plantea la posibilidad de que esto pueda ser al revés. La política como una subordinada de la cultura

Por lo tanto, hay que aclarar que no es de interés de esta investigación profundizar en las medidas autoritarias de los estados para mantener ciertas posturas o creencias, o sus medidas sobre internet o en sus regulaciones, pero sí resaltar el panorama en el cual la percepción que se tiene de las industrias creativas por parte de la UNESCO llega a ser muy diferente a lo que se logra en la sociedad al producir esta su contenido cultural a partir de los modelos industriales y digitales. Los esfuerzos se concentrarán en la forma en que se producen nuevos significados para su distribución y consumo y no en definir el papel del estado en la cultura.

Recapitulando, mencionar la producción y consumo de bienes simbólicos implica hablar de la economía política de la comunicación, donde se establece justamente la producción, distribución y consumo de bienes simbólicos con fines ideológicos y culturales (Mosco, 2006). Hay entonces un debate entre los aportes de Adorno y Horkheimer donde ellos veían paradójica la relación entre la industria y la cultura cuando se creía que este tipo

de industria vulgarizaba las expresiones artísticas al concederlas a personas con un bajo capital intelectual y cultural, entendiéndose esto desde las distinciones de clases y desde la cultura de masas (Bustamante, 2011). Ahora es la misma ciudadanía la que se constata y genera su contenido, siendo distribuido, consumido y mediado por estos mismos.

Las industrias culturales se han caracterizado por costos fijos de producción altos, una demanda incierta, la no destrucción del símbolo, así como la permanencia de exclusividad, las relaciones de producción y la relación con la tecnología (Garhnam, 2011: 29-30). Todo ello se ha modificado de forma sustancial, pues los costos de producción se han reducido considerablemente gracias a las plataformas y recursos digitales, la demanda obtiene una certeza gracias al sustento de las personas que apoyan el contenido o lo difunden por la red, aunque por ello los canales por donde un producto es transportado han aumentado haciendo que la exclusividad se encuentra en las cualidades únicas del producto y no en el medio. Las relaciones de producción se han modificado de manera que el público está al tanto del proceso o, como se mencionó antes, tiene la oportunidad de participar como sujeto capaz de producir y consumir y, finalmente, la relación con la tecnología y la red ha hecho que la migración de las industrias culturales a las creativas se vuelva más significativa al ya no pensarse en tecnologías para los medios, si no en tecnologías para la comunicación en la red.

Los productos de estas industrias buscan ser únicos además de romper con los paradigmas de área o el espacio laboral, de acuerdo con la edición especial del Reporte de Economía Creativa emitido por la UNESCO en 2013. Esta ruptura de paradigmas involucra la participación de distintos grupos en las distintas sociedades para la participación en la creación de bienes culturales, pero reconoce el poco acceso de aquellos que no pertenecen a

sociedades desarrolladas. Constatando entonces que las políticas públicas de las industrias culturales fomenten la participación de más productores de contenido.

Lo que podemos apreciar es, en palabras de Ramon Zallo (2011), una economía de valores tangibles o simbólicos generados por trabajos creativos. Ello refiere tanto a las posibilidades de producción de estos bienes y a la apropiación o interiorización de los mismos, generando una distinción ya no de clase como pensaba Pierre Bourdieu, sino una distinción entre individuos y los grupos a los que pertenecen. Como ejemplo podemos mencionar los fenómenos del anime y el doblaje. La animación japonesa se caracteriza por sus historias, personajes y estilos visuales que atrapan a su audiencia. Cada día el consumo en el mundo de esta industria va en crecimiento haciendo que las plataformas como Netflix o HBO Max ofrezcan este contenido, o empresas como Funimation que no solo se especializan en la japo-animación, sino que también ofrecen el contenido doblado al español neutro de Latinoamérica. Estos productos han hecho que personalidades del doblaje como Mario Castañeda, Georgina Sánchez y Enzo Fortuni sean recordados como los personajes que interpretaron, incluso aprovechándose estos de la fama que han adquirido con su trabajo para crear contenido o participar en los proyectos de youtubers y más.

Las audiencias son activas, pero sobre todo creativas. Producen sentido en su interacción social limitada por razones individuales (Orozco, 1991). Las audiencias ya no solo configuran la información por los procesos de mediación, pues la facultad que les otorga las industrias creativas les permite ser los mediadores en todos los procesos de comunicación y no solo en la recepción del mensaje, denotando así una gran participación en las configuraciones culturales, el rechazo y/o la permanencia de estas en los grupos. Volviendo al caso del doblaje, en 2019 la película animada de Saint Seiya: Los Caballero de Zodiaco

producida por Netflix causó repudio en gran parte de los fanáticos latinoamericanos de la historia de Masami Kurumada al contar con una voz nueva para el personaje principal pese a que el reparto original de la serie clásica se había reunido para el proyecto. Poco se podía hacer tras el fallecimiento de Jesús Barrero, voz original de Seiya de Pegaso, por lo que se optó por tomar la voz de Darío Yazbek Bernal como sustituto. Este hecho generó un notable descontento en la audiencia mencionando que se hubiera realizado un mejor casting para interpretar al icónico personaje.

Este pensamiento presentado sobre las industrias creativas parte de la noción de que los individuos, no solo como productores, si no como integrantes de diferentes colectivos de la sociedad adquieren la facultad de comunicarse. Lo que comunican y expresan se relaciona con ellos y su entorno, con sus tradiciones y su modo de ver el mundo, sus valores, experiencias y su cultura. Por ejemplo, y en relación con el tema, los videojuegos ya no solo son consumidos, también compartidos a través de experiencias online con otros jugadores, o por plataformas donde se puedan subir gameplay o capturas de eventos significativos para una comunidad como los conciertos que ocurrían dentro del espacio de Fortnite. Incluso las comunidades llegan a entablar dinámicas con los creadores de contenido sugiriéndoles que jueguen cierto juego o llegando incluso a regalárselos para que no tengan forma de negarse de jugarlo para toda la comunidad. Igualmente llegan a realizar diseños para las redes sociales de los creadores esperando mejorar su contenido.

Ahora, al hablar de cultura nos encontramos con un problema, pues hoy en día, las mismas redes que han hecho posible la transición de las industrias culturales a las creativas han hecho difusas las líneas que dividen a los países, sus culturas y tradiciones al ser, como diría Marshall McLuhan (1964) una aldea global donde los integrantes de esta se ven y

escuchan todo como si ocurriese muy cerca, generando un acceso a pensamientos y acciones distintas a un modo de vida construido por las costumbres de los diferentes grupos.

Ello habla de una cultura creada en los medios digitales, cuya efervescencia ha sido clara durante los últimos años, especialmente en la pandemia del virus Sars-Cov-2 entre los años 2019-2021. Resulta interesante profundizar en lo que refiere a esta cultura digital para poder observar las formas en que la comunicación se desenvuelve y para apreciar los fenómenos que giran en torno al videojuego y en su impacto en las personas que se encuentran cercanos a este tipo de productos.

1.3. Industria del videojuego

Tras definir lo que es una industria y el tipo de industria en la cual son ubicados los videojuegos, toca hablar de la industria del videojuego en sí. A través de su historia, la industria ha tenido un gran impacto y relevancia social y económica en el mundo a partir de propuestas novedosas y nunca antes vistas.

En el mundo del videojuego de hoy, México es el país 12° en el mundo que consume videojuegos, y el 1° en América Latina de acuerdo con datos provenientes de Newzoo, que es la agencia de estadísticas más importante de entretenimiento digital. Es de entenderse que, bajo esta premisa, México se convierte en un claro receptor y consumidor del contenido de los videojuegos.

La industria, por si sola mantiene cautivos a muchos jugadores hoy en día, lo que la hace un excelente distribuidor de bienes simbólicos, que como sabemos es el producto principal de las industrias creativas. Sin embargo, la forma en la que se desarrollan los juegos

de video hoy en día dista mucho del concepto original, además de que muchas visiones han intervenido en la constitución de la industria como hoy la conocemos.

El inicio de la industria se reconoce a partir de la aparición de la empresa Atari, fundada en 1972 por Nolan Bushnell y Ted Dabney, convirtiéndose en solo diez años en un gigante del entretenimiento con juegos como *Pong* (1972) cuya popularidad fue tan grande, que Atari se hizo con el monopolio de un mercado inexplorado por todos (Kent, 2016:38-40).

Muchos juegos formaron parte de las *arcadias* o maquinitas y la consola *Atari 2600*, entre los que destacaban propuestas de desarrolladores japoneses como lo eran *Pac-man* y *Spaceinvaders*, siendo este último un éxito comercial de tal magnitud que llegaron a existir locales únicamente con arcadias llenas del juego conocidas como *Casas de Invaders* (Costrel, Couple, Wood, 2020).

Sin embargo, la notoria codicia de la empresa en 1983, junto con otros factores como lo eran la sobreproducción, el interés de los inversionistas por invertir en las computadoras en lugar de los videojuegos, lanzamientos de juegos repetitivos y la producción del llamado peor juego de la historia: *E. T. El extraterrestre*, hicieron que las acciones de la empresa se fueran a la baja y que los juegos de video quedasen como una moda (Kent, 2016).

Esto pudo significar el fin de la industria, pero fue en Japón dónde no solo se retomó la iniciativa de Atari, si no que se llevaría a un nuevo nivel a partir de la forma que tienen los japoneses de producir, logrando en solo dos años el regreso de la euforia por los juegos de video, además se logró constituir las bases del diseño y desarrollo de videojuegos para hacerlos entretenidos, que hasta hoy en día siguen estando presentes.

1.3.1. El aporte de Japón al videojuego.

La industria de videojuegos había recibido un duro golpe en Estados Unidos, pero estaba lejos de desaparecer. En el país del sol naciente la empresa *Nintendo*, antes conocida como *Nintendo Koppai* había realizado varios negocios desde la prohibición de los juegos de azar y casinos en Japón, entre los que destacan el negocio de taxis, hotelería, y juguetes, para llegar entonces al negocio de las consolas y los videojuegos (Kent, 2016).

Nintendo había desarrollado una consola de videojuegos en 1983 que por un tiempo no sería conocida fuera de Japón: *La Famicom*. Dicho dispositivo tenía la particularidad de tener una base técnica en la consola *Intellvision* de Mattel y de la Atari 2600 (Kent, 2016: 278), pero esto no fue parte de su éxito, pues fueron los juegos los que tuvieron el protagonismo en esta nueva etapa.

En 1985 Nintendo desarrollaría *Super Mario Bros.* de la mano de Shigeru Miyamoto, que por mucho tiempo sería el juego más vendido de la compañía, sin embargo, el éxito no depende únicamente de lo bien que funcionaba el juego o lo entretenido que fuese este. Chris Kohler (2005) habla de que los videojuegos japoneses tienen elementos que son parte de un esquema de diseño futuro de videojuegos entre los que se rescata el estímulo a la imaginación que eran capaces de provocar. Si un niño lee un libro sobre piratas, y es lo suficientemente estimulante, jugará a ser un pirata. Lo mismo aplica con los videojuegos, pues ahora se puede tener la oportunidad de sentirse estimulado para desempeñar un rol en el mundo digital ese momento.

Para llegar a este estímulo, los videojuegos más recientes, a diferencia de los primeros contaban con *cinemáticas*, que involucraban al jugador en una narrativa y ayudaban a

comprender las motivaciones de los personajes. *Super Mario bros.* tiene cinemáticas cortas al final de ciertos niveles dentro de castillos donde un ser conocido como Toad le agradecía a Mario por salvarlo, pero que la princesa que debía salvar se encontraba en otro castillo.

El aspecto visual en el diseño de videojuegos japoneses también resulta importante, pues al basarse en las formas en que el mangaka *Ozamu Tezuka*, el diseño de personajes llamaba mucho la atención al ser estos abstractos y lindos a la vez. *Astro Boy*, una de las más populares creaciones de Tezuka que presenta tal diseño; abstracto al ser un niño con ojos y cabello deformado, pero que resulta simple y agradable a la vista. Se le añadía también el término *mukokiseki* para referirse al hecho de que estos personajes no tenían un rasgo identitario de raza o etnia que contradictoriamente, acabarían por definir el estilo japonés de dibujo y diseño (Kohler, 2005: 6).

Regresando a *Super Mario Bros*, el personaje, si bien no es un niño, es pequeño, y agradable a la vista, es abstracto gracias a su composición con píxeles y a sus características gorra y bigote, y aunque se tenga en cuenta que Mario se pensó en referencia a una persona de origen italiano, la verdad es que no existen una razón visible de que esto sea así, pues Mario solo es un personaje con un overol, gorra roja y un bigote, como cualquiera podría usar.

“Japón tiene una vieja tradición de la cultura visual” (Kohler, 2005: 7). En la mayoría de los países occidentales se toma lo visual como la animación o las tiras cómicas única y exclusivamente como productos para niños. Juegos como *Contra*, *Ninja Gaiden*, *Castlevania* o *Rockman* difícilmente podrían considerarse para niños, no por tener cierto grado de violencia en pantalla, si no por el tipo de temáticas que se desarrollaban al ser muchas de estas muy complejas aun para los jugadores de hoy.

Esto tiene relación también con juegos como *Final Fantasy* de 1987, pues la idea Hironobu Sakaguchi era hacer algo más interesante de lo que había hecho, con una historia más profunda (Kent, 2016: 540). *Final Fantasy* construye una estética visual diferente a otros juegos gracias al trabajo del artista freelance Yoshitaka Amano, y a la ambientación sonora de la mano de Nobuo Uematsu que acompañan de forma compaginada una historia de fantasía y aventura que involucraba la magia proveniente de los elementos. La historia inicia, según las palabras de Sakaguchi, en donde el resto de historias terminaría; derrotando al villano y salvando a la princesa, siendo este punto de partida el que involucra al jugador, el cual tiene la oportunidad de personalizar su juego con diferentes aptitudes, para que salvase la tierra de la oscuridad que había invadido los cristales elementales que mantenían a la humanidad (González, 2013).

Los videojuegos japoneses se caracterizan por ser visualmente atractivos, mantienen una relación con el diseño estilo manga y buscan aplicar una narrativa que escape de lo convencional, pues no reconocen el aspecto visual como algo que deba involucrar únicamente al público infantil. El traductor, escritor y reportero Matt Alt (2021) cree que el gran impacto que ha tenido la cultura japonesa en el mundo ha sido gracias a que iba de la mano con la forma en que Japón iba creciendo tecnológica, económica y culturalmente. *Final Fantasy VII* (1997) fue uno de los productos culturales japoneses más importantes a finales de los años 90's que logró lo que jamás se esperaba que hicieran los videojuegos: conmovió a los jugadores. Desde un elenco de personajes entrañables, pistas sonoras que hasta hoy en día permanecen en la cultura pop, una historia envolvente y completa y el impactante deceso de una de los protagonistas, *Final Fantasy VII* es uno de los mayores representantes de los

videojuegos japoneses, siendo constantemente calificado como el juego número 1 de la consola PlayStation.

Matt Alt menciona que:

“Es interesante que estos dispositivos de entrega de fantasías ni siquiera se hicieron pensando en el consumidor occidental. Emergieron frente a la feroz competencia por conquistar la mente colectiva de japoneses jóvenes de un hambre voraz de novedades y escape. La necesidad incandescente e irreprimible de jugar que alimentó su creación los hizo igualmente irresistibles para legiones de fans extranjeros” (Alt, 2021: 20)

Por mucho tiempo, los videojuegos japoneses fueron sinónimo de calidad y diversión, por lo que el resto del mundo tenía que pensar en la forma de hacer videojuegos que pudiese competir con esto. Ya no era hacer videojuegos japoneses, si no hacer videojuegos a la japonesa.

1.3.2. El aporte de Estados Unidos al videojuego.

A diferencia de lo que se podía creer de los primeros videojuegos estadounidenses caracterizados por la repetitividad y su simpleza que, según Chris Kohler (2005: 3), los volvía aburridos en poco tiempo, varios juegos de compañías americanas se ciñeron a la hegemonía japonesa de hacer juegos para comenzar a repuntar en el ámbito de la jugabilidad y la conexión en línea.

La influencia japonesa era innegable especialmente a finales de los años ochenta y principios de los años noventa cuando *Street Fighter II* (1987) apareció como una revolución en el mundo de las arcadas revitalizando su popularidad. Como un intento por recrear la popularidad de este juego de pelea, la empresa Midway se aprovechó de la gran influencia

que tenía el cine de artes marciales de la época para crear un concepto mucho más atractivo. *Mortal Kombat* (1992) fue un trabajo de diez meses en el que el diseñador Ed Boon plasmó su pasión por las películas de Jean-Claude Van Damme en un entorno más realista donde los personajes competían en un torneo sangriento contra seres sobrenaturales por la supervivencia de la humanidad (Costrel, Coupe, Wood, 2020).

La influencia de *Mortal Kombat* es visible hasta la actualidad, pues la brutalidad de los combates y las formas tan gráficas en que los enemigos pueden ser brutalmente asesinados conocidos como *fatality* escandalizaron a gran parte de las figuras públicas y asociaciones de padres que aun concebían al videojuego como un juguete, es decir, algo únicamente hecho para niños. La polémica hizo que se creara la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA por sus siglas en inglés) y que esta a su vez creara el Entertainment Software Rating Board, cuya función sea la de clasificar los juegos de acuerdo con su contenido de violencia física y verbal. Hoy en día muchas regiones siguen usando este sistema para la clasificación y venta de los videojuegos.

Doom (1993), desarrollado por John Romero, sería otro de los videojuegos que harían ruido debido a las imágenes satánicas y a su alto índice de violencia en pantalla. Para los jugadores y la industria, sería un referente para los juegos de disparos en primera persona o FPS por sus siglas en inglés. Durante posteriores lanzamientos, el juego sería continuamente criticado por organizaciones religiosas que calificaban la franquicia como “simulador de asesinatos en masa”, este pensamiento se reforzaría en 1999 cuando los estudiantes Eric Harris y Dylan Klebold realizaron un tiroteo en su escuela que terminó con la vida de 12 estudiantes y un profesor, además de haber 24 personas heridas. De acuerdo con las investigaciones los chicos se habían inspirado en el videojuego *Doom* para planear el

siniestro (History.com Editors, 2021). El hecho fue conocido como la Masacre de la Escuela Secundaria de Columbine.

Durante el año 2001 Microsoft lanza al mercado la consola Xbox, cuyo impacto sería notable gracias a su juego exclusivo *Halo: Evolved Combat* (2001). Esta exclusiva tendría la fuerza suficiente para competir con la consola PlayStation 2 de Sony que hasta hoy en día sigue siendo recordada como la mejor consola de videojuegos debido a su amplio catálogo de juegos que la crítica y los fanáticos adoran. Halo es un juego donde un grupo de soldados, en un viaje intergaláctico, se ven envueltos en un conflicto con la alianza extraterrestre Covenant, que buscan, ante todas las cosas, avanzar hacia la divinidad según sus propias creencias.

Hasta ahora se puede apreciar que lo que logra distinguir a los juegos estadounidenses de los japoneses en esta época es el uso de conceptos bélicos o de combate cuya popularidad está presente en el cine de ciencia ficción y de artes marciales. Las películas de Hollywood se transforman en videojuegos. Posteriormente el enfoque que la industria adoptó se dirigía al modo multijugador que pueden adoptar los juegos, la interconectividad que se logra a través de internet y del aprovechamiento que se tiene de los avances tecnológicos para crear historias similares a las vistas en producciones hollywoodenses usando casi las mismas fórmulas narrativas.

El videojuego *Gears of War* (2006) es un ejemplo más de estas narrativas sobre guerra y libertad incluyendo el modo multijugador en línea. Fue esta modalidad de juego, acompañado de sus mecánicas los que lograron destacar al juego exclusivo de la consola Xbox 360 y fue en este punto donde los juegos en línea comenzaron a ser más populares.

Fuera del ámbito de los First Person Shooter, juegos como *God of War* (2005) se enfocaban en lograr la participación de jugador incluyendo cinemáticos interactivos para generar una inmersión más comprometida, a la vez que se mostraba una historia de venganza interpretada de los antiguos mitos griegos para construir un panorama lleno de acción desenfadada y gráfica, pues los temas contundentes son muy atractivos para los juegos del género *Hack-and-slash*.

Juegos como *The Last of Us* han tenido una gran repercusión también, pues se concentran en otra forma de contar historias, dejando a un lado las batallas gloriosas y centrándose más en los personajes y en las condiciones que los rodean. Tal es la impresión que dejó en el público que llegó a ganar más de 15 premios que destacan la buena narrativa, los gráficos, la banda sonora, la jugabilidad, los personajes y más, siendo el juego del año en 2013.

Los videojuegos estadounidenses en su mayoría no se distinguen por su profundidad narrativa o complejidad estética, si no por llevar al jugador a entornos donde la acción sea frenética y pueda medirse contra otros jugadores. Tienen a su vez mucho de la mirada que tiene Estados Unidos, sus ideales y sus creencias, especialmente popularizando el conflicto y romantizando la guerra.

Hoy en día los videojuegos mantienen las visiones de ambos países sobre los videojuegos, lo que puede tratarse como una evidencia de como la cultura global ha influido de manera clara, al menos, en este rubro.

1.3.3. El videojuego en la actualidad

Muchas casas desarrolladoras de videojuegos han adoptado los modelos de negocio para los juegos en línea y los elementos simbólicos más populares del cine en Estados Unidos, a la vez que mantienen las bases del diseño y desarrollo de videojuegos que Japón ofreció al mundo. Es de destacar que los dos países siguen siendo influyentes, pero ya no son los únicos con casas productoras y desarrolladoras de videojuegos. Hay juegos como la franquicia *Assasin's Creed* poseen una recopilación extensa de información de varias regiones del mundo y de distintas épocas para plasmar el conflicto entre la orden de asesinos y los templarios. La empresa que los desarrolla es canadiense y tiene sedes en diferentes países como Francia y China.

Genshin Impact (2020) es un videojuego que le debe su popularidad al juego japonés *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y a la pandemia causada por el virus Sars-Cov-2 al ser esta una de las opciones de las personas para poder entretenerse en casa. El juego es desarrollado por la empresa china MiHoYo que se dedica a la creación de videojuegos y manga basados en la cultura otaku, de origen japonés.

League of Legends (2009) sigue siendo uno de los mayores exponentes de los deportes electrónicos, los cuales han tenido un crecimiento importante en Corea del Sur para ser llevados posteriormente al resto del mundo. Riot Games, es una empresa estadounidense que logró impactar con su juego insignia en oriente dadas las condiciones de normalización que existen sobre los videojuegos, además del atractivo sistema de juego en tiempo real (Tang, 2019).

Los videojuegos hoy en día se producen en todo el mundo, y es todo el mundo el centro de inspiración para su creación. Se ha visto en distintos productos culturales la interpretación de una cultura hacia otra. Las animaciones elaboradas por Walt Disney son un claro ejemplo de esto al reinterpretar los cuentos, leyendas y relatos de distintas regiones en el mundo.

Hoy en día la industria del videojuego no solo lucra con este producto, también existen experiencias derivadas como lo son los conciertos que diferentes grupos u orquestas que participan en la producción de un juego realizan para los fans o la participación de algunas figuras relacionadas al título como lo son los modelos de captura de movimiento y rostro, actores de voz y de doblaje en obras de teatro o transmisiones en vivo contando sus experiencias o jugando el título donde trabajaron.

Tal es el caso de la modelo Sasha Zotova que dio sus facciones al personaje Jill Valentine para el refrito del juego *Resident Evil 3*. La modelo rusa en su cuenta de YouTube se dedicó a transmitir su experiencia de juego bajo el título “Jill juega como Jill” donde compartía en vivo sus impresiones con su audiencia sobre este juego de terror. Otro caso similar es el de la modelo, actriz y cantante holandesa Stefanie Joolsten quien dio voz, forma y movimiento a Quiet, personaje de la franquicia Metal Gear Solid dirigida por Hideo Kojima. Este juego junto con su participación en los Game Award de 2015 donde interpretó la canción insignia de su personaje; Quiet’s Theme, impulsaron su carrera convirtiéndola en un icono de la industria.

En la inauguración de los juegos olímpicos de Tokyo 2021 los deportistas entraban a la arena acompañados de canciones de la empresa Square Enix pertenecientes a sus

franquicias *Dragon Quest*, *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts*, además de la canción *Room of Angel* canción del juego *Silent Hill 4: The Room* compuesta por Akira Yamaoka.

Recientemente la compañía Nintendo logró una colaboración para sacar a Sora como último personaje jugable de la aclamada franquicia Smash, cuyo recibimiento fue del agrado de los fanáticos además de hacer hincapié en la facultad del personaje para visitar mundos diferentes.

Los videojuegos van más allá de sí mismos, entrando dentro de las dinámicas de las industrias creativas, además de que hoy en día permanecen las influencias de Japón y Estados Unidos en la forma de hacer videojuegos y de cómo son percibidos. Los juegos a su vez, al estar dentro de una dinámica global de producción, consumo y distribución de bienes simbólicos y culturales tienden a ser más complejos y compuestos. Juegos canadienses con elementos españoles diseñados con una propuesta visual similar a la acuarela, juegos japoneses con visiones a la cultura nórdica diseñados con estilo manga, entre otros, son ejemplos de lo que ocurre en esta cultura global.

La lectura de los juegos, por así decirlo, como de otros productos culturales, se vuelve más compleja y menos centrada, pues para entender un videojuego sobre la antigua cultura azteca, puede ser necesario entender la china primero si es que esta es la involucrada en la interpretación de la cultura para el desarrollo del videojuego en cuestión. En el próximo capítulo se tendrá en cuenta esto para entender al videojuego y especialmente, a la franquicia *Kingdom Hearts*, dentro de la denominada cultura-mundo, así como explicar la interpretación de las culturas que se lleva a cabo en la producción de nuevos productos con contenido simbólico y cultural.

Capítulo 2. La cultura-mundo como perspectiva para hablar sobre el videojuego.

2. 1. La importancia de entender el concepto de cultura.

Al hablar de industrias creativas indudablemente nos remitimos al papel que desempeñan en la cultura. Por ello se inició la discusión a partir del desarrollo de estas empresas y el lugar que ocupan los videojuegos en la cotidianidad para el entretenimiento de las personas. Sin embargo, recordando la discusión que iniciaron Adorno y Horkheimer sobre la cultura de masas y la forma en que las industrias culturales en su temprana edad significaban para el desarrollo artístico y, por supuesto cultural, las industrias del entretenimiento han llegado a insertarse fuertemente en el pensamiento, las prácticas y las costumbres de las personas en gran parte del mundo.

La cultura, un ente que puede abordarse desde muchas vertientes, ha sido el centro de debate por mucho tiempo en relación a la forma en que el espíritu humano se ha capitalizado y los productos que pretendían ser la representación de un poder civilizado en comparación con los otros, diferentes y “barbáricos”, ha desaparecido.

Esto continúa dejando muchas preguntas sobre el legado cultural que existe en nuestros tiempos y lo que implica para la cultura y la llamada alta cultura. Por un lado, se puede pensar en que vivimos en un mundo homogeneizado controlado por las marcas donde la diversidad cultural ha perdido su lugar, pues la visión norteamericana de consumo de las cosas ha establecido un punto de referencia para la construcción de identidades. Por el otro, existe la posibilidad de pensar que la cultura ha cobrado una nueva dimensión permitiéndole alcanzar una forma aún mucho más compleja, debido a la forma en que se vive el día a día.

Resulta más interesante esta segunda reflexión al notar que es posible apreciar en varios sitios en internet como foros, redes sociales, plataformas de streaming que las personas parecen estar tanto más integradas como distantes y diferentes en lugar de mantenerse en una sola masa uniforme.

En este capítulo se hará un recuento por algunas de las teorías de la cultura que Alessandro Duranti expresa para darle sentido a este concepto para después abordar la perspectiva de la cultura-mundo desarrollada por Gilles Lipovetski y Jean Serroy para ilustrar y establecer el marco teórico para el análisis de las formas en que las culturas, o, mejor dicho, los símbolos que dan sentido a las diferentes culturas se manifiestan e interactúan en un producto dando un nuevo sentido.

Para abordar esto se tendrá en cuenta el papel de los videojuegos con narrativas como mitos desde la perspectiva de Mircea Eliade, como una “historia verdadera” y, lo que, es más, una historia de inapreciable valor, porque es sagrada ejemplar y significativa (1963: 6). Por su puesto dentro de los mitos encontramos símbolos que les dan sentido y dentro de estos se encuentran los arquetipos, que, de acuerdo con Carl Gustav Jung, el arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al concienzializarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge. Esto solo tiene relación en lo que se entiende por el arquetipo por su relación con el mito (1970:11).

Por ponerlo de la siguiente manera, al abordar a los videojuegos como mitos, se podrá pensar en la influencia cultural que tienen dentro y fuera de sí, ya no solo como una industria creativa, sino como parte de la cultura-mundo. Una cultura globalizada donde el entramado de sentidos se hace mucho más grande y complejo.

2.1.1. Algunas teorías de la cultura.

Como ya se hizo mención, Alessandro Duranti recopila una serie de teorías en su *Antropología Lingüística* (2000) que se tomarán como guía para ampliar la discusión sobre la cultura y lo que implica este concepto para los videojuegos. Son importantes pues la cultura es un fenómeno que ha generado un debate extenso por mucho tiempo sobre qué es y cómo se piensa. Nuevamente, retomando lo que menciona Terry Eagleton, que la cultura es una subordinada de la política, que es esta la que la consolida y le da sentido (2001) establecemos la importancia que tienen las estructuras simbólicas para dar sentido a las acciones y pensamientos de las personas.

El hecho es que el fenómeno de la cultura ha modificado la forma en cómo es percibida y para tener sentido dentro de la comunicación se requiere de entender su relación con esta para posteriormente ampliar la discusión sobre la forma de ver el videojuego con narrativa, y en especial como un mito moderno al ser Kingdom Hearts tanto un entramado de sentidos reinterpretados por dos empresas que, dado su posicionamiento sociocultural, presentan diferencias perceptibles, como una construcción simbólica que ofrece una experiencia a través de la magia.

En primer lugar, Alesandro Duranti (2000) propone que las teorías de la cultura establecen este concepto, en primer lugar, como algo distinto de la naturaleza, luego a la cultura como conocimiento, posteriormente como comunicación, como sistema de mediación, como sistema de prácticas y un sistema de participación.

La cultura como algo distinto de la naturaleza será una perspectiva que, aunque interesante, no se tomará en consideración para profundizar pues las otras perspectivas lo

harán. Sin embargo, es correcto afirmar uno de los pensamientos de Duranti sobre este apartado; que el lenguaje forma parte de la cultura. Más específicamente, los lenguajes sirven para categorizar el mundo natural y cultural (2000: 50).

2.1.1.1. La cultura como conocimiento.

Al categorizar el mundo natural y cultural somos capaces de aprender sobre las cuestiones más representativas del entorno que rodea al hombre. Si la cultura se aprende entonces puede pensarse en términos del conocimiento del mundo (Duranti, 2000: 52). La cultura es el conocimiento implícito del mundo, un conocimiento por medio del cual la gente establece formas apropiadas de actuar en contextos específicos. Parece más a un conjunto de interpretaciones tácitas o directrices prácticas que a un modelo teórico de la realidad (Eagleton, 2001: 59).

Al establecer al videojuego como una industria cultural (y naturalmente creativa) existe la duda de si el videojuego transmite conocimiento y si es así, ¿de qué tipo? Pues al hablar de conocimiento hablamos de información, y al ser este caso hablamos de una transmisión de información, es decir, un proceso comunicativo.

El videojuego si transmite información, tan solo las interfaces presentes en la pantalla remiten a un proceso de comunicación circular donde una persona observa y escucha lo que ocurre en el mundo del juego para posteriormente reaccionar a lo que ocurre enviando una señal en tiempo real que es captada por los mandos para devolverla a una velocidad vertiginosa y mostrar la respuesta en la pantalla.

Sin embargo, lo que resulta interesante es el tipo de conocimiento, si se le puede llamar así. Duranti (2000) propone que, según la corriente cognitiva de la cultura, el cuerpo

de lenguaje que requiere de una participación competente en una comunidad incluye tanto el conocimiento proposicional como el conocimiento procedimental.

El conocimiento proposicional se refiere a las creencias que pueden representarse por medio de proposiciones. Son parte del contenido práctico sobre el “que se sabe”, y el conocimiento procedimental es la información del “como se sabe” que suele inferirse de la observación del modo en que las personas realizan sus tareas cotidianas (Duranti, 2000: 53). Con esto sabemos cuándo y cómo usar la información que adquirimos, sin embargo, ¿qué de esto tiene que ver con el videojuego?

Para las sociedades tradicionales de pequeña escala el poder y osar significan poderío, pero el saber algo significa poder mágico (Huizinga, 1997: 129). El enigma muestra su carácter sagrado, es decir, peligroso, ya que los textos mitológicos o rituales se presentan, casi siempre, como enigma mortal, es decir, un problema en que va comprometida la vida. Lo que se apuesta, lo que se juega es la vida (Huizinga, 1997: 133).

Huizinga trata que dentro del juego existen saberes o conocimientos que establecen relaciones con el mundo para formar patrones de relación con él. En las competencias, que poseen un carácter lúdico, el juego se encuentra al inicio de ellas, manifestando límites espacio-temporales, reglas y resoluciones de tensiones alejadas de lo cotidiano. Pone a prueba lo aprendido a la vez que da a conocer.

La competencia o conflicto está con la vida, ante el enigma que Huizinga ve como un juego sagrado, que se ramifica entre las diversiones de la sociedad y las doctrinas esotéricas, y que es también un importante elemento agonal de las relaciones sociales (1997: 135). Entonces cuando y como usamos el conocimiento que adquirimos no depende únicamente

de las operaciones mentales de las personas, refiriéndonos a las preposiciones, sino también a la distribución cognitiva entre la mente, el cuerpo, la acción y los escenarios organizados culturalmente que menciona Duranti (2000: 57) cuando el individuo confronta a la vida.

En los videojuegos hay casos de acertijos que requieren de ciertas experiencias que el individuo debe conocer – o aprender – para poder continuar su camino. Tomaremos como ejemplo el videojuego *Silent Hill* (1999) que tiene programado un acertijo en un piano para poder conseguir una medalla.

Para resolver el acertijo el jugador debe interpretar un poema que describe el vuelo de diferentes aves, algunas volando más alto que otras, y que dichas aves poseen colores entre el blanco y el negro (gaviotas, palomas, cuervos, entre otras). Después, en el piano, el jugador notará que hay teclas que no producen su sonido correspondiente y que dicho número de teclas coincide con el número de aves en el poema. Lo que ahora debe entender es que las aves que vuelan más alto refieren a las notas más agudas y las que lo hacen más bajo a las graves, además, las aves blancas corresponden a notas y las aves negras a las notas sostenidas o bemoles en el piano. Ahora, teniendo en cuenta el orden que propone el poema, el jugador debe tocar las teclas insonoras sin equivocarse para obtener la medalla. El jugador requiere de competencias para interpretar y comprender textos como de lenguaje musical para abstraer y conseguir la respuesta.

2.1.1.2. La cultura como un sistema de mediación.

Del conocimiento que los seres humanos adquieren y las enseñanzas que les son transmitidas, pueden comprender su entorno, también pueden establecer una relación con este dónde la

persona piensa respecto a lo que experimenta. Para Duranti (2000) estos conocimientos están entre las personas funcionando como herramientas.

El símbolo es una de estas herramientas, una herramienta cultural que permite que los individuos se comuniquen y consigan realizar ciertas acciones, como, por ejemplo, llamar a una persona puede lograrse usando la voz y su nombre para atraerla, o puede llevarse a cabo con gestos y señales hechas con las manos que mediante el consenso ha sido aceptados como válidos y que poseen un significado.

Para entender esta perspectiva desde los videojuegos, el ejemplo más preciso puede verse en las interfaces. Estas funcionan a partir de metáforas y le indican al jugador lo que puede y no puede hacer (Salmond, 2016: 225). Las barras de vida le indican al jugador a través del concepto de “salud” el nivel de riesgo en el que se encuentra. De vaciarse completamente, el personaje del jugador morirá y el juego habrá terminado.

Otro ejemplo destaca en la construcción de elementos virtuales. Para que el jugador pueda pasar de un entorno digital a otro, se diseñan puntos de acceso que son mostrados visualmente como puertas. Naturalmente no son puertas, pero la experiencia de los jugadores y el reconocimiento de este símbolo hacen que piensen que es una puerta cuya función es la de ser el portal entre sitios. Así pues, las personas identifican las puertas como el punto de acceso y retorno de un lugar virtual a otro gracias al conocimiento que tienen de su entorno. Ese conocimiento entonces sirve para deducir que se puede hacer en el juego.

Fuera del juego, lo que los videojuegos permiten es un reconocimiento del mundo a partir de los elementos que encontramos en la virtualidad, que a su vez son representaciones del entorno natural y social del hombre. Duranti reconoce que existe un problema pues hay

situaciones eventos que hacen difícil hablarles desde el término *cultura*, pero no desde el adjetivo *cultural* para estudiar los sistemas de mediación (2000: 71). Es decir que hay que aclarar si el videojuego es la representación cultural de elementos que identificamos en el día a día o son el sistema de mediación por los cuales se construyen las acciones de las personas. Ambas atribuciones pueden ser acertadas, pero depende de cada juego pues no todos los títulos jugables se diseñan bajo el mismo propósito.

La teoría de la cultura como una actividad de mediación entre la gente y el mundo que habitan – tanto física, mental, y virtualmente- no es sino una extensión de la noción del lenguaje como sistema de mediación (Duranti, 2000: 71). A través de él, los individuos pueden constituir *guiones mentales* que estos según Guillermo Orozco (1991: 119) definen secuencias específicas tanto de acción como en discurso [...] son secuencias ordenadas de eventos que resultan y se aprenden de la interacción social de sujeto, con la finalidad de que el sujeto *actúe*. Esto nos lleva a las siguientes teorías de la cultura.

2.1.1.3. La cultura como sistema de prácticas.

Duranti abre el debate sobre la visión estructuralista de la cultura al mantener esquemas o tratar de generalizar la experiencia humana. Pero, la influencia de la filosofía de Martin Heidegger se traduce en un abandono de las oposiciones binarias y el conocimiento proposicional que eran contempladas como causa o condición de nuestra experiencia en el mundo cuando son unas generalizaciones y representaciones que presuponen otras dimensiones de la experiencia (2000: 72).

También menciona a Pierre Bourdieu, quien hace una crítica a la filosofía de Heidegger para presentar el concepto de *habitus*:

...el *habitus* es la presencia activa de todo el pasado del que es producto; es lo que proporciona a las prácticas su “independencia relativa” en relación a las determinaciones exteriores del presente inmediato.

(Bourdieu, 1991:98)

Con esta idea, Bourdieu intenta superar la dicotomía subjetivación/objetivación de las ciencias sociales enfatizando en el hecho de que el sujeto o agente social que se observa puede existir culturalmente y funcionar únicamente como participante en una serie de actividades individuales. La cultura no existe solo en el interior del individuo ni en el exterior, existe por medio de prácticas de rutina que incluyen condiciones materiales y experiencias del actor y/o actores sociales cuando usan sus cuerpos dentro de un espacio familiar (Duranti, 2000: 75).

Sobre esta dicotomía hay que destacar a Williams, quien propone otra definición de cultura como “estructura de sentimiento”. Esta estructura es el efecto vivo y particular de todos los elementos que intervienen en la organización general (de una sociedad). Esto habla de una reconciliación con la duplicidad de la cultura; cultura como realidad material y la cultura como expresión vital (Eagleton, 2001: 60).

Son las prácticas realizadas por los miembros de una sociedad, algo más que solo una manipulación del entorno o una construcción espontánea de sentido. Se viven, y dejan una huella en las personas que perdura a través de los legados. Es a lo que las personas se refieren cuando dicen que algo es “significativo”. No es solo emocional, sino que está presente, se relaciona con diferentes construcciones y cobran un determinado sentido en determinado momento.

Con el lenguaje como punto de partida, la discusión entiende que las estructuras están ligadas a procesos históricos y culturales que son reproducidos por las instituciones (familia, escuela, organismos socio-políticos) para mantener el poder simbólico de la sociedad. Esto permite a las personas obtener y mantener un sentimiento de pertenencia, sin embargo, esto puede dar lugar a las siguientes preguntas: ¿Qué ocurre en la escena de la industria de los videojuegos? Y ¿Qué influencia tiene la cultura globalizada?

2.1.1.4. La cultura como participación

Para responder a la primera pregunta y dar continuidad a lo propuesto anteriormente hay que entender que la idea de la cultura como sistema de prácticas y como participación tienen relación pues se basan en el supuesto de la comunicación verbal y el lenguaje. A través de esto podemos vislumbrar el funcionamiento del lenguaje, es decir, como este se lleva a cabo.

La cultura es toda la serie de prácticas y representaciones a través de las cuales se construye y se sostiene la realidad (o realidades) de un grupo social (Eagleton, 2001: 59). Las palabras llevan en sí mismas cientos de posibilidades para conectarnos con otros seres humanos, otras situaciones, acontecimientos, actos, creencias y sentimientos. Esto se debe a la capacidad del lenguaje para describir el mundo, así como para conectarnos con sus habitantes, objetos, lugares y periodos, reafirmando en cada momento una dimensión socio-histórica frente a otras de la acción humana (Duranti, 2000: 76).

Usar la lengua significa entablar acciones por las cuales nos relacionamos con las personas que nos rodean, que están lejos, que vivieron antes y que vivirán después. Esa es lo que es la cultura partiendo desde la antropología lingüística. A través de los signos

lingüísticos que existen es como el ser humano consigue relacionarse con el mundo y consigo mismo.

Los videojuegos están cargados de elementos del lenguaje (palabras, imágenes, sonidos, símbolos, etc.) y de ellos mismos se puede conocer una visión de la historia distinta a las oficiales, se puede observar un país diferente en el entorno virtual, se puede escuchar (o hacer) poesía. Al relacionarnos con el videojuego nos relacionamos con el *habitus* y por ello, participamos de una forma característica al comunicarnos con lo que experimentamos.

2.1.1.5. La cultura como comunicación

Sin ser menos importante (siendo todo lo contrario), y siguiendo un orden distinto al propuesto por Duranti en su revisión de las teorías de la cultura, al hablar de esta como comunicación y después de haber revisado todas las propuestas, nos encontramos con que uno de los ejes por los cuales la cultura “vive” es a través de la comunicación.

Duranti menciona una perspectiva que puede ayudar a comprender el fenómeno de la cultura desde la comunicación y las bases para entender la cultura-mundo; la de Clifford Geertz. Para este autor la cultura es comunicación, y cree que las diferencias culturales son variaciones de una idéntica e inconsciente capacidad humana para el pensamiento abstracto (2000: 64). Además, para enfrentar el desafío que supone la comunicación humana, hay que entenderla como una práctica social inserta en contextos culturales específicos (Amador, 2015: 13).

Geertz menciona que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido. [...] la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser, por tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca

de significaciones (2003: 20). La cultura no es solamente una alta manifestación estética de y para las élites sino fundamentalmente la expresión de valores de una comunidad nacional en la que las artesanías, el folklore, los mitos y las leyendas tienen una riqueza comunicativa extraordinaria para el grupo o su identificación (Rivadeneira, 1997).

Ernest Cassirer piensa que de esta manera es que las personas pueden enfrentarse a la realidad y al no poder hacerlo de forma inmediata recurre a mediaciones de las construcciones simbólicas del lenguaje, del mito, el arte, la magia y la ciencia para lograrlo (Amador, 2015: 13). Todo esto se corresponde al entramado de sentido que compone la experiencia humana.

La realidad en la que vive el ser humano es una realidad creada por las formas simbólicas: el discurso crea al mundo al enunciarlo. Nuestra construcción de la realidad se basa en una compleja articulación de formas simbólicas de las que depende nuestra capacidad de comprender y expresar nuestras experiencias (Amador, 2015: 15).

De esta manera se entiende que lo que se quiere al analizar la cultura es interpretar los símbolos que se encuentran presentes en las diferentes formas de expresión y conocimiento humano que son aquellas que dan sentido a lo que rodea al hombre permitiéndole actuar con distintos fines. La cultura es en síntesis un proceso simbólico.

Así se da por entendida la relación entre las diferentes teorías respecto a la cultura y a la comunicación, pues al comunicarnos usamos nuestras herramientas cognitivas para llevarla a cabo una práctica y participación en un determinado contexto.

La comunicación es inseparable de la cultura, pero ambos son dos universos insertos en un macrocosmos denominado como vida humana [...] Se puede definir a la comunicación

como el encuentro entre un organismo viviente con su medio ambiente o su entorno. Cuando se entiende dicho encuentro como la recepción de informaciones sobre el mundo circundante y una reacción ante la información recibida. (Rivadeneira, 1997).

Es de interés para esta investigación profundizar en la cuestión de la comunicación pues de ella parte el proceso de interpretación que ocurre en un videojuego, especialmente cuando se habla de un entramado tan complejo como lo es la franquicia Kingdom Hearts. Para ello se profundizará en los conceptos de símbolo, mito y arquetipo para destacar su presencia en el fenómeno de la cultura y la comunicación, así como su importancia para la constitución de un marco teórico.

2.1.2. Dentro de la cultura y la comunicación.

Para este apartado se van a recuperar tres conceptos: el símbolo, el mito y el arquetipo. Estos tópicos son importantes para comprender el papel que juegan en el análisis de la franquicia Kingdom Hearts, debido a que el mito, como forma de relato, posee signos cuyo significado aparece considerando arquetipos y el valor cultural que lo componen.

Por ende, se busca definir al mito como un relato, su aplicación con el juego; el símbolo como una estructura compuesta por su relación con la cultura y los arquetipos identificables; y finalmente, el arquetipo como imagen presente en todos los mitos.

2.1.2.1. El mito

Pensar a *Kingdom Hearts* como un producto con una narrativa mítica permite abordar la mencionada complejidad del videojuego además de poder dar una perspectiva de cómo los constructos simbólicos del ser humano se convierten en recursos para la construcción de narrativas que pueden percibirse por el público como complejas. Para llegar a esto hay que

empezar entendiendo al mito como tal y su función dentro del juego *per se* para comprender la relación juego-mito.

De acuerdo con Micea Eliade (1963) el mito ha adoptado diferentes significados desde su separación *mythos* del *lógos* propuesto por los griegos para definir al discurso y las diferentes formas de lo que es dicho, hasta la intervención del judeocristianismo que lo transformaría en un sinónimo de ilusión o mentira, llegando a la era moderna donde se le conoce popularmente como un relato antiguo donde héroes y seres divinos realizaron grandes hazañas.

Para no entrar en un debate que no se aplica para esta investigación, se retomará lo mencionado anteriormente: los mitos son “historias verdaderas” no porque los eventos relatados en ellas hayan ocurrido y se sostenga su factibilidad gracias a fundamentos históricos o antropológicos. Los mitos son realidades culturales muy complejas que justifican y dan sentido a las acciones de ciertos individuos dentro de una sociedad y que al comprenderlos los reconocemos en tanto que hechos humanos, hechos de cultura y creación del espíritu (Eliade, 1963, 7-8).

Campbell piensa que los mitos guardan dentro de sí, pistas de las potencialidades espirituales de la vida humana y apoyan en el sentido que damos a las cosas. Menciona que el sentido es algo que está ahí nada más. El sentido de la vida está presente siempre pues es la mente la que se ocupa del sentido [...] El mito ayuda a las personas a poner su mente en contacto con esta experiencia de estar vivo. Te dice qué es la experiencia (2017:29).

