

O Processo de Individuação em Kingdom Hearts 1

Joabe Chaves Nascimento

Psicologia

Universidade Federal do Ceará

Fortaleza, Brasil

joabechavesnascimento@gmail.com

Glaudiney Moreira Mendonça Junior

Sistemas e Mídias Digitais

Universidade Federal do Ceará

Fortaleza, Brasil

glaudiney@virtual.ufc.br

Resumo—Ultimamente, os conceitos da Psicologia Analítica estão sendo utilizados em diversas pesquisas na área de jogos. Dentre seus conceitos, o método de interpretação de imagens possibilita uma melhor compreensão dos aspectos simbólicos encontrados em mídias como filmes, animes, livros e jogos. Outro conceito importante para Jung é o de Individuação, processo de desenvolvimento da personalidade. O objetivo deste trabalho é analisar a jornada do personagem Sora, do jogo *Kingdom Hearts 1*, utilizando o método de interpretação e o conceito de Individuação propostos por Jung e Franz.

Palavras-chave—Psicologia Analítica, Kingdom Hearts, Individuação

I. INTRODUÇÃO

A Psicologia Analítica compõe um conjunto de conceitos empíricos e um método clínico criados por Carl Gustav Jung a partir do Método de Associação de Palavras e da sua prática clínica, bem como da análise de suas próprias fantasias. Suas contribuições possuem um forte viés pragmático e se baseia na hipótese da existência de um inconsciente psíquico concebido como um dado irracional, existencial, inalienável, que se manifesta por meio de sonhos, sintomas, visões e obras criativas, e estabelece uma compensação com a consciência.

Em sua perspectiva, obras criativas podem ser analisadas usando métodos interpretativos, e com isso é possível perceber seu valor e contexto psicológico, bem como o significado profundo do simbolismo presente em tais obras, já que se supõe que venham à luz em virtude de uma premente ligação com a alma inconsciente.

Segundo Jung, a criatividade é um elemento oriundo do inconsciente que se manifesta de forma compensatória a consciência e, em alguns casos, expressa uma compensação que abrange o espírito de toda uma época e, normalmente, esse conteúdo transforma-se em uma obra de arte. Apesar de buscar uma compensação do espírito da época, a formulação de um conteúdo inconsciente é criativa e autônoma [1].

Para o autor, algumas obras expressam apenas um produto consciente de intenção e determinação própria do criador. Porém, algumas absorvem conteúdos inconscientes, nascendo praticamente prontas e necessitando apenas de uma forma mais compreensiva. Esse tipo de obra guarda símbolos escondidos que muitas vezes são percebidos de forma intuitiva e sem muita elaboração consciente. “Sua linguagem cheia de pressentimentos nos diz bem alto: estou em condições de dizer mais do que realmente digo; eu ‘entendo’ para além de mim” [1]. Esses símbolos buscam agir na consciência de

forma transformadora e, para desvendar suas possibilidades, podemos utilizar o método de interpretação simbólica.

Ultimamente, conceitos da Psicologia Analítica foram utilizados para analisar diversas mídias, incluindo jogos: [2], [3], [4] e [5]. O objetivo deste trabalho é realizar uma interpretação psicológica da narrativa do jogo *Kingdom Hearts 1*, especificamente da jornada do personagem principal Sora. Para isso, utilizaremos o método de interpretação da Psicologia Analítica e os conceitos relacionados ao Processo de Individuação. Para auxiliar a análise, utilizaremos os elementos narrativos propostos por Franz [6] para identificar os símbolos de interesse, realizar suas amplificações e contextualizar na perspectiva de uma possível interpretação psicológica.

II. CONCEITOS DA PSICOLOGIA ANALÍTICA

Os referenciais teóricos da Psicologia Analítica que utilizaremos são: o método de interpretação de imagens simbólicas [6]–[8] e o processo de individuação [9], [10].

A. Método de Interpretação

Uma das principais contribuições que a Psicologia Analítica nos legou foi o método de interpretação de imagens simbólicas que, por meio de amplificações, ou seja, do alargamento de um tema através de numerosas versões análogas [7], permite inferir possíveis significados. Parte-se do princípio de que essas fantasias mitológicas surgem com a participação do inconsciente coletivo e o expressam simbolicamente, e com isso pensam a atitude coletiva de uma época. É possível compreender esses grandes movimentos anímicos ao se interpretar tais imagens por um prisma psicológico, e dessa maneira, perceber como influenciam as pessoas, ou seja, qual seu efeito psíquico e como podemos entendê-lo [7].

“O método elaborado por Jung, nessa perspectiva, visa interpretar não apenas a fantasia espontânea manifesta em sonhos, visões e sintomas, mas igualmente as produções culturais que têm seu nascedouro, assim como os sonhos e devaneios, na alma e expressam de maneira simbólica o mistério inenarrável das profundezas de nossa psique [8].

Consiste inicialmente em **amplificar** as imagens simbólicas por meio de numerosos paralelos encontrados em mitologias, religiões, contos de fada, sonhos e outras obras de arte, a fim de construir uma comparação funcional e encontrar aspectos comuns. Através dessa amplificação, é possível compreender as possibilidades de significação que o símbolo pode abarcar. Deve-se lembrar que essa amplificação tem como objetivo

perceber a inflexão psicológica particular do símbolo na obra e não podem substituir a análise subjetiva, porém a amplificação serve como um contraste entre o particular e o universal.

Em seguida, com os paralelos encontrados, deve-se construir o **contexto subjetivo** do símbolo, ou seja, época, cultura, costumes etc. Essas associações são importantes pois, embora o símbolo carregue características universais, está materializado em um contexto cultural e, para entendermos seu contorno específico é importante relacioná-lo com os elementos de sua época e lugar. Os paralelos servem então para construir uma significação particular do contexto dessas imagens que, por fim, devem ser traduzidas em uma **linguagem psicológica**.

B. Processo de Individuação

Jung [9] indica que a personalidade é o grau máximo de realização da índole inata e específica de um indivíduo, alcançada pela coragem em viver, a afirmação total do sujeito e a adaptação mais próxima possível do ideal ao seu contexto. Tudo isto em conjunto da manutenção de uma liberdade de decisão própria, partindo de um confronto moral.

Ele sinaliza, ainda, que o desenvolvimento da personalidade só se dá pelo próprio sujeito, pois somente algo interior é capaz de mover sua natureza humana. É requisito, portanto, uma necessidade premente para ativar o processo e somente em direção a ela, que coage acontecimentos internos ou externos, é que se orienta o desenvolvimento da personalidade:

“Enfim, o que impulsiona a alguém a escolher seu próprio caminho, e a elevar-se como uma camada de nevoeiro acima da identidade com a massa humana? Não pode ser a necessidade, pois esta atinge a muitos e a todos estes se salvam pelas convenções. A decisão moral também não pode ser, pois geralmente todos se decidem pela convenção. O que, pois, dá o último impulso a favor de algo fora do comum? É o que se denomina designação; é um fator irracional, traçado pelo destino, que impele a emancipar-se da massa gregária e de seus caminhos desgastados pelo uso” [9, p. 187].

Nesse sentido, a atitude convencional é aquela que parte de métodos e escolhas coletivas, que não desenvolve de maneira individual e pode não representar a melhor escolha para o sujeito. A **designação** é a palavra-chave, um chamado interior em