Pueden considerarse entonces como estructuras fundamentales al ser el origen de todas las formas narrativas posteriores, y aunque se le sigan considerando fantasías, el mito

continúa rigiendo el pensamiento humano. Las metáforas que los mitos nos han heredado son aún pertinentes para ayudarnos a comprender las experiencias humanas (Amador, 2021: 412-413).

Se puede percibir que los mitos tienen una función social. Julio Amador (2021, 336-337) propone cuatro guías interpretativas para ordenar las dimensiones de la vida social en las que los relatos míticos tienen una importancia en la vida de los seres humanos:

- Dimensión cognoscitiva: El mito es un discurso explicativo para comprender el origen de las cosas, su razón de ser; el porqué de la vida y sus manifestaciones.
- Dimensión ontológica: Los mitos enraízan la vida humana en el cosmos y su orden arquetípico.
- Dimensión psicológica y moral: Los relatos míticos ponen de manifiesto los conflictos de la vida humana, la relación entre la vida interior y el mundo, valiéndose de imágenes complejas y polivalentes, ofrecen soluciones armonizadoras a esos conflictos.
- Dimensión social y política: Los mitos crean los códigos de unidad comunitaria, unifican las creencias de un grupo, permiten la integración social, fundamenta y legitima las estructuras sociales y políticas existentes.

Cuando se habla de la relación mito-juego, se puede traer la discusión sobre el juego y el rito. Esta relación se entiende como una relación complementaria. El ritual por un lado transforma la diacronía en sincronía y el juego transforma la sincronía en diacronía (Agamben, 2001, 104). Una iglesia funciona como un lugar donde las personas se reúnen con los ritos del pasado y los llevan a cabo, como bodas, bautizos, confirmaciones, etc. También

la iglesia es un objeto en el presente de acontecimientos del pasado, que incluyen su construcción, su estadía durante sucesos socio-políticos.

Mientras que, en el juego, poniendo como ejemplo en un parque, las personas se reúnen para celebrar una actividad destruyendo la síncrona con el entorno, el pasado y el presente. Esto último actúa de forma muy similar a lo que menciona Johann Huizinga sobre un espacio donde el juego es libre y está encerrado en sí mismo; comprendido como el círculo mágico (1997: 22).

La relación entre la sincronía y la diacronía no es una relación de contrarios, sino que se complementan y alternan, nunca se anulan, sino que predomina una sobre la otra. En esta distancia diferencial Giorgio Agamben localiza la historia. Los ejemplos que hemos señalado en las ciudades son los lugares donde se percibe esta historia, este modo de entender el tiempo humano. En los templos y en los parques se pueden apreciar ese salto diferencial entre sincronía y diacronía. La historia, en esos lugares, se transforma en algo vivo y en constante realización (Llorente, 2015: 31).

Ahora, su relación con la comunicación resulta interesante pues, para empezar, como hay innumerables cosas más allá del alcance del entendimiento humano, usamos constantemente términos simbólicos para representar conceptos que no podemos definir o comprender del todo (Jung, 1995: 21). Son estos términos que, como ya vimos, adoptamos y usamos para dar un sentido a lo que nos rodea y a la forma en que interactuamos con el mundo.

En el juego, la relación con el mundo se ve suspendida mientras que, en los ritos, donde se encuentra el mito, la relación con el mundo se renueva y fortalece trayendo al

tiempo presente el “hecho” primordial del pasado para vivirse una vez más. Sin embargo, habrá que pensar si existe una fluctuación constante entre lo sincrónico y lo diacrónico al jugar videojuegos hoy en día o si ocurren simultáneamente, pues los contenidos de las industrias creativas permiten a las personas vivir las diferentes expresiones culturales que existen.

Un ejemplo para comenzar a pensar en esto se encuentra en las comunidades de fans, que conocen el juego y sus elementos y los llevan en la ropa, en la piel, en su forma de actuar y basan gran parte de su personalidad en aquello que más les llama la atención de los mundos de juego.

“«Vivir» los mitos implica, pues, una experiencia verdaderamente «religiosa», puesto que se distingue de la experiencia ordinaria, de la vida cotidiana. La «religiosidad» de esta experiencia se debe al hecho de que se reactualizan acontecimientos fabulosos, exaltantes, significativos; se asiste de nuevo a las obras creadoras de los Seres Sobrenaturales; se deja de existir en el mundo de todos los días y se penetra en un mundo transfigurado, auroral, impregnado de la presencia de los Seres Sobrenaturales” (Eliade, 2016: 16).

Sin embargo, hay que considerar que esta “religiosidad” o, mejor dicho, práctica de fan, es distinta en cada juego, pues al pensarse en esta relación sincrónica-diacrónica, se reviven mitos y se viven de formas diferentes y de acuerdo a las disposiciones que las personas tengan. Pese a ello no deja de ser una experiencia significativa y simbólica.

Asumir que los actos sincrónicos y diacrónicos ocurren una tras la otra permite entender que el mundo del juego y el del mito se llevan a cabo cuando el público juega y deja de jugar, a su vez interpreta los elementos simbólicos que tiene presente y su relación con la complejidad en la que se encuentra inserto. Dicho esto, es importante aclarar que esto resulta

especialmente útil para analizar Kingdom Hearts, pues lejos del crossover que aparenta ser, su propia historia y personajes se mueven hacia una dirección en específico.

Para complementar la idea, figuras de la industria como Yosuke Naora y Shinji Hashimoto han declarado en el documental *Inside of Final Fantasy* (2019) que el desarrollo de los juegos emblema de Square Enix han tenido inspiración en cuentos y leyendas europeas junto con símbolos de todo el mundo para construir mundos en favor de una jugabilidad e historia más allá de lo ordinario.

Respecto a esto último, las historias que se producen en Japón han sido valoradas por su complejidad, una que abarca los elementos clásicos de las producciones llamadas *made in Hollywood* mientras que se rescatan el arte y los mitos japoneses para su reproducción (Lorguillo-López, 2021: 12-13). Esta complejidad se entiende por la forma en que los relatos son contados fuera de las estructuras establecidas y por la iconicidad presente en lo audiovisual.

Hay que pensar que los productos narrativos que se producen los japoneses contienen una gran carga de elementos culturales que proceden de diferentes partes del globo y que han sido presentados a un público que aprende a identificarse con el contenido, y de acuerdo con la defensa de hacen pensadores como Koichi Iwabuchi respecto al valor cultural de la producción japonesa, se trata de una apropiación de los productos de la dominante cultura popular norteamericana y su adaptación a las sensibilidades del gusto japonés (Lorguillo-López, 2021: 22).

Lorguillo-López (2021: 21) rescata las palabras de Hiroki Azuma, quien dice que la cultura popular japonesa no está basada en la desaparecida arcadia del arte tradicional nipón,

sino que está compuesta esencialmente por productos derivados de las obras procedentes de mercados internacionales.

Los productos japoneses son entonces un repositorio de las complejidades simbólicas del mundo que han sido adaptadas de acuerdo a la sensibilidad japonesa. Los videojuegos como producto de estas interpretaciones muestran los contenidos de manera que se vivan dentro del juego, considerando que dentro del espacio digital se vive el juego junto con el mito como relato.

Pero dentro del mito se encuentra el símbolo, que es lo que permite viajar dentro de estas complejidades. Se ha adelantado durante esta investigación la presencia del símbolo, el valor simbólico y demás. Es hora de tratar el tema pues el símbolo, sabemos está presente en todas las culturas, está presente dentro de la comunicación y más importante, están presentes en los productos que consumimos.

2.1.2.2. El Símbolo

Clifford Geertz abarca el concepto de la cultura desde lo simbólico, entendiéndolo como el mundo de las representaciones sociales materializadas en formas sensibles también llamadas formas simbólicas y que pueden ser expresiones, artefactos, acciones, acontecimientos y alguna cualidad o relación (Giménez, 2005, 68).

Si bien puede pensarse que todo lo que rodea al ser humano forma parte del proceso simbólico y que, por ende, todo es un símbolo al poseer significado, Carl G. Jung aporta una perspectiva que sirve para distinguir el sentido que existe al hablar de signos y símbolos. El ser humano, dice, emplea la palabra hablada o escrita para expresar el significado de lo que desea transmitir. Su lenguaje está lleno de símbolos, pero también emplea con frecuencia

signos o imágenes que no son estrictamente descriptivos [...] Los que llamamos símbolo es un término, un nombre o aún una pintura que posee un significado que puede ser conocido u oculto para nosotros (Jung, 1995, 20).

Con frecuencia, el ser humano se encuentra con formas que buscan expresar sentido, y sin ser eruditos, la mayoría logra entender lo que está frente a ellos a partir de sus experiencias. Humberto Eco en su *Obra Abierta* (1985 :101), piensa en esto como una proposición sugestiva; implica que una persona puede no conocer los detalles de lo que le están contando, pero igualmente tratará de entenderlo con base en las experiencias que pueda conectar con lo que busca entender. Cada experiencia contiene un número ilimitado de factores desconocidos, por no mencionar el hecho de que cada objeto concreto es siempre desconocido en ciertos aspectos, porque no podemos conocer la naturaleza última de la propia materia (Jung: 1995: 23).

Además, una palabra o imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto “inconsciente” más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado. Ni se puede esperar definirlo ni explicarlo [...] Cuando la mente explora un símbolo, se ve llevada a ideas que yacen más allá del alcance de la razón (Jung, 1995, 20). También se menciona en *La vida simbólica* (Jung, 2016: 205) que el signo posee un significado más claro o preciso que no deja lugar al error, mientras que el símbolo va más allá del sentido que puede ser percibido con los sentidos.

Mauricio Beuchot ofrece una definición que parece englobar todo lo anteriormente dicho:

“El símbolo posee energía propia, la cual no poseen los demás signos. Es el más rico de todos, pues lo caracteriza un excedente de sentido, radicando en la sobrecarga de afecto que lo habita. Por esa riqueza y por esa fuerza, mueve nuestra parte emocional además de la racional. Es la expresión que repercute en todo nuestro ser, con un poder de comunicación sin igual, ya que alude a todo hombre: conocimiento y sentimiento. Esto es así porque el significado contiene concepto y afecto, lo cual tal vez se deba a que penetra hasta las profundidades del inconsciente” (2019: 103-104).

Cabe destacar que, cuando se necesita de una definición exacta o una explicación minuciosa, se pueden descubrir, por casualidad, variaciones, no solo en la comprensión puramente intelectual del término sino, en especial, en su tono emotivo y su aplicación. Por regla general, estas variaciones son subliminales y, por lo tanto, jamás advertidas (Jung, 1995: 40).

Hay que destacar entonces que el símbolo resulta complejo en primera instancia ya que posee la cualidad de representar muchas cosas, y pese a ello, el símbolo puede ser apropiado, entendido y aprovechado por más de un individuo, pues el símbolo no escapa del hombre que lo crea, ni el hombre del símbolo que también lo ayuda a desarrollarse en sociedad.

Respecto a la procedencia de los símbolos estos se crean, según Jung, en los sueños y otras manifestaciones psíquicas. Menciona que los sueños son la fuente más común y universalmente accesible para investigar la facultad simbolizadora del ser humano, a parte de los contenidos de la psicosis, la neurosis, los mitos y los productos de las diversas artes (2016: 182).

“Muchos sueños presentan imágenes y asociaciones analógicas a ideas, mitos, y ritos primitivos. Esas imágenes y asociaciones forman parte de la estructura normal de lo inconsciente y se pueden observar más o menos por todas partes, en los sueños de las personas cultas, igual que en los sueños de los analfabetos, en los sueños de los inteligentes al igual que en los sueños de los estúpidos” (Jung, 2016: 199).

Menciona, además, que los sueños tienen un valor vital debido a su naturaleza histórica, esto significa que funcionan como mediadores entre la conciencia del ser humano y su parte más primitiva y emocional, y no por esto último los sueños son “restos” muertos o sin significado.

Gilberto Giménez reconoce que existen tres problemáticas sobre los procesos sociales y de comunicación en los que se encuentra inserto el símbolo. Estos serían los códigos sociales que articulan los símbolos y sus combinaciones, la producción de sentido ideas y representaciones del pasado y el presente, y la problemática de la interpretación o del reconocimiento (2005: 68).

Estas tres problemáticas reafirman la condición del símbolo como una forma de expresión cuyo significado no es unívoco. Las combinaciones son justamente importantes pues dentro del contexto contemporáneo, es fácil acceder a los contenidos culturales de diferentes países y por lo mismo, es relativamente fácil identificarse con esos contenidos.

El análisis consiste en desentrañar las estructuras de significación (de forma similar a la crítica literaria) y en determinar su campo social y su alcance. Con el fin de conseguir las estructuras de interpretación, es decir, los tópicos que requieren de tratamiento (Geertz, 2003: 24). El símbolo y, por lo tanto, la cultura es además de un significado producido para

descifrar textos, también es un proceso de intervención sobre el mundo, y la complejidad de *Kingdom Hearts* es una que, dados los elementos que se pueden percibir, interviene de forma contundente en el mundo como lo hacen los mitos.

Los símbolos dentro del contexto de juego contienen muchas inspiraciones de los relatos de todo el mundo. Sin embargo, nos enfocaremos únicamente en los que guardan relación con la cosmovisión estadounidense – siendo Disney una de las caras del producto – y los que son pensados desde Japón – siendo Square Enix el desarrollador del juego y el creador de la historia – por lo que nos enfocaremos únicamente en las interpretaciones que estas dos han hecho y no profundizaremos en la raíz de los relatos que funcionan como base.

Finalmente, Jung habla de dos órdenes de sueño: el personal y el arquetípico. Un sueño personal puede ser interpretado por asociación viendo asuntos de la vida, o relación con los problemas personales. Pero de vez en cuando se produce un sueño que es puro mito, que transporta un tema mítico (Campbell, 2017: 81). Es decir, para comprender los símbolos que son una parte profundamente desarrollada de las culturas ajenas, hay que llegar a un común que permita el acercamiento a la comprensión que se busca. Para ello hay que entender el arquetipo.

2.1.2.3. El arquetipo

Antes de abordar el concepto de arquetipo hay que entender el concepto de inconsciente colectivo. Este parece estar constituido por los motivos mitológicos o imágenes primordiales, a estas se recurre en situaciones como la confrontación con la muerte, la elección de alguna pareja y que se manifiestan en los elementos culturales, como la religión, los mitos, los cuentos de hadas y otros relatos (Vertti, 2004: 15).

Se elige la expresión “colectivo” porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino universal, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza supra-personal existente en todo hombre [...] Los contenidos de lo inconsciente personal son en lo fundamental los llamados complejos de carga afectiva, que forman parte de la intimidad de la vida anímica. En cambio, a los contenidos de lo inconsciente colectivo los denominamos arquetipos. (Jung, 1970: 10).

Dichas formas primordiales, presentes en gran parte de los relatos existentes en el mundo son los arquetipos. Pese a su afinidad con los instintos, o quizá justamente por eso, el arquetipo representa el elemento propio del espíritu, pero de un espíritu que no se identifica con el entendimiento humano, sino que más bien representa su *spiritus rector*. El contenido esencial de todas las mitologías, de todas las religiones y de todos los ismos es de naturaleza arquetípica (Jung, 1970: 150).

El arquetipo es una manifestación del inconsciente colectivo, lo que quiere decir que es una forma presente en los seres humanos en general. Está presente en los relatos como los mitos y no es una construcción que puede inventarse o suprimirse de manera consciente. El arquetipo no tiene una forma definida, y Jung menciona que es algo que no se puede representar, pero actúa como principio organizador de nuestros actos (Vertti , 2004 :15).

Los símbolos de las mitologías tampoco son fabricados. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente (Campbell, 1972: 8). La existencia psíquica sólo se reconoce por la presencia de contenidos concienzializables (Jung, 1970: 10).

Para hablar de arquetipos, hay que entender que son ilustraciones o concretizaciones que pertenecen a la conciencia, pero estos no es el arquetipo como tal, Jung dice que estas formas icónicas son una representación arquetípica.

“Las representaciones arquetípicas que nos transmite lo inconsciente no deben confundirse con el arquetipo en sí. Son imágenes que varían de muchos modos remitiendo a una forma primordial, en sí no intuible. Esta se caracteriza por ciertos elementos formales y ciertas significaciones fundamentales que sólo se pueden aprehender aproximadamente. El arquetipo en sí es un factor psicóideo que pertenece, podríamos decir, a la parte invisible ultravioleta del espectro psíquico. Como tal no parece capaz de conciencia” (Jung, 1970: 158).

Es a través de las representaciones arquetípicas por las que se construirá el símbolo que se encuentra presente en mito, y es el mito el portador de la forma primitiva, es decir, el arquetipo. El símbolo, además, pertenece a un canon cultural específico y solo se podrá descifrar si se conocen las reglas del canon (Amador, 2021: 426). Sin embargo, para esta investigación será necesario determinar el uso de una de estas representaciones. Y para ello se elige la figura del héroe.

El arquetipo del héroe se percibe de diferentes formas en todo el mundo, representa la superación de obstáculos y la proyección del ser en la figura del héroe. Los dioses, guerreros y otras figuras realizan proezas para llegar a cambiar algo para bien o para mantener lo que ya está establecido.

Todos debemos superar pruebas de todo tipo. Se trata de algo arquetípico. De modo que ahí encontramos (en los sueños) un tema básicamente mitológico aun cuando se trate de

un sueño personal. Tanto el nivel personal y el nivel del gran problema general se encuentran en todas las culturas (Campbell, 2017: 79).

Más adelante, se profundizará en esta cuestión al tratarse la hermenéutica del mito, ya que hay factores a considerar respecto a la interpretación de símbolos en el mundo globalizado. Esto con la intención de justificar el espíritu de la hermenéutica analógica, y para hacer evidente la problemática de la franquicia Kingdom Hearts; el funcionamiento de un producto cuya estructura compleja está conformada por dos cosmovisiones.

2.2. Reflexiones desde la cultura-mundo.

“¿Podemos adoptar símbolos ya formados, crecidos en tierras exóticas, bañados en sangre extranjera, nombrados en lenguas extrañas, alimentados en culturas foráneas, desarrollados a través de una historia que no es la nuestra? ¿Podemos adoptarlos, así como nos ponemos ropas nuevas? ¿Un mendigo que se cubre con vestiduras reales; un rey que se disfraza de mendigo? [...] ¿O en alguna parte de nosotros mismos hay el mandato de no representar una comedia, de remendar más bien nuestras propias ropas?” (Jung, 1970: 20)

La cultura-mundo es una discusión que realizan Gilles Lipovetski y Jean Serroy en su libro homónimo respecto a la forma en que las culturas se van modificando gracias a la participación de las personas que tienen acceso a ella. Es una cultura hecha por todos y consumida por todos de forma cosmopolita.

La reflexión que proveen ambos autores ofrece un panorama donde la cultura se convierte en un bien para su venta y consumo, es decir, una industria cultural. En ella no hay

un ciudadano del mundo sino un mundo sin fronteras de los capitales, las multinacionales, el ciberespacio y el consumismo (Lipovetsky y Serroy, 2010: 9).

Existen varias paradojas y problemas respecto a este planteamiento, las cuales son importantes de rescatar, pues en la búsqueda de una hermenéutica que permita comprender un producto con una narrativa compleja, que contiene dos formas de ver el mundo y que es lanzado para todo el globo hace falta entender el ámbito en el que los símbolos son entendidos y adoptados por las personas.

En primer lugar, los autores creen que existe una desorientación del ser humano la cual es uno de los rasgos de la cultura-mundo, y que desemboca en diferentes problemáticas. Además, algunos autores como Campbel y Jung concuerdan con esta “desorientación” mencionando que se debe a la poca fuerza que poseen hoy en día los símbolos religiosos sobre el espíritu humano.

Campbell (2017: 33) hace hincapié en que esa condición es visible en las noticias al contemplar cómo las personas tienden a la violencia y hacia diferentes sin sentidos alejados de la espiritualidad humana. Es decir, las nuevas generaciones se encontrarán más dispersas cuanto más se alejan de los mitos, sin embargo, esto no implica que estén lejos de los mitos por siempre.

La creciente pobreza de símbolos tiene un sentido y su desarrollo tiene una consecuencia interna. Todo aquello en lo cual no se pensaba y que por lo tanto carece de conexión con la conciencia que sigue evolucionando, se ha perdido [...] Quién ha perdido los símbolos históricos y no puede contentarse con “substitutos”, encuéntrase hoy en una situación difícil: ante él cual se abre la nada, frente a la cual el hombre aparta el rostro con

miedo. Peor aún, el vacío se llena con absurdas ideas políticas y sociales, todas ellas espirituales desiertas (Jung, 1970: 20-21).

Anteriormente hablábamos del símbolo y de la importancia que tiene en el hombre, de cómo le otorga sentido a sus experiencias al estar cargado de una riqueza de significados que incluso logra emocionar. Está en una de las paradojas presentes en la cultura-mundo. El hombre habrá perdido su fe en los símbolos religiosos, pero a su vez, se confiere a otros símbolos. El hecho de cuestionarse profundamente sus símbolos locales ha provocado esta desorientación, y al encontrarse con otros símbolos que no comprende y que pertenecen a otra cultura, se reencuentra con ese misterio que alguna vez vio en los símbolos que lo rodearon.

El propósito de este trabajo es mostrar al videojuego como referente de la cultura-mundo; un producto hecho por diferentes cosmovisiones y que, a su vez, sigue y se termina por los jugadores de todo el mundo. A continuación, se constituirá una dialéctica de las problemáticas más significativas respecto al símbolo y al mito dentro de la cultura-mundo.

2. 2. 1. Conflicto sobre cultura y Cultura

Terry Eagleton considera que este conflicto parte desde la aparición de la cultura de masas, cosa que es criticada por Adorno y Horkheimer, quienes fueron los primeros en tratar el concepto de industrias culturales. Sin embargo, la perspectiva de estos dos autores condenaba la participación de la gente en la realización de actos culturales, los cuales eran dirigidos a la alta sociedad (Eagleton, 2000 :73) (Lipovetski y Serroy, 2010: 77).

Cultura-mundo significa el fin de la heterogeneidad tradicional de la esfera cultural y universalización de la esfera cultural y universalización de la cultura comercial, conquistando

las esferas de la vida social, los estilos de vida y casi todas las actividades humanas (Lipovetski y Serroy, 2010: 9).

Los autores hablan de que la cultura está hecha por todos, y por todos se refiere a cada miembro de una sociedad que puede participar, independientemente de su estatus o clase social. La cultura globalizada no es solo un hecho, es al mismo tiempo un interrogante sobre sí misma, tan acusado como insatisfecho. Mundo que se vuelve cultura, cultura que se vuelve mundo.

Esto lleva a plantear la posibilidad que muchos teóricos han considerado en sus investigaciones; la homogeneidad de la cultura. Este supuesto plantea que las culturas acabarán sustituidas por una sola cultura global que condicione un solo punto de vista para las cosas. Pese a ello, el conflicto entre la cultura de masas y la alta cultura se diluye en el panorama actual.

Ya se habló de que la cultura-mundo la hacen todos, y son las personas que participan las que construyen las diferentes formas de sentido. Naturalmente no todos participan en las mismas cosas y comentan sobre los diferentes temas. Lo que es común es que las plataformas digitales son el medio por el cual las personas de todo el mundo se acercan.

Aun con esto existen debates sobre la globalización de las cosas y sus posibles consecuencias para las formas de vivir que se suscitan en el planeta. Se rescatarán 4 de estas discusiones como una consideración para abrir paso a la perspectiva hermenéutica que dará lugar al análisis del objeto de estudio.

En primer lugar, la homogeneización de la cultura, en segundo, la americanización o mundo americanizado, en tercer lugar, el mundo infantilizado y en cuarto lugar, la necesidad de una cultura de la historia.

2. 2. 2. Respecto a la homogeneización.

La cultura-mundo designa la espiral de la diversificación de las experiencias consumistas y al mismo tiempo una cotidianeidad caracterizada por un consumo creciente cosmopolítico (Lipovetski y Serroy, 2010: 16). Supone un punto de encuentro entre una cultura generalizada por el consumo, que se le llega a llamar como hiperconsumo, con las culturas alejadas y diferentes.

Cuanto más se globaliza el mundo, más aspiran a afianzarse los particularismos culturales. Uniformización globalitaria y fragmentación cultural van de la mano (Lipovetsky y Serroy, 2010: 19). Aunque la cultura global difunde por todas partes normas e imágenes comunes, funciona como un potente incentivo de desarraigo en los límites culturales de los territorios, de desterritorialización general, de individuación de las personas y los modos de vida (2010: 16). Las fuerzas de unificación global progresan al mismo ritmo que las de diversificación social, comercial e individual. Cuanto más se acercan las sociedades, más se extiende la dinámica de pluralización, heterogeneización y subjetivación.

Esto quiere decir que mientras más se acerquen las culturas y más empiezan a relacionarse una con otra, más diferentes serán los individuos al poder contar con la posibilidad de adquirir formas culturales a través del mercado que los motivan a actuar y pensar diferente.

Los individuos pueden encontrar los elementos de identificación más diversos para construir su existencia, por ende, son más diversos a la vez que mantienen su origen y a su vez, entendiendo las funciones de la cultura que propone Alessandro Duranti, consiguen símbolos que significan de acuerdo a su contexto individual junto con su contexto social. Esos símbolos pueden no pertenecer, pero pueden ser adquiridos. Así, ellos adquieren nuevos conocimientos y prácticas.

Campbell dice que los temas principales de los mitos permanecen inalterables, siempre han sido los mismos. Si se quiere hallar una mitología propia, la clave está en ¿A qué sociedad te unes? Toda mitología ha crecido en una sociedad determinada, en un territorio limitado. Después chocan y se relacionan, y se amalgaman, y surge una mitología más complicada (2017: 55).

Por su puesto, históricamente hablando, estos mitos tienen un origen y muchas veces no es reconocido por el adquisidor de relatos extranjeros y símbolos nuevos. Esto supone otra dialéctica respecto a la cultura-mundo. La raíz histórica de los símbolos que forman a un pueblo o nación.

Por otro lado, la cultura-mundo ya es un fenómeno que ha sido pensado, pero no bajo ese nombre. La homogeneización de las culturas del mundo ha sido el terror constante de muchas investigaciones que resaltan la forma en que las marcas estadounidenses incursionan fuertemente, al grado de poder modificar las costumbres de un gran sector de la población, acercándose a una misma forma de hacer las cosas.

Aunque se pueda pensar en términos de números (rating, números de ventas, ingresos y más) la gran influencia que tienen las marcas como Coca-Cola, y por supuesto, Disney en

todo el globo y se pueda demostrar que hay una tendencia en la que se percibe a todos los seres humanos del mundo consumiendo lo mismo, existe una perspectiva que puede tratar esta cuestión.

Lipovetsky y Serroy (2017: 126) piensan que el consumo de las transnacionales es más bien nacional o hasta local, en el sentido en que la globalización comercial es más imaginaria que real, esto se debe al mismo funcionamiento de las empresas transnacionales y su necesidad por posicionarse dentro de diferentes territorios.

Para entender esto hay que dar un vistazo a las redes sociales. Una búsqueda rápida uniendo las palabras KFC y China mostrará cómo una de las empresas de comida rápida más popular del mundo ha tenido que adecuar su funcionamiento en aquel país para conseguir posicionamiento. Para empezar la mayoría de los menús se sirven con arroz, pues es el cereal base en la alimentación de los chinos; el pollo se cocina de forma diferente a la que la cadena de restaurantes está acostumbrada con la intención de que se parezca a la cocina de la región y, por último, se vende té helado como sustituto de los refrescos. A esta forma de adecuación se le conoce como glocalización.

Lejos de las empresas, los autores mencionan también el papel de la lengua dentro de la cultura-mundo en el sentido de que se ha vuelto más importante. Se podrá querer ver una película en específico, pero el doblaje de voz hace que el producto global se convierta en un producto local, además, hay sectores que interpretan por su cuenta el contenido y se procesa de acuerdo con las preferencias de los fans, como es el caso del doblaje hecho por fans o *fan dub*. Por mucha fuerza que tenga la globalización, no impedirá que las sociedades sigan inmersas en su historia, su lengua, su cultura (Lipovetski y Serroy, 2010: 71).

Aun con esto es difícil imaginar que Estados Unidos, la más grande potencia del entretenimiento y el mercado reconocida no tiene influencia en los públicos, esto también aplica a los otros países líderes en sus respectivos rubros de entretenimiento, pues es evidente la penetración del capitalismo en la mayoría de los sistemas económicos y políticos del mundo. El mensaje “americano” ha sido llevado en diferentes productos que han sido reconocidos y que, por supuesto, hoy en día siguen vigentes. Este punto es también uno de los más estudiados por distintos autores; la “americanización” del mundo.

2. 2. 3. La “americanización”

Esto mismo se involucra con lo que llaman Lipovetsky y Serroy como “americanización” del mundo. Los contenidos que llevan el sello *made in Hollywood* han impactado contundentemente en la vida de las personas y en los modos de producción de gran parte de los contenidos audiovisuales. La compañía del ratón Mickey es un gran responsable de convertir cuentos, leyendas, mitos y más formas narrativas en una parte de la cultura popular, imprimiendo una visión occidentalizada de las cosas.

Sin embargo, el santuario de la paz que representa Estados Unidos ha dejado de serlo. La hiperpotencia del mundo se ha vuelto frágil, vulnerable, objeto de destrucción masiva. En un mundo en el que ya no se sabe a dónde va, los individuos caen en una espiral de incredulidad y escepticismo avanzados. Las iglesias ya no tienen la capacidad de regular las creencias y prácticas comunes (Lipovetski y Serroy, 2010: 22).

Es innegable la penetración del país norteamericano en las vidas de las personas que día con día consumen los productos provenientes de la “cocacolonización” como lo definen

los autores. A la vez, es innegable que las formas en que la vida se manifiesta mantienen complejas ramificaciones pese a esta incursión.

Por otro lado, los autores mencionan que a los países del mundo les asusta más su vecino que la americanización, es decir, que hay factores presentes en cada localidad y en cada nación que marcan una realidad diferente a la que se percibe, pues una cosa es decir que las industrias culturales estadounidenses dominan el mercado mundial y otra que todas las culturas del mundo están en vías de americanizarse (Lipovetsky y Serroy, 2010: 136).

Puede pensarse en los estudios latinoamericanos y la crítica que se hace a las formas de América y sus efectos. Un ejemplo es *Para leer al pato Donald* (1972) de Ariel Dorfman, un ensayo que guarda en sus páginas una visión desde el marxismo de las historietas de Disney, y cómo estas funcionan como un medio de difusión de la ideología estadounidense, donde lo único importante es el capital, la competencia y la suerte, y las jerarquías en la familia desaparecen, dando lugar a un orden horizontal de la sociedad.

Latinoamérica ha sido tierra de conquistas y conquistados, y cada nación guarda un punto de vista de Estados Unidos basándose en su historia. Si bien, no es trabajo de esta investigación presentar todas estas perspectivas, es interesante reflexionar sobre el papel que ha tenido el país del norte de América con todos los del sur.

Los autores piensan que el impacto que tienen las empresas de entretenimiento norteamericanas no son sistemas totalizadores capaces de producir sensibilidad humana unilateralmente desde fuera, debido a que Estados Unidos exporta menos de sí mismo de lo que se cree. Esto se puede ver con el género *Western* del cine o el Jazz en la música. Se consideran elementos constitutivos de la imagen y forma de vida del estadounidense que

poco a poco han decaído hasta quedarse en vías de desaparecer o concentrarse en nichos muy específicos.

“En realidad, lo que consumimos en el mundo no es en modo alguno una cultura específicamente estadounidense, sino nuestra propia cultura-mundo que no es más estadounidense que europea. Lo que venden los americanos no es más americano que mundial, es decir, susceptible de verse y apreciarse en cualquier parte del mundo, y el público mundial no consume básicamente imaginario americano: consume espectáculo, acción, sexo, violencia, belleza y emoción” (Lipovetsky y Serroy, 2010: 138).

Se destaca también que, en el futuro, la distribución de bienes culturales no va a depender de Estados Unidos del todo. Se puede observar cómo, por ejemplo, colombianos, peruanos y ecuatorianos consumen de los mexicanos, o a la inversa, poniendo ejemplos de influencers que alcanzan una cobertura medida en millones de visitas. India, por su parte, ha asombrado al mundo del cine gracias a su contenido con la marca *made in Bollywood*, y que es apreciado en Oriente Medio.

Los bienes culturales de otros países son los que se apropian de los formatos mediáticos estadounidenses para adaptarlos y crear formas híbridas. Ya se mencionó el caso del *manga*, que tomó las estructuras de la animación y la estética desarrollada por Walt Disney para consolidarse a tal grado que hoy en día el *anime* es reconocido por muchas personas de todo el mundo.

Desde esta perspectiva es Estados Unidos el que teme por perder su identidad pues el mundo se apropia lentamente de su forma de ser, y evoluciona con él para conformar otras

formas culturales y por lo tanto simbólicas, cargadas de nuevos significados o revitalizando los viejos.

Pese a ello se busca la defensa de la diversidad cultural, permitiendo que los estados nación mantengan sus formas de organización económica y política, a la vez que se busca mantener condiciones de creatividad y renovación para aumentar las expresiones que reflejan una realidad multiforme y cambiante.

La americanización del mundo no es una opción, tampoco es una realidad. Lo que es cierto es que los productos culturales estadounidenses tuvieron un fuerte impacto en las formas de producción que hoy en día las otras culturas están experimentando. No se trata de cerrar las fronteras u oponerse al comercio internacional sino lograr que los excesos del mercado no maten la diversidad (Lipovetski y Serroy, 2010: 146).

Ahora, hay otro reproche que se presenta interesante para el análisis y es que los mundos animados de Disney son diseñados para el consumo familiar, por no decir para los más jóvenes. Mentes en desarrollo que se encuentran expuestos a los mensajes que, vistos desde diferentes puntos de vista, resultan no ser apropiados o son rediseñados para obedecer a la narrativa del final feliz.

2.2.4. La infantilización

Tocar el tema de la infantilización resulta inevitable, especialmente por lo que implica hablar de Disney, una compañía de entretenimiento y productora de contenidos para toda la familia con mensajes pensados para los más jóvenes, pero cuyas fuentes de inspiración para la creación de narrativas tienden a ser muy diferentes a los comercializados por la empresa.

Los autores consideran que los contenidos culturales son percibidos por otros como carentes de profundidad, entre ellos destaca a Benjamin Barber y su ensayo titulado *Cómo nos infantiliza el capitalismo* enfatizando en que las preferencias de consumo se construyen para escoger lo simple por encima de lo profundo, lo fácil a lo difícil y lo rápido a lo lento. Los adultos se niegan a comportarse de acuerdo con su edad y prefieren mantenerse de forma simple como todos los demás.

La tierra ya es un microuniverso que gracias a la rapidez de las redes de comunicación se ha vuelto accesible en todas partes, con efecto casi instantáneo. Esto no mejora la comprensión del mundo ni del entendimiento de las personas. Nos hemos perdido en la abundancia de la información. Crecen el caos intelectual y las inseguridades psicológicas. También las creencias esotéricas, la confusión y la desorientación generales (Lipovetsky y Serroy, 2010 :24).

Joseph Campbell coincide en la condición infantil que las personas presentan hoy en día. Durante su entrevista con Moyers se menciona que la sociedad no ha proporcionado rituales mediante los cuales los jóvenes se integran a la comunidad a través de un segundo nacimiento donde se transforman en adultos y dejen atrás su condición de infantes. De lo contrario no son conscientes de que han dejado de ser niños (Campbell, 2017: 34).

Respecto a esto último, Lipovetski y Serroy coinciden en que el ser humano se mantiene infantil porque ha perdido a sus guías y muchas de las dinámicas que marcaban su transición de infante a adulto. Ahora este ser debe llegar a ese punto por su propia cuenta, sin certeza de lo que va a ocurrir, en una cultura que le exige más de lo que comprende, por lo que existe un cansancio ante la *hiperresponsabilidad* que se manifiesta cada vez más frente

a las personas. Es por esto que el ser humano juega a ser niño, para olvidar la pesadez que ha heredado en esta época.

Ahora, aunque la cultura del entretenimiento empuje al hombre y la mujer hacia los placeres fáciles, esto no impide que los individuos quieran comprender su mundo, inventar, innovar y progresar (Lipovetski y Serroy, 2010: 161). La demanda de trabajos creativos crece y con ello aparecen nuevas formas de trabajo y de trabajar, y aunque la lógica del *hiperconsumo* es dominante, no es omnipotente, consideran los autores.

Todo esto constituye un camino lleno de preguntas sobre si en verdad el hombre se ha vuelto más infantil o, por el contrario, como plantean los autores, se ha adquirido un estado donde él se busca a sí mismo en el contenido que puede consumir de diferentes partes, mientras que con ello participa de forma activa en sitios y foros llevando una dinámica de opinión democrática con los riesgos que esto conlleva.

Tras esto es importante resaltar lo que las personas buscan, lo que los pueblos creen que América les quita, y lo que al final compone una parte importante de la aplicación de la hermenéutica para este apartado, que es el valor de la historia, o mejor dicho, lo que cuenta la historia para definir a las culturas.

2.2.5. La cultura de la historia.

A pesar de las potencias unificadoras de la cultura-mundo las herencias culturales, los caracteres nacionales y las religiones seguirán dejando huella en las conductas, forma de ser y de sentir. Vamos hacia culturas diferentes, reestructuradas por las mismas lógicas del capitalismo y de la técnica, del individualismo y del consumismo (Lipovetsky y Serroy, 2010: 72).

La distribución de información en internet, el medio por el cual las personas se informan en gran medida, no llega a ser precisa y el problema con ello es que el conocimiento no se puede percibir más como una forma reducida cuyo sentido se ve diluido en un intento por ofrecer conocimiento con un mínimo de esfuerzo.

Se requiere de referentes culturales que den una dirección al conocimiento y para ello la historia es la herramienta más eficiente. Pero no una historia propiamente dicha, sino una historia que contemple diferentes temáticas, la vida de los pueblos y las civilizaciones con la finalidad de escapar de la confusión que se vive dentro de la cultura-mundo, recordando que el ser humano ya no está guiado, más bien está esforzándose por saber quién es en el entorno que lo rodea.

Nuestra época no entiende ya la modernización como lo que libera automáticamente del pasado: percibe el futuro con miedo a perder su identidad, a la impersonalidad. De ahí que se vuelva a invertir en las identidades culturales particulares. Nos negamos a vernos desposeídos o expropiados de una parte de lo que nos constituye (Lipovetsky y Serroy, 2010: 131).

La modernidad parece poseer la habilidad de desvanecer todo rastro de la conciencia histórica, ya que se inscribe en un futuro evanescente, por el que el símbolo se asemeja a un palimpsesto en el que se contienen las memorias del pasado. Recobrar la conciencia histórica puede ser una vía simbólica para busca construir sociedades que no sigan reproduciendo los males que nos aquejan como humanidad (Garcia, 2017: 22)

2.3. Hacia un modelo de análisis con vista en la hermenéutica.

Una vez entendida la multifactoriedad que posee el concepto de cultura, los conceptos de mito, símbolo y arquetipo y haber reflexionado sobre el concepto de cultura-mundo, es tiempo de establecer la vía de análisis cuyo propósito es interpretar el objeto de estudio. Para ello se lo propone como un relato mítico cuyos símbolos construyen a darle una variedad de significados dados no solo por la misma calidad del símbolo, sino por las posibilidades de la cultura-mundo, es decir, una cultura hecha por todos.

Esto tiene una implicación pues al ser tratado como un producto de libre interpretación cargado de elementos que ya son complejos de analizar, habrá que entender que hay elementos que apelan a la univocidad y otros a la equivocidad, por lo que se buscará una analogía propuesta por la dialéctica entre la visión Disney y la de Square Enix, así como la significación de los símbolos selectos como también de la narrativa vista dentro del viaje del héroe.

2.3.1. Apuntes sobre la hermenéutica analógica

Mauricio Beuchot (2017: 12) menciona que la analogía es un modo de significar intermedio entre lo unívoco y lo equívoco. Myriam Garcia opina que la analogía no es el punto medio exactamente, pues cree que hay interpretaciones más apoyadas entre lo unívoco que en lo equívoco y viceversa (2017: 51).

Lo unívoco es entendido como aquello de lo que no se tiene duda alguna y permite que las definiciones sean iguales al concepto pues buscan obtener definiciones tautológicas. Sin embargo, un símbolo que se acerque a esta característica corre el riesgo de ser reducido a una forma única haciendo que pierda toda su riqueza y es ahí donde lo equívoco muestra

sus bondades, al permitir la polisemia tanto como la empatía y sentimiento para evitar el lenguaje frío y calculador de lo unívoco construyendo así una dialéctica.

La dialéctica es, en palabras de Beuchot, una unión de contrarios para hacerlos armonizar. Esto permite acceder a regiones insospechadas de conocimiento (García, 2017: 50), generando una perspectiva o interpretación que no se encuentra cerrada a las posibilidades (univocidad) ni tampoco se explaya de forma indeterminada hacia el infinito (equivocidad).

La dialéctica que buscamos se encuentra, en primer nivel, en la relación entre la visión cultural estadounidense y la japonesa dentro del producto, y para llegar a ello hace falta del símbolo.

La analogía se auspicia con mayor fuerza del lenguaje simbólico, debido a que este patentiza con mayor claridad su parte irrepresentacionista que se convierte en hilo conductor de la representación semántica. A su vez, el símbolo tiene una sobreabundancia de sentido que roza el misterio, se convierte en el conductor idóneo para acceder a otras regiones irrepresentables del lenguaje. Así el símbolo y analogía se alzan como horizontes epistémicos que rompen con la lógica de la síntesis y sintaxis lingüística. El símbolo al contener su parte irrepresentacionista transgrede la síntesis al no limitarse a la representación del reino de la razón lógica para entrar en los horizontes del misterio y la mística [...] Es importante señalar que hay símbolos que se captan mediante la intuición intelectual, generando una conciencia experiencial de vida, transformando la intimidad de la conciencia de quienes los acogen (García, 2017: 65).

Así, el símbolo se convierte en una necesidad para una hermenéutica que busca llevarse a cabo pues su riqueza de sentido permitirá constituir una interpretación análoga, tomando las representaciones arquetípicas como el punto de univocidad para pasar a la equivocidad con las visiones propuestas con anterioridad. Pero claro, la cantidad de elementos dentro del objeto de estudio es bastante amplia; no es un símbolo sino una gama de símbolos dentro de un relato mítico, por lo que propondremos la aventura que hace el protagonista por tres juegos diferentes para comprender el sentido de los símbolos que resultan esenciales para el sentido.

Es importante reconocer que al permitir que la interpretación no caiga en la síntesis, trataremos presentar una visión cultural, que resulta importante para agregar elementos a la discusión de la cultura-mundo identificando si los conceptos de la americanización, la homogeneización y la infantilización.

2.3.2. Apuntes sobre la hermenéutica del mito

La propuesta de los autores de la cultura del mundo dice que hace falta una especie de reafirmación histórica para evitar que los símbolos pierden la cualidad de representar múltiples facetas de la vida del ser humano. Dice Hugo F. Bauza, que el discurso mítico es producto de la historia y, por lo tanto, es un vehículo semántico de determinados hechos y experiencias, y es por esta razón que la intención de comprender las diferentes variantes de este discurso debe ser entendida teniendo en cuenta las circunstancias e intereses particulares en un momento histórico (2007: 3).

Kingdom Hearts cuenta un relato y proponerlo como un discurso mítico no es algo arbitrario para el análisis. Esta franquicia, como ya se mencionó, se basa en mitos y relatos

extraídos de las culturas de todo el mundo, además, insistiendo en esta cuestión, Japón se entiende como el mayor recopilador de mitos del mundo, las cuales han servido de base para sus productos culturales.

Hay que aclarar que dentro de los mitos nos encontramos con diferentes temas, entre los que podemos destacar los mitos cosmogónicos, es decir, del inicio de las cosas y por el cual el mundo como se le conoce comienza, el mito del héroe en el que dioses o guerreros superaron pruebas para alcanzar un bien para otras personas o para adquirir un nuevo conocimiento, y los mitos escatológicos que hablan del fin de los tiempos o el fin del mundo como se le conoce.

Los mitos como ya se mencionó poseen la función de definir los procesos de constitución imaginaria del cosmos, de la naturaleza, y de la vida social. Julio Amador retoma a Lluís Duch, quien menciona que el ser humano se encuentra en búsqueda constante de un equilibrio dentro de las estructuras sociales de acogida (2019: 345).

Teniendo en cuenta lo que se habló respecto a la infantilización del hombre y como este tiene que buscar su propia madurez usando los relatos modernos, la perspectiva de la hermenéutica del mito nos permitirá conocer cómo el relato funciona como este punto de encuentro entre el hombre y la cultura, es decir, su entorno, uno que se encuentra globalizado y en el que puede participar como muchas otras personas.

Julio Amador (2020: 371-377), inspirado en el trabajo de Paul Ricoeur, menciona que para analizar correctamente los mitos requerimos de un análisis de la estructura del mismo, compuesta por: a) la estructura formal; b) la estructura simbólica, c) estructura de la narración, d) estructura de los contenidos y su lógica argumental y, e) estructura del código

cultural. Todo esto a la par que se realiza la interpretación de las interpretaciones previas que deben ser tomadas en cuenta en el proceso de desciframiento pues conforman el campo semántico del relato. Al analizar estas interpretaciones se consigue que se manifieste la polisemia del mito, ya sea en su forma de imagen o discurso.

Aquí es donde vamos a establecer la dialéctica entre lo unívoco (la estructura del relato) y lo equívoco (la gama de sentidos obtenidos) nuevamente, tomando en cuenta los relatos tradicionales de ambos países que conforman una parte del origen de su cosmovisión y que se encuentran dentro del juego para conseguir la analogía que se está buscando.

Hay que abrir un paréntesis en este punto con la finalidad de delimitar correctamente este análisis. La interpretación de las interpretaciones previas resulta importante para comprender a profundidad el sentido del juego, pero dentro de este nos encontraremos con mundos que abarcan historias que merecen un análisis por sí mismas, por lo que ese análisis se concentrará únicamente en la historia original propuesta para los juegos.

2.3.2.1 Estructura formal

Los mitos están llenos de héroes porque es de lo que vale la pena escribir. Los héroes consiguen cosas que ningún otro puede. El héroe por lo general consigue dos hazañas. La primera, la hazaña física, donde el héroe hace un esfuerzo descomunal para realizar un acto de valor o salvar una vida. La segunda, espiritual, donde el héroe experimenta el espectro supranormal de la vida espiritual humana y después vuelve con un mensaje (Campbell, 2017: 200).

Julio Amador menciona que la estructura formal es aquella en la que estudiamos las relaciones que se establecen entre los mitemas, estructurados como una unidad narrativa

mínima, representada de acuerdo con ciertos cánones estéticos que son propios de un estilo literario definido. Se entenderá al conjunto del texto mítico como una secuencia de relaciones de los mitemas para definir los estilos narrativos (2020: 372).

Ahora, para conocer la estructura del relato e identificar los mitemas, tomaremos como punto de partida los aportes de Joseph Campbell en su *Héroe de las mil caras* (1972: 34-144) que hace un repaso de los momentos que marcan las historias que narran las hazañas de los héroes y como mito único, la estructura encuentra en todas las civilizaciones.

Joseph Campbell establece que en la aventura del héroe hay tres momentos que definen su trayecto, estos son: la partida, la iniciación y el regreso. Cada etapa del viaje contiene más sucesos que aparecen a lo largo de la narrativa, pero que pueden o no ocurrir de manera cronológica, los cuales son:

- La partida: Corresponde a una etapa donde el héroe comienza a separarse de su vida cotidiana, en ocasiones negándose a la llamada a la aventura, pero terminando por la aparición del héroe (que puede ser aquel que se negó al llamado u otro diferente) que recibe un objeto mágico como forma de ayuda para enfrentar su primer prueba o desafío y terminar con la muerte simbólica de aquel que va a empezar su viaje, dejando atrás todo lo que conocía. Durante este proceso de la aventura aparece:
 - La llamada a la aventura: Se presenta algo que es diferente dentro de la vida de aquél que será héroe. Puede ser la llegada de un mensajero, a través de una visión o sueño que lo lleve a hacer algo que es inusual.
 - La negativa al llamado: Se busca la seguridad y evitar el enfrentamiento a lo desconocido. Si la negativa es definitiva el héroe

pasará a ser otra persona o de lo contrario el villano podrá llevar a cabo sus planes.

- La ayuda sobrenatural: Ya sea en forma de hadas, una anciana, un sabio o un maestro, existe una ayuda al héroe que lo provee de una herramienta mágica o conocimiento para enfrentar su primera prueba.
- El cruce del primer umbral: El héroe se enfrenta a su primera prueba enfrentado al guardián del umbral para probarse como héroe. Una vez triunfa y cruza el umbral no hay vuelta atrás.
- El vientre de la ballena: Aquel que antes fue muere y resucita en alguien diferente. Un héroe que comienza su viaje en un lugar lejano a su hogar y diferente a lo que conoce.
- La iniciación: Es el periodo por el cual el héroe se prepara para su mayor prueba, adquiere fuerza y conocimiento mientras va superando diferentes obstáculos que le impiden avanzar o que lo desvían de su camino. Debe al lograr reunirse con la diosa y lograr una reconciliación con su padre, para lograr ser consciente de los dos mundos; el del hombre y el de los dioses para enfrentar su prueba final. A esta parte la conforman:
 - El camino de las pruebas: El héroe debe completar diferentes pruebas que lo preparan física y espiritualmente para lo que le depara al final de su viaje.
 - El encuentro con la diosa: El encuentro puede darse después de las pruebas y vencer a su último rival. Representa un matrimonio místico tras rescatar al ser que representa un todo, como una princesa. Al

encontrarse con la diosa, el héroe conoce el todo, por eso es tan valiosa.

- La mujer como tentación: Mientras por un lado la mujer (la diosa) representa lo que se busca o quiere conocerse, también representa la tentación que puede apartar al héroe de su camino. Involucra todo aquello a lo que el héroe puede aspirar, pero haciendo que aparte la mirada de su objetivo real.
- La reconciliación con el padre: El héroe ha madurado y entiende mejor aquello y aquellos que le rodean. Implica su enfrentamiento con las figuras de autoridad o aquellos con un gran poder.
- Apoteosis: El héroe está completamente formado, es dueño del conocimiento del mundo de los hombres y el de los dioses. Con este conocimiento es capaz de devolver la paz.
- Gracia última: El héroe afronta su último desafío para traer al fin la paz consigo a su pueblo.
- El regreso: El héroe está completo y ha logrado superar su última prueba. Ahora debe volver a su hogar para compartir el conocimiento que adquirió, devolver el objeto perdido, traer a la princesa secuestrada, aunque puede no hacerlo y negarse al regresar, o puede que su regreso está marcado por grandes dificultades que necesitan una huida mágica o un rescate por parte del exterior para cruzar el umbral que le permita volver. Pese a ello, el héroe es el conocedor de los dos mundos, y por ende de sí mismo como alguien diferente al inicio, además, es libre de elegir qué hacer de ahora en adelante. Esta última parte está conformada por:

- La negativa al regreso: El héroe no puede o no quiere regresar, puede salir en busca de nuevas aventuras o sacrificarse por el bien para que otros crucen el umbral. Puede darse también que el héroe vuelva para irse nuevamente.
- La huida mágica: El héroe cumple su cometido, pero no de la forma correcta. Los dioses u otras fuerzas impedirán que se vaya, dando lugar a una persecución.
- El rescate del mundo exterior: El héroe no puede regresar (o huir tomando en cuenta el punto anterior) y requiere de una ayuda del mundo exterior al no poder contar con los medios o habilidades para hacerlo.
- El cruce del umbral del regreso: El héroe consigue huir o ser rescatado.
- La posesión de los mundos: Se entiende que el mundo de los hombres y el divino son uno mismo
- Libertad para vivir: El héroe elige que hacer a continuación. Seguir con su vida antes de la aventura manteniendo las enseñanzas que obtuvo o iniciar una nueva aventura.

Esta propuesta es la que va a ayudar a identificar las partes mínimas del relato. Por lo que, una vez hecha esta parte, continuaremos con la estructura simbólica.

2.3.2.2. Estructura simbólica

Hay que estudiar los símbolos dentro del campo semántico específico en que se encuentran. La intención es identificar las figuras que tienen carácter de símbolo dentro de la historia para conocer en que se transforman (Amador, 2020: 373). Por poner un ejemplo, un muro tiene

propiedades como que es alto y está compuesto por materiales sólidos difíciles de romper sin herramientas y dependiendo de qué tan alto sea y para que fue construido, puede ser visto como un símbolo de protección o como un obstáculo que hay que superar, como las grandes murallas de Troya, descritas en la *Ilíada* de Homero.

Dentro del relato se describe que las murallas de Troya eran inexpugnables al haber sido construidas por dos dioses; Poseidon, rey de los mares; y Apolo. Esto les confiere una característica particular dentro del relato, al punto de que el ataque a Troya tuvo que efectuarse desde dentro de las murallas y no desde fuera, dando lugar al mítico caballo de Troya.

Para llegar a este punto se tomarán elementos del relato para su análisis que serán considerados simbólicos dada su importancia en la historia y que guarden un ápice de misterio respecto a lo que representan. Tomando como referencia la *llave espada*, el arma mágica del juego que es tanto una llave como una espada, habrá que descifrar qué implica esta hibridación que en principio parece carecer de sentido, pero que no puede dejarse de lado por lo que representa para las acciones de los portadores.

Una vez tomados los elementos más relevantes, se procederá a un enlistamiento con los posibles significados del símbolo, teniendo especial cuidado de no caer en una condición reduccionista y haciendo énfasis a sus posibles significados. Una vez hecho esto pasaremos al siguiente tópico.

2.3.2.3. Estructura de la narración

Según Julio Amador (2020: 373) habrá que pensar en las secuencias de relaciones de los personajes con las acciones que realizan y las situaciones en las cuales estas se dan. Es

entender que la función denotativa (mitemas) que determina el suceso como tal, y la connotativa, que explica el accionar de los personajes, se relacionan para dar sentido a lo que está aconteciendo.

“Para hacer un análisis específico de la trama conviene hacer una clasificación y análisis sistemático de los personajes y sus acciones, separando los principales de los secundarios. La comprensión del sentido de la trama sólo se logra si podemos localizar el conflicto central que mueve a los personajes e hila la trama y que explica la secuencia de eventos como el despliegue de sentido a lo largo de la narración, lo que constituye la estructura teológica de la trama” (Amador, 2020: 374).

Hay que hacer mención de los personajes que se encuentran relacionados con los largometrajes animados y videojuegos que, en sus propias historias, cumplen ciertos roles y que se desarrollan dentro de esos mundos narrativos. Ya que hay algunos que solo funcionan dentro de sus respectivas historias se tomarán aquellos personajes que tienen un papel en la historia de Kingdom Hearts.

Por ejemplo, el grupo de las siete princesas de la luz se tendrá en cuenta ya que cumplen un rol adicional fuera de sus respectivas historias. Personajes como Ariel de *The Little Mermaid* o Mulan de la cinta homónima serán mencionados en un apartado especial donde se especifica que su presencia no es totalmente relevante en los acontecimientos cobrando una menor importancia que los personajes secundarios.

Así, se hace la siguiente propuesta para identificar a los personajes:

Principales: Protagonistas y antagonistas, aquellos que el jugador pueda controlar y cuyo peso en la historia es fundamental.

Secundarios: Personajes que cumplen un rol de soporte o cuyo papel no es tan relevante como el de los personajes anteriores.

Terceros: Personajes cuya función está únicamente dentro de su universo narrativo, y una vez cumplen su rol no se vuelven a ver más.

De esta manera se elaborará la siguiente tabla:

Personajes Principales	Personajes Secundarios	Terceros

2.3.2.4. Estructura de los contenidos y su lógica argumental.

Según Julio Amador, la intención de este apartado es la de ubicar los temas dentro del relato y su relación entre sí. Los temas son estructuras complejas que combinan símbolos y motivos con el fin de presentar elementos más complejos (2020: 375). Esto le otorga a cada mito un carácter específico, es decir, que cada mito habla de algo diferente pero que puede haber mitos que, aunque tengan una estructura narrativa diferente, tratan de llegar a la misma conclusión.

De entrada, hay un elemento que puede tratarse como el tema central de todo el objeto de estudio, el cual se encuentra ubicado en el nombre; el corazón, *heart* en inglés y *kokoro* en japonés. Sin embargo, es muy pronto para idealizar el concepto como parte central, de manera que se tratará primero como símbolo al ser un tópico frecuente en la historia.

2.3.2.5. Estructura del código cultural.

Se requiere de los otros 4 tipos de secuencias (formal, de los símbolos, narrativos y temáticos) para inferir aspectos básicos de los códigos culturales. Estas inferencias son solo la base de lo que representa el análisis hermenéutico, pues tan solo el análisis estructural es insuficiente en sí mismo y requiere de ser contrastado con los documentos históricos, etnohistóricos y etnográficos, según el mito que se trate (Amador, 2020: 375-376).

Kingdom Hearts al ser un videojuego no posee un gran bagaje académico, sin embargo, existen foros de teorías y grupos especializados de fans que han dedicado su tiempo y esfuerzo para entender la narrativa que los ha cautivado en estos 20 años. La intención es realizar una investigación histórico-cultural. De ahí la razón de tomar la perspectiva de Lipovetsky y Serroy, entendiendo que muchos de estos foros, teorías, blogs escritos, videos y más elementos del que conforman el ámbito digital son realizadas por personas de diferente origen, con pensamientos independientes, aunque con un tópico en común.

Hay que hacer hincapié en lo ya tratado sobre la cultura y la cultura-mundo. Definimos que la cultura es compleja y existe como un sistema de prácticas, de participación, de mediación, de información y comunicación. Por otro lado, la cultura que es hecha por todos se caracteriza por debatirse como homogénea, infantilizada y americanizada.

Con los códigos culturales obtenidos llegaremos nuevamente a las dos posturas del debate; la primera donde se pueda reflexionar sobre la discusión escrita en el trabajo de Lipovetsky y Serroy que surge a partir de las hipertrofias del individuo, el capitalismo, la tecnología y el consumo. La segunda, que corresponde a las paradojas presentes en el entorno de la cultura globalizada.

Continuando con la insistencia, la franquicia a analizar, a pesar de contener relatos y símbolos de todo el mundo con su respectiva interpretación, está mayormente ligada a una cosmovisión japonesa y estadounidense, pero, al mismo tiempo, estos dos países no están aislados del mundo y sus culturas han adoptado nuevas concepciones gracias al contacto con los otros modos de ver el mundo. Paradójicamente, al reconocer la participación de Disney en la creación de contenidos inspirados de los relatos repartidos en diversos lugares del mundo, y, al reconocer la postura de que Japón es el mayor receptor de mitos del mundo, hablamos de una cosmovisión compartida entre ambos países, que han pensado de forma diferente pero que convergen en el mundo a través de su juego.

Esta parte del análisis otorga la cultura de la historia, un punto si no de origen, de percepción de un momento en el tiempo y espacio, de una parte de la historia del ser humano. Rescatar los símbolos es una parte, la otra es entender cómo se entienden en el momento que influyen en el juego y fuera de este.

Buscamos, entonces, entender el contexto en que el juego fue creado, aquellos que concibieron la idea, el impacto en las personas y lo que representa. Para ello se enlistan los diferentes contenidos que hablen sobre la creación del juego, sus creadores, procesos y relevancia, así como análisis de aspectos particulares o generales del juego.

2.3.3. Construcción de una hermenéutica de Kingdom Hearts

Para analizar Kingdom Hearts, dadas estas consideraciones, se propondrá lo siguiente: primero, se realizará una síntesis de los tres juegos principales para rescatar los elementos narrativos netos de la historia haciendo a un lado subtramas relacionadas con largometrajes de Disney o los juegos de Final Fantasy, en segundo lugar, se tomarán en cuenta personajes,

símbolos y conceptos relevantes a forma de glosario para ser desarrollados posteriormente. Se incluirán además algunas imágenes que puedan ser relevantes para ilustrar mejor los conceptos.

Una vez hecha esta síntesis, se comenzará con el análisis estructural que constituye el relato teniendo en cuenta la estructura formal, la estructura simbólica, la estructura de la narración, la estructura de los contenidos y su lógica argumental y la estructura del código cultural para finalmente dar paso a la interpretación de Kingdom Hearts y lo que representa para reflexionar sobre la cultura mundo.

Capítulo 3. La franquicia Kingdom Hearts

La franquicia de Videojuegos Kingdom Hearts – que a partir de este punto se mencionará abreviada como *KH* más el número de la entrega para agilizar la lectura – fue desarrollada por la empresa desarrolladora Square Enix en conjunto con Disney como un proyecto nacido de la casualidad cuando dos empleados de alto rango de cada una de las empresas que compartían el mismo edificio de oficinas en Japón se encontraron en un elevador y comenzaron a charlar sobre la posibilidad de hacer un juego con los personajes de Disney.

La idea, espontánea en su momento, fue trabajada y desarrollada por Tetsuya Nomura en 2002 para la consola Playstation 2 de Sony cuyo lanzamiento dejó a los fanáticos extrañados por la unión de conceptos y el recibimiento poco alentador, sin embargo, poco a poco la franquicia fue siendo aceptada por el público al grado que, a 20 años de su lanzamiento, sigue siendo una de las franquicias más populares de la industria.

Para facilitar el análisis se realizará una síntesis para seleccionar los elementos que componen a los juegos principales. Esta selección de material tiene como objetivo también depurar elementos que no corresponden al análisis, como, por ejemplo, las relacionadas a las películas de Disney pues, aunque se tomen algunos de sus personajes para el análisis, si estos no realizan acciones que contribuyan al avance de la historia de Nomura, no serán tomados en cuenta. Por ejemplo, el caso de Maléfica de *The Sleeping Beauty* (1959) si tendrá mención pues sus acciones van más allá del relato del cual proviene y se involucra con la historia del juego. A su vez se hará una recopilación de elementos de interés que permitan identificar los símbolos y las partes más pequeñas del relato para su posterior análisis.

3.1. Kingdom Hearts

Kingdom Hearts fue desarrollado en el año 2002 bajo la dirección de Tetsuya Nomura quien ya había trabajado para la empresa Square desde *Final Fantasy V* (1992). Durante la gestión del juego, Nomura pensaba que la fórmula de KH debía constituir “algo más oscuro que Disney y más brillante que Final Fantasy”, pues sabía que los personajes de Disney atraerán posibles compradores, sin embargo, quería llevar esa experiencia más allá de lo convencional.

3.1.1. Síntesis

La historia nos coloca en el papel de Sora, un chico que vivía en un archipiélago de islas conocidas como *Las Islas del Destino* junto con sus dos mejores amigos; Riku, un chico cuyo propósito era conocer que había más allá de las islas y con un deseo por ser más fuerte que frecuentemente lo llevaba a competir con Sora; y Kairi una chica por la que Sora tiene sentimientos románticos y que sufre de amnesia, además de no ser nativa de las islas. Es por ella que Riku y Sora sienten curiosidad por saber lo que hay más allá.

Los tres chicos deciden construir una balsa para poder navegar y conocer lo que hay más allá del mar. Durante la construcción, Sora quiere regalarle una fruta con forma de estrella a Kairi, pero mientras se decide a hacerlo una figura encapuchada aparece detrás del joven. Esta figura dice que “vino a ver la puerta de ese mundo” y advertir que la oscuridad llegará pronto, luego desaparece.

Esa noche, una tormenta azotó la costa y los niños preocupados por la balsa que habían construido salieron de sus hogares para poner dicho objeto a salvo del siniestro. Sin

embargo, lo que parecía una tormenta tropical resultó ser la oscuridad que el hombre encapuchado profetizó.

Sora encuentra a Ruku siendo tragado por un remolino oscuro. Este le tiende con calma la mano a Sora, luego él es tragado por el remolino también. Antes de ser consumido por completo, Sora se libera gracias a una luz que emitió una espada en forma de llave que apareció repentinamente en sus manos. Con dicha arma el joven se abrió paso derrotando a los seres que salían de la oscuridad para encontrarse con Kairi.

La chica se encontraba cerca del lugar donde apareció el hombre encapuchado, entonces, se percató de la presencia de Sora y con un semblante somnoliento pronunció el nombre de su amigo para después ser arrojada con fuerza por una corriente oscura hacia sus brazos, sin embargo, la chica se desvaneció justo antes de ser sujeta por su amigo.

La tormenta tomaba fuerza y más criaturas de la oscuridad se manifestaban. Al final la tormenta se tragaría a Sora y lo enviaría al inicio de sus aventuras en un mundo conocido como *Ciudad de Paso*. Mientras esto ocurría, en otro mundo llamado *Castillo Disney*, el Pato Donald, hechicero de la corte del rey Mickey, se percató que el rey ha desaparecido dejando una nota detrás. Donald iría con su amigo, el capitán de la guardia Goofy para contarle lo ocurrido y enseñarle la nota que el rey había dejado. En ella el Rey les pedía que “encontraran la llave”. Como parte del equipo, Jiminy Cricket (conocido en México como Pepe Grillo) se uniría para llevar la bitácora del viaje.

En *Ciudad del paso*, Sora despierta solo y sin ninguna pista sobre ese lugar, además de que sus amigos están en un paradero desconocido. Donald y Goofy llegan a este mundo también en busca de pistas de la llave, pero son atacados por los mismos entes oscuros que

ellos llaman *sincorazón*. Sora es atacado también y durante la pelea los tres se conocen, unen fuerzas y derrotan a sus enemigos.

Donal y Goofy al ver el arma de Sora, concluyen que es una *llave espada* y que posiblemente esa sea la llave que el rey les encomendó buscar. Sora acepta acompañar al dúo con la única condición de que lo ayuden a buscar a Kairi y a Riku, es este último quién acaba encontrándose con Maléfica y bajo la promesa de reunirlo con Sora y Kairi decide ayudarla en la búsqueda de poder.

Sora, Donald y Goofy viajan por varios mundos buscando a los niños y al rey Mickey. En uno de esos mundos, conocido como *País de las maravillas*, conocen a una joven llamada Alicia, quién tras ser encerrada y juzgada por la reina de corazones, desaparece misteriosamente de su jaula sin dejar rastro. Lo mismo le pasa a una joven princesa llamada Jazmín del mundo de *Agrabah*. En el mundo de nombre *Olimpo*, Sora se enfrenta en el coliseo a varios guerreros sin saber que todo era orquestado por Hades, el dios del inframundo, para convertir el corazón de Cloud Strife, un contendiente, en pura oscuridad. Al final, Hades no cumple su cometido y Cloud queda en deuda con Sora.

Durante sus viajes Sora finalmente se encuentra con Riku quien le dice que ha visto muchos lugares increíbles y que deberían buscar a Kairi lo más pronto posible. Sora invita a Riku a unirse a su grupo, pero este, al ver a su amigo feliz junto a Donald y Goofy, comienza a sentir celos y resentimiento por “haberse olvidado ya de sus mejores amigos”.

Más adelante, Ruku encuentra a Kairi pero en estado vegetal. Maléfica le cuenta que la niña ha perdido su corazón y que la única forma de recuperarlo será reuniendo a las *Siete princesas del corazón* para abrir la puerta hacia *El reino de corazones* (Kingdom Hearts).

Riku, seducido por el poder de la oscuridad que emerge de la tristeza y dolor de sentir que fue hecho a un lado por aquel que llamó su mejor amigo, acepta la propuesta de Maléfica. Sora, por su parte, descubrió que todos los mundos que visitaba estaban siendo invadidos por la oscuridad tal y como le ocurrió a su hogar. Para evitar el avance, el chico encontró y cerró las cerraduras que enlazaban a esos mundos con la ayuda de la llave espada. Estas acciones lo llevarían a *Bastón Hueco*, que es el mundo donde se encontraban Riku y Maléfica.

Ahí Sora se enfrenta a Riku, pero es derrotado al ser éste incapaz de usar su arma. Resulta que la llave espada siempre fue de Riku y al ser este el portador original, Donald y Goofy se ven obligados a abandonar a Sora por tener que cumplir su misión. En su desgracia, Sora es apoyado por un monstruo de nombre Bestia, que había llegado a Bastión Hueco en busca de Bella, una princesa que, junto con Alicia, Jazmín y otras jóvenes más, conforman al grupo de las siete princesas de la luz.

Sora y Bestia se encuentran con Riku, Donald y Goofy, Sora recupera el control de la llave espada y derrotan a Riku quién huye hacia donde está Maléfica. En el camino Sora es interceptado por un hombre encapuchado muy diferente al anterior, se enfrenta brevemente a él para después marcharse.

Sora y sus amigos llegan con Riku y Maléfica. El joven secuaz se había hecho con una nueva llave espada hecha con los corazones de 6 de las princesas de la luz, con ella atraviesa el corazón de Maléfica potenciando el poder de la oscuridad dentro de la bruja convirtiéndola en un dragón. Sora y sus amigos logran derrotar a la villana.

Sora confronta por última vez a Riku quién le dice que las puertas de la oscuridad aún no pueden abrirse porque falta uno de los 7 corazones de luz que no es otro que el de Kairi

que siempre estuvo dentro del corazón de Sora. Tras pelear, Sora toma la llave espada de Riku y se atraviesa con ella para liberar el corazón de Kairi y devolver sus corazones a las otras princesas. Este acto convierte a Sora en un sincorazón. Cuando Kairi despierta se revela que Riku ha sido controlado por una entidad conocida como Ansem, el buscador de oscuridad. Riku consigue tiempo para que Kairi, Donald y Goody escapen.

Durante el escape, Kairi se encuentra cara a cara con un sincorazón quien no era otro más que Sora. La chica logra devolverlo a su estado original con un abrazo al intentar protegerlo del ataque de otros sincorazón, después, los 4 personajes deciden retirarse por el momento.

Sora deja a Kairi en *Ciudad de paso* al lado de los amigos que hizo en el lugar y esta le da su amuleto de la buena suerte bajo la promesa de devolvérselo al encontrarse de nuevo pues sabe que ira en busca de Riku. Ya de regreso en *Bastión Hueco*. El joven atraviesa el portal que lleva a un mundo cercano al reino de la oscuridad donde termina por enfrentarse a Ansem.

Ansem le cuenta a Sora que busca poder en la oscuridad y que el reino de corazones contiene todo ese poder. Para ello debe abrir una puerta, sin embargo, al hacerlo, una luz fulmina a Ansem desintegrándolo. Al ver que Ansem cae, Sora, Donald y Goofy intentan cerrar la puerta antes que la oscuridad salga. En ese momento Riku y el rey Mickey aparecen para cerrar la puerta del lado de la oscuridad mientras que Sora y sus amigos lo hacen por afuera.

Al cerrar las puertas, los mundos comienzan a restaurarse a su estado original, Sora contempla que Kairi llegó hasta donde estaba él. Sora le dice que no puede volver con ella

pues aún tiene que encontrar a Riku. Kairi entonces es enviada de vuelta a las *Islas del destino* a esperar el regreso de sus amigos. Mientras que Sora, Donaly y Goofy parten en busca de pistas para encontrar al rey y a Riku. Con esto termina KH.

3.1.2. Imágenes y Conceptos

A continuación, se muestran algunas imágenes de los personajes y apariencia del juego:



Imagen 1. *Protagonistas de la saga Kingdom Hearts*



Imagen 2. *Estación del despertar de Sora*



Imagen 3. Arte oficial de Kingdom Hearts.

Algunos conceptos de interés:

Corazón: Tal vez el concepto más importante pues tiene que ver con la forma de entender el videojuego, su historia y personajes. Al hablar de corazón en este juego existen las interpretaciones dadas tanto por el idioma inglés como por el japonés. La palabra *heart* hace alusión tanto al órgano que bombea sangre dentro de un ser vivo, como al lugar de donde provienen las emociones y sensaciones.

Los japoneses distinguen estas dos formas. *Shinzou* (心臓) es la palabra que usan para definir al órgano vital y *kokoro* (こころ en el silabario hiragana, 心 en kanji) para definir a las emociones o hasta el alma. Resulta interesante pues también existe una palabra para las emociones (kanjoo - 感情-) y el alma (tamashii- 魂)

En el videojuego se especifica que las personas pueden perder su corazón y volverse sincorazones. También que el corazón tiene poder y se ve canalizado dicho poder a través de la llave espada. La amistad, el amor y otras emociones positivas son el motor ofrecen al corazón el poder de la luz, mientras que las emociones negativas son las que lo cubren de oscuridad.

El punto más interesante puede ser el mismo reino de corazones el cual da nombre al videojuego. No se sabe que es, pero si se sabe que este poder es codiciado por muchos y aquellos que lo buscan por lo general se vuelven hacia la oscuridad. También se menciona que el reino de corazones se encuentra en lo más profundo del reino de la oscuridad.

Llave espada: Es un arma mágica que se caracteriza por tener forma de llave. Sus formas varían dependiendo del llavero que el arma tenga, los cuales la dotan de nuevos poderes. Dentro del universo del juego, se dice que el portador de la llave espada es capaz de ser el salvador o el destructor de todos los mundos.

La magnitud de su poder depende de su portador y la “fuerza de su corazón” y esto le permite al portador poder viajar entre mundos, manipular la luz y oscuridad, manipular los corazones de otros así como el suyo propio, y cerrar y abrir caminos entre el reino de la luz y la oscuridad.

Sincorazón (heartless): Son los enemigos más comunes del juego. Los sincorazón son la manifestación del mundo de la oscuridad hecha criatura, cuya función es la de expandir la misma oscuridad a través de los mundos. Estas criaturas pueden atacar a una persona para contaminarla y hacer que el corazón del objetivo se cubra de tinieblas para generar un nuevo sincorazón.

Matar a una de estas criaturas con el poder de la llave espada permite que el corazón cautivo dentro de la oscuridad emerja y se integre de nuevo en la víctima permitiéndole recuperar su forma humana.

Descenso al corazón: También conocida como *estación del despertar*, es una zona espiritual dentro de cada persona representada por el reflejo de su corazón en forma de vitral. La manifestación del vitral depende de la perspectiva que tiene la persona de su mundo y las cosas más importantes para esta.

Una persona puede entrar en contacto con el corazón de otra a partir de su presencia en este espacio, lo que permite que incluso puedan comunicarse de manera similar a la telepatía o poder causar fuertes daños al corazón destruyendo el vitral. Al estar cautivas, las siete princesas de la luz guían a Sora a través de este espacio. Las formas por las cuales puede una persona entrar al descenso al corazón (el suyo propio o el de otro) es a través del poder de la llave espada o por medio de los sueños.

Las 7 princesas de la luz: Son siete doncellas que portan siete de los fragmentos de la luz más pura que provienen de la *Llave espada X*. Seis de estas princesas son inspiradas directamente de las historias animadas de Disney. Ellas son: Blancanieves, de *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937); Aurora, de *The Sleeping Beauty* (1959); Alicia, de *Alice in Wonderland* (1952); Jazmín, de *Aladdin* (1992); Bella, de *Beauty and the Beast* (1991) y Cenicienta de *Cinderella* (1950). La séptima princesa es Kairi.

Ellas guían a Sora a partir de sus sueños y le enseñan a enfrentar a la oscuridad. De hecho, Sora visita a Cenicienta, Blancanieves y Aurora a través del descenso al corazón antes de tomar posesión de la llave espada.

Cuando las princesas del corazón cumplen con cierto “rol”, dejan de ser custodias de la luz más pura que es transferida al corazón de otra doncella que se convertirá en una nueva princesa de la luz. Tras los eventos de Kingdom Hearts, algunas de estas siete princesas legaron su poder a otras personas.

El orden: Cuando Sora y sus amigos alcanzan un nuevo mundo, estos deben mantener sus identidades en secreto y de ser posible, mantener un perfil bajo. Donald en ocasiones usa su magia para transformarse a sí mismo y a sus amigos en criaturas similares al mundo que visitan pues la idea del orden se considera sagrada.

Mantener el orden consiste en evitar influenciar a las personas que conocen sobre el resto de los mundos, el reino de la oscuridad y las experiencias que se tiene en otros lugares. Transgredir esta norma puede presentar grandes consecuencias pero la razón de ser de esto no es del todo clara, aunque se puede pensar que es para mantener la paz dentro del sitio.

3.2. Kingdom Hearts II

Kingdom Hearts II sale al mercado el 22 de diciembre de 2005 bajo la dirección de Tetsuya Nomura. El juego continuó las aventuras de Sora un año después de los acontecimientos de Kingdom Hearts. Durante ese tiempo Sora permaneció suspendido en un sueño del cual no tiene recuerdos posteriores a la batalla contra Ansem, el buscador de oscuridad y además se nos introduce a un nuevo personaje, un chico muy parecido al protagonista llamado Roxas.

3.2.1. Síntesis

Kingdom Hearts II comienza con un chico llamado Roxas que llega al descenso al corazón de Sora a través de sus sueños, cosa que no le hace sentido al joven pues él no conoce a aquel

chico. Tras despertar en *Villa crepúsculo*, el mundo que llama su hogar, se dispone a empezar un nuevo día junto con sus amigos.

Roxas se encuentra con sus amigos Hayner, Pence y Olette en un callejón que usan como su base y discuten qué pueden hacer en su última semana de vacaciones de verano. Los chicos piensan en ir a la playa, pero necesitan dinero para eso, por lo que deciden reunir dinero, sin embargo, entre conversaciones se dieron cuenta que no pueden decir una palabra en específico, aunque perfectamente todos sabían cuál era la palabra faltante.

Dicha palabra es “fotografía” y no solo no podían decir la palabra, si no que muchas personas alegaban que había un ladrón de fotos y el culpable no era otro más que Roxas, esto porque el sale en todas las fotografías robadas y, por lo tanto, también es el ladrón de la palabra.

Para demostrar su inocencia, Roxas busca al ladrón, y al dar con él frente a una mansión abandonada, se dio cuenta de que no era una persona sino un monstruo de color blanco. El joven intento defenderse con una rama de un árbol, pero dicho objeto por alguna razón se convirtió en la llave espada, de la misma apariencia que la de Sora, pero Roxas desconoce esto.

Tras pelear contra la criatura blanca, la llave espada desaparece, las fotografías aparecen regadas frente a él, y las personas pudieron decir la palabra. Pence se percata de que en todas las fotografías sale Roxas y los cuatro amigos bromearon con la idea de que en realidad la criatura buscaba robarse a Roxas. En este momento, antes de abandonar el lugar, el joven tiene la sensación de que alguien lo observa desde la mansión abandonada.

Roxas tiene un sueño, donde vive las aventuras que un niño muy parecido a él tiene en compañía de muchos seres extraños en diferentes lugares mientras que lucha contra varias criaturas usando un arma llamada llave espada.

Al día siguiente los amigos acuerdan juntar dinero trabajando, y aunque no fuese suficiente para comprar comida, por lo menos deberían tratar de reunir lo suficiente para cuatro boletos de tren. Al terminar su jornada, un hombre con una capucha negra empuja a Roxas y tras levantarse, se percató de que el monedero con el dinero que habían reunido había sido robado, posiblemente por el encapuchado.

Resignados los cuatro, Olette menciona que aún tienen suficiente para cuatro helados de sal marina, sabor favorito de Roxas, quien al principio no quiere pues se siente culpable de haber perdido el dinero, pero la intención de sus amigos es precisamente la de indicarle que no hay nada más que se pueda hacer y hacerlo sentir mejor. Roxas entonces acepta y se va con ellos a mirar el atardecer sentados en lo más alto de un campanario. Roxas añade que siempre le ha gustado venir a ver el atardecer con sus amigos mientras comen helado.

Al día siguiente Hayner y Roxas planean entrar a una competencia de combate anual, pero el día antes del encuentro, mientras Pence y Olette se acercaban al escondite, el tiempo se detuvo súbitamente y antes de poder hacer nada, Roxas notó como una chica rubia de vestido blanco aparecía de repente frente a él, saludándolo por su nombre como si ya lo conociera y que quería verlo, aunque sea una vez. Tras esto la chica se marcha y el tiempo retoma su curso.

Roxas después tiene una visión donde pelea en contra una gran criatura blanca. De hecho, el combate se lleva a cabo en el descenso al corazón de Sora. Tras la pelea, el joven

es transportado a un espacio donde tiene en frente a la chica de vestido blanco quien se presenta como Naminé y le pregunta a Roxas si conoce su verdadero nombre, pero antes de recibir respuesta aparece el hombre de la capucha negra para impedir que Naminé le diga más cosas al joven. Roxas entonces regresa a su realidad.

Ya durante el día de la competencia, varias criaturas blancas similares al ladrón de fotografías aparecen y con ellos la llave espada. Dos hombres entonces aparecen frente al muchacho, uno que se identifica como Axel quien también le habla como si lo conociera, y otro que se hace llamar Diz quien tratará de poner a Roxas en contra de Axel. Al final el joven decide no escuchar a ninguno de los dos.

Aquella noche, Roxas sueña con una chica de cabello rojo y escucha la conversación que tiene con una chica que la acompaña. La chica es Kairi quien le menciona a su amiga que extraña los días en que jugaba con Riku y se pregunta dónde estará. Su amiga interviene y le pregunta por el otro muchacho con el que también jugaba, pero Kairi no puede recordar su nombre o su rostro. En ese momento Roxas logra comunicarse en sus sueños con la chica pelirroja, a quien acusa de ser mala con él por no poder recordar su nombre.

Después de despertar y reunirse con sus amigos, Roxas se pone de acuerdo para terminar sus deberes escolares, por lo que deciden hacer un reporte desmintiendo “las siete maravillas de Villa crepúsculo”. Dichas maravillas son rumores paranormales que la gente esparció y de los cuales no hay explicación lógica.

Cinco de los rumores fueron resueltos con facilidad, sin embargo, el sexto rumor, al que la gente llamó “el tren fantasma” apareció solo frente a Roxas, solo él podía verlo, incluso intento abordarlo, pero fue detenido por Hayner pues según él no había nada ahí y su amigo

podía hacerse daño. El último misterio se trataba de la mansión. El rumor cuenta que en la mansión abandonada se logra distinguir a una chica en la ventana. Todos estuvieron de acuerdo en visitarla el día siguiente, pero Roxas fue a investigar por su cuenta.

Ya ahí, Roxas se encuentra con Naminé quien le muestra varios de los dibujos que ella había hecho. En ellos Axel aparecía junto a Roxas y la chica menciona que ellos siempre han sido mejores amigos. Roxas no lo cree. Luego reconoce a tres personas en otro dibujo: Sora, Donald y Goody, los reconoce porque ha soñado con ellos. Naminé confiesa que hace un año se vio obligada a quitarle sus memorias a Sora, pero que ahora está tratando de devolverlas. Este proceso también afecta a Roxas según la chica.

Roxas le pregunta quien es ella, y esta responde que es una bruja (calificativo que recibió de Diz) con el poder sobre las memorias de Sora y los que le rodean, confiesa que Sora necesita de Roxas para volver a ser él mismo. Roxas se confunde y le pregunta a Naminé por esto, porqué él y, sobre todo, quién es él. Naminé le dice que no se supone que él debiera existir.

Antes de la llegada del siguiente día, Roxas volvió a soñar con las memorias de Sora y mientras esto ocurría, Diz y el hombre encapuchado a quien se le menciona como Ansem deciden terminar con el tratamiento de Sora y con ello tanto Naminé como Roxas deben dejar de existir. Roxas sueña entonces con una nueva memoria: un hombre encapuchado que lleva dos llaves espada pelea contra Riku.

A la mañana siguiente, Roxas se dirige al escondite, pero sus amigos no pueden verlo ni oírlo, mucho menos tocarlo, además de que se dio cuenta de que por alguna razón no aparecía en ninguna fotografía, como si su existencia fuese borrada del mundo. Entonces

Axel aparece tratando de hacer de que Roxas recuerde quien es sin éxito, resignándose al final a tener que pelear contra él.

Diz guía a Roxas a la mansión donde finalmente recuerda quien es él. Roxas fue miembro de un grupo llamado Organización XIII de la cuál Axel es miembro. La organización está compuesta, según Naminé, de personas incompletas que busca volver a sentirse completas, y para ello buscan el reino de corazones. Diz interviene poco después revelando que Roxas es un ser conocido como incorpóreo, seres que ni siquiera se les concede el derecho de ser. Los incorpóreos son lo que queda de una persona cuando esta es transformada en un sincorazón.

Naminé trata de decirle a Roxas que él no va a desaparecer, sino que volverá a estar completo. Roxas se asusta pensando que desaparecerá y antes de obtener respuesta Diz intenta callar a Naminé quién antes de cruzar un portal junto a Diz, le promete al joven que le contará todo a su debido tiempo, aun cuando llegue tal vez ella no sea ella ni él sea él.

Roxas avanza por la mansión mientras va recuperando más recuerdos, mientras más avanza más furioso se ponía al punto de destruir parte de un laboratorio donde Diz llevo a cabo la recuperación de recuerdos de Sora con ayuda de Naminé. Es ahí donde Roxas fue puesto en una simulación de la *Villa crepúsculo* dónde se le hizo creer que tenía una vida tranquila con muchos amigos. Esta relevación lo hizo enfurecer aún más.

Axel aparecería poco después para pelear con su amigo. Ya con los recuerdos recuperados, Roxas pelea usando dos llaves espada, percatándose de que aquel hombre encapuchado que peleo contra Riku en su sueño era él mismo. Axel es vencido y Roxas

avanza hasta una habitación llena de capsulas donde lo espera Diz reconociéndolo como la mitad de Sora.

Diz y Roxas discuten pues el primero no deja de menospreciar al chico, pues para él no es más que una herramienta ya que al ser un incorpóreo, que, para empezar, nunca debió existir, su opinión, deseos, sentimientos y recuerdos no tienen ni tendrán valor. Roxas decide atacar a Diz pero se da cuenta de que no es más que un holograma lo que desata la frustración y el odio del joven a través de un grito.

Diz menciona que debería compartir ese odio con Sora, porque es demasiado bueno para su propio bien, pero Roxas se niega, alegando que su corazón solo le pertenece a él. Tras intentar atacar al holograma una vez más, este desaparece y la cápsula se abre. Roxas contempla a Sora frente a él y triste, enojado y a la vez resignado, le dice a Sora que es afortunado y que sus vacaciones de verano terminaron.

Sora despierta para encontrarse con Donal, Goofy, quienes se encontraban durmiendo en capsulas cerca, y Jiminy que estaba junto al mismo Sora. Al despertar se percatan de que no recuerdan como habían llegado ahí después de partir en busca de Riku y el Rey Mickey, por lo que deciden consultar la bitácora de su viaje pasado, sin embargo, no había escritos sobre lo ocurrido, salvo una frase que carecía de sentido: agradece a Naminé.

Tras salir de la mansión abandonada, Sora y sus amigos se encontrarán con Hayner, Pence y Olette, quienes se ofrecieron a dar un recorrido por la villa a sus nuevos amigos y explicaron que, si querían ir hacia algún lugar, deberían subir al tren.

Antes de llegar a la estación, los monstruos blancos que resultan ser incorpóreos los interceptan causándoles muchos problemas, pues el largo tiempo de sueño había mermado

los poderes de los tres amigos. Sin embargo, el mismo Rey Mickey aparecería para detener a las criaturas encomendándoles la tarea de tomar el tren fantasma que los llevaría con el Maestro Yen Sid, aquel que le enseñó todo al Rey. Para abordar el tren les dio un monedero lleno de dinero.

Tras separarse del Rey, Hayner, Pence y Olette volverían para despedirse de Sora y sus amigos. Olette reconociera el monedero que lleva Sora como uno idéntico al que ella tiene, lo cual les resulta extraño pues acababan de adquirirlo hace poco. Hayner menciona que Sora le recuerda a alguien, pero no sabe a quién y procede a despedirse. Sora empieza a llorar en este momento sin saber exactamente porqué.

Ya dentro del tren, Sora explica que siente que va a extrañar a los chicos que acaba de conocer y Donald lo consuela diciendo que, si lo desea, pueden volver a la villa a visitarlos. Mientras esto ocurría, el tren se acercaba hacia una torre que parecía estar flotando en la nada. En dicha torre se encontraba el Maestro Yen Sid.

El hechicero puso al día al trio y mencionó que la oscuridad está volviendo a afectar a los mundos, sin embargo, lo que está por ocurrir es solo el inicio de algo más grande. Para ayudar a Sora en su nueva aventura, Yen Sid manda a llamar a las tres hadas buenas para que confeccionen un traje nuevo para el joven, uno con el cual podía extraer un nuevo poder que le permite usar dos llaves espada de forma simultánea.

Tras recibir la ayuda, los tres héroes se marcharon del lugar mientras que las hadas buenas atestiguan como un cuervo entra por la ventana cargando una capa negra en el pico, muy parecida a la de Maléfica. Al ser su nombre pronunciado por el miedo que esta infunde

en las hadas, la bruja resucitó. Maléfica entonces se dispuso a volver a su castillo en *Bastión Hueco* con el fin de recuperar fuerzas y estar al tanto de lo ocurrido.

Sora y sus amigos también llegan a *Bastión Hueco*, solo para ser interceptados por Cloud Strife, el guerrero que ayudó en el coliseo del olimpo un año atrás. Este le indica que ha creado una resistencia junto a varias personas conocidas de su aventura pasada para expulsar el resto de sincorazón del mundo y recuperar al fin sus hogares.

Mientras investigan el lugar, Sora, Donald y Goofy se topan con varias personas encapuchadas las cuales se presentan como miembros de la Organización XIII, dirigida por un hombre llamado Xemnas. Dicha organización reconoce a Sora, pero al ser este llamado Roxas, no entiende de lo que están hablando, especialmente cuando le piden que use el poder de la llave espada para acercarlos a su propósito.

Tras este encuentro la organización se marcha y dejan al grupo desconcertado por las cosas por todo lo que escucharon. En ese momento, Merlín llega para advertirles que deben viajar a varios mundos para revelar el origen de la oscuridad que ahora está al acecho y que en cada mundo encontrará un camino que lo lleve al siguiente.

Sora viaja por varios mundos encontrándose con sus viejos amigos y haciendo nuevos y en cada viaje se encontraría con un miembro de la organización buscando respuestas sobre el corazón y como tener uno. Entre estos viajes Sora también se encontraría con algunas de las princesas del corazón, pero lo más importante es que mientras Sora viajaba, los recuerdos de Kairi sobre el irían cobrando más fuerza al punto de confundirla. Es así como Kairi decide escribir una carta a aquel chico que no recuerda y la puso en una botella para arrojarla al mar.

Axel, que no había muerto en el enfrentamiento contra Roxas, parte en búsqueda de Naminé y de Kairi bajo las órdenes de Xemnas. Logra hacerse con la ubicación de Kairi en las *Islas del destino*, pero esta huye a través de un portal oscuro que la enviaría a *Villa crepúsculo*.

Por su parte, Sora sigue las pistas que la llave espada le marca hasta llegar de nuevo a *Bastión Hueco*, donde la lucha contra los sincorazón por la liberación de aquel mundo había comenzado además de que se encontraron pistas sobre el líder de la Organización XIII.

Sora, Donald y Goofy se dirigen a un castillo donde se encuentra un laboratorio en el que se realizaron experimentos para tratar de comprender qué es un corazón y cuál es su esencia. Dichas investigaciones fueron conducidas por un hombre llamado Ansem, el Sabio quien se dice, desapareció hace mucho tiempo

Buscando más pistas, Donald se percata de un cuadro en una pared, en dicho cuadro aparece un hombre de perfil y una leyenda que dice Ansem. Dicho Ansem coincide con la descripción que se tiene de Xemnas: un hombre alto de cabello plateado, tez morena y ojos anaranjados. Estas descripciones coinciden también con las de Ansem, el buscador de oscuridad.

Tras encontrar estas pistas y notar que la situación del exterior se está saliendo de control, Sora, Donald y Goofy corren para ayudar a sus amigos quienes se encuentran peleando por regresar a *Bastión Hueco* a su antigua gloria y nombre: *Jardín Radiante*. En el camino encuentran a un miembro de la organización XIII llamado Demyx a quien derrota de forma definitiva.

Tras el enfrentamiento, Sora, Donald y Goofy se reúnen con el Rey Mickey hasta que un accidente los obliga a separarse dejando a Goofy detrás inconsciente. Acordaron ayudar en lo posible a las personas de aquel mundo y así fue hasta que los héroes tuvieron que enfrentarse a una gran horda de sincorazón. Xemnas estuvo presente durante esta batalla y cuando el Rey Mickey lo reconoció, se percató de que ese hombre es, de hecho, el incorpóreo de Ansem.

Tras acabar con la horda, Sora encaró a Xemnas quien se veía bastante complacido con lo que acababa de ocurrir. Resulta que su plan era usar las acciones de Sora para acabar con la mayor cantidad de sincorazón y apropiarse de los corazones purificados que salen cuando la llave espada acaba con estos enemigos para así crear un reino de los corazones artificial y conseguir el poder que les permitiría a los incorpóreos sentirse completos.

Sora y sus amigos se sintieron abrumados pues Xemnas invocaba más criaturas de las cuales solo podían defenderse ya que si las vencían, ayudarían al líder de la Organización XIII. Es en este momento en que Maléfica aparecería para enfrentar a Xemnas y hacerse con el control de la oscuridad. Este hecho permitió a Sora y los demás escapar mientras que el Rey Mickey se quedaría para seguirle el rastro a Xemnas ya que no sabían dónde se encontraba el cuartel de la organización.

Sora, Donald y Goofy reciben de Diz una caja con una paleta helada de sal marina y una fotografía donde parecían Roxas, Hayner, Pence y Olette. Entendiendo que esto es una pista, emprendieron un nuevo viaje hacia *Villa Crepúsculo*. Allí, los tres amigos de Roxas revelan haber conocido a Kairi, pero un hombre alto y pelirrojo se la llevó. No es otro que Axel quien estuvo presente también durante los eventos de *Bastión Hueco*. Declara durante esta visita que perdió a Kairi.

Sora le pregunta a Hayner sobre algún evento extraño o lugar donde pudieran encontrar pistas. Pence interviene mencionando que lo que tal vez buscan se encuentra en la mansión abandonada a las afueras de la villa. En ese lugar, Pence encuentra una computadora que logra hackear y que revela la existencia de un transportador hacia una simulación de la *Villa Crepúsculo*. En dicha simulación, Sora encuentra un portal que en la villa original no estaba, al cruzarlo se ve rodeado por múltiples incorpóreos que bloquean su paso.

Axel aparece para abrirle paso a quien considero era su mejor amigo arriesgando su vida, y aunque sabe que Sora y Roxas son uno mismo, el prefirió referirse siempre a él como Roxas, pues era él quien le importaba. Sora, muy confundido, lamenta por unos momentos el sacrificio de Axel para luego cruzar hacia el otro lado del portal, hacia *El mundo que nunca debió ser*, hogar de los incorpóreos y base de la Organización XIII.

Sora, Donald y Goofy llegan entonces al mundo donde los seres que pierden su corazón y se fragmentan tienen su otra mitad. Al avanzar un par de incorpóreos se cruzan frente a Donald y Goofy, mientras que Sora es confrontado por un hombre en una capucha negra. El hombre es Roxas, quién gracias a este mundo puede permitirse pelear contra Sora por el derecho que Diz le negó: el derecho a existir y ser su propio individuo.

Roxas y Sora pelean en el descenso al corazón. Sora trataba de sacar información de aquel sujeto encapuchado, pero no conseguía nada excepto la declaración de aquel ser misterioso de que había vencido a Riku una vez. La pelea dio un giro cuando Roxas le preguntó a Sora porqué había sido elegido cuando Roxas también podía usar la llave espada y lograr lo mismo que él haciendo injusta la decisión de Diz. Roxas se da cuenta que esto se debe a la conexión que Sora logra hacer con las personas. Roxas entonces ataca con más

fuerza a Sora, sin embargo, en un momento de distracción, Sora arremete contra su rival vencéndolo.

Roxas derrotado comienza a recordar el día en que nació. Apareció sin más frente a la mansión abandonada, sin memorias, y sin idea de quién es. Xemnas entonces aparecería frente a él – Buscas respuestas. No sientes nada, nada es real. Yo puedo darte un propósito – le dijo. En ese momento a Roxas recibió su nuevo nombre.

Entonces, Roxas tiene una visión donde se encuentra con Axel viendo al atardecer en *Villa crepúsculo*. Axel pregunta si es posible que, siendo incorpóreos, pudiesen tener un corazón, que todos lo tuvieran. Roxas no cree que lo tengan, pero no niega la posibilidad de que así sea, y desea que Sora lo descubra por ellos. Entendiendo que no les queda mucho tiempo, Roxas y Axel se despiden como amigos y el primero vuelve en sí justo después de que Sora le asestara el golpe final. Roxas se despide de un Sora que aún no sabe que es lo que está pasando diciéndole unas últimas palabras para finalmente desaparecer aceptando en paz formar a un solo ser.

En otro lugar de *El mundo que nunca debió ser*, Kairi se encontraba presa en el castillo de la Organización XIII cuando un portal se abriría del cual saldría Naminé para sacar a chica de su jaula. Durante el escape, las chicas son interceptadas por Säix, un miembro de la organización quien no logra hacer mucho pues Ansem, el buscador de oscuridad aparecería junto a Diz para impedir que las chicas sufrieran daño alguno. Kairi se acerca a Ansem y lo reconoce como Riku.

Sora y sus amigos entran al castillo y se enfrentan a tres miembros más de la organización; Xigbar, Luxor y Säix, a quienes derrota. Sin embargo, durante su pelea contra

Xigbar, Sora se reencuentra con una Kairi que lo reconoce plenamente, pero que es atrapada por los incorpóreos. El supuesto Riku ayuda a su amiga y le concede una llave espada para pelear en contra de sus enemigos.

Con Xigbar ya derrotado, Kairi se reúne con Sora y le presenta a Ansem como Riku. Sora se sorprende y se niega a creer esto, aunque le agradece sinceramente por ayudar a su amiga. Kairi entonces toma de la mano a Sora y la de Ansem y las junta para que el chico entienda que sus palabras son verdad. Sora rompe en llanto al descubrir que aquel hombre parecido a Ansem es en verdad Riku.

La razón por la que Riku había tomado la forma de Ansem, el buscador de oscuridad es porque uso la oscuridad que tenía en el fondo de su corazón para poder derrotar a Roxas, ya que, sin él, el proceso para despertar a Sora no podría llevarse a cabo. Cuando Riku enfrento a Roxas este era por mucho mejor que el otro, obligando así a que Riku despertará el poder que tenía guardado, sin embargo, esto ocasionó que su apariencia cambiara para siempre.

Mientras los amigos avanzaban por el castillo de los incorpóreos para llegar hasta Xemnas se encontraron con el Rey Mickey y Diz quienes se habían adelantado. Desde su posición podían contemplar el reino de corazones artificial que la organización estaba haciendo. Tenía la apariencia de un planeta con forma de corazón. Diz decide probar un artefacto que había desarrollado para destruir el falso reino de corazones, pero ello supondría un gran riesgo.

Diz se revela como el verdadero Ansem, el sabio, quien había tomado como discípulo a un joven de nombre Xehanort, mismo que hurtó su investigación y su nombre para convertir

a los otros científicos y guardias en incorpóreos y en los futuros miembros de la organización XIII. El joven Xehanort también dividió su corazón en un sincorazón, al que se le conoció como Ansem, el buscador de oscuridad y en el incorpóreo líder de la organización Xemnas.

Ansem, el sabio encomienda a los jóvenes héroes que acaben con Xehanort, a la vez que pide perdón por todos sus errores y por el dolor que le ocasionó a Roxas. Tras estas palabras, el dispositivo que Ansem uso para destruir la falsificación estalló causando que este desapareciera sin dejar rastro, pero logrando retrasar los planes de Xemnas al destruir una parte del reino de corazones.

Debido a esta explosión, la oscuridad circundante se desvaneció, permitiéndole a Riku recuperar su estado original. El en este estado usaba una venda en los ojos pues, según el mismo rey, lo hacía para protegerse de la oscuridad, algo que ahora no ve necesario. El grupo de héroes entonces deciden ir tras Xemnas para terminar con sus planes de una vez por todas.

Sora y sus amigos consiguen llegar hasta Xemnas tras haberse librado de una gran horda de sincorazón e incorpóreos, mismos que son reducidos por Maléfica quien llegó al castillo para ajustar cuentas con el jefe del lugar y apoderarse del castillo. Ya frente a Xemnas, este intenta persuadir a los héroes de que vayan a conseguir más corazones, a lo que los héroes responden con un rotundo no.

Entonces les pregunta el porqué de su odio a la oscuridad. El Rey Mickey responde que no la odian, pero le temen, y pese a ello, la oscuridad es la mitad del todo y está en todas las cosas. Después le pregunta a Riku porqué tras haber aceptado su oscuridad vive del lado de la luz, y porqué los incorpóreos no pueden elegir estar en uno o en otro. Riku contesta

rápidamente de que no se trata de la luz o la oscuridad, sino del desastre que Xemnas y los suyos ocasionaron en los mundos.

Cansado de las preguntas, Sora interviene diciéndole a Xemnas que lo que diga no importa, porque para empezar los incorpóreos no existen. El líder de la organización se ríe y procede a atacar a los héroes. En medio de la batalla, Xemnas usa el poder residual de la falsificación con el fin de sentirse completo otra vez y obtener el poder para acabar con Sora y los suyos. Así, Xemnas consigue abrir una puerta hacia el verdadero reino de corazones.

Sora, Riku, Donald y Goofy atraviesan la puerta dejando al rey y a Kairi detrás. Dentro de ese espacio, la batalla continúa dando lugar a un enfrentamiento en un espacio controlado casi en su totalidad por Xemnas, pero pese a estos problemas, el cuarteto logra vencer.

Fuera de las puertas, *El mundo que nunca debió ser* comienza a desestabilizarse por lo que tenían que marcharse. Riku intenta abrir un portal oscuro, pero se percató que ya no posee dicha habilidad ya que, según Mickey, no pertenece más al reino de la oscuridad. Ante la incapacidad de poder escapar, Naminé aparecería como una proyección, una que solo podía ser vista por Kairi y Sora. Ella abriría un portal oscuro que sería cruzado por Donald, Goofy y Mickey.

Kairi le agradece a Naminé y esta, dirigiéndose a Sora, menciona que tal y como lo prometieron se volverían a ver. Roxas se proyectaría a través de Sora para hablar con Naminé, recordándole que cuando se vieran, él no sería él y ella no sería ella, refiriéndose a que ambos volverían al ser original del que se separaron.

Roxas y Naminé comparten una reflexión sobre ellos como incorpóreos, como pudieron encontrarse con sus seres originales, pero pese a ello, podían reconocerse de forma diferente, no como Kairi ni como Sora. Naminé presiente que esto puede ser un indicio de que se podrán volver a ver.

Kairi entonces estrecha su mano con Naminé volviendo a ser un solo ser, mientras que Sora veía atónito lo que está pasando pues él aún no entiende qué relación existe entre Naminé y Roxas. Es en este momento donde Roxas vuelve a ser uno con Sora lo que deja a este aún más confundido. Riku trata de calmarlo diciéndole que él sigue siendo él.

Kairi cruzaría el portal oscuro pero este se cerraría repentinamente dejando a Riku y Sora del lado de la oscuridad. Xemnas regresaría una vez más para combatir contra los jóvenes, alegando que había entendido que los incorpóreos son tan eternos como la luz y la oscuridad. Ante tal declaración, los chicos piensan que tal vez tenga razón, pero eso no significa que él sea eterno como la luz, la oscuridad o la nada.

Así un nuevo enfrentamiento se lleva a cabo donde Sora y Riku se ven casi superados por Xemnas, pero Riku logra distraer lo suficiente a su enemigo para hacer que Sora tome su llave espada y con la habilidad de blandir dos llaves espada, consigue al fin acabar con Xemnas, sin embargo, el sabor de la victoria les sería agrídulce, pues muchos incorpóreos logrando cansar a los amigos.

Riku y Sora apenas logran librarse de sus agresores dejando a Riku muy cansado y malherido. Sora decide hacerse cargo de su amigo a pesar de que este le pedía que lo dejase, pues sabía que no había salida para ellos. Sora insiste en que debe pensar positivo pese a las circunstancias. Riku aprovecha esto para sincerarse, compartiendo con su amigo el

pensamiento de que ese sentía mejor que Sora en todo. Sora le responde que siempre pensó lo mismo. Tras esto, una gran luz aparecería frente a ellos y detrás de esta aparecería una playa lúgubre con arena oscura.

Sora piensa que dentro de él también hay oscuridad, pero antes de poder decir otra palabra se da cuenta de que su amigo cayó al suelo. Riku trata de levantarse y piensa que ese lugar es perfecto para él y que si el mundo está hecho de luz y oscuridad, ellos serán la oscuridad. Sora comparte su idea, pues sabe que gracias a ellos y su sacrificio el reino de la luz está seguro.

Ambos deciden sentarse frente a las olas y Riku continúa su confesión acerca del sentimiento de sentirse mejor que Sora. Confiesa que se sentía celoso de su amigo y de la forma en que vivía siguiendo a su corazón. Sora le confiesa que también tiene preocupaciones y que una de ellas es la de ser como su amigo. Riku reflexiona sobre esto y piensa que él tiene una ventaja, algo en lo que Sora jamás será como él y es en tenerlo como amigo. Sora le responde que también tiene algo que Riku nunca tendrá.

Mientras sentían el viento, las olas trajeron una botella a los pies de Riku quien la tomó y vio que contenía una carta adentro que va dirigida a Sora. La carta contenía un mensaje que Kairi había escrito cuando no recordaba a su amigo. En ella, Kairi escribió que deseaba que las penas de ambos terminasen y que no importa si deben iniciar un nuevo viaje o si este ya había empezado pues existen muchos mundos, todos unidos por un mismo cielo, un mismo destino.

Tras leer esas palabras, un portal al reino de la sus se abriría frente a los jóvenes que los enviaría hacia las *Islas del destino*. Al cruzarlo, Sora y Riku se encontrarían con sus

amigos quienes los recibieron alegres. Sora tomaría el amuleto de la buena suerte que su amiga le dio un año atrás para después proyectar nuevamente a Roxas y Kairi a Naminé, quienes sonreían al verse frente a frente. Finalmente, Kairi extendería su mano a Sora para darle la bienvenida a su hogar. Sora con el amuleto en manos, sujetaría la mano de Kairi.

El tiempo pasa, y Sora y Riku serían convocados por el Rey Mickey para prepararse para lo que podría ser la batalla decisiva en contra de Xehanort y descubrir la verdad de lo ocurrido. Para ello deberían realizar una prueba con el fin de ganar más poder y convertirse en maestros de la llave espada.

3.2.2. Imágenes y Conceptos

A continuación, se muestran algunas imágenes de los personajes y apariencia del juego:



Imagen 4. *Arte conceptual de Kingdom Hearts II*



Imagen 5. *Roxas frente a Sora*



Imagen 6. Organización XIII

Elementos de interés:

Incorpóreos: Los incorpóreos conocidos como *nobody* en inglés y japonés son seres que representan el vacío. Son los restos que una persona deja cuando su corazón es dominado por

la oscuridad y se convierte en un sincorazón. Los incorpóreos son de color blanco y llegan a tener varias formas que pueden moldearse a conveniencia.

Estos seres se mueven por instinto y llegan a confundirse a la hora de realizar acciones pues les es imposible abstraer las cosas. Esto se puede apreciar cuando son enviados a recuperar a Roxas y lo único que logran es robar fotografías donde sale aquella persona, pues para ellos ver a Roxas en una fotografía, es ver al mismo Roxas.

Algunos tipos de incorpóreos parecen tener características similares a algún miembro de la Organización XIII, por ejemplo, las armas que usan, la estructura de su cuerpo patrones de combate, e incluso llegan a obedecer a ese miembro en concreto.

Los incorpóreos que conforman la organización XIII pertenecen a un tipo especial, pues ellos mantienen su conciencia, aunque no sus recuerdos ni sus emociones. Los seres que conforman la organización están conscientes de la falta de algo que no pueden definir, que no es otra cosa que sus corazones.

La primera traducción que se tenía de los incorpóreos era como los *nadie*, que encajaban con el concepto de ser seres que no están ahí o que no deberían haber existido y seres que se consideran que no son ni serán. Tiempo después la traducción oficial los definiría al español como incorpóreos.

El mundo que nunca debió ser: Es el hogar de los incorpóreos. *El mundo que nunca debió ser* es un espacio que se ubica entre el reino de la luz, el de la oscuridad y el de los sueños. Se dice que está y a la vez no y solo los incorpóreos pueden encontrar su camino hasta aquí. A este mundo se le llama así pues define la condición abstracta de los seres que representan

el vacío, el hecho de estar y no al mismo tiempo. Otras traducciones de los fans en foros definen a este espacio como *El mundo inexistente*.

Entre los mundos: Es un espacio que define la frontera entre los reinos de la luz, la oscuridad y los sueños. En inglés este espacio es conocido como *Realm of in Between*. Llegar a este espacio es complicado aun con la ayuda de la llave espada pues los viajeros pueden ir entre la luz y la oscuridad solo cuando el equilibrio entre estos dos planos se destruye. Para poder viajar entre la luz y la oscuridad se requiere entonces llegar a un mundo que se encuentra dentro de este plano. Como ejemplos encontramos *Ciudad de paso*, lugar que visita Sora cuando las *Islas del destino* son consumidas por la oscuridad, y también *El mundo que nunca debió ser*.

La letra X: Los miembros de la Organización XIII crean sus nuevos nombres a partir de un anagrama hecho de su nombre original añadiendo la letra X. Dentro de la franquicia, la letra X no solo se usa como se haría en el idioma inglés. También tiene su propio significado, el cual proviene de la llave espada X.

Esta arma comúnmente es escrita en inglés y japonés como X-Blade, siendo la letra X pronunciada como *key o ki* (キ) haciendo un juego de palabras con la pronunciación de la palabra *llave*, en inglés y en la forma romaji en japonés. Cuando se habla de llaves espada en general y de la *llave espada X* por lo general se pronuncian igual – keyblade y kibureedo -.

La organización XIII: Es una organización fundada por Xemnas, el incorpóreo de Xehanort y que se constituye por 13 incorpóreos especiales que tienen por objetivo sentirse plenos debido al vacío existencial que los aqueja. Pese a que estas son sus intenciones, la formación del grupo tiene otros fines.

Los miembros de la Organización XIII no solo son seres que han adquirido una nueva identidad con su nuevo nombre, sino que también se les considera candidatos a ser una parte de las 13 oscuridades puras que forman la *llave espada X*, ya que el objetivo original de Xehanort es reunir las 13 oscuridades puras con las 7 luces más puras, es decir, las 7 princesas de la luz. Por eso todos los miembros de la organización tienen la letra X en su nombre.

El examen de marca de maestría: Tras haber derrotado a Xemnas. Sora y Riku son convocados por el maestro Yen Sid para realizar una prueba que les permitirá alcanzar un nuevo poder, con el fin de llegar a encontrar más aliados para luchar en contra de Xehanort y detener sus ambiciones.

El examen de marca de maestra consiste en que los portadores de llaves espada se enfrenten en duros desafíos que les permitan ganar control sobre sí mismos sin que la oscuridad de sus corazones aflore. Aquel que no pueda mantener su oscuridad a raya es descalificado como candidato a ser maestro de la llave espada.

El título de maestro le permite al usuario obtener poderes que le permiten viajar entre la luz y la oscuridad a través del reino de los sueños alcanzando el espacio entre los mundos. Este poder es conocido como el *poder del despertar* y el que lo posee podrá crear rutas a partir de los sueños a los mundos que la oscuridad ha alejado y, por supuesto, alcanzar el reino de la oscuridad sin alterar el equilibrio.

3.3. Kingdom Hearts III

Esta es la entrega más reciente, lanzado el 25 de enero de 2019. Fue una entrega que demoró más de 10 años desde su anuncio para los fans de la franquicia y que llegó a cerrar la historia del buscador de la oscuridad. Desarrollado también por Tetsuya Nomura, y con la

incorporación de Pixar al proyecto para la construcción de mundos, Kingdom Hearts III toma con fidelidad las propuestas visuales de las películas a las que hacen referencia para llevar al jugador a una experiencia más íntima con el juego.

Para esta entrega hubo varios acontecimientos que son revelados a los jugadores en otros juegos y que cobran relevancia para el análisis:

1. El maestro Xehanort volvió a ser un solo ser completo después de la derrota de su sincorazón y su incorpóreo.
2. La mayoría de los incorpóreos volvieron a su forma humana, entre los que se incluye Lea quien fue Axel, el amigo de Roxas.
3. La Organización XIII contaba con un miembro adicional llamada Xion. Una incorpóreo creada a partir de las memorias de Sora. La existencia de ese ser no es recordada por nadie.
4. Riku y Sora son puestos a prueba con el examen de marca de maestría. Durante dicha prueba Sora es secuestrado por Xehanort.
5. Riku aprueba el examen y se convierte en maestro de la llave espada.
6. El plan original de Xehanort era la de conseguir 13 recipientes que soporten la oscuridad de su corazón para que lo ayuden a crear la llave espada X.
7. Antes de los acontecimientos del primer Kingdom Hearts, Ansem, el buscador de oscuridad viajó al pasado a través del reino de los sueños para convencer a su yo más joven de formar una nueva Organización XIII en caso de que Xemnas fallase.
8. El Xehanort más joven reúne una nueva organización.
9. Sora fue salvado por Lea antes de ser controlado por la oscuridad de Xehanort
10. Lea adquiere el poder de invocar una llave espada.

11. La razón de hacer dicho examen es para poder conseguir aliados cuyo paradero es desconocido. La maestra Aqua y sus amigos Terra y Ventus quienes estuvieron en el centro de los planes del maestro Xehanort mucho tiempo atrás.
12. Mickey revela que Aqua está atrapada dentro del reino de la oscuridad y que el poder del despertar es el único medio para alcanzarla donde quiera que esté.
13. Sora es privado de la mayoría de sus poderes debido a la influencia de la oscuridad.
14. Se revela que los incorpóreos pueden llegar a generar su propio corazón a falta del corazón del ser original.
15. Sora mantiene dentro de sí los corazones de tres personas diferentes: Roxas, Ventus y Xion.

También ha de añadirse que durante el relato aparecen varias formas de Xehanort que se identificarán de la siguiente forma:

- El viejo maestro Xehanort será mencionado como Xehanort.
- Su sincorazón y su incorpóreo serán mencionados como el falso Ansem y Xemnas respectivamente.
- El Xehanort del pasado será nombrado como joven Xehanort
- El Xehanort que tomó posesión de Terra será nombrado como Terra-Xehanort

3.3.1. Síntesis.

El Rey Mickey solicita la presencia de Riku en la torre del maestro Yen Sid y procede a contar cómo la maestra Aqua se sacrificó para que él y Riku pudieran cerrar la puerta de Kingdom Hearts desde dentro. Riku no tenía conocimiento de esto y solicita al maestro el permiso para poder rescatarla, pues siente que está en deuda con ella a pesar de no saber qué había pasado en el reino de la oscuridad cuando Ansem tomó control de él.

Tras charlar, Riku y Mickey parten al reino de la oscuridad para tratar de encontrar a la maestra Aqua. Kairi por su lado es enviada junto con Lea a donde Merlín para que ambos pudieran entrenar con sus llaves espada. Todo esto para preparar la batalla final contra Xehanort y poder proteger las 7 luces que requiere para formar la llave espada X. Xehanort por su parte se encuentra reuniendo miembros para formar la Verdadera Organización XIII pues fracasó al intentar apoderarse de Sora.

Sora mismo aparecería en la torre de Yen Sid después haber viajado al mundo de los sueños después de haber fallado en el examen. El maestro lo recibiría encomendándole la tarea de fortalecerse una vez más para adquirir el poder del despertar y que una visita al mundo del *Olimpo* podría ayudarlo con eso. Sora en compañía de Donald y Goofy parten a una nueva aventura.

En aquel mundo Sora lograría encontrarse con su amigo Hércules, quien está basado en el personaje de la película homónima de 1997. Sora le pregunta cómo es que recupero sus poderes después de haberlos perdido y Hércules le responde que él no lo sabe, solo que de repente al ver a alguien en peligro, quiso ayudar de todo corazón, pero que no conoce el proceso por el que recupero su fuerza.

Sora se decepciona, pero decide olvidarlo por ahora pues el mundo de su amigo corría peligro por la amenaza de Hades y decidió ayudar. Mientras lo hacía, Sora se encuentra con Maléfica quien no prestó mucha atención al joven a pesar de reconocer que no era tan fuerte como antes. Donald y Goofy animan a su amigo para continuar con la búsqueda de respuestas que le puedan ayudar a recuperar su poder. Maléfica se encuentra en su propia búsqueda.

Quien también aparece es Xigbar, quien había sido derrotado en *El mundo que nunca debió ser*, solo que esta vez vino a advertirle a Sora que su búsqueda traería consecuencias y que el poder que le permite conectarse con las personas acabaría rompiendo su corazón. Sora decide ignorarlo por consejo de sus amigos.

Sora, Donal y Goofy consiguen ayudar a Hércules y vencer a los titanes que Hades había liberado. En este momento Sora se da cuenta de lo que significaban las palabras de Hércules por lo que decide volver con Yen Sid a informar sobre su progreso y la aparición de Xigbar y Maléfica.

Mientras esto ocurría Riku y Mickey se adentraron en el reino de la oscuridad. Riku se sentía ansioso, pues a pesar de lo que experimentó cuando fue poseído por el falso Ansem, se sentía fuerte al poder mantener el control en los dominios de la oscuridad. Esta fuerza le serviría de muy poco pues el rey y él se encontraron con varios sincorazón que los atacaron y que absorbieron a Riku. Dentro del espacio oscuro, él alcanza a escuchar una voz muy familiar que le ofrece ayuda, despierta poco después junto a Mickey y ve su llave espada rota. Aún sin rastro de Aqua, tenían que abandonar el reino de la oscuridad. Riku decide dejar su llave espada en esa playa mencionando que su otro yo la necesitaría. Mickey no entiende estas palabras.

Sora y sus amigos vuelven a ver al maestro Yen Sid, y los mismo hacen Riku y Mickey. En la torre el maestro se decepciona al saber que Sora no consiguió más que una pista para recuperar sus poderes en lugar de tenerlos de regreso. Mickey menciona que el rastro de Aqua se pierde en la playa donde Sora y Riku aparecieron tras vencer a Xemnas y que no sabían por dónde buscar.

Sora responde sin pensar que el salvaría a Aqua, lo que deja a todos muy sorprendidos, incluido el mismo Sora que no entiende porque lo dijo. Yen Sid cree que Riku y Mickey deben seguir la pista de Aqua a través de los mundos donde ella ha estado y Sora debería seguir buscando pistas para obtener el poder del despertar. Tras darle nuevas ropas a Sora, los 5 amigos parten a sus respectivas misiones.

Sora es obsequiado con un dispositivo parecido a un teléfono celular que le permite contactar con personas en los diferentes mundos que también tengan el dispositivo. Es a través de este que recibe una llamada de un hombre llamado Ienzo, un hombre que en su momento fue parte de la antigua Organización XIII bajo el nombre de Zexión. Le explicó a Sora que no solo se encuentran de su lado ahora, sino que, en la búsqueda de soluciones a partir de las investigaciones de Ansem, Se realizó un escaneo a Sora y le informó que en su corazón residían los corazones de tres individuos más. Rápidamente concluyen que uno de esos corazones es el de Roxas y que, si sus amigos buscaban a Aqua, entonces el debería buscar a Roxas, partiendo así a *Villa crepúsculo*.

En la villa, Sora salta de alegría por ver de nuevo el lugar, aunque a Donald y a Goofy no les pareció que haya pasado tanto tiempo como para alegrarse por la visita. Tras vencer a un grupo de incorpóreos y sincorazones, los tres amigos se encuentran con Hayner, Pence y Olette a quienes les preguntan si conocen a Roxas, ellos responden negativamente pero que de alguna manera el nombre les suena.

Sora les comenta quien es Roxas y el grupo de chicos deciden ayudar a buscar pistas sobre él principalmente porque sienten curiosidad por tener un amigo que no conocen. En la mansión abandonada Pence intenta acceder a la computadora del laboratorio para volver a

abril el pasaje a la simulación de la villa, cosa que no puede concretar por intervención de Ienzo a la distancia.

Ienzo y Pence trabajan para enlazar las computadoras de *Jardín radiante* y *Villa Crepúsculo* pues consideran que la información que tienen ambas permitirán resolver algunos de los misterios y dar con las personas perdidas.

Mientras esto se lleva a cabo, Riku y Mickey llegan a *Jardín radiante* para buscar alguna pista de Aqua. En el lugar recapitulan la información que tienen, de cómo en frente del castillo de Ansem apareció un hombre joven de cabello plateado que no tenía recuerdos más que su nombre, y que el Xehanort que vieron durante el examen de marca de maestría parecía tener una edad ya avanzada. Concluyen que aquel Xehanort que Ansem encontró se trataba de Terra, el amigo de Aqua poseído por la oscuridad del corazón del viejo maestro, y que la razón por la que apareció ahí sin recuerdos fue porque peleó contra la misma Aqua, quien después de la batalla desapareció en el reino de la oscuridad.

Sora y sus amigos salen de la mansión solo para encontrarse de frente con el falso Ansem y Xemnas, quienes le mencionan que la búsqueda de Roxas es inútil a menos que Sora decida entregarse a la oscuridad para permitir de nuevo el nacimiento de su incorpóreo. Sora no cree que la solución se encuentra en la oscuridad y decide buscar otra alternativa.

Sora deja *Villa crepúsculo* buscando más pistas sobre como poder ayudar a Roxas, provocando en el la necesidad de llamar a Riku para consultar con él la posibilidad. Riku y Mickey creen que Roxas necesita un cuerpo en el cual su corazón pueda residir, de lo contrario seguiría siendo un incorpóreo.

Riku recuerda que en algún momento presenció la aparición de un ser idéntico a él pero que servía a la antigua Organización XIII. Las réplicas son un experimento de la organización que era llevado a cabo por un hombre llamado Vexen un incorpóreo que fue discípulo de Ansem el sabio junto a Ienzo. Las réplicas, según Riku, funcionan como contenedores del corazón, cuando un entra dentro de la réplica, esta toma la forma que el corazón desea y prácticamente son indistinguibles de una persona real.

Sora recuerda que Ienzo le advirtió sobre la desaparición de Even, el ser completo de Vexen, pues cree que haya vuelto a las filas de la organización con el objetivo de crear más réplicas. Mickey le comenta a Sora que existe la posibilidad de que otro de los miembros se trate de Terra, el amigo de Aqua, por lo que le encomiendan buscar pistas de él mientras que Riku busca información sobre las réplicas con el fin de ayudar a Roxas.

En otro mundo, Lea y Kairi se entrenan para mejorar su control con la llave espada. Lea con frecuencia observa a Kairi, ya que, según él, hay algo importante que debe recordar y desata esa sensación cuando la ve. Lea decide ignorar esto y comparte una paleta helada con Kairi quien la acepta felizmente. Lea entonces ve la silueta de alguien a quien no reconoce sobre Kairi y comienza a llorar. La chica se preocupa y Lea le dice que no ocurre nada, y se retira, no sin antes pedirle que mejor lo llame Axel.

Mientras Sora, Donald y Goofy viajaban por los mundos, la organización realizaba experimentos de diferente índole para poder tener una solución sobre como llenar sus filas. En el mundo *Caja de juguetes*, inspirado en la franquicia Toy Story de Pixar, el joven Xehanort aparece para hacer dos cosas: primero, hacer una copia de aquel mundo para poner a algunos de sus habitantes en dicha copia y en segundo lugar, comprobar si los juguetes tiene un corazón.

El joven Xehanort descubre algo muy interesante para sus planes, y es el hecho de que un corazón puede colocarse en cualquier recipiente, además de una nueva hipótesis, la de saber si un corazón puede generarse de la nada o a base de información. Eso le explicaría porque Roxas, un incorpóreo, tiene un corazón. Sora atacaría a esta versión de Xehanort y este procedería a abandonar el mundo, no sin antes susurrar en el oído de Sora la siguiente frase: “Encuentra los corazones que esta unidos al tuyo”.

En otro mundo llamado *Reino de corona* inspirado en la película *Tangled* (2010), Sora conocería a otro miembro de la organización. Su nombre es Marluxia, un incorpóreo que ya había conocido a Sora, pero el joven héroe ya no tenía recuerdos de ese ser debido a que se encontraron en el momento en que Naminé manipulaba sus recuerdos.

Marluxia estaba en ese reino para confirmar el legado de las 7 princesas de la luz. Pues algunas de las anteriores princesas habían legado secretamente sus poderes a otras personas que pudiesen contener los fragmentos de luz. Marluxia descubrió así a Rapunzel, una joven que perdió el poder de las princesas de la luz cuando le devolvió la vida a un hombre del que se había enamorado. Tras esto Marluxia comenzó a buscar de nuevo.

En el mundo *Monstruopolis* Basado en la película *Monsters Inc.* (2001), Sora conoce a otro miembro de la organización llamado Vanitas. Aquel ser arremete contra Sora llamándolo Ventus y añade que sus corazones volverán a ser uno. Sora es salvado por los amigos que hace en ese mundo. Su encuentro con Vanitas lo hizo reflexionar sobre los otros dos corazones dentro del suyo. Sus sospechas se hacen ciertas cuando Ienzo confirma que en definitiva existen tres corazones dentro del muchacho además del suyo y uno de ellos ha estado con él gran parte de su vida. Dentro de él se encuentra el corazón de Ventus.

Mientras esto ocurría, Vexen se reincorporaba a las filas de los incorpóreos alegando que perfeccionaría su proyecto de las réplicas para superar a su mentor. Por otro lado, en el reino de la oscuridad Aqua encontraría a Ansem, el sabio sentado, se acercó a preguntarle que hacía ahí y decidió hacerle compañía. En ese momento el falso Ansem aparecería para llevarse al verdadero Ansem, pues espera de él su colaboración para continuar con sus proyectos. Aqua intentó detener al falso Ansem pero no lo logró, había perdido su llave espada después de haber ayudado a Mickey en su misión de cerrar las puertas de Kingdom Hearts, por lo que el falso Ansem la arrojaría al mar de las tinieblas donde lentamente su corazón se fue contaminando con la oscuridad.

Más adelante en su viaje, Sora, Doonald y Goofy se encontrarían a otro miembro de la organización buscando las nuevas luces llamada Larxene. Ella encuentra no una si no dos luces. Elza y su hermana Ana del mundo de *Arendelle*, mundo basado en la película *Frozen* (2013) y menciona a sus enemigos que ellos vendrán a tomar a las nuevas 7 princesas de la luz para completar sus planes. Pero eso puede impedirse si los guerreros de la luz seleccionan 7 guerreros que puedan ocupar su lugar.

Los planes de la organización son reunir 7 luces y 13 oscuridades para conseguir forjar un arma conocida como la llave espada X o X-Blade. Saben que esta colisión podría representar el inicio de un evento muy similar que ocurrió en el pasado; la guerra de llaves espada. Dicha guerra cobró las vidas de muchos portadores de la llave espada y aunque no está claro, se sabe que la X.Blade fue usada para usar el poder del renio de los corazones. Fue también durante este conflicto que el reino de corazones quedaría oculto en lo más profundo del reino de la oscuridad. Xehanort quedó fascinado con el relato y pensó que este sería el método por el cual los mundos podrían dirigirse hacia un nuevo orden.

Este plan lo llevo a manipular a Terra en el pasado para convertirlo en el recipiente de su corazón pues ya era muy viejo y débil. Y de paso entrenó Ventus para crear un ser de luz y oscuridad tan grande que pudiese sustituir los fragmentos de la X-Blade. Así fue como Vanitas nació de la oscuridad que Xehanort había fabricado dentro de Ventus. Terra quedaría en posesión de Xehanort desde entonces y Ventus, después de haber combatido contra Vanitas y haber perdido la mitad de su corazón, se sumió en un profundo sueño del cual no puede despertar hasta recuperar su corazón.

Aqua ocultó a Ven para evitar que Xehanort lo utilizase una vez más, pero al encontrar a Terra-Xehanort se vio obligada a luchar contra él, evento que abrió un portal oscuro por el cual ambos cayeron. Aqua logró sacar a Terra del abismo, sacrificándose ella misma para caer al reino de la oscuridad.

Con todas las piezas en la mesa, Xehanort se dispuso a avanzar con la siguiente parte de su plan, formar a los 12 recipientes que contendrían su corazón. El mundo de los sueños le permitió a Xehanort viajar por el tiempo gracias al poder del despertar. Descubrió que los mundos también tienen un corazón y algunos de estos se encuentran en letargo, permitiendo ir a puntos en concreto del tiempo. Xehanort se dio cuenta de que para hacer esto habría que reunir tres condiciones: la primera, que una versión pasada o futura de él lo estuviese esperando en el lugar a visitar, segundo, no influir en los eventos que se dicen están destinados a pasar, y tercero, que, al viajar en el tiempo, lo haga solo el corazón, dejando su cuerpo atrás.

Al tener éxito en viajar por el tiempo, Xehanort pensó que todo lo que estaba haciendo estaba destinado a pasar debido a la libertad con la que podía hacerlo. Esto le permitió influir en su joven ser para realizar todos los actos que hizo hasta el momento, sin embargo, esto es

solo una parte del plan. Sus versiones pasadas también podrían viajar al futuro, pero solo lo harían en forma de corazones.

Las réplicas de Vexen eran la herramienta perfecta para traer a todas las versiones que necesitarse para llenar las filas de la organización al introducir sus corazones en recipientes que les permitiesen ser personas nuevamente. Los otros puestos serían llenados a partir de incorpóreos, seres que no tienen corazón a los cuales les daría una parte del suyo para que se convirtiesen en sus recipientes. Por último, Xehanort experimentaría con lo aprendido en *Caja de juguetes*: ¿Sí un corazón puede ser puesto prácticamente donde sea, podrá un corazón artificial funcionar de igual manera?

Esta hipótesis la corroboraría uno de los integrantes más recientes, una versión pasada de Riku de cuando Ansem falso lo controlaba. En *San Fransokyo*, mundo inspirado en la película *Big Hero 6* (2014) el Riku de la organización y Sora se encontraron. Aquel Riku tendría curiosidad por un robot llamado Baymax cuyo chip de programación funcionaba de forma particular en beneficio o no de las personas adoptando actitudes que están fuera de la lógica de la programación, lo que le hizo pensar que un corazón puede formarse a partir de simple información, lo que entonces permitió entender que los incorpóreos no poseen corazón, pero pueden generar uno. Razón por la que Roxas creó el suyo propio en su tiempo dentro y fuera de la organización deseando así su independencia de Sora.

Con toda esta información Xehanort había atado todos los cabos que le hacen falta para tener a su disposición los recipientes que necesitaba. Sin embargo, Ansem falso llevaría al verdadero Ansem a la *Villa crepúsculo*, ahí sería auxiliado por Hayner, Pence y Olette para huir de su captor, para después ser interceptados por Vexen. Resulta que Even había vuelto a renunciar a su ser para infiltrarse en la organización junto con Demyx y descubrir el

paradero de Ansem y ayudarlo como una forma de expiarse por lo que había hecho, aunque para ello tuviera que entregar su investigación sobre las réplicas. Vexen sabía que Ansem el sabio era mucho más valioso, así que no dudo en hacer lo que hizo.

Pese a este tropiezo, Xehanort logró construir un ser artificial, ser que de hecho había existido, por lo que tenían su información. Con un corazón hecho de información y una réplica como cuerpo, dieron nacimiento a quien en su momento fue y no fue el miembro número imaginario de la antigua Organización XIII; Xion.

Mientras esto ocurría, Riku y Mickey habían vuelto al reino de la oscuridad con el fin de encontrar pistas sobre Aqua, a quien de hecho encuentran totalmente poseída con la oscuridad. Aqua arremetería contra Mickey y Riku, sin embargo, Sora, que había encontrado la llave espada de la maestra Aqua y labrado un camino hacia el reino de la oscuridad gracias a esa llave espada consiguió sacar a la maestra de su trance. En el reino de la luz, todos recibirían a Aqua, quien rompería en llanto al darse cuenta que sus más de 10 años vagando en aquel sombrío lugar habían terminado.

Aqua, junto con Sora, Donal y Goofy se adentran en el espacio entre lo mundos buscando un sitio que Sora ya había visitado, pero había olvidado. El *Castillo del olvido* fue durante un tiempo guarida de la facción rebelde de la antigua Organización XIII, lugar donde Sora fue manipulado por Naminé y donde Había conocido a Marluxia, Vexen, Larxene y Zexion.

Aqua revela que ese sitio había sido creado a partir de un hechizo lanzado por ella para proteger a Ventus. Una vez el castillo volvió a su antigua gloria, Aqua junto con Sora y sus amigos se adentraron para encontrar a Ventus, pero este no despertaba. Vanitas aparecería

para retar a Aqua a un duelo donde casi pierde la vida, sin embargo, Ventus se comunicaría con Sora para que pudiese usar el poder del despertar. Sora entraría durante unos instantes a su deseno al corazón donde pudo encontrar el corazón de ventas, y usando el poder del despertar consiguió, justamente, despertar a Ventus quien se lanzaría a salvar a Aqua.

Vanitas emprendería la retirada sabiendo que no podría enfrentarse a tres portadores de la llave espada, pero sabiendo que ahora que Ventus está despierto, los guerreros de la luz habían conseguido reunir a 7 guerreros.

Sora, Kairi, Axel, Mickey, Riku, Aqua y Ventus serían nombrados por el maestro Yen Sid como los 7 guardianes de la luz a quienes les encomendaría la tarea de buscar al maestro Xehanort y su organización y terminar con sus planes de liberar el reino de corazones y generar una nueva guerra de llaves espada.

Antes de enfrentar su destino, los guerreros se dieron un tiempo para prepararse y Axel decidió visitar *Villa crepúsculo*. Ahí se encuentra con Säix quien había vuelto a la organización, aunque no había venido a pelear. Säix cuestiona a Axel sobre su papel en la batalla y como su deseo de encontrar a Roxas es hipócrita, pues según él, solo se olvidó de sus amigos. Axel le responde que si eso es lo que quiere entonces lo salvará a él también, Säix se despide con una sonrisa.

Así, los siete guerreros de la luz parten al *Cementerio de llaves espada*, un sitio donde descansan las armas de los guerreros caídos en aquella guerra. Aquí son puestos a prueba derrotando un sinfín de criaturas de la oscuridad, sin embargo, las cosas se complican cuando frente a ellos aparece Terra, quien logra confundir a Ventus para atacarlo, de paso, haciendole también mucho daño a Axel. Donald se sacrificaría para tratar de vencer a Terra-Xehanort el

solo, pero fue en vano. Los siete guerreros de la luz fueron derrotados y consumidos por la oscuridad.

Aun así, Sora despertó en un mundo donde jamás había estado y un pequeño ser llamado Chirity le dice que si él está ahí se debe a que está muerto. Sora se asusta, aunque Chirity lo reconforta diciéndole que tal vez haya esperanza para él. Todos los que llegan al *Mundo Final* generalmente llegan sin forma al contrario del joven que mantenía la suya. El héroe por consejo de su nuevo amigo corrió por todo el lugar buscando lo que se supone son los fragmentos de su ser. Durante este recorrido Sora se encuentra a Naminé, quien le indica que Kairi está en un lugar que no puede ver.

Sora ya habiendo recuperado su forma sigue los consejos de Chirity para salvar a sus amigos. Usando el poder del despertar podrá viajar a diferentes mundos donde hallar los corazones de sus amigos caídos. Mientras lo hacía, el joven Xehanort aparece para advertirle que lo que está haciendo va a sellar su destino, uno del que no tendrá salvación. Sora acaba por encontrar todos los corazones, excepto uno, el de Kairi, que para sorpresa de Sora ella era quien lo estaba guiando en su búsqueda y había evitado que desapareciera de la existencia.

Sora logra regresar al momento antes del combate contra Terra-Xehanort y todo se repite hasta la intervención de un ser que Aqua y Ventus identifican como Terra. La armadura que Terra uso en su pelea contra Xehanort cuando este se apodero de su cuerpo mantuvo su conciencia hasta que llegara el día en que pudiese luchar para recuperar su cuerpo. La razón por la que la armadura logro despertar fue porque Naminé logro escuchar a Terra en el lugar oscuro donde se encontraba y se comunicó con él. La armadura y Terra-Xehanort mantuvieron el combate lejos de los guerreros donde al final la armadura fue destruida.

El Riku del pasado apareció entonces frente a los guerreros para volver a atacar con toda la fuerza de la oscuridad que antes los había vencido. Esta vez Yen Sid aparecería para retener dicha oscuridad y abrir un camino para los guerreros de la luz. Mientras los portadores de la lleva avanzaban, Donald y Goofy se quedarían para asistir al maestro.

Los siete guerreros de la luz encararían a las 13 oscuridades de Xehanort: Ansem falso, Xemnas, Marluxia, Larxene, Xigbar, Säix, Luxord (quien había sido enviado a una misión muy diferente a las demás), Terra- Xehanort, el joven Xehanort, Vanitas, el Riku del pasado, Xion y el mismo maestro Xehanort. El maestro invoca un laberinto donde separa a los guerreros de la luz dejando a Sora solo sin saber dónde están los demás.

Riku se encuentra con el falso Ansem, con su yo del pasado y con Xigbar. Sora llega pronto para ayudar a vencerlos, aunque Ansem decide retirarse por el momento dejando solo al otro Riku y a Xigbar. El primero en ser vencido es Xigbar quien ante la inminente derrota y negativa de volver a ser su yo original, decide arrojararse de la parte más alta del laberinto. Riku se enfrenta a su otro ser, pero él reconoce que lo que se encuentra frente a él no es su yo del pasado, sino una réplica que la organización hace tiempo uso en el *Castillo del olvido*, una réplica que consiguió cierta luz y que terminó viajando con el Riku original hasta el momento en que pudiera desaparecer junto con su oscuridad, y así pasó.

Riku tomó este momento para hacer las paces consigo mismo y con su otro yo como persona independiente. La réplica quedó vacía y la oscuridad de Xehanort acabó por desaparecer. En ese momento aparecería Demyx para llevarse el contenedor a donde están Ansem el sabio e Ienzo.

Mickey por su parte se enfrentaba a Xemnas, Marluxia, Luxord y Larxene. Cuando Sora llegó a ayudarlo, fue atrapado en uno de los hechizos de Luxor, hasta que el joven pudo vencerlo. Enseguida le siguieron Larxene y Marluxia quienes no parecían estar interesados en el plan de Xehanort, sino que tenían otros motivos para haber entrado en la organización. Xemnas por su parte se retira.

Sora avanza hasta encontrarse a Aqua y Ventus peleando contra Terra-Xehanort y Vanitas. Vanitas cae revelando a Sora que ambos tenían el mismo rostro. Vanitas le menciona que eso se debe a que él es la parte que Ventus perdió y que Sora es la parte que Ventus necesitaba, la razón por la que se parecen es porque Vanitas es la sombra de los dos según sus palabras antes de desaparecer.

Aqua y Terra-Xehanort mantenían su lucha hasta la intervención de Sora y Ventus, sin embargo, Terra-Xehanort logró sobreponerse atrapando a los tres guerreros de la luz con cadenas oscuras que el villano alegaba eran irrompibles pues estas son los lazos que tiene con sus amigos. Antes de poder terminar su trabajo, una figura muy similar a un sincorazón aparecería destruyendo las cadenas y salvando a los tres guerreros. El monstruo tomaría por la fuerza a Terra-Xehanort revelando que se trataba del mismo Terra. Sora aprovecha esta oportunidad para liberarlo del control de Xehanort usando su magia y consiguiendo que volviese a ser el de antes. Terra corre para asistir a sus amigos quienes no pueden hacer otra cosa más que romper en llanto. Sora avanza para dejarlos recuperarse y permitirles arreglar las cosas.

Por otro lado, Kairi y Axel luchan contra Säix y Xion quien se mantenía encapuchada usando el traje de la organización. Sora llegaría poco después pero no conseguirían hacer mucho contra los enemigos que terminarían por reducirlos. Xemnas aparecería para burlarse

de Axel y encargarse personalmente de él, pero Xion lo detendría dejando a Xemnas enfadado. Ella le menciona que lo necesitan vivo para crear la X-Blade, a lo que Xemnas responde que solo necesitan su corazón, más no su alma, por lo que encomienda a Xion la tarea de matarlo.

Sora intervendría frente a Xion bloqueando sus frenéticos golpes. Sora pronunciaría su nombre llorando, causando que Xion colapse al escucharlo. Xemnas se refiere a ella como una marioneta inútil para luego golpearla. En este momento, el rostro de Xion queda al descubierto y Axel lograría recordar su nombre y que ella también es su amiga.

Xion acabaría en el suelo junto a Sora mientras que Axel tomaría desesperadamente la pierna de Xemnas para evitar que le hiciera daño a su amiga. Entonces, una pequeña luz saldría del pecho de Sora, seguido de un gran rayo de luz que desciende frente a Xemnas. Roxas aparecería para ayudar a sus amigos ante la incredulidad del incorpóreo de Xehanort.

Habiendo descubierto el truco de la organización para incrementar sus números, Demyx tomó la réplica para permitirle a Ienzo, Ansem y Vexen devolver a Roxas al mundo como un ser completo e independiente. Xemnas tomaría a Kairi de rehén anunciando que una luz menos no significaba nada para sus planes.

Así, Roxas y Xion se enfrentarían a Săix una vez más, mientras que Xemnas volvería junto con Xehanort acompañado de Kairi. Al final, Săix es vencido y este le cuenta a Axel lo mucho que lo envidiaba por haber conseguido nuevos amigos y por la fuerza que le permitió seguir adelante. Finalmente se despide asegurando que volverían a ser amigos si este vuelve a convertirse en una persona otra vez.

Sora deja a Roxas y Xion atendiendo las heridas de Axel y se dirige donde se encuentra Xehanort junto con el resto de sus manifestaciones. El héroe se reúne con Riku y el Rey Mickey para enfrentarse contra Ansem, Xemnas y el Xehanort más joven. Es este último quien nuevamente le advierte a Sora que hay un alto precio a pagar por lo que ha hecho.

Derrotados 12 de los trece miembros de la organización, Xehanort prepara el escenario para invocar el reino de corazones con los fragmentos de oscuridad que había recolectado con la derrota de los miembros. Xehanort tomaría su llave espada y de un solo ataque termina con Kairi quien se desintegra completamente. Sora, Riku y Mickey cargan iracundos, pero sin resultados, dejando espacio para que el villano invoque el reino de corazones que se manifestaría como una gran luna en el cielo en forma de corazón.

Gracias a los fragmentos de la princesa de la luz y los fragmentos de oscuridad Xehanort consigue crear la X-Blade, que le permite contaminar al reino de corazones con oscuridad. El resto de guerreros de la luz junto con Donald y Goofy aparecen para darle esperanza a Sora.

Para detener a Xehanort los héroes de la luz planean encerrar a Xehanort dentro de sí mismo usando el poder del despertar para hacerlo entrar dentro de un mundo a través de sus sueños. Sora, Donald y Goofy se encargan de esta tarea mientras que el resto de guerreros buscan contener el poder del reino de los corazones que comenzó a desatarse.

Sora entra a los sueños de Xehanort para vencerlo en una batalla final esperando así terminar con los planes del viejo maestro. Xehanort cae después de una dura batalla en donde

el trío de héroes constató que el maestro podía usar tanto la luz como la oscuridad a su favor, sin embargo, esto no fue suficiente.

Xehanort pierde y el resto de guerreros consiguen hacer su camino hasta Sora. Entonces el reino de corazones comienza a descontrolarse por lo que se requería de la llave espada X para sellarlo una vez más. Antes de hacer algo más, Terra se reconcilia con el maestro Xehanort, pero es su antiguo colega, el maestro Eraqus quien aparece frente a él como un espíritu indicando que su tiempo había llegado y que el mundo debería ser guiado por otras personas.

Xehanort reconoce que no le queda fuerza, por lo que decide hacer caso a las palabras de aquel amigo que creyó haber matado y estuvo dentro del corazón de Terra todo el tiempo. Xehanort pasa a mejor vida no sin antes encomendar la X-Blade a Sora que, con ayuda de sus amigos consiguen sellar el reino de corazones.

La victoria aún estaba lejos, pues Sora creía que podría rescatar a Kairi pese a las advertencias del rey Mickey de que hacerlo traería graves consecuencias pues no estaría buscando el corazón de Kairi sino sus fragmentos. Sora decide hacerlo igualmente y vuelve con Chirity para consultar la posibilidad de encontrar los fragmentos de Kairi.

Chirity confirma que esto es posible pero que existe el riesgo de que Sora no pueda regresar jamás. Sora aun así decide intentarlo usando el poder del despertar para viajar en el tiempo en forma de corazón y seguir el rastro de Kairi mientras ocurrían los eventos antes narrados en el *Cementerio de llaves espada*.

Sora logra encontrar los fragmentos de Kairi que estaban junto a la última esencia de Xehanort. Kairi logra reconstruirse y ayuda a Sora a terminar con la oscuridad residual de

Xehanort. Tras esto Sora y Kairi viajaron por distintos mundos observando cómo todo vuelve lentamente a la normalidad además de permitirle a Naminé tomar forma a través de una réplica.

El tiempo pasa y todos los amigos que Sora hizo durante sus aventuras estaban teniendo un día en la playa. Roxas competía contra Terra y Riku por ver quién era el más rápido. Donal, Goofy, Heyner, Pence y Olette hacían figuras con la arena, Naminé y Xion buscaban conchas en la orilla. Ventus, Isa y Axel jugaban al frisby y Aqua y Mickey llevaban los tiempos de la carrera. Todos voltean hacia una palmera donde se encontraban Kairi y Sora viendo el atardecer. Kairi volteaba llorando a ver a Sora, él le sonríe mientras desaparece.

3.3.2. Imágenes y Conceptos.

A continuación, se presentan algunas imágenes y conceptos de interés:



Imagen 7. Portada de Kingdom Hearts III



Imagen 8. *Roxas, Axel y Xion*



Imagen 9. *Sora y Kairi en el Mundo Final*



Imagen 10. *Aqua dominada por la oscuridad*

Elementos de interés:

Guerra de llaves espada: Xehanort se inspiró de esta vieja leyenda en la que se cuenta que un grupo de antiguos maestros y sus discípulos quisieron hacerse con el poder del reino de corazones. Ello llevo a la discordia y la desconfianza causando que el conflicto se desatase. La guerra tuvo tal magnitud que muchos de los mundos fueron destruidos y algunos cayeron a la oscuridad junto con el reino de corazones. La mayoría de los portadores de la llave espada que combatieron ese día murieron incluidos los maestros que encabezaban el conflicto.

Xehanort cree que si vuelve a recrear los eventos y reúne los elementos para formar la X-Blade podrá entonces hacerse con el poder del reino de corazones. Hacer esto lo convertiría en el ser más poderoso sobre la luz y la oscuridad permitiéndole así instaurar su propio orden.

El poder del despertar: El poder que se obtiene durante el examen de marca de maestría. Su uso varía dependiendo de la situación, pero en esencia permite a aquel que lo invoque

introducirse en los sueños de las personas o los mundos que se encuentren dormidos alcanzando el reino de los sueños.

Este poder puede usarse para viajar en el tiempo o viajar entre mundos de la luz y la oscuridad sin alterar el orden. Usar este poder también conlleva un riesgo pues las personas que lo usan pueden llegar a los abismos más oscuros de los cuales se dice no podrán regresar.

El reino de los sueños: Es un espacio que se encuentra sobrepuesto en el espacio entre los reinos el cual sólo es accesible a través de los sueños de las personas. En este reino se encuentran mundos que se encuentran en un profundo letargo debido a la influencia de la oscuridad, ya sea porque son mundos que están en el espacio entre mundos o porque están del lado del reino de la oscuridad.

Los mundos en este estado no ven transcurrir el tiempo y repiten eventos de forma continua. Esto permite que una persona pueda viajar en el tiempo identificando puntos en concreto donde el sueño de un mundo se encuentre.

El reino de los sueños se ve custodiado por sus propios seres llamados oníridos o *dreameaters* que son criaturas tanto de luz como de oscuridad que pueden tomar diferentes formas. Los oníridos de luz son llamados *lucientes* y los de oscuridad *terrores*.

Réplicas: Las réplicas son cuerpos sin corazón que pueden emular la forma de la persona cuyo corazón (de otra persona o hecho de información) se introduce en estos. Nacieron de los experimentos en conjunto de los incorpóreos Vexen y Zexión para crear seres idénticos a otros y poder entender mejor la naturaleza de los incorpóreos.

La primera réplica de una persona real fue la que se hizo a partir de Riku, y la primera y única réplica que no tiene un ser en la que basarse es Xion. Tras mucha información

recopilada, la organización se dio cuenta de que las réplicas le permiten a un viajero en el tiempo poder realizar acciones en el plano temporal que visita.

Llave espada X: Es un arma legendaria que fue usada durante la guerra de llaves espada para invocar el poder del reino de corazones. Solo esta arma tiene la posibilidad de controlar todo ese poder, sin embargo, durante el conflicto el arma se rompió en 20 pedazos, 7 de luz y 13 de oscuridad. Desde que Xehanort conoció la leyenda y supo de la existencia de esta llave espada hizo de todo para conseguirla incluyendo traicionar a su amigo Eraqus o ceder a las fuerzas de la oscuridad que había jurado combatir como portador de la llave espada.

Capítulo 4. Análisis hermenéutico de la franquicia Kingdom Hearts.

Durante este capítulo constituiremos la interpretación de Kingdom Hearts a partir de la perspectiva analógica de la hermenéutica. Entre lo unívoco (la parte estructural) y lo equívoco (la parte interpretativa) crearemos una dialéctica que permita entender la parte seleccionada de la complejidad del objeto de estudio.

4.1. Hermenéutica de Kingdom Hearts

Para concretar la interpretación que permita entender las cualidades culturales y narrativas del objeto de estudio entenderemos de una que abarcar todos los aspectos del juego no pueden ser cubiertos en este análisis como ya se había mencionado. Cada proyecto audiovisual tiene su propia temporalidad y significado dadas sus condiciones y fue el éxito en taquilla o en ventas lo que llevó a crear una gama de elementos referenciales para complacer al público. Analizarlos requiere de un esfuerzo para otra ocasión que permita complementar esta investigación, pero repercute negativamente en esta.

Hay personajes como Chicken Little de la cinta homónima que aparecen en Kingdom Hearts II pero no tienen un papel relevante en la historia y funcionan únicamente como soporte en forma de invocación. La aparición del personaje tiene una función publicitaria pues el juego y la película se lanzaron a finales de 2005. La relevancia que tenga esto será tratado al final del capítulo.

Se busca explicar que lo aquí presente no es una hermenéutica accidentada o manipulada si no delimitada. Por ello resulta importante establecer, también al final de este capítulo. Las extensiones que esta investigación puede alcanzar bajo otras perspectivas parte de la propuesta en el capítulo 2.

4.2. Estructura formal de KH

La primera parte del análisis corresponde a la estructura formal que propone Julio Amador (2020: 372) para localizar la unidad mínima de la narración; los mitemas. Para ello hemos seleccionado la propuesta de Joseph Campbell (1972: 34-144) para conocer las partes constitutivas del relato.

Como son tres juegos lo que hay que analizar la disyuntiva es clara ¿Habría que desglosar cada juego con la misma propuesta o deberán ser los tres al conformar la historia misma con el mismo héroe? Como son al final de cuentas tres productos diferentes tomaremos en cuenta que el análisis parta para cada juego para lograr precisar mejor en el entendimiento de los temas que trataremos más adelante.

Aclarador esto, comenzamos a identificar los mitemas:

La partida.

Llamada de la aventura		
<p>KH: Sora queda dormido en la playa y sueña con las estaciones del despertar de tres princesas de la luz; Aurora, Cenicienta y Blancanieves. Las tres princesas lo llaman para solicitar su ayuda y lo guían para que aprenda a enfrentarse a los sincorazón.</p>	<p>KH II: Roxas es quien da inicio a la aventura. Todo comienza cuando sueña con las memorias de Sora sobre su aventura pasada. Después, ya con sus amigos, escucha el rumor de que hay un ladrón de fotografías que incluso se robó la palabra fotografía haciendo que nadie pueda decirla. Al ser inculcado del robo Roxas decide investigar. Por su lado, Sora recibe el llamado cuando el despierta y el Rey Mickey se presenta frente a él pidiéndole que encuentre al Maestro Yen Sid.</p>	<p>KH III: Sora es llamado por el maestro Yen Sid y le indica que debe buscar la forma de recuperar los poderes que Xehanort le quitó durante el examen de marca de maestría. Para ello debe visitar el mundo <i>Olimpo</i> para aprender del héroe que perdió sus poderes y los recuperó en un momento de necesidad.</p>

La negativa al llamado		
<p>KH: Aunque Sora es el</p>	<p>KH II: Sora no se niega a la</p>	<p>KH III: Después de visitar</p>

<p>protagonista, el que estaba destinado a ser el héroe era Riku, pero al negarse totalmente al llamado y aceptar la oscuridad que lo envolvió, acabó pasando su rol a su amigo. Sora, por su parte, y antes de este evento, es despertado por Kairi y después de contarle su sueño decide olvidar lo ocurrido y volver para jugar con sus amigos.</p>	<p>aventura, pero Roxas lo hace dos veces. La primera vez, durante la última semana que pasó en <i>Villa Crepúsculo</i>, al pasar el tiempo con sus amigos y negarse a aceptar las cosas extrañas que ocurren a su alrededor. La segunda vez cuando recuerda su naturaleza como incorpóreo y la obligación impuesta por todos para que vuelva a ser parte de Sora.</p>	<p><i>Olimpo</i> y no haber obtenido una solución a su problema, Yen Sid le pide que continúe su búsqueda para encontrar el poder perdido, pero Sora decide en secreto contribuir en la búsqueda de los portadores de llaves perdidos, comenzando por Roxas.</p>
--	--	--

La ayuda sobrenatural.		
<p>KH: Cuando la oscuridad comienza a invadir la isla, Sora se apresuró a donde se encontraban sus amigos percatándose de que Riku se hallaba a lo lejos. Riku le extendió la mano a Sora y ambos comenzaron a ser tragados por la oscuridad, sin embargo, un destello aparecería liberando a Sora y poniendo en su mano derecha la llave espada.</p>	<p>KH II: Para Roxas, la llave espada se manifestó por sí sola cuando se enfrentó al ladrón de fotografías. Con Sora la cosa es diferente, pues él se encontraba dormido, siendo su unión con Roxas lo que le permitió despertar.</p>	<p>KH III: Ocurre en varias ocasiones ya avanzada la aventura. Primero, Riku y Mickey se perdieron en el reino de la oscuridad, así que Sora comienza a buscar una conexión que lo lleve a aquel lugar sin tener el poder del despertar, encontrando al final la llave espada del maestro Eraqus en las <i>Islas del destino</i>. Luego, Sora logra activar el poder del despertar con la ayuda de Ventus para poder salvar a Aqua que se encontraba peleando contra Vanitas. Y por último, cuando el grupo de portadores de la llave es derrotado Sora llega al <i>Mundo Final</i> donde un onírico llamado Chirity lo guía para volver al momento donde fueron derrotados.</p>

El cruce del primer umbral		
<p>KH: Sora recibe la llave espada y comienza a luchar contra los sincorazón para encontrar a Kairi, quien acaba desapareciendo frente a sus ojos. Después Sora se enfrenta a un sincorazón de gran tamaño mientras su mundo es engullido por la oscuridad.</p>	<p>KH II: Mientras Rosas sueña, alcanza la estación del despertar de Sora. En ella se enfrenta a un incorpóreo de gran tamaño y resulta vencedor. Después de su lucha Roxas conoce a Naminé quien le pregunta al chico si recuerda su verdadero nombre.</p>	<p>KH III: Cuando Sora parte en búsqueda de respuestas que le indiquen cómo recuperar el poder del despertar, piensa en cómo llegar a <i>Olimpo</i>. Goofy le da una pista al contarle lo que el maestro Yen Sid dice antes de cualquier aventura: “May your heart be your guiding key”. Sora entiende las palabras y abre un portal al destino planeado por el maestro.</p>

El vientre de la ballena		
<p>KH: Sora derrota al sincorazón gigante, pero es engullido por una esfera oscura en el cielo para después despertar en <i>Ciudad de Paso</i> sin idea de dónde está y dónde se encuentran sus amigos.</p>	<p>KH II: Ocurre cuando Roxas acepta a regañadientes volver a ser parte de Sora. Y por parte de Sora, ocurre cuando se sube al tren con destino a <i>La torre de los misterios</i></p>	<p>KH III: Sora comienza su aventura yendo a dos lugares que conoce: <i>Olimpo</i> y <i>Villa crepusculo</i> y tras encontrarse con Xigbar, el falso Ansem y Xemnas parte hacia lo desconocido buscando información sobre como recuperar a Roxas sin ceder a la oscuridad y sobre las réplicas para darle un cuerpo.</p>

La iniciación:

El camino de las pruebas.		
<p>KH: Las pruebas de Sora consisten en viajar a los mundos para hacerse más fuerte, hacer nuevos amigos, ayudar a las personas que se encuentran amenazadas por las fuerzas de la oscuridad, evitar que sus amigos o futuros amigos caigan en la tentación y en encontrar las cerraduras de los mundos por donde se filtra la oscuridad y cerrarlas.</p>	<p>KH II: Igual que en el juego anterior, Sora repite las mismas acciones con la diferencia de que no busca cerrar las cerraduras de los mundos, en su lugar busca tesoros que representan su conexión con sus amigos para abrir un camino hacia <i>El mundo que nunca debió ser</i>. También aprende sobre los incorpóreos a través de sus enfrentamientos con la organización XIII. De la misma manera aprende sobre sí mismo cuando todos los miembros de la organización se refieren a él como Roxas.</p>	<p>KH III: Nuevamente, Sora viaja por los diferentes mundos con tres objetivos en mente: Recuperar el poder del despertar, encontrar a los guerreros de la luz perdidos (Roxas, Aqua, Terra y Ventus) y detener al maestro Xehanort y la nueva organización XIII.</p>

El encuentro con la diosa		
<p>KH: Sora encuentra a Kairi entendida en el suelo junto a las otras princesas de la luz en <i>Bastión Hueco</i>. Ahí Riku le menciona que ella está dormida y será incapaz de despertar hasta que le devuelva su corazón.</p>	<p>KH II: Sora y Kairi se reencuentran en <i>El mundo que nunca debió ser</i> mientras se enfrentan a la organización. Roxas y Naminé se reencuentran a través de su ser original.</p>	<p>KH III: Sora y Kairi se reencuentran en <i>Las islas del destino</i> antes de la batalla final y comparten una fruta paopu mientras miran el atardecer. Otro momento es cuando Sora logra reunir los</p>

<p>Después de combatir, Sora toma la llave espada hecha con los corazones de las princesas, con ella se apuñala el pecho liberando todos los corazones despertando al fin a Kairi. La chica ve a su amigo desvanecerse en sus brazos después de la gesta.</p>		<p>fragmentos del corazón de Kairi usando el poder del despertar para devolverla a la vida.</p>
---	--	---

La mujer como tentación		
<p>KH: Aunque no olvida su objetivo de encontrar a sus amigos, Sora se deja llevar por sus aventuras. En algunos mundos afronta desafíos que no contribuyen en su búsqueda para ser conocido como un héroe. Sin embargo, el punto más específico se muestra cuando expulsa su corazón junto con el de Kairi para despertarla aun si esto lo transforma en un sincorazón.</p>	<p>KH II: Xemnas está creando un reino de corazones artificial con los corazones que Sora extrae de los sincorazón en sus batallas. Por ello lo incita en secreto para acabar con más de las criaturas de la oscuridad, y aun enterándose de esto, Sora continúa luchando contra los sincorazón con la esperanza de reencontrarse con Riku y Kairi.</p>	<p>KH III: A Sora se le da la misión de recuperar el poder del despertar, pero su impaciencia e impotencia lo llevan a ayudar en lo que sea en donde esté.</p>

La reconciliación con el padre		
<p>KH: Sora y Riku hacen las paces justo después de que Ansem fue derrotado. La puerta a Kingdom Heart debía cerrarse por ambos lados y los chicos, con la ayuda de Donald y Goofy del lado exterior, y Mickey del lado interior comienzan a cerrarla, pero antes de esto,</p>	<p>KH II: Roxas desafía a Sora en su estación del despertar por su derecho a existir. Durante el clímax del enfrentamiento Roxas entiende que Sora fue elegido por la naturaleza de su corazón. Al final Sora vence y Roxas y este lo acepta como un</p>	<p>KH III: Sora se compromete con cada uno de los miembros de la organización durante sus enfrentamientos para tratar de entenderlos. A los incorpóreos Marluxia, Saïx Larxine y Luxord les desea que vuelvan a ser seres normales, a Vanitas trata de convencerlo de que él es más</p>

<p>Riku le pide a su amigo que cuide a Kairi. Sora solo asiente y cierra la puerta con la llave espada.</p>	<p>igual y no como un mismo ser.</p>	<p>que solo oscuridad, aunque este no escucha; acepta a la réplica de Riku como una persona antes de que desapareciese, logra que Xion recupere sus recuerdos y recupere su corazón al pronunciar su nombre; ayuda a Terra a recuperar el control de su cuerpo cuando este se rehusó a lastimar a sus amigos. A las partes y ser pasado de Xehanort lo acepta como una parte importante de quién es él. Xigbar simplemente decidió terminar con su vida. Al final de su pelea contra Xehanort, este le menciona que tenía que convertirse en aquel que pueda dirigir a las personas como un líder, porque eso era lo que necesitaban, pero Sora lo increpa mencionando que él no tenía que ser esa persona. Xehanort, cansado, acepta que Sora lo ha vencido y le entrega la llave espada X.</p>
---	--------------------------------------	--

Apoteosis		
<p>KH: Sora pierde su llave espada a manos de Riku ya que esta le pertenecía en primer lugar, esto hizo que Donald y Goody le dieran la espalda porque su misión era encontrar y seguir al poseedor de la llave, aun así, el joven se niega a dar marcha atrás.</p>	<p>KH II: Sora, al reencontrarse con Kairi, se percata de la presencia de alguien parecido al falso Ansem. El héroe le agradece por cuidar a Kairi pese a las cosas que hizo en el pasado, sin embargo, Kairi le dice que aquella persona es en realidad Riku.</p>	<p>KH III: Los guerreros de la luz son vencidos y el corazón de Sora llega al <i>Mundo Final</i>, un lugar donde llegan todos los que han perdido la vida. Un onírico llamado Chiriti lo recibe y le dice que aun en sus condiciones tiene el poder para volver a la</p>

<p>Sora encara a Riku nuevamente pero antes de ser herido por su amigo, Donald y Goofy, arrepentidos, deciden protegerlo. Sora les agradece por el gesto y le dice a Riku que él no necesita la llave espada porque sus amigos son su poder. Acto seguido, la llave deja las manos de Riku y vuelve a Sora.</p>	<p>La chica junta las manos de los dos y al cerrar los ojos, Sora logra percibir a Riku frente a él. Sora cae de rodillas llorando por haber encontrado al fin a su amigo. Riku le explica que esta forma era necesaria para lograr despertarlo, informando que él tuvo un incorpóreo de nombre Roxas que, sin él, nunca hubiera sido posible.</p>	<p>normalidad porque su corazón es muy fuerte. Sora sigue sus indicaciones y comenzó a usar el poder del despertar para regresar, encontrar los corazones de sus aliados y volver en el tiempo antes de su derrota.</p>
---	--	---

La gracia última		
<p>KH: Sora lucha contra Ansem, el buscador de oscuridad. Vence gracias a la luz de Kingdom Hearts y cierra las puertas.</p>	<p>KH II: Sora y Riku se enfrentan a Xemnas y logran derrotarlo.</p>	<p>KH III: Sora y los guerreros de la luz consiguen derrotar a la Organización XIII y a Xehanort además de cerrar nuevamente el Reino de Corazones que el enemigo había abierto gracias al poder de la llave espada X. Para vencer a Xehanort hubo que enterrarlo dentro de sus sueños abriendo el paso a un mundo dormido llamado <i>Scala Ad Caelum</i>. Con su victoria, Sora logra persuadir a Xehanort de no continuar con sus planes de dominar la oscuridad y pasaría a darle la llave espada X al muchacho. Durante el enfrentamiento Kairi perdería la vida.</p>

El regreso:

La negativa al regreso		
<p>KH: Después de cerrar las puertas, los mundos comenzaron a regresar a su estado original antes de que fueran absorbidos. Kairi aparece frente a Sora, pero este se disculpa con ella porque no puede volver hasta encontrar a Mickey y Riku.</p>	<p>KH II: Cuando Xemnas es derrotado por primera vez aparece Naminé a través de Kairi y abre un portal para devolver a todos al reino de la luz, sin embargo, antes de que Sora y Riku lo cruzasen, un temblor sacudió el lugar, el portal se cerró y Xemnas volvería una vez más a enfrentar a los chicos.</p>	<p>KH III: Después de haber acabado con la organización y Xehanort, Sora decide volver a utilizar el poder del despertar para regresar a la vida a Kairi, quien pereció en la batalla. Así, el vuelve una vez más al <i>Mundo final</i>.</p>

La huida mágica		
<p>KH: No hay propiamente una huida mágica.</p>	<p>KH II: Tras derrotar a Xemnas, Riku intenta abrir un portal al reino de la luz, pero no lo consigue. Acto seguido aparece Naminé que abre un portal que logran atravesar Kairi, Mickey, Donald y Goofy. Sora y Riku tratan de escapar de Xemnas que regresa en forma de dragón, pero deciden enfrentarlo una vez más.</p>	<p>KH III: Sora poco a poco va restaurando los corazones de sus aliados después de ser derrotados en el <i>Cementerio de llaves espada</i>. Al hundirse más y más en la oscuridad para ayudar a sus amigos se encuentra con el joven Xehanort quien le advierte que hay un alto costo por lo que está haciendo. Sora lo ignora y guiado por la luz de Kairi consigue salvar a todos y regresarlos al momento antes de la derrota.</p>

El rescate del mundo exterior

<p>KH: No hay un rescate de este tipo en toda la aventura.</p>	<p>KH II: Después de la batalla final contra Xemnas, Sora y Riku se encuentran varados en el reino de la oscuridad. Al llegar a una playa con arena negra ambos se sientan contemplando las olas. Poco después, una botella sería llevada a la costa y Riku la vería. En su interior hay una carta que Kairi escribió cuando trataba de recordar a Sora y al leerla, una puerta hacia el reino de la luz aparecería.</p>	<p>KH III: Kairi guía a Sora en forma de luz para ayudar a sus amigos después de la derrota.</p>
--	--	--

<p>El cruce del umbral de regreso</p>		
<p>KH: Sora, Donald y Goofy escapan del reino de la oscuridad tras vencer a Ansem aprovechando que los mundos empezaron a restaurarse.</p>	<p>KH II: Riku y Sora cruzan la puerta que se abrió después de leer la carta de Kairi. Ambos regresan a las <i>Islas del destino</i> donde sus amigos los estaban esperando.</p>	<p>KH III: Sora y sus amigos usan el poder de la llave espada X para sellar Kingdom Hearts y volver al <i>Cementerio de llaves espada</i>.</p>

<p>La posesión de los dos mundos.</p>		
<p>KH: Sora conoce que la naturaleza del corazón y de Kingdom Hearts no es oscuridad como Ansem creía, si no que se compone también de luz. Dicha luz terminaría por fulminar a Ansem derrotándolo finalmente. Ambas, luz y oscuridad son una parte del todo.</p>	<p>KH II: Cuando Namine abrió el portal, Kairi se acercó para agradecerle, entonces, Roxas se manifiesta por unos breves momentos para agradecerle a ella también y de cómo ambos, a pesar de volver a ser parte de su ser original, siguen siendo ellos. Kairi les haría una promesa: para que Roxas y Naminé</p>	<p>KH III: Sora aprende a ir más allá del tiempo y la muerte gracias al poder del despertar, sin embargo, ignora las advertencias de lo que implica usar sin cuidado dicho poder.</p>

	<p>estuvieran siempre juntos, ella y Sora se mantendrán siempre juntos.</p> <p>Sora en este momento es consciente de la existencia de su incorpóreo, pero no como una parte de él, sino como un ser independiente con corazón propio.</p>	
--	---	--

Libertad para vivir		
<p>KH: Sora, Donald y Goofy parten a una nueva aventura para encontrar una puerta que los lleve a Riku y Mickey</p>	<p>KH II: Sora, Kairi y Riku descansan en su hogar hasta que son convocados por el Rey Mickey para que Riku y Sora hagan el examen de marca de maestría.</p> <p>Ambos aceptan.</p>	<p>KH III: Todos viven alegres y en paz una vez reunidos todos los que fueron afectados por el plan de Xehanort, excepto Sora que desapareció como consecuencia de usar demasiado el poder del despertar.</p>

4.3. Símbolos relevantes:

Aquí se presentan los elementos simbólicos más importantes que fueron encontrados durante el análisis de los juegos:

El corazón: Como ya se mencionó en los conceptos de interés, el corazón es el símbolo donde gira la trama del juego, incluso volveremos a retomarlo al explorar los temas que aborda el juego. La forma correcta para referirnos al concepto es a través de la palabra *kokoro* (こころ en el silabario hiragana, 心 en kanji).

Antes que nada, el corazón es considerado un símbolo viviente. Amar con todo el corazón o hablar de corazón involucra sentimiento, habla de lo conmovedor, del corazón del cosmos que retumba y se amplifica. Se relaciona el latir del corazón con la contracción y

expansión del universo mismo. El corazón es tan esencial para la vida como el sol (TASCHEN, 2021: 392).

En la doctrina tradicional de la cruz, el corazón es el verdadero asiento de la inteligencia siendo el cerebro un instrumento de realización, por ello al cerebro le corresponde la luna y al corazón el sol. En el esquema vertical del cuerpo, tres son los puntos principales: El cerebro, el corazón y el sexo, al ser el corazón el central, se encarga de concentrar a los otros dos (Cirlot, 2018: 271-272).

La poesía de Yalāl ad-Dīn Muhammad Rūmī, mejor conocido como Rumi, ha tenido un fuerte impacto en países como Estados Unidos gracias sus enseñanzas basadas en la unidad (Towheed), la fuente principal de la que todos hemos sido cortados, el Amado, y del lamento que supone esa separación junto con el deseo de volver ahí. Entre sus poemas se encuentra el llamado *La belleza del corazón*:

“La belleza del corazón
es la belleza duradera;
sus labios brindan
el agua de vida para beber.
Verdadera es el agua,
quien la vierte,
y quien la bebe.
Los tres se vuelven uno
cuando tu talismán está hecho añicos.
Esa unidad no la puedes conocer
por medio de la razón” (Rumi en Helena, 2022).

El corazón comparte con el loto y la rosa las cualidades del centro escondido y envuelto que hay bajo la superficie externa de las cosas, la morada secreta de la conciencia, cerrada con un cerrojo, virgen y tan inmaculada que cuando queremos dejar entrar a alguien en ella hemos de “darle la llave” (TASCHEN, 2021: 394)

Kokoro es algo aún más complejo, en el diccionario de español moderno de Hakusuisha, define *kokoro* como: corazón, mente, alma, espíritu, pensamiento, entre otros más. Es un concepto ambivalente que implica una atmósfera determinada, una sensibilidad específica. Implica sentimiento, melancolía y belleza (Cordobés en Sozeki, 2015: 8).

Como asiento de todas las emociones positivas y negativas, el corazón es el punto de contacto para el odio o el amor, la envidia o la compasión (TASCHEN, 2021: 394). En el juego todo gira en torno al corazón; aquellos que han sido corrompidos por la oscuridad, aquellos que carecen de un corazón propio, aquellos que sufren o aman. La unión con los amigos y entender a los enemigos. El *kokoro* se convierte en un secreto a voces, una verdad que no puede pronunciarse, en algo que supera las palabras y que se vive en compañía de las personas y de los recuerdos que dejan.



Imágen 11. *El reino de corazones.*

Llave: La llave implica una cerradura o puerta que puede abrirse o cerrarse, involucra tanto una tensión existente entre el acto de buscar y el de encontrar, restringir y liberar, retener y dar, prohibir y admitir. La llave convierte a su poseedor en un buscador o en un guardián, como a Pedro a quien Jesús le confió las llaves de entrada al paraíso (TASCHEN, 2021: 562).

La llave espada es el híbrido que combina las facultades de dos símbolos, durante el juego cumple su función como arma, como también indica el camino que los portadores deben llegar. En Kingdom Hearts III, el maestro Yen Sid menciona la siguiente frase: “May your heart be your guiding key”, la cual ayuda a Sora a crear caminos entre los mundos, confiando en lo que su corazón le dicte, hace tangible en sendero que debe seguir. Tan solo

la llave por sí sola implica un viaje para encontrar un tesoro difícil de hallar, algo que proteger o algo que debe ser abierto o cerrado.

También simboliza una obra a realizar, como el medio para su ejecución. Puede referirse al umbral entre la conciencia y el inconsciente (Cirlot, 2018: 561-562). Las llaves tienen formas diferentes de acuerdo con su dueño y el poder que tengan. La llave espada de Sora y Mickey son muy parecidas; una parece ser de plata, que concierne a las revelaciones de la enseñanza psicológica, y la otra de oro, que concierne a las del saber filosófico, lo que destaca el rol que tienen ambos dentro de la historia. Por un lado Sora aprende en cada mundo que va una lección para sí mismo que lo nutre y lo hace crecer, mientras que Mickey es el guía y mentor de Sora, a la vez que se dedica a cuestionar los misterios que ocurren a su alrededor.

La llave espada X es un símbolo que puede referirse a Jano (Janus), dios romano de las puertas, los comienzos y los finales. Se ilustraba como un dios de dos caras que aparece de perfil y sostiene una llave. Hay emblemas que le sugieren representando dos llaves que se cruzan en medio de un corazón (Cirlot, 2018: 562). La llave espada X es aquella que abre el camino a el *Reino de corazones*, este hecho fue lo que desencadenó el inicio de la guerra de llaves espada y el triunfo de la oscuridad sobre la luz, separando los mundos y colocándolos tal y como se aprecia en los juegos.

La posesión de la llave implica búsqueda y protección, especialmente comando teniendo en cuenta el ritual por el cual se concede el poder de poseer la llave a otra persona. Cuando Terra le dió su poder a Riku, él exclamó lo siguiente: “En tus manos, toma esta llave, siempre y cuando tengas lo que se requiere, el simple acto de tomarla te convertirá en su portador un día, entonces podrás encontrarme, amigo. Entonces, ningún océano te contendrá, no habrá más barreras, ni alrededor, ni abajo, ni arriba mientras defiendas al que amas”.



Imagen 12. Xehanort sostiene la llave espada X.

Espada: La espada es el símbolo de los héroes, los caballeros y los reyes. La espada está asociada al sacrificio hecho al servicio de la claridad con nombramiento y clasificación, con voluntad y elección y el “desmembramiento” de la participación mística (TASCHEN, 2021: 492). Como ya se mencionó, la llave espada contiene las propiedades de dos símbolos, y como espada distingue al héroe o héroes que conocemos en el juego; un arma mágica capaz de acabar con los guerreros de la oscuridad.

La espada es un símbolo de libertad y fuerza y muchas culturas han tenido presente su valor. En la edad media es un símbolo de conjunción por la cruz que formaban la hoja y la guarda; para los romanos servía para ahuyentar a los espíritus con su relación el acero, que a su vez, se relaciona con el Dios Marte; en los relatos chinos, los fundadores de ciudades llevan espadas (Cirlot, 2018: 373).

Sin embargo, por virtud del sentido cósmico del sacrificio, la espada es símbolo de exterminación física y de decisión psíquica, por lo que en la Edad Media se le daba un nombre como si se tratase de un ser vivo. En Kingdom Hearts todas las llaves espada llevan un nombre que guarda relación con su origen o alguna condición específica, como las llaves espada de Roxas, él usa una espada blanca y otra negra, la primera se llama Promesa y la segunda Olvido.

Promesa (Oathkeeper) y Olvido (Oblivion) fueron usadas por Sora en su primera aventura como formas que adopta su propia llave espada a través de llaveros. Promesa aparece cuando Sora le hace la promesa a Kairi de que volverá con Riku sanos y salvos, y

para asegurar su viaje, la chica le entrega su amuleto de la buena suerte, amuleto que aparece conectado a la llave espada. Olvido es encontrada por Sora en *Bastión Hueco* justo en el lugar donde se enfrentó a Riku y despertó a Kairi de su letargo expulsando su corazón clavando la llave espada que su amigo tenía durante el combate.

Olvido parece tener relación con los incorpóreos pues el acto de sacrificio que realiza Sora para salvar a Kairi dio nacimiento a su sincorazón y a dos incorpóreos (Roxas y Naminé). Roxas por su parte, cuando combate contra Xion y la derrota, promete vengarse de Xemnas por hacer que los dos se enfrenten, y curiosamente adquiere la habilidad de usar ambas espadas. Roxas olvidaría a Xion así como Sora a Naminé después de sus aventuras por el castillo del olvido.

Ambas espadas representan la dualidad entre la luz y la oscuridad, sin embargo, la espada por sí sola involucra una connotación similar. La espada de doble filo es la siembra de la discordia, cismas, autodirección innecesaria y división defensiva (TASCHEN, 2021: 492). La espada puede ser un instrumento de autodestrucción, en el juego se dice que el portador puede ser capaz de salvar todo como de destruirlo todo.

La llave espada es un arma que se manifiesta como acción del corazón, aparece espontáneamente cuando se le necesita y no puede ser dada a otros, aunque si se le puede otorgar el poder de materializar una propia. Para cada corazón hay una llave espada, hay un camino y hay una tendencia hacia la salvación o la destrucción.



Imagen 13. Sora sosteniendo Promesa y Olvido.

Tres/ trio: Es la síntesis espiritual. Fórmula de cada uno de los mundos creados. Resolución del conflicto planteado por el dualismo. Resultante armónica de la acción de la unidad sobre dos (Cirlot, 2018: 641).

Los personajes principales generan amistades muy estrechas en grupos de tres personas; Sora con sus mejores amigos, Kairi y Riku; Roxas con Xion y Axel; Mickey con Donal y Goofy y Aqua con Ventus y Terra. La particularidad que tienen en sus nombres es que tienen relación con la tierra, el cielo y el mar, que son parte del orden cósmico.

La armonía se rompe cuando alguno de los amigos acaba por separarse del grupo (Terra y Riku tentados por la oscuridad, Mickey actuando en solitario y Xion al saber que sus recuerdos son los de Sora), cuando esto ocurre el conflicto es perceptible al quedarse solo dos (Sora contra Riku, Aqua contra Terra y Roxas contra Axel). El objetivo es que los amigos vuelvan a estar juntos, de lo contrario no habrá armonía, solo conflicto y dolor. Volver a ser 3.



Imagen 14. Aqua regala amuletos a Terra y Ventus.

Siete: Orden completo, periodo, ciclo. Está compuesto por la unión del ternario y el cuaternario por lo que se le atribuye excepcional valor. Corresponde a las siete direcciones del espacio (seis contando el centro). Gama esencial de los sonidos, los colores y de las esferas planetarias. Número de los planetas y sus deidades, de los pecados capitales y de sus oponentes (Cirlot, 2018: 642). Popularmente el 7 es conocido como el número de la buena

suerte y la riqueza, pues llega a estar presente en las tragamonedas de los casinos. La línea de tres sietes es la que otorga el premio mayor.

Siete son las princesas del corazón, que al inicio de la aventura actúan como guías dentro de los sueños de Sora. Ellas representan la luz más pura y su presencia otorga estabilidad a los reinos de la luz. Ellas tienen siete guardianes que lucharán en su nombre para preservar la luz. Dichos guardianes son portadores de la llave espada.

La profecía de la llave espada X menciona que durante la guerra de llaves espada el arma se fragmentó en 20 pedazos, 7 de luz y 13 de oscuridad. Xehanort cree que puede usar a las siete princesas (o a sus siete guardianes) para crear nuevamente el arma que abrirá el camino al reino de corazones.



Imagen 15. *Las siete princesas del corazón.*

Trece: Muerte y renacimiento. Cambio y reanudación tras el final. Por esto marcado característicamente con un valor adverso (Cirlot, 2018: 644). Popularmente pensado como el número de la mala suerte. Es su presencia en el calendario (para algunos en el día martes y otros en el día viernes) la que evoca un mal augurio.

Trece son los fragmentos de la oscuridad que forman la llave espada X y trece son los miembros de la organización que funda Xemnas, el incorpóreo de Xehanort. Como representación de la muerte y la resurrección establece una conexión con los incorpóreos,

aquellos que alguna vez fueron, pero dejaron de serlo. Esto cobra mayor importancia al destacar que sus miembros toman un nuevo nombre.

La verdadera organización XIII que funda el joven Xehanort representa un nuevo comienzo para algunos de los villanos que aparecen durante los viajes de Sora, aquellos que fueron vencidos vuelven a aparecer como parte de un ser: el maestro Xehanort. Al final luz y oscuridad están destinadas a colisionar para formar el arma de la profecía.



Imagen 16. *La verdadera organización XIII*

Luz: La palabra hebrea luz tiene muchos significados (ciudad centro, como *Aggartha*, mandorla o lugar de aparición) y también significa una “partícula” humana indestructible, simbolizada por un hueso durísimo a la que una parte del alma humana se mantiene unida desde la muerte a la resurrección (Cirlot, 2018: 560).

La luz se relaciona con la sabiduría como también la positividad emocional, virtudes (cariño, calidez, empatía, alegría, paz, etc.) y buena calidad de vida. Desde hace mucho tiempo, el sol ha sido la mayor fuente de luz para los seres vivos, como también una fuente de vida. La luz aclara y define (TASCHEN, 2021: 100). En Kingdom Hearts, la luz es mencionada constantemente como parte de un todo que debe preservarse, un balance que hace recordar al Yin-Yang del taoísmo. Es curioso, el mismo *Reino de corazones* se encuentra dentro del reino de la oscuridad, así como la oscuridad puede nacer del corazón de las personas.

Muchos de los juegos de Square Enix han usado este esquema desde los inicios de la industria. La luz y la oscuridad se necesitan mutuamente. Sin embargo, no han sido los únicos. La batalla eterna entre las fuerzas del bien y el mal es un tema recurrente para crear historias en el cine, la literatura y, por supuesto, en los videojuegos. La luz es fuente de magia blanca, magia de curación y de protección.



Imagen 17. *La puerta al Reino de corazones.*

Oscuridad: Nuestra primera realidad es la oscuridad. A lo largo de su vida el ser humano se adentra a la oscuridad y sale de ella, lo hace una y otra vez. Es su primera realidad, el amenazador enigma del devenir [...]. La oscuridad convierte lo numeroso en uno solo. Es quieta, aguarda y es opaca a diferencia de la luz que es rápida, propulsora y transparente (TASCHEN, 2021: 100).

El dualismo luz-tinieblas no aparece como formulación de un simbolismo moral hasta que la oscuridad primordial se ha dividido en luminosidad y sombras. Así, el concepto puro de dicha oscuridad no se identifica tradicionalmente con lo tenebroso; contrariamente, si corresponde al caos primigenio (Cirlot, 2018: 670).

La oscuridad es el objeto de fascinación de Xehanort pues al dejar de temerle consigue dominar su poder, al grado de aceptar dividirse en un sincorazón y un incorpóreo como experimento de lo que podría pasar. Descubre por este medio, que le es posible multiplicar su oscuridad dentro del corazón de las personas, como lo hizo con Terra.

Aquel que se adentra en la oscuridad se arriesga a ser dominado por ella, pero nadie es inmune a la oscuridad. Sora, por ejemplo, se transformó en un sincorazón cuando liberó el corazón de Kairi de su interior, y aunque volvió a ser una persona normal gracias a la luz de Kairi, puede volver a usar el poder de la oscuridad en ciertas ocasiones de alto peligro durante el juego. Cuando ocurre esto, la piel y ropa de Sora se tornan de colores oscuros, sus ojos se vuelven rojos y ataca de forma salvaje y errática como si estuviera en trance. A este estado se le conoce como *Rage Form*.

La oscuridad es tormento de Riku por mucho tiempo, pues gracias a que Ansem lo poseyó, siente que dentro de él se esconde un poder que lo supera y que si lo deja salir va a lastimar a las personas que más le importa. Es la misma oscuridad la que lo tienta una y otra vez con pruebas imposibles para llevarlo por lo que el falso Ansem denomina el sendero del crepúsculo, aunque al final, al aceptar su oscuridad, Riku menciona que el suyo es el sendero del amanecer.

Si uno entra a la oscuridad y soporta su envolvimiento, si uno actúa como los gatos y aprende a ver y oír con agudeza en sus huecos, la oscuridad mostrará poco a poco los tesoros que esconde. En el proceso la oscuridad se convertirá en la misteriosa y conocida fuente de transformación e inspiración, crecimiento y curación a la que las personas regresan agradecidas una y otra vez (TASCHEN, 2021: 102).



Imagen 18. *Terra se rinde a la oscuridad.*

Vacío: Es una idea abstracta, en contraposición con la “nada mística” que es la realidad inobjetiva, informal, pero en la que se encuentra todo germen. En el sistema jeroglífico egipcio, el vacío se representa como “lugar que se produce por la pérdida de la sustancia necesaria para formar el cielo”, asimilando así al espacio. En el sarcófago de Seti I hay una imagen de vacío, que consiste en el vaso de Nou lleno hasta la mitad, formando semicírculo invertido, que se completa con otro semicírculo, el cual aparece desplazado aun lado del anterior (Cirlot, 2018: 880).

El vacío, entendido como la nada, está relacionado con la oscuridad o, mejor dicho, la ausencia de la luz. Como vimos, la luz aclara y define, y sin ella no somos capaces de ver. El vacío suele usarse en contextos donde una persona muestra una escasa o nula capacidad empática y afectiva. Decimos que están vacíos.

Vanitas es la representación de este concepto. Carente de empatía por los otros e interesado por destruir y hacer el mal. No posee deseos u obsesiones y tampoco parece estar interesado en el poder. El cree que la oscuridad es su naturaleza y no piensa en la posibilidad de ser o hacer algo más hasta que es derrotado por Sora, entendiendo que él es la parte que

Ventus perdió y que Sora es la parte que necesitaba para estar completo de nuevo, por eso se parecen como si fueran gemelos.

Por otro lado, los incorpóreos y su hogar *El mundo que nunca debió ser* reflejado esta otra parte de la oscuridad que trata Kingdom Hearts, al grado que su sola “existencia” es un tabú. El mismo Ansem se lo dice a Roxas: “Un incorpóreo no tiene el derecho de saber, ni siquiera se les da el derecho de ser”. Curiosamente los incorpóreos son los restos que deja una persona cuando se convierte en un sincorazón, lo que vendría a ser el cuerpo vacío de una persona. Lo mismo pasa con los sincorazón, que son la manifestación de la oscuridad en el corazón de una persona.

Los incorpóreos sueñan con estar completos otra vez, sin embargo, no desean regresar a ser quienes eran antes. En el caso de la Organización XIII, todos los miembros recibieron un nuevo nombre que está compuesto por un anagrama del original. Parece decir que el primer paso para “ser” es reconocer que uno pudo “ser” con anterioridad, pero que ya no se “es” más.

Otra característica importante de los incorpóreos de la organización es que en ocasiones llevan capuchas que los cubren, haciendo que se vean como seres sin rostros, seres hasta vacíos pues cualquier rastro de piel o cabello queda cubierto por su vestimenta negra.



Imagen 19. *Xemnas y otros dos miembros encapuchados*

Tierra: Símbolo de lo femenino, la fertilidad y la firmeza. La Madre Tierra. Las rocas fueron el primer símbolo de poder, cuando se levantan y quedan erguidas genera una poderosa presencia [...] Las rocas fueron también nuestras primeras herramientas aumentando la efectividad de los primeros hombres y mujeres al enfrentar su entorno (TASCHEN, 2021: 104).

La tierra es parte del ciclo de la vida. “De la tierra venimos y a la tierra volveremos”. Un cuerpo es consumido por diferentes organismos que fertilizan la tierra y la vuelven fértil, lista para dar más vida. Las piedras que la acompañan se convierten en lápidas y monolitos que dan evidencia de vida, sosteniendo el alma de los que se han ido.

Hay expresiones como “corazón de piedra” que permiten referirnos a personas que carecen de sensaciones o sentimientos, a pesar de que la frase “corazón de hierro” se refiere a personas valientes y estoicas pese a utilizar un mineral más duro y frío como referencia.

Aquellos que cargan con el símbolo de la tierra en el juego tienen tres puntos en común: son hombres pese a que este es un símbolo femenino, son retratados como personas fuertes, y son tentados y dominados por la oscuridad. Terra y Riku, los nombres de ambos hacen alusión a la tierra, ambos se distinguen por tener un cuerpo robusto y ligeramente musculoso y ambos fueron contaminados con la oscuridad de Xehanort para volverlos parte de la Verdadera Organización XIII, aunque Riku logró liberarse de su control gracias a Mickey y Naminé. La razón por la que fueron objeto de deseo por parte del maestro fue precisamente por su fuerza, de la cual carecía por ser viejo en el caso de Terra, y por poseer la llave espada, en el caso de Riku.



Imagen 20. *Terra le da el poder a Riku*

Agua: En los Vedas las aguas reciben el apelativo de *mâtrita-mâh* (las más maternas), pues al principio todo era como un mar sin luz. Para los egipcios el dios Nun (el océano primordial) fue la sustancia de donde se originaron los primeros dioses. Para los chinos, las aguas son el dominio de los dragones a causa de que todo lo viviente procede de las aguas. En la India, se considera a este elemento como el mantenedor de la vida que circula a través de toda la naturaleza en forma de lluvia, savia, leche, sangre (Cirlot, 2018: 2018).

Es el líquido de la vida. Está en los ríos, los mares, los océanos, en la lluvia y en el cuerpo humano en una proporción cercana al 70%. Dependiendo de su manifestación adquiere diferentes significados: en el océano representa la profundidad de la psique donde es posible obtener sabiduría de uno mismo. Ya seamos habitantes de tierra adentro o residamos a perpetuidad en una lengua de agua, poseemos una memoria oceánica (TASCHEN, 2021: 36).

Como forma de río, implica el flujo de la vida, el paso del tiempo como también el paso de la vida a la muerte al cruzar al otro lado. Como lago, representa el misterio y la muerte. Es un umbral y un espejo que significa algo omitido o perdido que puede estar dentro de la psique. Como lluvia puede estar acompañada de fuertes vientos y relámpagos y

representa una milagrosa vista del poder celestial, natural e inmensa, necesaria y tímida, que limpia, libera, disuelve, inunda, alivia y es dulce (TASCHEN, 2021: 40-45).

La figura acuática más importante de Kingdom Hearts es el océano. Cuatro personajes femeninos poseen nombres relacionados al océano: Aqua como el agua, Kairi que significa océano, Namine que significa ola, y Xion que puede significar marea. Namine y Xion son producto de Kairi, así como las olas y la marea se pueden presenciar en el océano, y Aqua es quien salvó y dió el poder a Kairi para que pueda usar su llave espada, así como el agua es lo que hace al mar lo que es.

Más adelante se profundizará cuestiones sobre la isla y el ahogamiento, pero hay que añadir que el océano siempre está en los temas de apertura de Kingdom Hearts, donde las personas se hunden y al hacerlo alcanzan la *estación del despertar* propia o de otra persona. Cuando pasa esto la persona en cuestión está soñando y mientras más se hunde más oscuro se pone el entorno, lo que representa la oscuridad envolviendo al sujeto en cuestión.

Durante el sueño que Sora tiene antes de iniciar su aventura y tener contacto con las princesas del corazón se contempla una escena de una gran ola a punto de tragarse a Riku. El joven se pone de espaldas a la ola y le tiende la mano a su amigo como si lo estuviera invitando. Ambos son engullidos y Riku le vuelve a tender la mano mientras se aleja de la costa al contrario de Sora, que lucha contra la corriente para alcanzar a su amigo, pero es expulsado a la superficie. Esto es un presagio de la aventura que está a punto de vivir.



Imagen 21. *Aqua ve el corazón de Sora.*

Viento: El aire media entre el cielo y la tierra, así como la divinidad egipcia Shu (dios que personifica el aire atmosférico y la luz), separaba a Nut (la diosa cielo) de Geb (dios tierra). En el aire proyectamos la presencia del espíritu del alma y la divinidad. El aire es la morada del alma (TASCHEN, 2021: 55).

Hay una distinción entre aire y viento, el primero es el gas que se encuentra en el entorno, mientras que el viento es la corriente suave o agresiva que sopla hacia una dirección. Aquellos que están relacionados con el viento son Ventus y Sora. Si bien el nombre del último significa cielo, como Geb, es uno de los campeones del reino de la luz y el héroe elegido por la llave espada. Sora a su vez es visto como “la morada del alma” pues Ventus, al pelear contra Vanitas, terminó por fragmentar su corazón lo que lo puso en estado de coma. Los restos de su corazón vagaron hasta encontrarse con una luz que lo condujo hasta el corazón de Sora cuando aún era muy joven. Desde entonces el corazón de Ventus se unió al de Sora mientras se recuperaba.

El viento es la fuerza unificadora de la naturaleza, que abarca las nieblas primeras, la luz y la oscuridad. El viento existió como persona y, cuando la tierra comenzó su existencia, el viento cuidó de ella (TASCHEN, 2021: 60). El aire se asocia con tres factores: al hálito

vital creador y, en consecuencia, la palabra; al viento de la tempestad, ligado en muchas mitologías a la idea de la creación; finalmente, al espacio como ámbito de movimiento y de producción de procesos vitales (Cirlot, 2018: 122). También posee una naturaleza violenta y malévola (2018: 895).



Imagen 22. *Sora sostiene a Ventus.*

Fuego: Para los egipcios, el fuego está asociado a la idea de vida y salud (calor en el cuerpo), también a la idea de superioridad y mando y así como el agua, es un símbolo de transformación y regeneración (Cirlot, 2018: 406-407). El fuego también es una fuente de luz y protección, como una fuente de destrucción y reencarnación, como el ave fénix que muere y resucita de sus cenizas.

Axel, también conocido como Lea es el único personaje con esta inclinación debido a que el usa el fuego como forma de ataque, pero también se convirtió en una fuente de luz para aquellos que se convirtieron en sus mejores amigos; Xion y Roxas durante su tiempo como incorpóreo en la organización.

Axel fue asignado como el asesino de la organización para acabar con las amenazas, así como con los traidores. Cuando Roxas recibió su nombre, lo primero que hizo fue

presentarse de forma energética pues su mayor objetivo es ser recordado por todos, una idea que según él lo convierte en un inmortal. Tras presentarse llevó a Roxas a *Villa crepúsculo* donde comenzó a charlar con él. El tiempo pasó y Roxas convirtió su tiempo con Axel en un hábito y tiempo después aparecería Xion, quien también se dejó llevar por la actitud del Pelirrojo.

Todos los incorpóreos sucumbirían y volverían a sus seres originales y Lea volvería a retomar su nombre como incorpóreo. Al sentirse muy apegado a Roxas, decidiría ir a ver al Rey Mickey para evitar que Sora se convirtiera en uno de los recipientes de Xehanort. Su intervención fue clave para evitar la victoria del viejo maestro.



Imagen 23. *Axel al ataque.*

Playa/Isla: La playa refleja la frontera entre lo consciente y lo inconsciente. Representa la convergencia de tres mundos inmensos; cielo, mar y tierra. La playa es como el extremo del mundo conocido contemplando lo desconocido (TASCHEN, 2021: 122). Si tomamos en cuenta que la aventura tiene inicio en la playa de las *Islas del destino* nos percatamos que justamente Sora, Kairi y Riku planeaban zarpar para ver qué hay más allá de su mundo.

Hay islas en gran parte de todos los mitos. Evocan porciones desprendidas de conciencia animadas por las acuosas profundidades de la psique. La isla puede representar el lugar de un factor psíquico que nos aísla de lo que es más vital o expresar el imprevisto espacio en el que se encuentra el tesoro en sí mismo (TASCHEN, 2021: 124).

Cuando Sora se encuentra en una cueva tallando un dibujo se encuentra con el sincorazón de Xehanort antes de que poseyese a Riku. Este estaba cubierto enteramente con una capucha y al notar al Sora este le dice que él solo había ido a ver la puerta y que ese mundo ya se había conectado. Curiosamente, detrás de esa puerta está la llave espada del reino de la oscuridad que Mickey usa para cerrar la puerta por dentro, como si de un tesoro oculto se tratase.

Estas islas son visitadas por varios personajes en un punto de introspección o cambio; Terra cuando duda de sí mismo y cree que está perdiendo su amistad con Aqua y Ventus; Aqua cuando se cuestiona qué puede hacer para ayudar a Terra; Ventus cuando decide pelear contra Vanitas pese a que sabe lo que va a pasar; Xion cuando descubre que es una parte de Sora y Riku, en los sueños de Sora, cuando tiene total control de la oscuridad en su interior permitiendo que se le nombre como maestro de la llave espada.

Otro aspecto a destacar es que en la isla donde juegan los niños hay muchas chozas pequeñas y casas en las palmeras y los árboles, como un pequeño fuerte donde los niños pasan el tiempo jugando, convirtiéndose en un paraíso lleno de diversión que los mantiene lejos del peligro y las preocupaciones.



Imagen 24. *Ilustración de las islas del destino.*

Letra X: Chi es la vigésimo segunda letra del antiguo abecedario griego que es representada con la letra “X” que conocemos hoy en día. Esta forma gráfica tiene algunos usos: para decir que algo está mal (recibe el nombre de tache) o para indicar algo, ya sea en un documento o en un mapa del tesoro. La creencia popular sobre la piratería menciona que “la X marca el lugar”.

La X en los nombres de los incorpóreos recibe la clasificación de “marca de la herejía” al otorgarle a seres que no corresponden al orden de existencia. Recordemos que a los incorpóreos no se les permite “ser”. Por otro lado, también recibe el nombre *signo del recursante*, que es usado por la Verdadera Organización XIII para encontrar a Sora dentro de sus sueños y capturarlo para convertirlo en el nuevo recipiente de Xehanort. La X es visible en el pecho de Sora sobre su playera.



Imagen 25. *La X en la ropa de Sora.*

Tesoro: Es este símbolo se sublima el sentido del oro-color, atributo solar, en contraposición al oro-moneda, que simboliza la exaltación de los deseos terrenales y su perversión. Con frecuencia en mitos, leyendas y cuentos folklóricos, el tesoro se encuentra en una caverna. Este doble símbolo significa que la cueva (imagen materna o inconsciente) contiene el “tesoro difícil de alcanzar”. Con tal expresión se alude a uno de los secretos más fundamentales de la vida. Este secreto no es otro que el del “centro místico”, que en el propio espíritu del hombre define Jung como *Selbst* en oposición al mero “yo” (Cirlot, 2018: 843).

Durante todo el juego existen cofres que contienen mapas, objetos de apoyo y llavero para la llave espada que permiten darle nuevas formas, pero los elementos más importantes son los informes. Hay dos tipos de informes durante los juegos a analizar: los reportes de Ansem y los reportes de Xehanort. Ambos contienen los resultados e hipótesis de los experimentos de Xehanort y Ansem, el sabio respecto al corazón y su naturaleza.

Los cofres del tesoro son la parte oro-moneda, por así decirlo. Lo que corresponde al oro-color tiene que ver con las enseñanzas, conexiones y amistades que Sora y sus amigos consiguen hacer en su aventura. Gracias a esto los guerreros de la luz consiguen hacer milagros. Por eso, muchas veces se escucha a alguno de los guardianes de la luz decir que “sus amigos son su poder”.



Imagen 26. *Sora y el espejismo de aquellos conectados a él.*

Corona y Trono: Ambos son símbolos que denotan a la realeza. La corona se identifica con el sol y su fuerza de vida y fertilidad que, al coronar al soberano, se otorga a todo el reino. La corona es el emblema que sintetiza las joyas, los metales y los referentes del mundo animal y vegetal con el sol, o, a nivel psicológico, integrar las diversas propiedades de la totalidad de sí-mismo con la conciencia “solar” (TASCHEN, 2021: 540)

En el simbolismo asiático, el trono es el término intermedio entre el monte y el palacio de un lado, y el tocado de otro, siendo todos ellos variantes rítmicas de una misma familia morfológica. Simbolizan o aluden al centro. Son signos de síntesis y de unidad estabilizadora. En el sistema jeroglífico egipcio, el trono integra como signo determinante los conceptos de soporte, enaltecimiento, equilibrio y seguridad (Cirlot, 2018: 873-874).

En la franquicia nadie usa coronas pese a que hay figuras como el Rey Mickey, aunque es mejor decir que nadie las usa en la cabeza. Sora tiene un collar en forma de corona que cuelga en su pecho como se ve en la imagen 25, como si fuera una alusión que esa conciencia solar se encontrase ahí, en su corazón, o que el corazón es el sol. Sora en japonés, como ya vimos en el apartado sobre el viento y resaltaremos también más adelante, significa cielo.

Respecto al trono, este solo aparece de tres formas: en el cuartel de la Organización XIII, cada uno de sus miembros posee uno y están distribuidos de forma que constituyen un círculo; en el *Castillo del olvido*, donde se encuentra sentado el cuerpo de Ventus; y en las ilustraciones y arte oficial de los juegos en los que Sora aparece sentado. Cabe resaltar que en los artes oficiales Sora si usa una corona en la cabeza.

Crear que Sora es el rey del *Reino de corazones* puede ser la idea más fácil de concebir, incluso es representado como la pieza con la corona en el ajedrez que usa Xehanort para elaborar su plan, pero hay que tomar en cuenta las palabras que Kairi escribe en su carta para el chico que no recuerda:

“Pensando en ti, quien quiera que seas. Rezamos para que nuestra tristeza termine y esperamos a que nuestros corazones se junten. Ahora daré un paso para cumplir ese deseo. Y quién sabe: iniciar un nuevo viaje puede no ser tan difícil o tal vez ya empezó. Hay muchos mundos, pero comparten el mismo cielo - un cielo, un destino”.

Sora puede no ser el rey en el trono, sino representar lo mismo que el trono. Él es el centro por el cual se mantiene la estabilidad. Él es el punto donde los mundos convergen cuando hace nuevas amistades, y como héroe, deber restaurar y mantener el equilibrio. Todo bajo un mismo cielo.



Imagen 27. Portada de *Kingdom Hearts 1.5 ReMIX*

Estrella: Arcano décimo séptimo del tarot puede simbolizar la comunicación entre los mundos, la inmortalidad y el amor (Cirlot, 2018: 387). Las estrellas orientan a los viajeros, a los marinos y a los peregrinos de igual manera en que la conciencia se orienta por los destellos de las formas imaginables de la psique al navegar por su propia oscuridad desconocida. No existe pueblo alguno en el mundo que no haya reflejado en los cielos estrellados las fuerzas y los mitos preeminentes de su cosmos. Contemplamos las estrellas, les pedimos deseos, les rezamos y vemos en ellas los fósforos de nuestro firmamento psíquico.

A Kairi se le representa como la pieza con la estrella en el ajedrez que usa Xehanort para elaborar su plan. Como princesa del corazón, su labor consiste en guiar a los guardianes de la luz, así como lo hicieron Blancanieves, Aurora y Cenicienta con Sora durante el inicio de su aventura. Ella cumplió su rol guiando a Sora como una luz justo después de que fueron derrotados en el *Cementerio de llaves espada*.

Los mundos en Kingdom Hearts también son representados como estrellas. Terra le enseña a Ventus que cada estrella en el cielo es un mundo, y que la luz que ilumina es el corazón de dicho mundo y si estos se encuentran en peligro corren el riesgo de apagarse.

Cuando Sora comienza su aventura se puede ver cómo algunas estrellas dejan de brillar y simplemente se apagan.

Los mundos son guías para los portadores de la llave, marcan su camino con cada cerradura que abre o cierra y una vez un mundo es protegido de las fuerzas de la oscuridad o se cumple con un objetivo en específico, un nuevo camino se abre y un nuevo mundo puede ser alcanzado.

La fruta paopu que crece en las *Islas del destino* tiene forma de estrella y en torno a ella gira una leyenda peculiar: Si dos personas comparten una de estas frutas, una parte de ellos vivirá por siempre dentro del otro. Antes de iniciar su viaje, Sora se pregunta si debe compartir una fruta con Kairi, al final se decide a no hacerlo, pero su deseo es plasmado en la cueva donde él y su amiga hicieron un dibujo del otro cuando se conocieron.

Cuando Kairi regresa a las islas, descubre el dibujo que Sora hizo y le corresponde dibujándose también compartiendo una fruta paopu con Sora. Finalmente, este acto se llevó a cabo antes de la pelea final contra Xehanort. Kairi tomó la iniciativa, agarró dos frutas de la palmera y ambos comieron de la fruta del otro.



Imagen 28. Sora y Kairi comparten la fruta paopu.

Caída y Ahogamiento: En nuestros sueños, en los mitos y en los cuentos de hadas caemos de tapias, árboles, torres, aviones, desde el carro del Sol y desde el cielo mismo. Deseamos ascender, anhelamos volar y tememos a la caída. Cuando caemos nos alejamos de la tierra, cuando estamos en las nubes y cuando renunciamos a nuestro estado humano natural. Subir demasiado es peligroso. Fuerzas interiores desconocidas nos zarandean cuando caemos bajo el hechizo de alguien, cuando nos enamoramos (TASCHEN, 2018: 434).

Durante los temas de apertura de algunos de los juegos de Kingdom Hearts se puede observar a los personajes cayendo desde el cielo hacia un inmenso y oscuro mar en el que se hunden más y más mientras todo se oscurece. Estas figuras no son exclusivas del juego pues son constantemente repetidas en los temas de apertura de muchas producciones niponas. Gente cayendo solos o en compañía de alguien especial y personas hundiéndose en un oscuro mar o caminando sobre él. No siempre tiene que haber un océano tras la caída ni tampoco una caída desde el cielo para estar hundiéndose en oscuras aguas.

La caída en Kingdom Hearts es parte del sueño, del caer dormidos, pero también implica caer a la oscuridad, está, como una fuerza superior reclama a las personas y busca llevarlas cada vez más profundo. El mar oscuro refleja esta condición a la vez que aclara la razón por la que alguien “cae a la oscuridad”.

A parte del sentido físico concreto (que los pulmones se llenen de agua u otra sustancia que impida el flujo de aire), ahogarse ha terminado por significar “ser engullido por algo abrumador”. Nos ahogan las emociones o el papeleo. En nuestra era psicológica, el ahogamiento en sueños y fantasías supone el reblandecimiento, el debilitamiento o la completa disolución de la personalidad. Esto puede ser catastrófico o convertirse en una oportunidad para que el individuo vea la apertura a las posibilidades del desarrollo de la personalidad y crear algo nuevo (TACHEN, 2018: 742).

El caer al mar produce que el individuo se consuma en sus emociones, que lo abrumen, que lo superen. La rabia, la duda, la tristeza pueden llegar a derribar a una persona y “hundirla” en la miseria. La caída y el ahogamiento en Kingdom Hearts representan el poder que ejerce la oscuridad para que una persona sea superada por sus emociones y el caminar sobre el agua, como ocurre en el tema de apertura de Kingdom Hearts III es señal

de que uno puede superar sus problemas y mantener las emociones en control y de manera positiva.

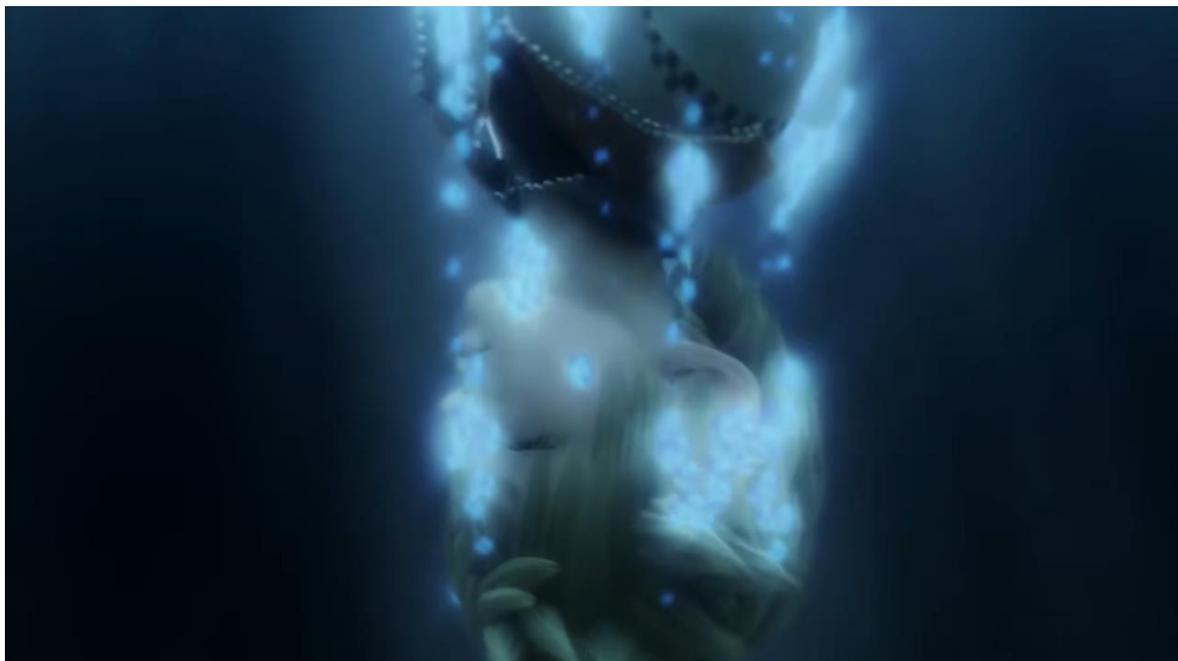


Imagen 29. *Roxas hundiéndose en sus sueños.*

Luna: Arcano décimo octavo del tarot. Advierte sobre el peligro. En su aspecto negativo representa los errores, fantasía arbitraria, impresionabilidad imaginativa, etc. Se le asocia con las diosas Ishtar, Hathor, Anaitis y Artemisa y se creía que influye en el influjo a la madurez de las plantas y los animales. También tiene el poder de influir en los océanos alterando la marea (Cirlot, 2018: 553-559).

La luna refleja la “liquidez” emocional, tiene una cara brillante y cambiante como zonas ocultas. Para los alquimistas, es una tarea propia del experto navegar en territorio inexplorado del alma y llevarlo, en la medida de lo posible, a la conciencia. Los peligros de esta empresa son intrínsecos a los encantos y la atracción gravitatoria de la luna misma. El experto puede salir de la parte alejada de la psique iniciada en el conocimiento de sí misma o perderse sin remedio en la oscuridad. Del mismo modo, el embeleso espiritual obrado por el espíritu de la Luna puede mover a alturas y profundidades transformativas o, a vaporosas fantasías que alejan al individuo de la realidad (TASCHEN, 2021: 27-28).

La luna no es un símbolo *per se* en la franquicia, pero si tiene un símil; el *Reino de corazones*. A diferencia de los mundos que se pueden visitar en el videojuego, este reino no lo es en el estricto sentido de la palabra. Al ser invocado, el *Reino de corazones* se manifiesta como un gran astro en lo alto del cielo. La mitología del juego menciona que invocar el poder de este gran cuerpo celestial es un tabú, sin embargo, y pese a las advertencias, numerosas facciones de guerreros de la llave espada libraron una gran batalla por el poder que da su luz. Este evento es recordado como la *Guerra de llaves espada*, pero los detalles de este conflicto son vagos. Es por eso que Xehanort quiso saber qué ocurrió durante aquel conflicto por lo que trató de reproducirlo dando inicio a su gran plan.

Su primera intención al tratar de desentrañar los secretos de la antigua guerra fue la de convertirse en un guía para las personas de todos los mundos, pero su meta se convertiría en obsesión al descubrir la naturaleza que hay en el corazón de las personas. Aceptando esto como una verdad creería que la oscuridad debería ser la que rija la existencia, pero no dejando que se convierta en caos, si no en orden.

El maestro Xehanort es como los expertos alquimistas, fue a ver lo que había en el lado oculto de la luna y en su viaje fue absorbido por la oscuridad, sin embargo, fue lo suficientemente fuerte como para dejarse dominar del todo. A pesar de que cambió de parecer sobre ser el guía de la humanidad cuando fue derrotado, sus hipótesis sobre la oscuridad y el corazón parecen continuar como enseñanzas. Después de todo Terra siguió llamando maestro.



Imagen 30. *Aqua contempla el Reino de corazones.*

Sueños: Una de las fuentes principales de material simbólico. Han sido separados los sueños ordinarios de los extraordinarios, además de los sueños premonitorios. El interés por los sueños ha llevado a codificar repertorios de significados en “diccionarios de los sueños” con poco o nulo valor espiritual o científico, aunque pueden contener datos verdaderos dados por las tradiciones o la información (Cirlot, 2018: 816).

Los sueños han sido una de las vías del psicoanálisis para entender la mente humana. En el juego hay dos tipos de sueños, aquellos que miran hacia el pasado y aquellos que advierten sobre el futuro. Sora tiene un sueño antes de iniciar su viaje donde conoce a tres de las princesas del corazón quienes le advierten de la amenaza que suponen los sincorazón.

Los otros sueños, aquellos que miran al pasado, contienen el secreto para viajar en el tiempo. Cuando Sora y Riku hicieron el examen de marca de maestría se adentraron en los sueños de los mundos que se encontraban dormidos. Yen Sid les explica que los mundos también pueden soñar porque tiene un corazón, y es a través de los sueños de los mundos por los cuales pueden viajar en el tiempo usando el poder del despertar.

Dicho poder consiste en “sumergirse” en el mundo de los sueños usando a las personas o mundos dormidos como portales. Un mundo dormido está condenado a repetir los mismos sucesos de su pasado una y otra vez hasta que despierte. Para un mundo que no se encuentra dormido el viaje aún es posible bajo tres condiciones: primero, el viajero sólo puede viajar al pasado enviando su corazón y dejando su cuerpo detrás; segundo, el viajero sólo puede llegar a un punto del tiempo donde una versión de él lo está esperando; y tercero, el viajero no podrá alterar los eventos que están destinados a pasar.

Esto no es todo, pues el reino de los sueños parece ser una entrada al reino de la oscuridad. Al soñar cada vez más profundo, Riku y Sora alcanzaron *El mundo que nunca debió ser* un sitio se supone no existe en el reino de la luz. Por eso los portadores de la llave deben de aprender a usar este poder para salvar a aquellos que se encuentran apresados por la oscuridad, comenzando con Aqua que ha estado vagando en el reino de la oscuridad por más de diez años. Usar los métodos que usó el falso Ansem alteraría el orden de los mundos y el cataclismo volvería a desatarse, por eso el poder del despertar es indispensable.

Héroe: El héroe ha sido necesario no solo por la existencia de las guerras, sino a causa de las virtudes que el heroísmo comporta y que, siendo advertidas seguramente desde los tiempos prehistóricos, hubo necesidad de exaltar, resaltar y recordar. La magia, el aparato, el esplendor del mismo vestuario guerrero de los antiguos así lo proclama, como la coronación de los vencedores equiparados a reyes. La relación entre la “pequeña guerra santa”, es decir, entre la lucha contra los enemigos exteriores y materiales, y el combate contra los enemigos interiores y espirituales, determinó automáticamente la misma relación entre el héroe entre una y otra guerra (Cirlot, 2018: 472).

Que alguien sea el portador de la llave no lo convierte en un héroe y Riku es el primer caso que lo demuestra. Él obtuvo su poder gracias a Terra gracias a que vió en el niño a alguien capaz de proteger a los que más quiere, sin embargo, al aceptar la oscuridad el poder es pasado a su amigo.

De hecho, a Sora se le conoce como el “elegido de la llave espada” porque nadie le paso el poder, fue la misma llave la que decidió pasar a sus manos. Sora es alguien capaz de conectarse con las personas y hacer amigos rápidamente, lo que le ganó la envidia de Riku

al pensar que los había abandonado a él y a Kairi, sin embargo, gracias a esta virtud, puede ayudar a los que lo necesitaban, empatizar con ellos y volverse más poderoso en consecuencia al establecer un lazo que parece irrompible. Después de todo, consiguió salvar a su amigo Riku y hacerle ver que estaba equivocado.

Todas las cualidades heroicas corresponden analógicamente a las virtudes precisas para triunfar del caos y de la atracción de las tinieblas. De ahí que el sol se asimila en muchos mitos al héroe por excelencia (Cirlot, 2018). Sora es una luz capaz de apaciguar las dolencias de aquellos que sufren y convertirlos en su fuerza al aceptarlos como sus amigos. Este rol queda claro cuando Aqua conoce a Ansem el sabio en el reino de la oscuridad y le pregunta el nombre del guardián de la luz que trajo paz al mundo más de una vez.

Diablo: Arcano décimo quinto del tarot. Se relaciona este arcano con la instintividad, el deseo en todas sus formas pasionales, las artes mágicas, el desorden y la perversión (Cirlot, 2018: 321). Los demonios son símbolos de poder tanático, del instinto de la muerte bajo aspectos diversos, sea el sutil del encanto del sueño, o el vibrar heroico y el llamado a la vocación guerrera. La solicitud de la muerte aparece en las situaciones límite, no sólo en la negativa sino y principalmente en la cima de la afirmativa. Es decir, el optimismo vital y la plena felicidad implican la aparición de la tendencia a morir (Cirlot, 2018: 312-313).

Xehanort es el principal antagonista de la franquicia. Siempre intervenía cuando la paz y la felicidad estaban presentes. Llegó a la vida de Terra en el día más importante de su vida, el examen de marca de maestría que terminó por reprobado, esto le bastó para tentar a Terra por el camino incorrecto. De paso afectó a Aqua y Ventius también, a la primera privándola de la libertad y haciendo que se alzara en contra de sus dos mejores amigos, y el segundo, al usarlo como catalizador para crear la llave espada X y lastimandolo en el proceso.

Volvería una vez más cuando Sora, Riku y Kairi construían una balsa para hacerse a la mar con la esperanza de conocer mundos a parte del suyo. Cuando desató la oscuridad en las *Islas del destino*, su parte sincorazón se apoderó de Riku y se llevó a Kairi lejos de Sora, quien fue expulsado de su hogar también

Para cumplir sus ambiciones haría cualquier cosa, justificando con que la oscuridad es la verdadera esencia del corazón. Llegaría al punto de matar a Kairi, una de las siete princesas del corazón, para conseguir la llave espada X y que Sora peleara contra él.

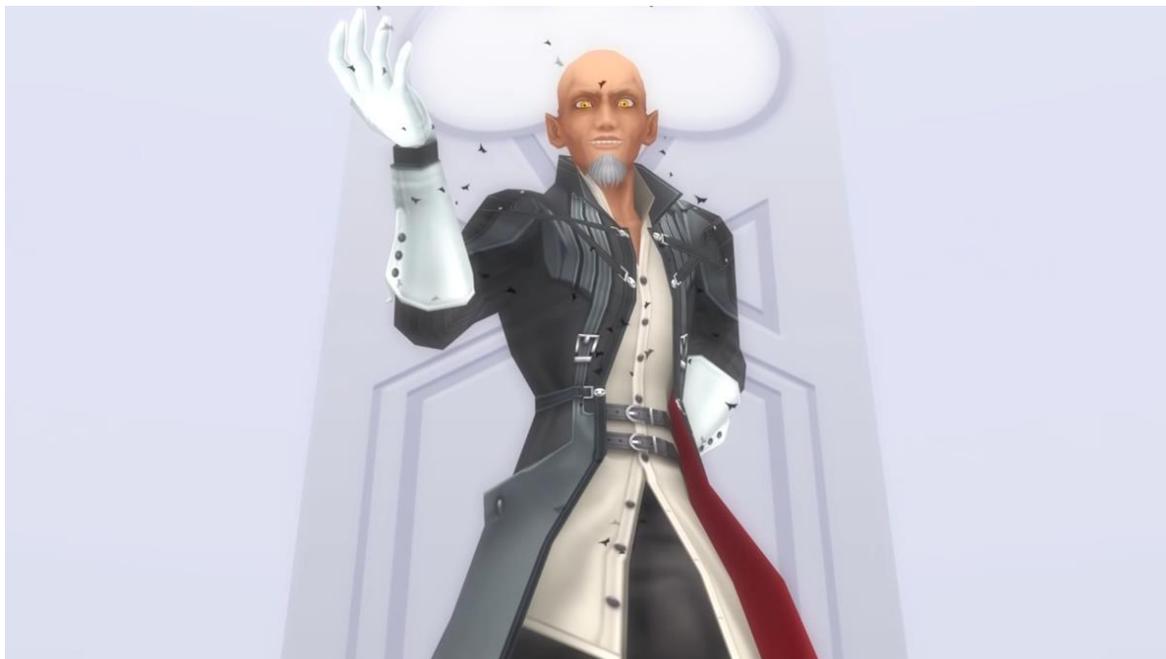


Imagen 31. *El maestro Xehanort aparece.*

Estos son los símbolos más relevantes. Es posible percibir la relación que existe entre unos con otros al ser parte de mitos en diferentes culturas antiguas y contemporáneas. El famoso orden que se busca mantener dentro del juego es la paz, y al mismo tiempo, por la relación que hay entre los personajes, los símbolos y el cosmos, habla del orden cósmico, lo que debe ser. Y el corazón, la luz, y la oscuridad forman parte de este orden hasta ontológico, donde las emociones de una persona pueden fluir pero no desbordarse, y de ahogarse en el mar oscuro, uno puede encontrar la fuerza para salir en los amigos, que constituyen el orden cósmico de una persona. Ahora es turno de profundizar en otros aspectos del relato.

4.4. Narrativa, personajes y situaciones.

El relato fue cubierto en la unidad 3 de esta investigación, por lo que se sugiere consultarlo para obtener los detalles relevantes sobre la continuidad de la historia. Para este punto nos concentramos en abarcar los personajes, las situaciones en las que se inmiscuyen, sus

motivaciones para realizar tales actos. Pero primero habrá que separar los personajes relevantes de los que no lo son tal y como se sugiere en la unidad 2.

Personajes Principales	Personajes Secundarios	Terceros
<ul style="list-style-type: none"> ● Sora ● Kairi ● Riku ● Mickey Mouse ● Donald ● Goofy ● Terra ● Aqua ● Ventus ● Xion ● Roxas ● Axel/Lea ● Xehanort (Todas sus versiones) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Naminé ● Jiminy Cricket ● Pete ● Maléfica ● Aurora ● Cenicienta ● Alicia ● Bella ● Jazmín ● Blancanieves ● Hércules ● Bestia ● Yen Sid ● Merlin ● Hada Madrina ● Chiriti ● Ansem, el sabio ● Eraqus ● Xigbar/Braig ● Xaldin/Dilan ● Demyx ● Zexión/Ienzo ● Luxord ● Marluxia/Lauriam ● Larxene/Elrena ● Saïx/Isa ● Vexen/Even ● Lexaeus/Aeleus ● Vanitas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Minnie Mouse ● Daisy Duck ● Chip ● Dale ● Cloud Strife ● Sephiroth ● Yuffie Wutai ● Squall Leonheart (Leon) ● Cid ● Aerith ● Tifa ● Tarzan ● Jane ● Jack Skellington ● Jack Sparrow ● Barbosa ● Elsa de Arendelle ● Ana de Arendelle ● Pinocho ● Hades ● Auron ● Peter Pan ● Campanita ● Capitan Garfio ● Ariel ● Simba ● Scar ● Mushu ● Mulán ● Tidus ● Wakka ● Selphie ● Rapunzel ● Eugene ● Mother Gothel ● Woody ● Buzz Lightyear

		<ul style="list-style-type: none"> ● Stitch ● Tron ● Aladín ● Genio de la lámpara ● Seifer ● Trueno ● Viento ● Vivi ● Tres hadas buenas ● Moogle ● Jafar ● Rey Tritón ● Ursula ● Oogie Boogie ● Chicken Little ● Heyner ● Pence Olette ● Mike Wazowski ● James P. Sullivan ● Hiro Hamada ● Baymax
--	--	--

Ahora procederemos a describir a los personajes principales y secundarios que se encuentran dentro de la historia que es Kingdom Hearts. Los personajes ubicados en la tabla terceros son aquellos que solo se mantienen dentro de su propia historia y contribuyen poco o nada a que el relato que analizamos avance, aun así, se les hace mención debido a que aparecen en el viaje de Sora. Las imágenes que ilustran las descripciones de los personajes serán tomadas de la wiki de la comunidad Kingdom Hearts Wiki.



Sora: es un chico de 14 años (15 para KH II y 16 para KH III) muy amigable y energético. Es el protagonista de los tres juegos principales. Su nombre Sora, proviene de la palabra japonesa sora (空) que significa

cielo. Es originario de las *Islas del Destino* y sus mejores amigos son Riku y Kairi.

El usa un arma mágica conocida como llave espada que no le pertenece sino a su amigo Riku. Se dice que la razón por la que Sora usa el arma de Riku es porque “él fue elegido por la llave espada” pero esto es gracias a un hechizo que lanzó una portadora de la llave espada llamada Aqua para asegurarse de que Sora pudiese hacer algo por su amigo en caso de que este fuese tentado por la oscuridad.

Su rol consiste en ser uno de los campeones del reino de la luz para vencer a la oscuridad y devolver la paz a los reinos. Él se mueve por sus amigos, pero también por cualquier persona acosada por las fuerzas enemigas. Si alguien está en problemas él no duda en saltar a la acción. Durante los dos primeros juegos lo que más quería era volver con sus dos mejores amigos a su hogar, por eso los buscaba sin cesar en todos los mundos que visitaba. En Kingdom Hearts tomó la tarea de ayudar a todos los que lo necesitaban, principalmente porque empatiza con su dolor.



Kairi: Es una chica de 13 años (14 para KH II y 15 para KH III) que vive en las *Islas del destino* pero es originaria del mundo *Jardín Radiante* (que pasaría a llamarse *Bastión hueco*). Su nombre tiende a significar océano o pueblo en el océano. La palabra kairi (解離) también puede significar deshacer o disociación.

Ella llegó a las islas después de que su mundo fuera el primero en ser devorado por la oscuridad. Sufre amnesia y no tiene recuerdos de sus días en el otro mundo.

Sus mejores amigos son Sora y Riku, pero se lleva muy bien con todas las personas dado su carácter alegre. Ella siente curiosidad por el mundo exterior al no tener

recuerdos de su pasado y espera poder conseguir respuestas de su procedencia, por eso aceptó la idea de Riku para construir una balsa.

Lo que además le importa es el bienestar de sus amigos, especialmente de Sora por quien tiene sentimientos especiales. Este sentimiento fue creciendo al grado de querer luchar a su lado en vez de esperarlo, y para ello se entrenó con el mago Merlín y junto a Axel en el dominio de la llave espada, poder que consiguió gracias a la intervención de Aqua en *Jardín Radiante* cuando solo era una niña.



Riku: Es un joven de 14 años (15 para KH II y 16 para KH III) nativo de las *Islas del destino* y mejor amigo de Sora. Su nombre proviene del carácter chino *Lú* (陸) que significa tierra. Es un chico sincero, firme, competitivo y en algunas ocasiones arrogante. Siempre que puede, compite contra Sora en cualquier cosa, siendo el ganador la mayoría de las veces, dejándolo con una frustración que llega a convertirse en celos.

Tras haber sido poseído por Ansem el buscador de oscuridad, desarrolló un fuerte miedo a la oscuridad que se alimentaba del sentimiento de haber traicionado a sus amigos. Mickey lo ayudó durante esta etapa para que aceptara la oscuridad que había en su interior adoptando su propia filosofía: el camino del amanecer, que le permitía aceptar y cargar con sus errores hasta el día en que pudiese enmendar las cosas.

Mientras Sora dormía, aceptó los encargos de Ansem el sabio, entonces Diz, para que su amigo despertara. Habló con Xion para convencerla de volver a su amigo e incluso se enfrentó a Roxas quien logró vencerlo. Sin embargo, Riku usó el poder de la oscuridad

tomando la imagen del faso Ansem para derrotar a Roxas de una vez por todas, permitiendo que el proceso para devolverle las memorias a Sora se llevase a cabo.

Su objetivo es hacerse fuerte, al principio pensó que esta fuerza la obtendría de la oscuridad, pero al cambiar de idea, decidió aceptar la luz para encontrar respuestas en el examen de marca de maestría. Cuando lo terminó, se dió cuenta de que había crecido lo suficiente para evitar que la oscuridad lo controlará de nuevo. Por ese y otros logros en su examen fue reconocido por el maestro Yen Sid y lo nombró maestro de la llave espada.



Rey Mickey: basado totalmente del ratón Mickey, mascota de la empresa Disney, tiene la misión de ayudar a mantener el equilibrio entre los mundos gracias a su propia llave espada. Llega a ser muy amable y con frecuencia se le ve siendo la solución a los problemas para Sora y como la brújula moral de Riku en los juegos posteriores. De hecho, tras quedarse atrapado en la oscuridad junto con Riku, pasaron a formar una amistad gracias al deseo que comparten ambos de enmendar sus errores (Riku por haberse dejado manipular por Ansem y Mickey por haber abandonado a la Maestra Aqua).



Donald el hechicero: Basado en el Pato Donald, es el hechicero de la corte bajo las órdenes del Rey Mickey. Él junto con el capitán Goofy reciben la misión de “encontrar la llave” que ayudará a salvar los mundos. Suele ser gruñón y por lo general está en desacuerdo con Sora la mayor parte del tiempo. Siempre carga con él un bastón con el cual puede conjurar hechizos de fuego, hielo, electricidad o curativos.

Goofy, capitán de la guardia real: Basado en el personaje de Goofy de Disney, es el capitán de la guardia real del Rey Mickey. Se le ve calmado y a veces distraído, pero siempre interviene cuando Sora y Donald están en desacuerdo y brinda una perspectiva sobre los eventos que están aconteciendo. Comparte el deseo del Rey de mantener el equilibrio de los mundos.



Jiminy Cricket: Basado en el personaje homónimo de la cinta *Pinocchio* (1940) que viaja con el grupo haciendo la bitácora de viaje. Al principio lo hace para encontrar al Pinocho después de que su mundo fuese absorbido por la oscuridad, pero después comprende que su rol como la conciencia del hijo de Geppetto puede esperar.

En KH II su rol es mucho más activo pues la bitácora de viaje del primer juego desapareció dejando solo una frase, por lo que llega a convertirse en la mente del equipo para tratar de solucionar los misterios que ocurren con frecuencia y no aparentan tener explicación.



Aurora: Ella es una de las siete princesas del corazón. Está basada en la princesa del largometraje *Sleeping Beauty* (1959), donde su personaje es hechizada por la bruja Maléfica para que muera a los 16 años y solo el beso del verdadero amor podrá salvarla.

Como parte de las siete princesas desempeña un papel más importante lejos de su mundo, aunque ella fue en sus inicios una víctima de la inocencia de Terra. Maléfico lo usó para quitarle su corazón descubriendo el poder de las llaves espada. Esto permitió que el orden se alterara y la bruja conociera nuevos mundos.

Al final su corazón es recuperado por Aqua y el príncipe Felipe permitiéndole así despertar, como todas las princesas, vela por que la armonía regrese para volver a su mundo.

Durante los eventos del primer Kingdom Hearts es secuestrada y puesta a dormir otra vez por Maléfica. Ansem engaño a la bruja para que reuniera a las princesas, sin embargo, entre sueños, ella, Blancanieves y Cenicienta lograron comunicarse con Sora para solicitar su ayuda. Al ser liberada, colaboró con las otras princesas para mantener a raya la inversión de la oscuridad hasta que Sora venció a Ansem y restauró los mundos.



Cenicienta: Es una de las siete princesas del corazón. Comparte los mismos rasgos y personalidad que su homónimo de la cinta *Cinderella* (1950). Ella es una de las tres princesas que llaman a Sora en sus sueños y su deseo es volver a su mundo para reunirse con su amado, el príncipe Encantador. Ella es secuestrada al igual que las otras princesas.

En su pasado conoció a Terra, Ventus y Aqua. Ventus apareció en su casa y le ayudó haciendo un vestido junto con los amigos de Cenicienta para que fuera al baile en el palacio. Cuando sus hermanas rompieron su vestido conoció a Terra y a su Hada Madrina, esta última le creó un vestido con su magia pero que desaparecería a la media noche. Terra se encargaría de escoltarla. Finalmente, conoce a Aqua cuando el príncipe está buscando a la mujer con la que bailó la noche pasada, le consigue tiempo tratando de probarse la zapatilla de cristal hasta que aparece y revela el otro par.

Alicia: Pertenece al grupo de las siete princesas del corazón y es la segunda más joven. Tanto su apariencia como su personalidad se basan en el mismo personaje que aparece en *Alice in Wonderland* (1951). Ella es la primera princesa que Sora conoce, esto mientras estaba siendo



juzgada por la Reina de Corazón. Es secuestrada cuando el chico la ayuda a probar su inocencia con la intención de liberarla, pero esta desaparece sin dejar huella.

Cuando es salvada por Sora, ayuda a las otras princesas a evitar que la oscuridad fluya sin control quedándose en *Bastión Hueco*. A diferencia de las demás, no tiene un amorío o alguien especial que la esté esperando en su mundo, de hecho, puede que haya sabido de su rol como princesa del corazón hasta el secuestro.



Bella: Es una de las siete princesas del corazón. Su apariencia y personalidad están basadas en el personaje de la película *Belle and the Beast* (1991). Como todas las demás, fue secuestrada y llevada a *Bastión Hueco*. Después de despertar ayuda a las demás princesas a controlar la oscuridad, también recibe a Sora cuando regresa a este mundo para darle instrucciones de que tiene que cerrar la cerradura de ese mundo para detener el flujo de oscuridad.

Durante Kingdom Hearts II ella tiene problemas con Bestia porque se volvió muy agresiva de repente. Junto a Sora logran calmarlo, pero este continúa tenso debido a que el día en que puede romper su maldición se acerca y quiere que todo sea perfecto para entonces. Bella hace de todo para ayudar hasta que es capturada por Xaldin, aunque logra liberarse al mismo tiempo que protege la rosa de Bestia. Su mayor deseo es ayudar a Bestia.

Jazmín: Es la segunda de las siete princesas de la luz que Sora conoce durante su viaje. Ella es idéntica al personaje con el mismo nombre que aparece en la cinta *Aladdín* (1992). Fue



secuestrada por Jafar, quien era aliado de Maléfica, y llevada a *Bastión Hueco* mientras Sora y Aladino la buscaban por toda Agrabah sin resultados.

Tras ser liberada y de haber ayudado a sus colegas a detener la oscuridad ella vuelve a su mundo donde las cosas con la persona que ama no iban bien. Aladino creía que por ser una princesa ella necesitaba la compañía de alguien que le diera lujos. Jazmín le negó todas estas ideas, pues ella lo ama. Esto queda confirmado cuando Jafar, en forma de genio, regresa para apoderarse del reino y toma a la princesa para convertirla en su reina, lo cual rechaza por su amor al jovén. Todo lo que ella busca es estar en paz junto a la persona que quiere.



Blancanieves: Es parte de las siete princesas del corazón y una de las tres que llamaron a Sora en sus sueños para advertirlo de la oscuridad. Es idéntica al personaje que sale en el largometraje animado *Snow White and the seven dwarfs* (1937). Ella también ayudó en *Bastión Hueco*, además, conoce a los tres portadores de la llave espada del pasado.

A Terra lo conoce en las afueras del castillo, cuando este es enviado por la Reina Grimhilde para matarla aunque él en realidad fue para protegerla, sin embargo, cuando aparecieron monstruos creados por Vanitas, huyó al bosque. Ahí se encontró con Ventus, quien la escoltó por todo el bosque hasta llegar a una pequeña casa donde se quedó a descansar. A Aqua la conoció después de que el hechizo que le puso su madrastra se rompió.

Maléfica: La villana en gran parte de la aventura. Después de descubrir la existencia de más mundos a parte del suyo, Maléfica desea volverse más poderosa a través del poder de la



oscuridad. Mantiene la misma personalidad prepotente y arrogante como en el filme de origen. Se le hace mención pues sus acciones van más allá de su universo narrativo representado en KH. Maléfica en su búsqueda de poder es engañada por Ansem, el buscador de oscuridad y termina secuestrando a las 7 princesas de la luz para llegar a Kingdom Hearts. Durante el resto de juegos, se mueve de forma independiente, tratando de adelantarse a Xehanort en su búsqueda de poder. En ocasiones llega a ayudar a los aliados de la luz solo cuando ve que le conviene.

Tras su primera derrota, su corazón consiguió viajar al pasado donde se enteró de una parte de los secretos que envuelven la guerra de llaves espada. Ahora está dedicando todo su esfuerzo en encontrar una caja negra que está en manos de Xigbar, dueño original de la llave espada de Xehanort, la *Innomita*.



Hércules: Hércules es un personaje popularmente conocido como un héroe de gran fuerza que procede de la mitología griega. Esta representación sirvió de modelo para crear el largometraje animado *Hércules* (1997) protagonizado por este mismo héroe, aunque con cambios notables.

En la película Hércules no tiene que cumplir con las 12 tareas impuestas por el Rey Euristeo como cuentan algunas interpretaciones del mito, sino que se dedica a proteger a los ciudadanos de Tebas como su guardián, lo que lo convierte en un ídolo para todos. En Kingdom Hearts su carrera de héroe no existe para

que pueda volver al Olimpo con su padre Zeus, sino que es algo que él quiere y debe hacer porque es un héroe.

Durante los juegos, conoce a Terra, Ventus y Aqua durante su etapa de entrenamiento. Como héroe constituido, Ayuda a Sora a enfrenta a Hades y a los sincorazón hasta que pierde su fuerza por la fatiga que le causó el dios de inframundo enviando monstruos sin descanso, pero recupera su fuerza cuando tiene que salvar a Megara, la mujer de la que se enamoró.

Fue ese acto lo que permitió que Sora y los suyos acabaran con las ambiciones de Hades y también lo que lo convirtió en uno de los guías de Sora. Cuando los poderes fueron robados por culpa del maestro Xehanort, Sora tuvo que buscarlo para que le dijera cómo hizo para recobrar su fuerza. Hércules le cuenta que no estaba seguro de cómo lo hizo, pero que solo deseaba hacerlo con todo su corazón. Esta fue la pista que el joven héroe necesitaba para recuperar el poder del despertar.



Bestia: Es un personaje totalmente basado en el que aparece en la película *Belle and the Beast* (1991). Él viaja por los mundos cuando descubre que Bella fue secuestrada, lo que llevó a la entrada de *Bastión hueco* donde Riku lo enfrentó y venció. Poco después llegaría Sora con quien se aliaría después de que sus amigos Donald y Goofy le dieran la espalda.

Bestia le enseñaría que él no necesita la llave espada porque su corazón es la más poderosa de las armas. Esto motivaría a Sora para volver a enfrentar a Riku ganando y

recuperando la llave espada. Avanzaron juntos hasta que tuvieron que separarse después de que Sora le devolviera a las princesas sus corazones, entonces se quedó junto a Bella hasta que los mundos se restauraron.

Un año después volvería a ver a Sora y sus amigos, pero se mostró hostil con ellos porque se encontraba ansioso debido a que el hechizo que lo transformó en lo que es estaba a punto de cumplir su plazo. Temeroso de ser un Bestia para siempre fue manipulado por Xaldin para convertirse en un sincorazón y dejar un incorpóreo. Al final el plan falló



Merlín: Es un hechicero de gran poder que está basado en mismo que aparece en el largometraje animado *The sword in the stone* (1963). Sin embargo, en el juego, su origen se encuentra en *Jardin Radiante* donde está su hogar. Es junto con otros hechiceros (Yen Sid, las tres hadas buenas y el hada madrina) quien le enseña magia a Sora, específicamente la magia elemental.

Su primera aparición es durante el primer Kingdom Hearts donde ayuda a Sora otorgándole conocimiento y habilidades para su aventura. Posteriormente, se une junto a otros personajes para restaurar su hogar fundando el comité de restauración de Bastión Hueco. Más adelante, a petición de Yen Sid, se convierte en el maestro de la llave espada de Kairi y Axel.

Hada Madrina: Ella es el homónimo del personaje que aparece en el filme *Cinderella* (1950). Al principio aparece para ayudar a Cenicienta a ir al baile dándole un vestido y un carruaje para llegar. Ahí mismo conoce a Terra y se percata de que no pertenece a ese mundo, además de que el joven tiene ciertas dudas en su cabeza por lo que lo invita a seguir a



Cenicienta para que aprenda que los sueños pueden hacerse realidad si se desean con todo el corazón.

Después se encuentra con Aqua a quien le pide ayuda a Cenicienta a salir de su habitación, pues su familia la había encerrado para que no se probara la zapatilla de cristal. Para ello usa su magia en Aqua y reduce su tamaño al de un ratón para que pudiese entrar a la casa sin ser vista, pero al tardar más de lo previsto, usa su magia para devolverla a su tamaño real para que se probara la zapatilla y así darle tiempo a Cenicienta de salir de su habitación.

Durante los eventos de Kingdom Hearts aparece para enseñarle magia de invocación a Sora y tiempo después, en Kingdom Hearts III, guía a Kairi y Riku al *Mundo Final*, donde, posiblemente se encuentre alguna pista para conocer el paradero de Sora, quien desapareció sin dejar rastro.



Ansem, el buscador de oscuridad: El antagonista del primer título y parte sincorazón de Xehanort, fue conocido como un joven aprendiz de los corazones que robo el nombre de su maestro, Ansem el sabio, y dividió su ser con el fin de que poder cumplir con la recuperación de los fragmentos de un arma llamada conocida como la llave espada X. Por mucho tiempo se pensaba que el maestro Xehanort que Mickey y Yen Sid no era el mismo Xehanort que estaba bajo la tutela de Ansem debido a la diferencia notable entre edades.

Ansem, al transformarse en un sincorazón hizo dos cosas: la primera fue viajar al pasado para hablar con su ser de su plan en el futuro, y al regresar abrió la puerta que estaba en las *Islas del destino* permitiendo la entrada a de la oscuridad, acto seguido se llevó a Riku de su hogar para poseer su cuerpo tiempo después.

El vuelve a pesar de haber sido derrotado y se vuelve parte de la Verdadera Organización XIII. Para lograr esto su corazón viajó del pasado al futuro y fue puesto dentro de una réplica para que tuviera forma física sin la necesidad de un huésped, aunque vuelve a ser derrotado por Mickey, Sora y Riku en *El cementerio de llaves espada*.



Roxas: Incorpóreo de Sora, comparte la misma edad que Sora (15 años) y es el protagonista al inicio de KH II. Tiene una personalidad alegre y en momentos altanera. No se le puede provocar con facilidad, pero siente mucho resentimiento y odio ante la mención de Sora y lo que significa para su existencia. Su nombre es un anagrama usando las letras que conforman el nombre Sora

añadiendo la letra X.

Como incorpóreo fue parte de la Organización XIII pues poseía el poder de invocar la llave espada, cosa que los otros miembros incorpóreos no pueden hacer. Se hizo amigo de Axel durante este tiempo y su labor consistía en recolectar corazones para crear una réplica del poder del *Reino de corazones*. Tiempo después llegaría el miembro número XIV de la organización llamada Xion.

Los tres, Roxas, Axel y Xion, se volvieron muy cercanos hasta que Xion y Roxas pelean uno contra el otro. Después, se descubre que todo fue un plan de Xemnas para hacer que solo hubiera un portador de la llave espada. Esto enfurece a Roxas quien decide desatar el poder del *Reino de Corazones* pero es detenido por Riku quien lo lleva a Diz para forzarlo a volver a Sora.

Como parte de Sora, manifiesta emociones a través de él, como cuando Sora conoce y se despide de Hayner, Pence y Olette, él empezó a llorar aun que no sabia por que, pero se sentía triste de dejar a esos tres chicos. También manifestaba ir cada vez que un miembro de la organización aparecía.

Al final, Roxas decide pelear contra Sora por su derecho a existir, y aunque pierde, reconoce a Sora con una sonrisa, pues espera que él sea quien le de un sentido a la existencia de los incorpóreos y su sufrimiento, esto último queda confirmado cuando Mickey analiza la bitácora de viaje de Jiminy.

Como miembro de la Organización, viste un largo abrigo negro con una capucha que por lo general lleva encima para ocultar su identidad. Sin el abrigo, Roxas usa una chamarra y pantalones beige, playera negra con un cierre en forma de X y como accesorios tiene una muñequera con diseño a cuadros blanco y negro en el brazo izquierdo y dos anillos, uno blanco y otro negro en los dedos índice y centro de la mano izquierda.



Naminé: Es la incorpóreo de Kairi y Sora. Comparte la misma edad que Kairi y es descubierta por una facción de rebeldes dentro de la Organización XIII que operaban en un lugar conocido como *Castillo del Olvido*. Ella comparte un vínculo con los dos personajes antes mencionados, al grado que puede alterar sus recuerdos o cambiarlos completamente. Le encanta dibujar los recuerdos de otras personas, además, es muy tranquila, misteriosa y en ocasiones llega a ser coqueta.

Naminé es la única incorpóreo que no tiene un nombre manipulado y con la letra X. Su nombre proviene de la palabra japonesa *nami* (波) que significa ola y de la sílaba *ne* (ね) que en conjunción con la otra frase refieren a una ola que se crea en el mar. *Ne* en Japón también se usa para llamar a alguien, es el equivalente del *oye* en español. Su nombre hace alusión a su procedencia como incorpóreo de Kairi y Sora, pues en algunas partes de Japón se dice que una ola es producto del mar (Kairi) y del viento que sopla en el cielo (Sora).

Durante su estancia en el castillo pudo manipular los recuerdos de Sora y Kairi a voluntad debido a la conexión que tiene con ambos. La razón de esto fue porque se sentía sola y quería amigos. Para ello tenía que atraer a Sora al castillo para eliminar a Kairi de su mente y cambiar de lugares con ella. Naminé no guarda rencor a su ser original e incluso de disculpa con Sora por lo que hizo, prometiéndole que le devolvería todos sus recuerdos a cambio de perder aquellos que hizo en el castillo.

Esta es la razón por la que Sora no recuerda nada cuando despierta de su sueño de un año. Ella aprende que no necesita forzar la amistad con nadie, especialmente con Sora, lo que la hace más devota hacia aquellos que considera dignos de ser sus amigos.

De vez en cuando sus acciones revelan secretos sobre la organización y el destino de Sora. Como en la bitácora de Jiminy cuya información había desaparecido y solo se hallaba una palabra: agradece a Naminé. Esta frase fue analizada a profundidad por Mickey quien, gracias a una máquina mágica logró descubrir lo que tenían que hacer para salvar los corazones de las personas que el maestro Xehanort lastimó.

Ella también se convierte en la guía de Sora cuando él y sus amigos fueron vencidos en el *Cementerio de llaves espada* mostrándose como un ente sin forma en el *Mundo final*. Todas las intervenciones parecen motivadas por el deseo de enmendarse.



Pete: También conocido en español como Pedro es uno de los primeros personajes animados de Walt Disney quien hace su primera aparición en 1925 en una serie de cortometrajes conocidos como *Alice Comedies*. Es un personaje mucho más antiguo que el mismo Mickey Mouse.

En la historia de los juegos, Pete es el asistente de Maléfica y lo conocemos hasta Kingdom Hearts II en *La torre misteriosa*, hogar de Yen Sid. La razón por la cual se volvió un ciervo de la bruja mala fue porque huyó de su reino cuando todos lo menospreciaron. Trató por todos los medios de ganar el premio al ciudadano más admirable pero no lo logró y esto causó su partida del reino.

Cuando escapó, Maléfica lo encontró deambulando en el espacio entre los reinos y al no tener más opción, se une a ella en su cruzada en búsqueda de poder. Durante los juegos, Pete siempre intenta acabar con Sora y sus amigos, pero sus planes están lejos de ser exitosos y en ocasiones se ve obligado a colaborar con sus enemigos; la primera vez cuando el grupo de Sora estaba atacando el castillo de los incorpóreos y Maléfica decide que deben ayudarlos porque quería quedarse con dicho castillo; la segunda vez fue cuando trató de hacerse con información que lo llevará a los secretos de la guerra de llaves espada y quedó atrapado en la bitácora de Jiminy junto con el Rey Mickey.

Le guarda un gran rencor a la familia real del *Castillo Disney* especialmente al Rey Mickey. Casi siempre reacciona de forma impulsiva y todo lo que busca es ser reconocido como alguien poderoso sin importar que tipo de trucos tenga que usar. También llega a ser muy cobarde cuando la situación lo supera.



Axel: Incorpóreo miembro de la Organización XIII y su rol dentro es el de asesino. Antes pertenecía a la guardia de Ansem el sabio. Su nombre es un anagrama de su nombre como ser completo *Lea* añadiendo una X. Tiende a usar el fuego como forma de ataque principal y también es portador de la llave espada, aunque no fue consciente de ello hasta hace poco.

Suele ser altanero y descarado. Igualmente, es muy apasionado con las cosas que hace y en ocasiones llega a ser demasiado cariñoso.

Después de presentarse, siempre usa la frase: *gotta memoized?* en inglés, y *¿Kioku shitaka?* en japonés, para cerciorarse de que aquella persona no lo olvidará. Tiene el objetivo de ser recordado por muchas personas, esto se debe a que quería hacer

muchos amigos para vivir por siempre dentro del corazón de las personas que conoce. El no recuerda su pasado cuando es un incorpóreo, pero se presenta de la misma manera. Lo curioso es que la mayoría de las personas lo recuerdan más como Axel en vez de Lea.

Como el mejor amigo de Roxas, siempre procuró que no fuera en contra de los deseos de la organización o de lo contrario le darían la orden de matarlo. Al final se revela contra Xemnas después de haber perdido contra su amigo en combate y creer que jamás podría volver a verlo.

El ayuda a Sora a alcanzar *El mundo que nunca debió ser* sacrificándose para abrirle el camino. Sin embargo, esto hizo que volviera a ser una persona normal apareciendo en el laboratorio de Ansem el sabio en *Jardín radiante* junto a algunas personas que también fueron miembros de la organización.

Se convertiría en el discípulo de Merlin junto con Kairi con el objetivo de controlar su llave espada y poder volver a ver a su amigo Roxas. Al principio le era difícil acercarse a Kairi porque en el pasado la secuestró para usarla como carnada y fue llevada al castillo de los incorpóreos, pero lo más incómodo era que al ver a Kairi tenía la sensación de estar olvidando algo muy importante ya que en la chica veía la imagen de Xion, pero no lo sabía.



Xaldín: Él fue miembro de la Organización XIII y antes de eso, como persona normal fue miembro de la guardia de Ansem el sabio bajo el nombre Dilan. Como incorpóreo se dió a la tarea de incrementar el número de soldados para la organización a la vez que creaba nuevos sincorazón para que

Sora los exterminarse con la llave espada y obtener sus corazones.

Tuvo especial atención en Bestia y lo fuerte que sería como incorpóreo. Sin embargo, sus planes no resultaron gracias a la intervención de Bella y Sora quien le dió el golpe de gracia. Tras su derrota volvería a ser una persona completa y reanudaría su papel como guardia del laboratorio de Ansem.



Lexaeus: Él fue miembro de la Organización XIII y antes de eso, como persona normal fue miembro de la guardia de Ansem el sabio y tenía una amistad especial con Ienzo quien se terminaría por convertir en Zexion. Su nombre como persona completa es Aeolus Al igual que otros miembros, viajaba por los mundos para que el portador de la espada (en aquel momento, Roxas o Xion) recolectarían corazones.

Después se enfocaría en espiar a la célula rebelde de la organización junto con Zexion y Vexen, y al descubrir signos de traición deciden usar a Riku para que elimine a los traidores. Sin embargo, las cosas no salieron como esperaban y Lexaeus terminó por enfrentarse a Riku en una pelea donde parecía ser el vendedor, pero la oscuridad que el chico guardaba en su interior salió haciendo que los papeles se invirtieran. Ya como persona normal, vuelve a desempeñar su función como guardia.

Säix: Incorpóreo y miembro tanto de la Organización XIII como de la Verdadera Organización XIII. Cuando era joven él y Lea se unieron como apéndices de Ansem y



posteriormente fueron parte de los guardias. Por lo general es un hombre serio y apático. Su nombre es un anagrama del nombre original *Isa* agregando la letra X.

Durante su juventud, él y Lea conocieron a una chica de la cual no se conoce su nombre y rápidamente se hicieron amigos, pero un día, la chica desapareció sin dejar rastro. Esto dejó a Isa muy afectado quien trató de buscarla, pero nunca la encontró y mientras que Lea aceptó lo que había pasado, Isa se negó a dejar las cosas como estaban. Esto comenzaría a crear distancia entre los dos amigos.

Cuando se volvió incorpóreo, noto como Lea formaba un lazo con Roxas y Xion, lo que le causó un gran enojo y envidia, pues pensaba que Axel lo abandonó, así como abandono a la chica, además de que parecía que él hacía amigos con mucha facilidad. Esto hizo que tomara una decisión: que buscaría poder para traer a su amiga de regreso, no importa lo que tuviera que pasar.

Como un miembro de la Verdadera Organización XIII aceptó el corazón y oscuridad de Xehanort y se enfrentó a Axel y Kairi. Después de que Xion recuperara sus recuerdos y Roxas y Sora aparecieran, caería vencido en los brazos de su viejo amigo, quien le prometió reunirse con él una vez fuera una persona otra vez.

Xigbar: Incorpóreo y segundo al mando de la Organización XIII. Su nombre es un anagrama usando las letras de Braig, su nombre cuando era un ser completo, pero añadiendo la X. Trabajaba como guardia encubierto dentro del laboratorio de Ansem el sabio, y de vez en



cuando apoyaba a Xehanort con sus planes. Una de esas maquinaciones terminó por quitarle la vista del ojo derecho cuando Terra lo hirió con oscuridad.

Es uno de los miembros más misteriosos de la vieja y nueva organización, especialmente porque conoce el paradero de la caja negra que Maléfica y Pete están buscando, además de ser el portador original de la *Inómita*, la llave espada del maestro Xehanort que lleva en la punta el ojo del maestro de maestros. Tras los acontecimientos de Kingdom

Hearts III se sabe que su verdadero nombre es Luxu, uno de los maestros perdidos que inició la guerra de llaves espada en el pasado.



Luxord: Incorpóreo y miembro de la Organización XIII y de la Verdadera Organización XIII. No se conoce el nombre de su ser original. Suele ser soberbio y le gusta hacer juegos de apuestas en los cuales es muy hábil, pero si detecta que va a perder, puede ser muy tramposo.

Su vida pasada en un misterio pero se presume que tiene conocimientos de los guerreros de la luz del pasado que sobrevivieron a la guerra de llaves espada. Esto se ve confirmado cuando él, junto con Marluxia, Larxene y Demyx son interrogados por Xemnas sobre su pasado.

En los juegos no desempeña grandes roles salvo el de ser un provocador, tratando de que sus enemigos hagan lo que él quiere o que cometan errores. Dos veces es derrotado por Sora a quien le dice que le gustaría jugar un juego con él de forma tranquila, a lo cual parece de acuerdo.



Demyx: Incorpóreo y miembro de la Organización XIII como también un miembro de reserva de la nueva organización. No se conoce cuál es el nombre que tuvo como ser completo. Suele ser un hombre burlón y cobarde que evita el conflicto en todo momento. Busca que las cosas sean como mejor le convenga.

Sora lo conoce durante los eventos de Kingdom Hearts II y en todo momento suele comportarse como un cobarde, al menos hasta que se enfrentan en combate. Durante todos sus encuentros antes de la batalla, Demyx siempre se dirigió a Sora como Roxas, lo que terminaba en la furia del héroe.

El regresa como un miembro de reserva para la Verdadera Organización XIII y aunque se le ve seguro al regresar, continúa siendo un cobarde, en especial cuando Vexen lo trata de convencer para confabular en contra de la organización. Acepta únicamente porque cree que va a ser tomado en cuenta como alguien muy importante por lo que ayuda a Ienzo a recuperar una réplica para Roxas. Al final su destino es un misterio.



Diz/Ansem, el sabio: Se denomina a sí mismo un científico del corazón. Es un investigador que trataba de revelar los secretos que rondan en el interior del corazón de las personas. Él cree que el corazón es el fenómeno que altera y da forma al mundo. Su nombre es un anagrama de la palabra *names* que en inglés significa nombres. Esto puede sugerir al hecho de que hay personajes en el juego que usan o hurtan su nombre, como Xehanort o Riku.

Como Ansem, su apariencia es la de un hombre maduro de ojos color naranja, de cabello largo y rubio y con barba. Viste como cualquier

científico, con una bata blanca, pantalones y zapatos negros de apariencia elegantes. Usa también una bufanda color rojo que cubre una corbata púrpura. Como Diz, usa una túnica negra, un cinturón de piel con bolsas y una capa color rojo. Tiene el rostro cubierto con vendajes color rojo y negro que se conectan por dos hebillas. Los vendajes le cubren el ojo izquierdo.

Durante un tiempo toma como discípulo a un hombre llamado Xehanort, el cual apareció de repente en la plaza frente a su centro de investigación en *Jardín radiante*. Dicho hombre alegaba no tener memorias de su pasado. Toma la identidad de Diz cuando su discípulo se vuelve en su contra robándole su investigación y lo destierra a el reino de la oscuridad, acción que lo llenó de odio y deseos de venganza. Este odio se canalizó hacia muchas personas de las cuales desconfiaba por su naturaleza o procedencia, lo cual se puede notar por la forma en que desprecia a los incorpóreos, a Roxas llamándolo herramienta y a Naminé llamándola bruja. Su desprecio se debe a la lógica que existe hacía unos seres que supuestamente no deberían de existir y cuya presencia es risible y antinatural. Solo confió en Riku pues vio en él la oportunidad de vengarse de Xehanort utilizando a Sora, por ello accedió a despertarlo pese a tener que relacionarse con los incorpóreos.

Sus investigaciones revelaban la existencia de un poder escondido en la profundidad del reino de la oscuridad, como también el ciclo de reencarnación que sufren las personas cuando el sincorazón y el incorpóreo de un sujeto son eliminados, permitiendo que el ser original vuelva a tomar forma en el mundo.

Después de su supuesta muerte en *El mundo que nunca debió ser* comenzó a vagar por el reino de la oscuridad donde se encontró con Aqua y posteriormente con el falso Ansem, quien

lo increpó por todas las cosas que hizo. Ansem, arrepentido y acorralado va con él reconociendo que gran parte de lo que ha ocurrido y del dolor que existe es por su culpa.

Al poco tiempo, en *Villa crepúsculo* es asistido por Vexen, Heyner, Pence y Olette para escapar de su captor y tener una nueva oportunidad de enmendar las cosas. Al final, junto con Ienzo y Even, logran traer a Roxas de regreso y al finalizar la batalla, construyen una réplica para traer de vuelta a Naminé.



Yen Sid: Maestro del Rey Mickey y conocedor de las artes oscuras. Es el guía espiritual de Sora y Mickey y quien los provee de poder y conocimiento cuando la situación así lo amerita. Su diseño está completamente basado en el hechicero que aparece en el filme *Fantasia* (1940) producido por Disney el cual tiene el mismo nombre. Curiosamente, Yen Sid es la palabra Disney escrita al revés.

Con el tiempo se ha dedicado a entrenar a nuevos adeptos de la llave espada para controlar la luz y más aún la oscuridad del corazón. Ha sido el guía de Aqua, Ventus, Sora, Riku y principalmente Mickey, quien es su mayor discípulo. También se mantiene vigilando los movimientos en la frontera que existe entre la luz y la oscuridad desde su torre. Siempre ha sido un guía y consejero para los guerreros de la luz y todos lo respetan inclinándose frente él. Nadie parece avanzar sin su consejo.

Xemnas: Antagonista de Kingdom Hearts II e incorpóreo de Xehanort, el aprendiz de Ansem, el sabio. Su apariencia es similar a la de Ansem, el buscador de oscuridad: un hombre adulto de tez morena, de cabello plateado largo con ojos color naranja. La diferencia que tienen Xemnas y Ansem es el estilo de peinado y el usa el abrigo de la organización. El



nombre Xemnas es un anagrama del nombre Ansem añadiendo la X. Antes de dividirse en sincorazón e incorpóreo, Xehanort tomó el nombre de su maestro y fue así como se dio a conocer en sus futuras encarnaciones.

Xemnas es un hombre frío y metódico, por lo general no muestra ninguna emoción y responde a todo de forma racional. Acostumbra a ser metódico y se le ve desesperado por descubrir la razón del vacío que lo consume. Su verdadero propósito no era la de ayudar a los incorpóreos a sentirse completos, sino el conseguir candidatos que pudiesen representar los 13 fragmentos de total oscuridad perdidos de la llave espada X.

Al final este objetivo lo cumple el Xehanort del pasado y el acaba por unirse a las filas de la Verdadera Organización XIII como un ser que viajó al futuro justo cuando Sora y Riku lo vencieron.



Jóven Xehanort: Es la versión del pasado que fue traído al presente después de que el Ansem falso viajó para decirle el plan de su futuro ser. Su apariencia es muy similar a la de Terra-Xehanort. Al igual que todos los miembros de la organización, tiene los ojos de color naranja y usa el abrigo de color negro. Llega a ser frío y misterioso, pero también esconde sus verdaderas intenciones.

El acepta contribuir con su ser del futuro, en principio porque sus actos están destinados a pasar y porque quiere conocer lo que su futuro ser ha descubierto sobre el corazón y la

oscuridad. Por ello logra capturar a Sora dentro de sus sueños para convertirlo en un recipiente más de su yo futuro.



Marluxia: En un incorpóreo que estuvo en la organización y fue el líder de la rebelión en contra de esta durante los eventos del *Castillo del olvido*. Es muy soberbio y le gusta jugar con las mentes de las personas. Cuando era una persona normal era llamado Lauriam y era parte de un grupo conocido como *Dandy Lions*, que estaba formado por los supervivientes de la guerra de llaves espada y tenía el propósito de diseminarse por los mundos para convertirse en los maestros de las nuevas

generaciones de maestros de la llave espada. Curiosamente él no usa una llave espada.

Parte de su pasado sigue siendo un misterio, pero se sabe que era amigo de Elrena, ser completo de Larxene, y que manipuló a uno de los miembros del grupo para hacer que otro desapareciera y convertirse en uno de los líderes quienes se diseminaron por los mundos en diferentes épocas, aunque no se sabe si él tiene discípulos o si aun puede usar su llave espada.

En el *Castillo del olvido* utiliza a Naminé para que Sora se convierta en su soldado para acabar con Xemnas, pero la chica lo traiciona y acaba siendo derrotado por el portador de la llave. Posteriormente regresa como miembro de la Verdadera Organización XIII sin un motivo aparente salvo por lo que Xemnas conoce de los antiguos guerreros.. Cuando es

vencido por Sora, lo primero que menciona es: *así que ahora todo vuelve a mí*, dando a entender que había olvidado su ser pasado cuando se convirtió en incorpóreo.

Larxene: Es un incorpóreo de apariencia femenina que al igual que Marluxia participó con el grupo rebelde del *Castillo del olvido*. Fue miembro de la organización XII y de la Verdadera Organización XIII, y así como a Axel, se le consideraba una asesina. Es muy violenta, altanera, muy sarcástica y no duda en imponer su voluntad usando la fuerza bruta.



Es amiga y cómplice de Lauriam, ser completa de Marluxia para que este fuera admitido como líder de los *Dandylions*. Después se convierte en incorpóreo y se une a la organización solo para tratar de traicionarlos junto a Marluxia pero es vencida por Sora.

Más adelante, ella se une a la nueva organización para encontrar a las nuevas siete princesas del corazón, ya que estas, al cumplir cierto rol, dejan su luz al cuidado de alguien más. Así se da cuenta de que Elza y Ana, dos hermanas que viven en un mundo como princesas de su propio reino son dos de las nuevas siete princesas.

Después de ser vencida por segunda vez, revela tener una intención para haber hecho todo, una que se guarda como secreto para ella misma. También parece revelar que nada de lo que hizo fue de su agrado pues la idea de convertirse en el recipiente de Xehanort la molestaba.

Vexen: Incorpóreo de Even y aprendiz de Ansem el sabio. Fue miembro de la Organización XIII y miembro de reserva de la Verdadera Organización XIII. Entró a esta última sólo para encontrar el paradero de su maestro bajo. Anteriormente buscaba superar a su mentor a partir



de sus experimentos con las réplicas, sin embargo, cambió de parecer y utilizó este objetivo para engañar a Xehanort y encontrar a Ansem.

Después de ver el daño que habían causado, entendió porque su maestro prohibió que continuara con los experimentos del corazón ya que las réplicas que tanto buscaba crear si se les introducía un corazón se volvían seres muy similares a cualquier persona normal, sin embargo, Evan jamás pudo ver a las réplicas como personas, lo que le ocasiona dolor al sujeto en cuestión.

Una vez lo entendió elaboró un plan para enmendar su errores. Sabía que la organización estaba tras las réplicas y si se las daba de buena gana podría acercarse a ellos y obtener información del paradero de Ansem, así que permitió que los corazones de distintas épocas llegaran al presente y los introdujo dentro de ellas. Cuando encontró a su maestro, no dudó en conspirar junto a Demyx para detener lo que Xehanort estaba planeando.



Ienzo: Aprendiz de Ansem el sabio desde muy joven. Fue conocido como Zexión cuando fue un incorpóreo dentro de la Organización XIII. Es un hombre serio y enfocado que constantemente se encuentra buscando alternativas para realizar sus investigaciones y resolver los misterios que rodean al maestro Xehanort.

Toda su infancia la vivió cerca de Ansem el sabio de quien aprendió mucho sobre el corazón y a quien veía como una figura paterna, sin embargo, Xehanort lo engañó diciéndole que Ansem se había vuelto loco por lo que lo desterraron al reino de la oscuridad

donde tomaría la identidad de Diz. Ienzo creyó todo y, con el corazón roto, decidió continuar con los experimentos ayudando a Xehanort hasta que este fue usado como conejillo de indias para crear sincorazones e incorpóreos.

Cuando era miembro de la organización tomó una actitud apática. Sin embargo, fue enviado al *Castillo del olvido* donde conocería a Riku a quien trataría de manipular para que eliminara a la célula rebelde, pero su plan fracasaría cuando pelearon. Zexion adoptó la forma de Sora para tratar de engañar a Riku, pero esto solo sirvió para que el joven lo eliminara.

Después de este evento Ienzo vuelve a ser uno y descubre la verdad detrás de la supuesta locura de Ansem el sabio por lo que decide colaborar con Sora y sus amigos brindándoles información y consejos. Para ello el construye un dispositivo llamado gummifono con el cual es posible la comunicación entre mundos. Todas sus acciones de alguna forma tuvieron que ver con su mentor.



Vanitas: La palabra vanitas significa vanidad o vacío en latín. Es un ser nacido de la oscuridad del corazón de Ventus que fue extraído a la fuerza por el maestro Xehanort. El maestro vio en el muchacho un atajo para conseguir sus planes, pues un ser de luz pura y otro de oscuridad con las mismas condiciones pueden ser suficientes para hacer la X-Blade.

Para que Vanitas y Ventus puedan forjar el arma tendría que volver a ser uno ya más fuertes, por lo que Vanitas buscará fortalecer a su otra mitad con este propósito en mente. Aunque logran fusionarse y formar el arma, Aqua consigue destruir la conexión que tenían permitiéndole a Ventus derrotar a su *alter ego* en su estación del despertar.

Tras esto, Vanitas tiene que ser reconstruido a partir de las emociones negativas provenientes de los gritos de terror producidos en el mundo *Monstruopolis*. La característica más distintiva de Vanitas es que tiene el rostro idéntico al de Sora, aunque siempre está usando un casco para cubrirlo. El mismo comenta que esta similitud se debe a que Ventus había perdido algo cuando Vanitas nació, pero lo recuperó cuando se refugió en Sora, como si fuera una pieza de rompecabezas.



Eraqus: Es el maestro de Terra, Aqua y Ventus y el mejor amigo de Xehanort durante su juventud. Su apariencia está basada en Hinoburo Sakaguchi, creador de la franquicia Final Fantasy de la que se basa Kingdom Hearts. Viste ropas inspiradas en los trajes que se usan para las artes marciales japonesas como el aikido, el jiujitsu y el kendo. Eraqus es un hombre de edad avanzada que tiene una cicatriz en el rostro que fue hecha por Xehanort cuando este decidió emprender su búsqueda por la oscuridad.

El nombre de Eraqus es un anagrama de la palabra Square que hace referencia a la empresa que desarrolla Final Fantasy y Kingdom Hearts; Square Enix. Eraqus muere a manos

de Terra, pero su corazón se mantiene dentro de su pupilo hasta el día que pueda volver a hablar con su viejo amigo.

Terra: Es el mejor amigo de Ventus y Aqua y discípulo del maestro Eraqus. Su nombre en latín significa tierra. Tiene un gran aprecio por sus amigos y en especial por el maestro Eraqus



a quien ve como su padre. Tiene una armadura mágica de color oro y café que activa usando la una hombrera que usa en el brazo izquierdo lo protege de las fuerzas de la oscuridad permitiéndole viajar por los mundos entre el reino de la luz y entre los mundos.

Es un portador de la llave espada que despertó la oscuridad latente en su corazón durante el examen de marca de maestría. Xehanort estuvo presente gracias a que fue invitado por Eraqus como un gesto de amistad y al verlo decidió convertirlo en su primer recipiente.

Terra envidiaba la posición de Aqua y fue ese fuego el que Xehanort alimentó para despertar totalmente la oscuridad dentro de él. Cuando Terra se enfrentó a Eraqus para proteger a Ventus se dio cuenta de las verdaderas intenciones de su guía cuando mató a su maestro frente a sus ojos.

Terra se enfrenta a Xehanort en el *Cementerio de llaves espada* donde acaba perdiendo cuando el viejo maestro logra poseer su cuerpo. Aun así intenta defenderse usando su armadura en la cual se almacena su conciencia, pero no es suficiente y Xehanort termina por asimilar su cuerpo. Sin embargo, su conciencia continúa presente dentro de la armadura,

lo que le permitió pelear contra sí mismo una vez más durante Kingdom Hearts III y aunque la armadura es destruida Terra consigue recuperar su cuerpo.



Aqua: Es una maestra de la llave espada y mejor amiga de Terra y Ventus. Ella es la única que consigue aprobar el examen de marca de maestría debido a que Terra despertó la oscuridad dentro de sí. Su nombre en latín significa agua. Durante los diez años que estuvo en el reino de la oscuridad no presentó cambios en su apariencia debido a que el tiempo transcurre de forma diferente ahí.

Ella tiene una armadura de color plata con tonos azules que funciona de forma idéntica a la de Terra y Ventus activandose desde el adorno en su manga izquierda.

Durante sus viajes se percata del complot del maestro Xehanort y busca evitarlo tratando de mantener a Terra por el buen camino pero fracasa porque su amigo comenzó a desconfiar de ella al descubrir que el maestro Eraqus la envió para vigilarlo. Durante estos viajes es cuando conoce a Kairi y le lanza un encantamiento para protegerse de la oscuridad pues en ella detecta una luz muy pura en su corazón

Durante la pelea en el *Cementerio de llaves espada* antes de los eventos de los juegos, Aqua es noqueada por Vanitas quien asume el control de Ventus. Al final, pelea contra su amigo en un intento de liberarlo de su yugo logrando fragmentar la llave espada X. Tras esto Aqua se dispone a llevar el cuerpo de Ventus a casa, convirtiendo su mundo en uno completamente diferente para que su amigo no sea encontrado y lo usen de nuevo para crear el arma. Este lugar sería conocido como el *Castillo del olvido*.

Aqua se enfrenta a Terra-Xehanort en *Jardín Radiante*. Ella vence pero acaba encerrada en el reino de la oscuridad por 10 años. En este lugar ella vaga sin rumbo fijo hasta que se encuentra con el Rey Mickey que se encontraba buscando un medio para evitar la propagación de la oscuridad durante los eventos del primer Kingdom Hearts. Ella defiende a Riku y pierde su llave espada luchando contra los sincorazón en las *Islas del destino* que en ese momento estaban consumidas por la oscuridad.



Ventus: Es el mejor amigo de Terra y Aqua, antiguo discípulo del maestro Xehanort y después del maestro Eraqus. También resulta ser uno de los líderes de los *Dandylions* aunque no recuerda nada de esto. Es un joven cuya apariencia es idéntica a Roxas. Su nombre en latín significa viento y con frecuencia sus amigos lo llaman Ven. Es un joven muy alegre que se preocupa mucho por sus amigos al igual que Sora.

Su vestimenta parece ser una mezcla de los estilos de la ropa de Roxas y Sora, consta de una chaqueta manga corta de color blanco y negro con detalles en rojo, debajo de su chaqueta parece tener una camisa de rayas verticales de colores blanco y gris, una hombrera donde activa su armadura, lleva unos pantalones holgados que en la parte alta son de color verde oscuro, cerca de las rodillas son de color beige y tiene una forma particular de empuñar su llave espada manejándola del reverso.

Ventus fue entrenado por Xehanort para que despertase su oscuridad, cosa que el muchacho no quería. Así, un día su maestro extrajo de su pupilo la poca oscuridad que había desarrollado creando con ella a Vanitas, hecho que lo dejaría en coma. Su maestro entonces decidió deshacerse de él dejándolo en las *Islas del destino*, pero en aquel lugar el joven crearía una conexión con un niño llamado Sora que le permitió despertar de su sueño. En ese

momento Xehanort pensó que él tendría lugar en sus planes a futuro por lo que cambió de parecer y lo dejó al cuidado del maestro Eraqus.

Ventus viviría sin recordar nada entrenando y pasando el tiempo junto con sus nuevos amigos hasta el día en que ellos harían el examen de marca de maestría dando inicio al plan de su antiguo mentor. Ventus sería visitado por Vanitas, quien le advertirá que Terra se iría para siempre y dejaría de ser quien es. Ventus no estaba seguro de lo que decía, pero al ver que Terra emprendería un viaje, se preocupó y decidió seguirlo.

Durante su viaje descubrió que él y Vanitas estaban destinados a pelear para crear la X-Blade y que, si no lo hacía, sus amigos correrían peligro. Ventus regresa a casa para preguntarle a Eraqus sobre el arma de la que tanto escuchó, pero esto lo asusta y decide que no tiene otra opción más que terminar con la vida de Ventus.

Terra lo salvaría enviándolo a través de un portal mientras su amigo se queda a luchar en contra de su maestro. Ven, sin estar seguro de lo que está pasando, cree que lo mejor será dejar de existir, por lo que busca a Terra y Aqua para despedirse y pedirles que le dieran fin a su vida. Es en el *Cementerio de llaves espada* donde Ven encontraría a sus amigos, sin embargo, Xehanort y Vanitas llegaron para iniciar la pelea.

Ventus termina siendo controlado por Vanitas, pero es Aqua quien logra romper la conexión permitiéndole luchar en contra de su alter ego en su estación del despertar. Vanitas se mofa advirtiéndole que, si él cae y la llave espada X se rompe, su corazón sufriría daños irreparables. Ventus ignora las advertencias y aceptando el riesgo de lo que le pueda pasar logra vencer a Vanitas.

El corazón de Ventus se fragmenta dejándolo nuevamente en coma, sin embargo, los restos de su corazón alcanzan a Sora cuando era niño. Ventus comprende que la primera vez que despertó fue gracias a ese niño, por lo que le pide formar parte de su corazón hasta el día en que pueda volver despertar.



Chirithy: Es un onírido especial que vive en el *Mundo Final*.

Los oníridos fueron creaciones del llamado Maestro de Maestros para acompañar a los guerreros de la llave espada como un indicador para saber si la oscuridad reside en el corazón de su compañero. Chirithy es un onírido que fue asignado a Ventus pero se separaron después de que los mundos colapsan y este fue enviado a otra época.

Al ser uno de los pocos vestigios de la antigua guerra conoce a profundidad la magia de la llave espada, por lo que ayuda a Sora a entender lo que puede hacer gracias al poder del despertar, sin embargo, también advierte que su uso puede ser contraproducente para el portador de dicho poder.



Xion: Es un ser totalmente artificial que fue creado por Xemnas a partir de las memorias de Sora. Es un miembro de reserva dentro de la Organización XIII. Su rostro es similar al de Kairi, tiene el cabello oscuro, ojos azules y viste con el abrigo de la organización. Suele ser callada e inexpresiva, excepto cuando está junto con sus amigos Roxas y Axel.

Su nombre tiene muchos significados: contiene las palabras japonesas para "marea" (潮 Shio), el cual se relaciona con el tema de los nombres de Kairi y Naminé; y *Aster tataricus* (紫苑 Shion), que es una planta, que de acuerdo con la floriografía japonesa, significa "no te olvidaré" o "recuerdo". También se pone de manifiesto en los Informes Secretos de juego, que su nombre original es "No. i", que es su identificación como experimento en el programa réplica. La "i" se utiliza para referirse a un número imaginario. Todo constituye un anagrama a partir de su designación como No. i invertida y añadiendo la letra X al inicio, es decir: X- i. oN.

Xion realmente no tiene género, pues todos a su alrededor, con excepción de Roxas y Axel, pueden ver en ella a cualquier persona, sea hombre o mujer. Solo sus amigos pueden afirmar que su género es femenino. Ella, en principio, es una marioneta creada a partir de un corazón artificial introducido en una réplica.

Por mucho tiempo su existencia fue un misterio y cuando desapareció nadie parecía recordarla. Ella se enfrentó a Roxas tras descubrir que ellos son parte de Sora y que los requiere a ambos para poder despertar. Tras el enfrentamiento y de haber sido absorbida por su amigo, Roxas sería capaz de invocar dos llaves espada en lugar de una.



Xehanort: Es el villano principal de la franquicia y durante el arco "El buscador de la oscuridad". Como anciano, es un hombre calvo con una barba canosa que termina en forma de punta, está siempre encorvado. Sus orejas son puntiagudas y sus ojos de color anaranjado. Las ropas que usa incluyen una capa blanca y negra con el interior rojo, una camisa blanca,

botas negras y guantes blancos. Organizar su nombre sin la letra X construye la palabra “another” y la frase “no heart” ambas en inglés.

De joven, el maestro Xehanort no tenía los ojos de color naranja sino grises, por lo que se piensa que este color apareció cuando comenzó sus roces con la oscuridad. Lo mismo le pasó a Terra cuando fue dominado por el corazón de Xehanort y a Aqua cuando fue contaminada al estar en el mar del mundo de la oscuridad.

El maestro anhela controlar el reino de corazones para instaurar su propio orden con la esperanza de convertirse en una figura a seguir. Vive con la idea de volverse el pilar que sostendrá a los mundos y ve en la oscuridad la posibilidad de hacer este sueño realidad.

4.5. Lo que cuenta Kingdom Hearts

Para conocer los temas que se abordan en el videojuego hay que repasar muy bien las acciones y motivaciones de los personajes y los símbolos que aparecen en la obra. Por lo que empezamos con el que mencionamos el símbolo y tema central de toda la franquicia Kingdom Hearts:

El corazón.

Ya mencionamos que corazón y *kokoro* son dos cosas diferentes por la forma en que los japoneses expresan una realidad emocional de forma filosófica. A raíz de esto mencionamos con anterioridad la novela de Natsume Soseki: *Kokoro* cuya publicación fue en 1914 en el periódico Asahi Shinbun.

Esta novela que es hoy en día una de las expresiones literarias más importantes del país, forma parte de los materiales escolares de los jóvenes estudiantes de aquel país y varios escritores de renombre, como Haruki Murakami, han resaltado su importancia en la literatura

contemporánea. *Kokoro* parece ser tan importante para la cultura japonesa como lo es *El Quijote* para el habla hispana.

En esta novela se relata la vida de un joven estudiante cuyo nombre no se conoce, y la de su amigo a quien se dirige como *Sensei* (que significa maestro en japonés). Los dos comparten sus días charlando de cosas cotidianas y dando paseos de vez en cuando. En ocasiones reflexionan sobre las cosas de la vida, resaltando la curiosidad del joven y el carácter reservado de Sensei.

Comparando esta novela con Kingdom Hearts para incitar a la reflexión, Sensei representaría la oscuridad, pues el misterio de su pasado está siempre detrás de una máscara que ha llevado por muchos años que le sirve para esconder su tristeza y dolor. El estudiante, por el otro lado, es la luz que consigue ablandar el carácter pragmático y a veces tosco de su amigo. Al principio sólo sabe que Sensei visita un cementerio para visitar a su amigo fallecido, lo que desata la curiosidad del estudiante, dicha curiosidad y afecto son correspondidos al final en una carta donde relata todas sus experiencias.

Lo mundano y lo simple puede convertirse en algo significativo para alguien quien comparte sus días en compañía de aquellos que ama; familia, amigos, o un amante. En el caso de la novela el estudiante y Sensei comparten muchos momentos que cualquiera puede tener, pero que se vuelven extraordinarios por estar acompañados del otro.

Como vimos al revisar sobre el símbolo del corazón, este representa una parte mediadora entre la mente y el sexo. En el caso de Sensei se puede apreciar una postura racional mientras que el estudiante es más espontáneo con lo que siente a la vez que es considerado y perspicaz, lo que le permite evitar actuar de manera impulsiva si detecta el

enojo o incomodidad de su amigo. Mientras el estudiante se guía por lo que percibe y lo que siente, motivado por una energía jovial (la subjetividad), Sensei se mantiene con la cabeza fría y los pies en la tierra (la objetividad).

Kokoro, el concepto, es algo que se percibe al tratar de alcanzar el alma de otros a quienes tenemos afecto o sentimos una conexión. Naturalmente es algo que tenemos, y se conforma por nuestras emociones, nuestra forma de ser y se alimenta de las experiencias y aquellos cercanos a nosotros. Se llena de amor y dolor y se entiende en sí mismo porque desarrollarlo no permite que se perciba lo que en realidad es, porque es un concepto que evoca a la espiritualidad.

Ansem y Xehanort tomaron al corazón como un fenómeno y lo comprendieron hasta donde la razón les permitió. Pero Sora experimentó la naturaleza de *kokoro* en cada mundo que visitó y en cada amigo que hizo con el que compartió su alma, permitiendo crecer y hacer crecer a otros.

Así como en la novela, Sensei se parece a Xehanort y ambos dejan un legado al joven estudiante, el estudiante recuerda al maestro como conectarse con su corazón, lo que es consecuencia del paso del tiempo, de experiencias múltiples que endurecen el carácter e inhiben la chispa de la plena alegría. El corazón está siempre abierto al cambio, aunque no lo desee. Las personas caen presas de la oscuridad en forma de conflictos y temores, pero no quiere decir que se mantendrá siempre así.

Terra, Aqua e incluso Riku escaparon de la oscuridad para convertirse en personas mejores y más fuertes espiritualmente hablando, pero la oscuridad jamás fue destruida, continúa ahí y en algún momento volverá para sumergirlos a encontrar nuevo cambio o

perderlos en el camino. De hecho, la novela de Natsume Soseki termina con una incógnita: si el estudiante se transformará en un nuevo maestro como lo fue Sensei para él, o en una nueva clase de maestro. Por su parte, Sora recibió la llave espada X de Xehanort con la esperanza de que se convierta en el guía que buscaba ser.

Concluamos esta parte por ahora con el hecho de que *kokoro* es algo que se siente y experimenta, pero no se explica en su totalidad, pero no quiere decir que carezca de dialéctica. Ahí convergen las emociones, los pensamientos, los sueños, los deseos y el “ser” en un punto íntimo y profundo que pocos pueden alcanzar, incluyendo al ser mismo. Puede entenderse de diferentes maneras gracias a su ambigüedad filosófica, y es por esto mismo que se habla también como una búsqueda que al hacerse solo o en compañía puede repercutir en el futuro. De esto rescatamos los siguientes temas que trataremos a continuación.

La búsqueda de uno mismo.

En la historia los corazones se transforman en monstruos, también se llenan de diferentes tipos de deseos, pero lo más interesante es a dónde van los corazones. Si estos son como tesoros, representan el valor que tiene la amistad de uno con el otro, al grado de arriesgarse a buscar esa parte en otros mundos y enfrentando cualquier peligro.

En la novela de Soseki, Sensei y el estudiante tienen ciertos momentos donde aprovechan para cuestionar al otro sobre sus acciones, su forma de ser y sobre sus problemas, lo que los conduce a la reflexión, más por parte del estudiante quien narra el relato. Cada momento los acerca más a sí mismos.

El poder del despertar según Mickey no se usa para perseguir corazones, pero Sora lo hace de igual manera, de hecho, durante su aventura busca el corazón de Kairi, el de Roxas,

el de Ventus y, sin saberlo, el de Xion, que son parte del suyo. Cuando estos corazones están dentro del muchacho, es capaz de sentir las diferentes cosas que corresponden a los que viven dentro de él pero que lo dejan con dudas, las cuales se pueden tomar como la duda que surge en nosotros cuando hacemos cosas que creemos nunca haríamos.

Ahora, si el corazón es la forma del ser que se ha construido a partir de sus experiencias, sus sueños y sus deseos, así como la fuerza de sus sentimientos, y este se va, la pregunta sería ¿Y en donde se encuentra? Pues siguiendo lo anterior, Kairi se encontró dentro de Sora, Roxas también, igual Ventus y Xión. Las personas se hallan dentro del corazón, o mejor dicho, el corazón se encuentra dentro de otros corazones. Las personas son partícipes de algunas experiencias, comparten su sentir, están en los recuerdos, buenos y malos, y al ser la llave ese elemento de búsqueda, el corazón se convierte en el tesoro que se busca. Hay una imagen de nosotros en aquellos con los que formamos un vínculo.

Desde otra perspectiva, las conexiones están presentes en momentos decisivos donde el cambio es inminente. En el caso de Riku, cuando la oscuridad de Ansem dentro de su corazón lo tentaba constantemente para que sucumbiera, hacía hincapié en la senda del crepúsculo, que anunciaba el fin de la luz y la llegada de la oscuridad, sin embargo, el joven tomó una decisión, aceptar la oscuridad, pero bajo su propia visión. La senda del amanecer donde la oscuridad sería desplazada por la luz.

El examen de marca de maestría tiene también esta intención, revelar la verdad del corazón a través de pruebas que mostrarán si el aplicante es digno o no. Terra falló al controlar la oscuridad, que se entiende como la frustración de ser superado por Aqua durante el examen.

La oscuridad no es un monstruo que consume a quien entra en ella, aunque sí puede causar terror y angustia. La oscuridad fortaleció la amistad que tiene Sora con sus amigos, y se volvió el punto de transformación para todos; Aqua temía a la oscuridad de su propio corazón, su pesadilla se volvió realidad cuando Mickey la dejó atrás y la encontró años después, entonces poseída por su tristeza, peleó contra Riku, pero al volver al reino de la luz, recuperó la esperanza de golpe.

Sin embargo, el corazón no es positivo siempre ya que es también el causante de algunas malas decisiones. La oscuridad de Terra se originó por la frustración y la ira, esto lo llevó a buscar el consejo del maestro Xehanort para ganar más poder, pero terminaría traicionando al ser el maestro causante de la muestra de Eraqus.

Aqua, por su parte, fue arrojada al mar oscuro, lo que expulsó sus sentimientos en forma de oscuridad; gracias a Mickey, la soledad y el miedo la llevaron a la desesperación y la miseria como ella menciona a Riku cuando se enfrenta a él. Es, de hecho, todo esto lo que la lleva a atacar a aquellos que vinieron a salvarla. Resentimiento.

Pero experimentar estas sensaciones no saludables se convierte en un puente a la empatía. Riku conocía el reino de la oscuridad porque había quedado encerrado ahí junto a Mickey, donde conoció el miedo y la soledad. Él pasó por mucho para lograr enmendarse además de que gracias a Aqua él seguía con vida, por lo que peleó con ella con la intención de que se desahogara.

Kingdom Hearts enseña que en los amigos encontramos los medios para salir adelante y continuar nuestro viaje en el mundo de la vida. Enseña las dos caras del corazón, así como la luna que tiene un lado brillante y otro oculto. Y por supuesto, que la oscuridad se convierte

en un medio para el crecimiento espiritual, aunque algunos pueden perderse en el camino, pero tampoco se encuentran perdidos para siempre.

La Amistad.

El valor de tener amigos es lo más sonado en el juego. “Mis amigos son mi poder”, es una frase que se menciona en los puntos más críticos de una pelea, justo en el momento en que se requiere de una fuerza adicional para vencer a un enemigo que parece invencible. Evoca la fuerza que provee el vínculo con otros, el apoyo que se necesita para no flaquear, y la necesidad por estar juntos construyendo nuevos momentos para recordar.

Sora tiene la facultad de hacer amigos en todos los lugares que visita gracias a su habilidad para empatizar con las personas junto con su entrega para ayudar sin importar el problema. Pero incluso él requiere de sus amigos para lograr lo que para él es imposible. Como un héroe necesita a los demás porque los demás lo necesitan.

La amistad es la alegoría para la paz y la estabilidad como lo vimos en el simbolismo del número 3. Si esas personas que constituyen el orden cósmico del ser no están, entonces queda el caos producto de la oscuridad nacida de los sentimientos no saludables desbordados. Pero el 3 es solo la alegoría para entender lo que una persona siente cuando está rodeada de todos sus amigos, que pueden ser 4, 8 o 20 y si uno de ellos está lejos y no se le puede ver, puede afectar a todo el grupo a tal grado que pueden llegar a separarse, y solo la reunión con ese miembro trae la estabilidad que había.

También define lo que es un amigo. Aquellos que comparten tus aficiones y gustan de estar cerca, pero también son los que mejor se entienden, incluso si no convivieron por mucho tiempo. Xion, por ejemplo, fue aceptada en el grupo tras la batalla contra Xehanor no

por ser una parte de Sora o amiga de Roxas. Ella, junto con todos los demás, compartieron momentos dolorosos y solitarios, y solo por saber lo que es el dolor, gracias a la influencia de Sora, es como los demás deciden aceptarla sin preguntas o dudas, pese a que es un ser totalmente artificial y en principio, un ser oscuro, un antagonico de los héroes de la luz.

El Amor.

Muy arraigado al tema de la amistad encontramos el de amor, un sentimiento que se experimenta a través de las caricias, los besos, los regalos, la compañía y de muchas otras formas más. No se limita al amor entre parejas pues hay amor entre amigos y familia. Y es este sentimiento el que impulsa a las personas a tomar decisiones importantes, ya sean buenas para uno y sus semejantes o, todo lo contrario.

El amor es lo que permite a las princesas del corazón ser lo que son, como las encarnaciones de la luz, el amor y la parte positiva del corazón. También es lo que causa gran dolor, pues Roxas pierde a Xion por culpa de Xemnas y la manipulación, lo que lo orilla a desatar el poder de Kingdom Hearts.

Con Sora, las muestras de afecto que ofrece a sus amigos son constantes. Pero su gesta más notable ha sido la de devolverle el corazón a Kairi. Su entrega fue tal que se apuñaló en el pecho para liberar ese corazón, pero condenando a transformarse en un sincorazón, cosa que se revierte con la ayuda de Kairi y el amor correspondido que siente por su amigo. Este acto sirvió también para la creación de un ser que representaría la unión de ellos.

Naminé como su hija representa este amor. Ella no es su hija biológica, pero fue hecha a partir de los dos. Incluso es un incorpóreo con una naturaleza diferente, puede ser

bondadosa y cariñosa, pero, como cualquier niño que está creciendo y se encuentra con su mundo, puede ser inocentemente egoísta. Ella manipula los recuerdos de Sora para que se olvide de Kairi y tener toda la atención para ella, lo que podría interpretarse como el complejo de Elektra; la hija buscando la atención y afecto del padre. Al final, el aprendizaje que obtiene la lleva a tratar de enmendar sus errores gracias a que Sora le prometió ser su amigo.

El Dolor.

El dolor es el primer paso a la oscuridad del corazón. Expectativas no cumplidas, miedos, pérdidas, traiciones, derrotas y un largo etcétera pueden hacer que la persona más positiva sufra. El sufrimiento no es algo agradable para nadie, pero es el punto por el cual podemos generar empatía al compartir experiencias con otros.

Cuando Mickey analiza la bitácora de Jiminy descubre que hay personas que están sufriendo por culpa de Xehanort, pero también se da cuenta que Sora, gracias a su amabilidad, honestidad, entrega y empatía es el único que puede liberar a los que están sufriendo. Por ello, lo invita junto con Riku a presentar el examen de marca de maestría, para conseguir el poder de apaciguar esos corazones.

Recordemos que Sora representa lo mismo que el trono; es el centro, la estabilidad. Su propio nombre alude a la luz que todos necesitan en sus momentos de crisis para alumbrar su camino. De igual manera, se menciona en el juego que, sin importar la distancia, los corazones, los amigos, se encuentran conectados bajo el mismo cielo.

También el dolor es prueba de la existencia del ser humano, y qué mejor para explicarlo que Xion y Roxas. Ambos sufrieron por a causa de su amistad, al ser incorpóreos, su naturaleza es evidente, pero aun así se percibe la injusticia a la que se enfrentan. Xion es

un ser totalmente artificial, creado para ser una herramienta, una simple marioneta. Sus memorias le pertenecían a Sora, y su cuerpo era una réplica creada por Vexen y nadie podía verla tal cual es, y aun así ella se sentía como cualquier persona normal.

El dolor es parte de la vida, y aunque las personas no están nada felices de sentirlo, es la prueba de que están vivas.

La Empatía.

En sus aventuras, Sora siempre interviene para proteger a los que no pueden luchar en contra de los sincorazón, lo que ocasiona que conozca nuevos amigos. Cuando esto ocurre, aprovecha el tiempo para conocerlos y entender sus problemas mientras les ayuda a resolver aquello que está fuera de su control, es decir, la amenaza de los sincorazón, los incorpóreos, etc. Así su amistad con ellos se profundiza y se vuelve más fuerte, pese a que no haya tenido mucho tiempo para conocerlos.

Roxas es uno de los personajes que parece guardar más dolor en su corazón, por el simple hecho de que no se le dio el derecho a existir, y aunque su naturaleza es la de ser un incorpóreo (alguien que no debería siquiera de existir por que va en contra del orden natural de las cosas) Sora lo reconoce como una persona normal debido a que sentía cosas que para él no tenían sentido, pero para Roxas lo significaban todo.

Entender a los otros puede convertirse en el motor para ayudarlos, y de ser posible, hacer amistades honestas en cuanto a sentimientos se refiere.

La experiencia.

Cada día es una nueva experiencia, nadie sabe que va a pasar y aun así el ser humano, temeroso y ansioso, se arroja al mundo de la vida. Cosas positivas y negativas le pasarán,

algunas vendrán con más fuerza que otras, pero todas le dejarán algo: una enseñanza, algo en que creer.

Experimentar algo nuevo, salir de la zona de confort es algo que no todos están dispuestos a hacer. Lanzarse a la oscuridad es precisamente salir de esa zona de confort, y no precisa un viaje de retorno. A veces no nos lanzamos si no que somos arrojados. Tal es el caso de los protagonistas del juego, que enfrentan una caída donde no tienen el control y se ahogan en las penas y el dolor que experimentan. Entonces solo hay dos opciones: quedarse en la oscuridad con penas y sufrimiento o salir a la luz con un aprendizaje nuevo.

Los Recuerdos.

¿Qué cosa puede hacernos felices o tristes de la nada? Los recuerdos. Son ventanas al pasado que nos permiten revivir lo que ahora anhelamos. Aquello que alguna vez fue lo tenemos presente y nos dicta quienes somos, lo que hemos perdido y lo que hemos ganado. Son la única constancia de que hemos pasado por diferentes experiencias para darles valor.

Kokoro tiene su sustancia a través de estos elementos que vuelven significativo lo que para otros es insignificante. El corazón y los recuerdos están afianzados sin dudarlos, y pueden dar esperanza, así como a Aqua, quien recuerda haber hablado con Sora y Riku cuando eran niños, y tras haber conocido a Ansem el sabio y saber que el héroe de la luz es Sora, el recuerdo de haberse conocido cobra fuerza, al grado de hacerla llorar.

4.6. Kingdom Hearts dentro de la cultura-mundo

Finalmente toca conocer el contexto en el que el juego fue creado y las prácticas que se han realizado. Hay que mencionar antes dos cosas. La cultura-mundo está hecha por todos y bajo

este supuesto y al declarar que esta franquicia de videojuegos contiene elementos simbólicos y míticos del todo el mundo, presentados bajo la visión japonesa, los datos etno-históricos corresponden a todos los existentes en el mundo, lo cual diluye las limitaciones propuestas para este análisis. El segundo tópico por aclarar corresponde a la investigación existente sobre Kingdom Hearts en diferentes universidades es poca y no añade nada a esta investigación, pues se concentran solamente en aspectos del diseño de videojuegos.

Para reunir la mayor información posible respecto a la condición histórica y cultural tomaremos los datos que creadores de contenido, bloggers y fans han dispuesto para profundizar en esta franquicia de videojuegos. Abordaremos entonces tres rubros. El primero, el año 2002 que marca el contexto cuando el juego fue creado, además de hablar de sus desarrolladores. El segundo, ubicar los espacios de las prácticas culturales, de haberlas. Y tercero, encontrar evidencia que permita hablar de la infantilización, la americanización y la homogeneización.

Ahora, entrando al año 2002, el mundo estaba pasando a adecuarse a los cambios tecnológicos. La web estaba comenzando a tomar forma y ganaba sus características sociales que hoy en día se observan perfectamente. En Estados Unidos, el primero de junio, la compañía Disney aumentó el alcance de su contenido infantil haciendo que el canal Playhouse Disney Channel pasará a la televisión abierta. Curiosamente, al final del mismo mes, el 30 de junio en Yokohama Japón se celebraba el cierre de la décima edición de la Copa Mundial de Fútbol Soccer, donde Brasil se alzaría con su quinto título mundial venciendo a Alemania 2 a 0.

Sin embargo, el lanzamiento del primer título de la franquicia ocurriría un 28 de marzo, aunque su éxito en Japón hizo que las compañías llevarán el juego al resto del mundo

los días 15, 17 y 20 de septiembre. Fue hasta entonces que *Kingdom Hearts* fue conocido en todo el globo trayendo consigo una gran incertidumbre, pues, como ya se mencionó, combinar elementos narrativos y simbólicos de las dos compañías parecería ser algo poco convencional.

Quien concibió la idea de unir a las dos empresas para crear la franquicia fue Shinji Hashimoto, productor de la entonces Square Soft. Al hablar con un ejecutivo de Disney Japan que conoció por casualidad en un elevador, mantuvo una conversación sobre lo interesante que sería trabajar en un proyecto juntos. Esto lo llevó a hablar con el padre de la franquicia Final Fantasy, Hinoburo Sakaguchi, para que interviniera a favor de concretar el proyecto. La razón por la que Disney también mostraba interés fue por la fama que la empresa se había ganado gracias a *Final Fantasy VII* (1997) (Alien Exist, 2019).

En las primeras reuniones que hubo sobre este proyecto, se encontraba quien se convertiría en el director de todas las entregas que han salido; Tetsuya Nomura. Entonces era bien conocido como el director gráfico que diseñó la apariencia de los personajes de *Final Fantasy VII* (1997) y decidió postularse para el cargo gracias a que se sintió inspirado por el sistema de combate de *Super Mario 64* (1996). Al final le dieron el puesto de director mientras que Sakaguchi y Hashimoto serían los productores.

Al principio los funcionarios de Disney querían que el juego tuviera una trama sencilla, pero Sakaguchi comentó que de hacerlo de esta manera sería condenar el proyecto al fracaso porque no llegaría a los estándares de la franquicia Final Fantasy. Nomura secundó la idea y solicitó a la gente de Disney que les permitieran hacer algo más codicioso, según sus palabras.

Los representantes de Disney se mostraban inquietos ante la mayoría de las propuestas; primero, deseaban que el juego tuviera lugar en un solo mundo, pero Nomura los convenció de hacer más mundos donde la historia pudiera transcurrir, así como en Mario 64. Los mundos iban a estar unidos por un elemento en común, las cerraduras, que solo aparecen durante el primer juego.

Una vez se pensó en el viaje entre los mundos, se pensó en quién podría protagonizar la historia. Ambas empresas tuvieron posturas diferentes. Square quería que el juego fuera protagonizado por Mickey Mouse, mientras que Disney quería al Pato Donald, pero Nomura ya tenía pensado en hacer a un protagonista humanoide de nombre Zora, inspirado en Squall Leonhart de *Final Fantasy VIII* (1999) y de Simba de *The King Lion* (1994).

También se pensó que el concepto del arma que llevaría este personaje sería el de una espada-motosierra, pero al darse cuenta que esto sería un elemento violento para mostrar a los niños, decidieron cambiar a una espada en forma de llave que no ocasiona daño físico, pero sí afecta el corazón.

Para el apartado musical se pensó en Yoko Shimomura como compositora. Entre sus trabajos más destacados se encuentran *Street Fighter II* y *Mario y Luigi Super Star*. Al principio Yoko compuso las piezas musicales de una forma similar a las que produce la orquesta de Disney, pero Nomura solicitó modificar las piezas para agregar algo más de seriedad, tristeza, acción y oscuridad. Mientras realizaba este trabajo, esperaba dejar una huella pues saldría de Square Enix tiempo después para cuidar de su embarazo. La canción titulada *Always on my mind* estuvo inspirada pensando en el bebé que estaba esperando.

Utada Hikaru, una cantante nacida en Nueva York sería la elegida para dar voz a los temas principales los cuales canta tanto en inglés como en japonés para las diferentes versiones. No es clara la elección de Nomura por esta cantante, pero sí es bien sabida su gran popularidad tanto en Estados Unidos como en Japón. Además de ser la voz de Kingdom Hearts, Utada tendría participaciones en franquicias animadas como Evangelion, cantando el tema de cierre de la última película *Evangelion 3.0 + 1.0. Thrice upon a time* (2021).

Tras su lanzamiento, Kingdom Hearts tuvo una buena aceptación llegando a ser el tercer juego más vendido de la consola Playstation 2 en sus primeras dos semanas de lanzamiento, además de ser nominado a mejor juego del año y haber alcanzado 3,000,000 de copias vendidas, siendo superado poco tiempo después por la versión Final Mix con 6,000,000. Dicha versión contenía material adicional que daba a entender que vendría una secuela.

Ahora, para poder ubicar las prácticas que buscamos y establecer una dialéctica respecto a la homogeneización, infantilización y americanización recurriremos a las comunidades digitales. Para este caso recurriremos a dos grupos de fans en Facebook llamados *Kingdom Hearts Latinoamérica* y *Kingdom Hearts 3.5 Re: Fragmentary Memory HD All in ESP/LAT Mix*. Un servidor público de discord llamado Kingdom Hearts, y la aplicación de comunidades de fans Amino, en el grupo Kingdom Hearts Español.

Facebook:

A ambos grupos se les hizo una publicación con la autorización de los moderadores donde se les hicieron las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es lo que más te gusta de Kingdom Hearts?

2. ¿Cuál es tu personaje favorito?
3. ¿Qué emociones te transmite este juego?
4. ¿Cuál de todos es tu juego favorito?
5. ¿Cómo fan, haces algo más que solo jugar el juego? (Si haces cosplay de los personajes, covers, fanbubs, ilustraciones, debates la narrativa, u otra cosa)
6. ¿Crees que Kingdom Hearts es algo que pueda entenderse hablando con alguien más o solo se entiende experimentándolo?
7. ¿Crees que todos entienden Kingdom Hearts de la misma manera?
8. ¿Crees que tu gusto por Kingdom Hearts puede ayudarte a entender a las personas en otros países?
9. ¿Cuál es el símbolo que crees es el más importante de los que conoces en el juego?
10. ¿Crees que Kingdom Hearts es un producto estadounidense o japonés?
11. ¿Crees que es un contenido infantil teniendo en cuenta la trama, el arte y la música?

Preguntas como la 1, 2 y la 4 tienen la intención de tratar de conocer a las personas y generar un acercamiento con los miembros; las preguntas 3 y 6 van dirigidas a las sensaciones y experiencias que conforman el tema principal, *kokoro*; la pregunta 5 trata de indagar en prácticas derivadas de su experiencia en el juego; las preguntas 7 y 8 buscan las opiniones de los usuarios sobre un entendimiento uniforme con la intención de saber si por esta vía es posible notar la homogeneización; la pregunta 9 busca la relación del sujeto con los símbolos; la pregunta 10 busca las opiniones sobre la americanización y la 11 sobre la infantilización.

Todas las preguntas se hicieron con la intención de no ser irrespetuosas o transgresoras para evitar el rechazo de la comunidad a la vez que buscan ser hechas como si

lo hiciera alguien de la comunidad. Hay que aclarar también que para hacer la publicación se eligió una imagen con la cara de Roxas para llamar la atención.

Las respuestas fueron pocas, pero variadas. Entre los personajes más favoritos se encuentran Sora, Roxas y Riku. Lo que más le gusta a la gente varía entre la historia compleja y los personajes, seguido por la banda sonora. Sobre las sensaciones, los usuarios que respondieron afirman sentirse sentimentales, varían entre la tristeza, la alegría y la melancolía.

Respecto a las prácticas, cada usuario ha realizado cosas diferentes; cosplay, tatuajes, ilustraciones hechas a mano, fanfiction, *cover* e incluso podcast donde debaten sobre el éxito de la franquicia y sus opiniones. Cada uno encuentra una inspiración en el juego que le provoca diferentes sensaciones y los inspira a elaborar contenido que es significativo tanto para compartirlo.

Haciendo un seguimiento de las prácticas en el grupo durante el mes de Julio del año 2023, cuando el magnate Elon Musk cambió el nombre de la plataforma Twitter a X, estas comunidades jugaron con la noticia creando memes e ilustraciones donde el magnate era vestido con la capucha de la organización XIII aludiendo a creación de una nueva organización como la del juego con Musk como el líder, y que X es la plataforma incorpórea de Twitter.

A continuación, se muestra la imagen recuperada desde el grupo Kingdom Hearts 3.5 Re: Fragmentary Memory HD All in ESP/LAT Mix publicada por el usuario Yulissa Silva:



Los mismos usuarios creen que todos toman la historia de formas diferentes, algunos creyendo que la historia es muy enredada y oscura para ser considerada infantil y otros que es difícil de explicar, que es algo que se debe de experimentar pues para cada persona las cosas no son iguales. También que no hay un punto de relación entre el entendimiento de las personas de otros países que les gusta este juego porque son diferentes, especialmente porque no a todos les gustan los juegos japoneses.

Discord:

La mecánica en discord comprendió solo observación ya que la interacción con las personas del servidor fue difícil y poco fluida. Pero entre las cosas que se pueden destacar es la creación de ilustraciones de los personajes de la franquicia con diferentes atuendos o representaciones pictóricas de los usuarios con llave espada en mano. También hay diseños de llaves espada que no están en el juego, guías de juego para los jugadores novatos

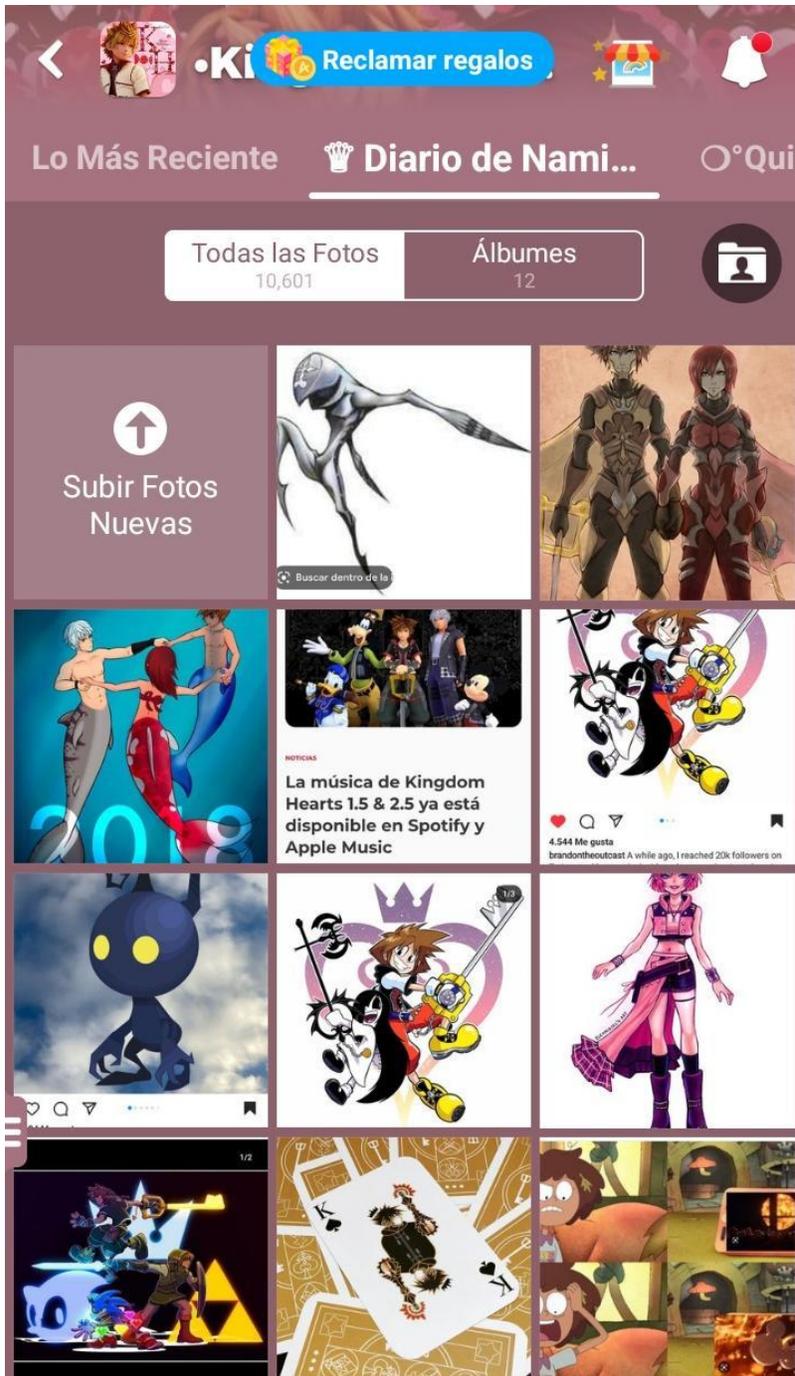
elaboradas por los más experimentados y enlaces a *covers* musicales y videos de teorías sobre la historia del juego.

Amino:

La comunidad de camino fue mucho más abierta y solidaria. También respondieron las mismas preguntas planteadas en el apartado de Facebook y respondieron de manera similar, con la excepción de que todos preferían a Roxas como personaje favorito, y que el corazón, la llave y la corona son símbolos muy importantes porque les producen curiosidad de lo que puede significar.

En este espacio también comparten imágenes, destacando aquellas que ubican a los personajes de los videojuegos celebrando días festivos como año nuevo o navidad. Estas imágenes están ubicadas en una sección llamada *El diario de Naminé* haciendo alusión al personaje y su gusto por los dibujos.

Aquí una captura desde celular de la aplicación Amino:



4.7. Interpretación de Kingdom Hearts

Kingdom Hearts es un videojuego que narra una historia compleja sobre el corazón, qué es y como las personas crecen a través de experiencias significativas donde la vida es una prueba llena de obstáculos y desilusiones, como también de grandes momentos que nutren el ser.

Toma una amplia gama de símbolos para representar el orden y la estabilidad que las personas buscan, así como el viaje que el ser humano hace para encontrarse a sí mismo y crecer, pero con el peligro de perderse en la oscuridad de las emociones y la soledad para ser consumido por ellas.

Al distinguir corazón y *kokoro* aludimos a una experiencia lúdica dentro del juego que se entiende jugando y reflexionando respecto a lo que sienten los personajes y la empatía que podamos sentir por ellos al enfrentarse a sus demonios. Si bien puede parecer infantil, la realidad es que usa este esquema infantil para tratar el paso del tiempo y el crecimiento junto con todo lo que conlleva; alegrías y tristezas, así como la novela de Natsume Soseki, donde el maestro enseña al alumno de la vida para que sea un nuevo maestro; igual o diferente al primer *sensei*.

Kingdom Hearts es hasta una experiencia filosófica que termina por usar el arquetipo del héroe para reflexionar sobre el camino que un niño tiene que pasar para madurar sin perder los lazos que tiene con los otros. Los obstáculos que tiene que pasar y el dolor que va a sufrir son muy significativos para el protagonista porque pueden doblegarlo y hacer que pierda el rumbo. De ahí que los amigos se convierten en un tesoro para sobrellevar esas malas experiencias y poder convertir todo en experiencias de unión y crecimiento.

El reino de corazones es la representación de esas virtudes que a la vez son maldiciones. El corazón tiene dos caras y nadie es tan bueno ni tan malo, siempre es una elección diaria. Como diría Hamlet mientras sostiene la calavera:

“Ser o no ser, es la cuestión.

Que debe más dignamente optar el alma noble,

entre sufrir de la fortuna impía, el porfiador rigor,
o rebelarse contra un mar de desdichas y afrontándolo
desaparecer con ellas.
Morir, dormir,
no despertar más nunca,
poder decir que todo acabo
sepultar para siempre los dolores del corazón,
los mil y mil quebrantos que dejó nuestra carne.
Morir, quedar dormidos (Shakespeare, 1603)”

También hay cosas en las que no se tiene control durante la vida y son imposibles de evitar. Estas experiencias pueden ser las más dolorosas, pero al poder superarse se convierten en una nueva fortaleza, una perspectiva de un mañana mejor. No poder dominar ese obstáculo implica que una puede quedarse en la oscuridad, ahogado por la impotencia, la tristeza y más emociones negativas.

CONCLUSIONES.

Este proyecto trae consigo reflexiones importantes sobre la cultura, la industria del videojuego además de diferentes consideraciones. La primera es la complejidad de esta narrativa tal y como había planeado Tetsuya Nomura. Por sí solo el análisis de la historia permite ver que el tema principal, el corazón, se trata de un tema complejo en cuanto a la espiritualidad humana comprende.

Lipovetski y Serroy señalan que la infantilización es equivalente a la ignorancia y la estupidez, sin embargo, esta historia brilla por tratar los símbolos de forma profunda como un reflejo de la psique de las personas y su búsqueda por aprender y crecer independientemente de sus preocupaciones. Claramente los videojuegos poseen una clasificación para su venta y consumo, sin embargo, hay que tomar en cuenta que, además de los parámetros sobre la violencia explícita o los temas sexuales, también los mensajes deben ser importantes a la hora de pensar en el juego, ya sea para su clasificación o para algo más.

Sobre la homogenización, es fácil distinguir que las personas reunidas en los grupos antes señalados tienen gusto por el juego, pero este debate no termina por ser claro ya que no todos los jugadores juegan Kingdom Heart. Hasta podría decirse que es un debate alejado de este tópico. Después de todo los autores establecen que la idea de lo homogéneo implica que todos consumimos de la misma manera, pero desde la exploración de la cultura es posible percibir que los individuos pueden pensar en seguir otros códigos culturales. Hay que pensar en análisis de las comunidades a mayor escala donde esta franquicia ha dejado huella y lo que esto significa para estas personas, para sus prácticas, su forma de percibirse y percibir el mundo.

Pensándolo desde el lado del contenido. Los mismos usuarios que respondieron al cuestionario mencionan que el juego resulta más japonés que americano. Aunque el análisis en este aspecto resulta un tanto superficial dado a que el acercamiento con aquellas comunidades no fue tan profundo, es posible evidenciar que, en efecto, los discursos americanos no son totalitarios. Sus personajes, símbolos y discursos pueden ser apropiados y reinterpretados por los jugadores. El que mencionen que es japonés implica que reconocen elementos de la cultura nipona dentro de este entramado simbólico. Habrá que preguntarse que otros elementos son lo que se reconocen para constituir un imaginario de lo japonés y si esto influye de forma significativa para la compra de otros productos derivados o para el pensamiento personal para la consolidación de valores o comportamientos.

Como vimos, Kingdom Hearts es una historia sobre la amistad, las emociones y en especial, el corazón. Si tenemos eso en cuenta retomando lo que menciona Carl Gustav Jung sobre el símbolo del OVNI como mito moderno, invita a reflexionar en el carácter educativo de esta franquicia lejos del aspecto infantil del buen actuar, pues permite a las personas identificar sus problemas, el cómo los hace sentir, y la forma en cómo pueden aprovechar esos problemas como oportunidades para un crecimiento espiritual.

Tomando en cuenta esta facultad, hay que recordar que los videojuegos son una industria. Este trabajo puede aportar una pista para la creación de modelos de marketing 5.0 que, según Philip Kotler, busca crear marketing humano a partir de la tecnología para vender productos que sean más que su uso pragmático; que resuelvan los problemas emocionales de los compradores y les den una gran satisfacción. Esto se complementa con la idea de los autores de la cultura mundo, donde la cultura y el mercado no son entes opuestos, sino que

permiten que las personas se constituyan como individuos tal y como buscan ser. Esta es una facultad de las industrias creativas.

Hace falta recordar que la cultura-mundo trata también de explorar al individuo inserto en el mundo globalizado. También el notar los resultados de la última parte del análisis para advertir que esta labor debe ser más precisa y requiere de su propia vía de investigación, donde conceptos como la transmedia cobran vital fuerza con prosumidores tan comprometidos con este aspecto. Por ello esta investigación recomienda que la etnografía, tradicional y digital, debe ser más penetrante con el fin de explorar y reflexionar al ser de la cultura-mundo en los videojuegos y sus comunidades a través de estudios de recepción, focus groups, y otras técnicas para la recopilación de datos con el fin de ampliar la interpretación.

Finalmente, la cultura.mundo no es un concepto que puede servir para pensar a los jugadores que componen una cultura *gamer* como un marco contextual por el cual dichos individuos puedan ser observados, pero si ofrece un panorama contemporáneo interesante para la reflexión de las comunidades digitales, comunidades de fans, y culturas *gamer* así como de los contenidos que consumen y que hacen suyos; aquellos a los que demuestran gran devoción como aquellos cuyo fin no es profundo. No por eso hay que ignorar la razón por la que se forman y cómo interactúan estos grupos de personas.

Kingdom Hearts es un fenómeno profundo que contribuye a entender que los videojuegos, además de ser un medio de entretenimiento, es un medio para la autoexploración, para la reflexión y la inspiración que permita la creación de expresiones del espíritu dentro de un marco comercial y capital, donde los individuos involucrados perciben y se compenetran en mayor o menor medida de acuerdo con sus gustos y búsquedas personales.

Fuentes de consulta.

- Academic (2010) Square Soft. Recuperado de: <https://es-academic.com/dic.nsf/eswiki/1106857>
- Adorno & Horkheimer (1944) *Dialéctica de la Ilustración*. Recuperado de: https://es.scribd.com/search?content_type=tops&page=1&query=dialectica%20de%20la%20ilustracion&language=4
- Agamben, G. (2001). *Infancia e Historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Alien Exist (2019) *¿Cuándo nació la saga Kingdom Hearts?* [Video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CuCP93nX-8c>
- Alt, M. (2021) *De Japón para el mundo. Cómo la cultura pop nipona conquistó el planeta*. Ciudad de México, México; Editorial Planeta Mexicana S. A. de C. V.
- Amador, J. (2015) *Comunicación y cultura. Conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*. Ciudad de México, México; Universidad Nacional Autónoma de México.
- Amador, J. (2021) *Ensayos de hermenéutica. Perspectivas para una teoría de la interpretación*. Ciudad de México, México; Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bauza, H. F. (2007) *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Ciudad de México, México; Fondo de Cultura Económica
- Beuchot, M. (2015). *Elementos esenciales de una hermenéutica analógica*. *Diánoia*, 60(74), 127-145. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-24502015000100006&lng=es&tlng=es.
- Beuchot, M. (2019) *Acordes de hermenéutica en la historia*, Ciudad de México, México; Universidad Nacional Autónoma de México

- Bouquillion, P., Garhnam, N., Miège, B., Moeglin, P., Richeri, G., Schlesinger, P., Tremblay, G., Zallo, R. y Bustamante, E. (ed.), (2011), *Industrias Creativas. Amenaza sobre la cultura digital*. Barcelona, España; Editorial Gedisa, S. A.
- Caballero, F. (2016). *Industria*. Recuperado de:
<https://economipedia.com/definiciones/industria.html>
- Campbell, J. (1972) *El héroe de las mil caras. psicoanálisis del mito*. Ciudad de México, México; Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, J. (2017) *El poder del mito*. Recuperado de: www.capitanswinglibros.com
- Cirlot, J. (2018) *Diccionario de símbolos*. Barcelona, España; Ediciones Siruela, S. A.
- Costrel, F., Coupe, C., Wood, M., (productores) y Acks, W., Lacroix, S., Costrel, F. (directores). (2020) *High Score. El mundo de los Videojuegos* [documental]. Estados Unidos: A Great Big Story Productions
- Duranti, A. (2000) *Antropología lingüística*. España; Level S. A
- Eagleton, T. (2001) *La idea de la cultura. Una mirada política sobre los conflictos culturales*. Buenos Aires, Argentina; Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Eliade, M (1963) *Mito y realidad*. Recuperado de: <http://www.lectulandia.com/>
- Garcia, M. (2017) *Perfiles epistémicos de la hermenéutica analógica*, Ciudad de México, México; Instituto Politécnico Nacional.
- Garfias, J. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 52 (209), 161-179.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182010000200010#:~:text=La%20industria%20del%20videojuego%20implica,d e%2011.7%20billones%20de%20d%C3%B3lares.

- Geertz, C. (2003) *La interpretación de las culturas*. Barcelona, España; Editorial Gedisa, S. A.
- Giménez, G. (2005) *Teoría y análisis de la cultura*, México; CONACULTA
- González, P. (2013). *Final Fantasy. La leyenda de los cristales*. Palma de Mallorca; T. Dolmen Editorial
- Helena (2022) *Poesía más poesía. Yalāl ad-Dīn Rūmī*. Recuperado de: <https://poesiamaspoesia.com/171-poesia-mas-poesia-yalal-al-din-rumi/#LA-BELLEZA-DEL-CORAZON-poema-de-Rumi>
- History.com Editors (2021) *Columbine Shooting*. Recuperado de: <https://www.history.com/topics/1990s/columbine-high-school-shootings>
- Jung, C. (1970) *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Argentina, Buenos Aires; Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Jung, C. (1995) *El hombre y sus símbolos*. España, Barcelona; Paidós Ibérica S. A.
- Kent, S. (2016) *La gran historia de los videojuegos*, Barcelona, España; Ediciones B, S. A.
- Kohler, C. (2005). *Power Up. How japanese videogames gave the world an extra life*. Indiana. Estados Unidos; Pearson Education Inc.
- Llorente, J. (2015). La experiencia entre el rito y el juego. *Prácticas cronotópicas*. 28-34. Recuperado de: <https://www.hipo-tesis.eu/fscommand/hipo3/llorente.pdf>
- Lorguillo-López, A. (2021). *Anime complejo. La ambigüedad narrativa en la animación japonesa*. Barcelona, España; Universitat Autònoma de Barcelona.
- Mosco, V. (2006) La economía política de la comunicación: 10 años después. Cuadernos de Información y Comunicación. Recuperado de: <https://www.um.es/tic/LIBROS%20FCI-I/EconomiaPoliticaCom.pdf>
- Orozco, G. (1991) La mediación en juego. Televisión, cultura y audiencias. *Comunicación y Sociedad* 10(11), 107-128

- Propp. V. (1987) *Morfología del cuento*, Madrid, España; Editorial Fundamentos
- Rivadeneira. R. (1997) *Comunicación y Cultura*. Revista ciencia y cultura, (2), 98-105. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33231997000200010
- Sadurni, j. (2021) *Walt Disney, el padre de la “fabrica de los sueños”*. Recuperado de: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017
- Souseki, N (2015) *Kokoro: Sensei no Isho*. Edición Kindle. Recuperado de <https://www.amazon.com.mx>.
- Square Enix (producción y dirección). (2019) *Inside Final Fantasy* [Documental]. Japón: Square Enix
- Stuever, H. (2000). *What would Godzilla say?* Recuperado de: <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/feed/a49427-2000feb14.htm>
- Tang, Michael (productor) Iwerks, Leslie (productor y director), (2019) “League of Legends. Origins” [documental]. E. U.: Iwerks&Co.
- TASCHEN (2021) *El libro de los símbolos. Reflexiones sobre las imágenes arquetípicas*, Slovakia; Taschen GmbH
- Torrejón, R. (2021) *Square Enix, la trayectoria de una gran compañía*. Recuperado de: https://as.com/meristation/2021/02/24/reportajes/1614169230_069704.html
- UNESCO (2013) *Informe sobre la economía creativa. Edición especial 2013*. Paris, Francia; PNUD
- Vertti, V. (2004). *Los mitos y arquetipos detrás de la guerra de las galaxias*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México] <http://132.248.9.195/pd2004/0600411/Index.html>
- Zallo, R. (1988) *Economía de la educación y la cultura*. España; Ediciones AKAL

- Zallo, R. (2011) *Estructuras de la Comunicación y la cultura*. Barcelona, España; Editorial Gedisa, S. A.

Imágenes de Referencia.

- Imagen 1. Personajes de la saga Kingdom Hearts. (s. f.). [Ilustración]. DisneyWiki. Recuperado de: https://static.wikia.nocookie.net/disney/images/1/13/KH_characters.png/revision/latest?cb=20130831134226&path-prefix=es
- Imagen 2. *Descenso al corazón de Sora*. (s. f.). [Ilustración]. GoogleSites. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/mundosdekingdomhearts/descenso-al-corazon>
- Imagen 3. *Arte oficial de Kingdom Hearts*. (2002) [Ilustración]. Printertest. Recuperado de: <https://i.pinimg.com/550x/8e/7b/be/8e7bbe70f8db7a8c2cbf9b94934da15e.jpg>
- Imagen 4. *Arte oficial de Kingdom Hearts 2*. (2021) [Ilustración]. Instagram. Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CR56-f5IA1N/>
- Imagen 5. Boquera, C. (2019). *Roxas frente a Sora* [Captura de pantalla]. Legion de jugadores. Recuperado de: <https://legiondejugadores.com/kingdom-hearts-la-historia-hasta-ahora-segunda-parte/>
- Imagen 6. *Miembros de la organización 13*. (2012). [Ilustración]. KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://kingdomhearts.fandom.com/es/wiki/Organizaci%C3%B3n_XIII
- Imagen 7. *Portada de Kingdom Hearts III*. (2019). [Ilustración]. Meristation. Recuperado de: https://as.com/meristation/2019/01/16/reportajes/1547631928_341081.html

- Imagen 8. *Roxas, Axel y Xion*. Croft, P. (2019). *Roxas, Axel y Xion* [Captura]. Meristation. Recuperado de: https://as.com/meristation/2019/02/14/noticias/1550167548_280813.html
- Imagen 9. *Sora y Kairi en el Mundo Final*. (2019). [Captura]. Meristation. Recuperado de: https://as.com/meristation/2020/01/28/avances/1580193947_172280.html
- Imagen 10. Arroyo, D. (2018). *Aqua poseída por la oscuridad* [Captura]. Meristation. https://as.com/meristation/2018/09/22/noticias/1537619232_270296.html
- Imagen 11. (2019) *El reino de corazones* [Captura]. KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Kingdom_Hearts_03_KHBBS.png#file
- Imagen 12. Nomura, T. (2019) *Xehanort sostiene la llave espada X*, Kingdom Hearts III [Captura de pantalla]. Japón; Square Enix Holdings Co., Ltd.
- Imagen 13. ShardofTruth (2020) *Sora sostiene Promesa y Olvido*. [Ilustración]. KingdomHeartsWiki. Recuperado de: [https://www.khwiki.com/File:Sora_\(Double_Form\)_KHIII.png](https://www.khwiki.com/File:Sora_(Double_Form)_KHIII.png)
- Imagen 14. Nomura, T. (2017) *Aqua regala amuletos a Terra y Ventus*, Kingdom Hearts 2.8 [Captura de pantalla]. Japón; Square Enix Holdings Co. Ltd.
- Imagen 15. JTD95 (2019) *Las siete princesas de la luz*. [Ilustración], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Princesses_of_Heart.png

- Imagen 16. Freddy1993 (2020) *La verdadera organización XIII*. [Ilustración], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Real_Organization_XIII_KHIII.png
- Imagen 17. JTD95 (2019) *La puerta al Reino de corazones*. [Captura], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Closing_the_Door_01_KH.png
- Imagen 18. JTD95 (2019) *Terra se rinde a la oscuridad*. [Captura], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Darkness_Takes_Over_01_KHBBS.png
- Imagen 19. JTD95 (2019) *Xemnas y otros dos miembros encapuchados*, [Captura], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Gathering_of_the_Organization_02_KHII.png
- Imagen 20. Byzantinefire, (2014) *Terra le da el poder a Riku*. [Captura]. KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Legacy_01_KHBBS.png
- Imagen 21. Nomura, T. (2017) *Aqua ve el corazón de Sora*. Kingdom Hearts 2.8 [Captura de pantalla], Japón; Square Enix Holdings Co. Ltd.
- Imagen 22. Nomura, T. (2010) *Sora sostiene a Ventus*. Kingdom Hearts. Birth by Sleep, [Captur de pantalla], Japón; Square Enix Holdings Co. Ltd.
- Imagen 23. JTD95 (2019) *Axel al ataque*, [Captura] KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Axel%27s_Decision_01_KHII.png

- Imagen 23. Limp Bizkit (2021) *Ilustración de las islas del destino*. [Ilustración], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: [https://www.khwiki.com/File:Destiny_Islands_\(Art\).png](https://www.khwiki.com/File:Destiny_Islands_(Art).png)
- Imagen 25. Nomura, T. (2012) *La X en la ropa de Sora*, Kingdom Hearts. Dream Drop Distance [Captur de pantalla], Japón; Square Enix Holdings Co. Ltd.
- Imagen 26. JTD95 (2019) *Sora y el espejismo de aquellos conectados a él*. [Captura] KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:My_Friends_Are_My_Power!_02_KH3D.png
- Imagen 27. Chibisake (2013) *Portada de Kingdom Hearts 1.5 ReMIX*, [Ilustración] DECULTURE. Recuperado de: <http://www.deculture.es/2013/01/kingdom-hearts-hd-1-5-remix-japon/>
- Imagen 28. Soroxas (2019) *Sora y Kairi comparten la fruta paopu*. [Captura], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:The_Paopu_Fruit_01_KHIII.png
- Imagen 29. Nomura, T. (2005) *Roxas hundiéndose en sus sueños*, Kingdom Hearts II [Captura de pantalla], Japón; Square Enix Holdings Co. Ltd.
- Imagen 31. JTD95 (2020) *El maestro Xehanort aparece*, [Captura], KingdomHeartsWiki. Recuperado de: https://www.khwiki.com/File:Seven_Lights,_Thirteen_Darknesses_07_KH3D.png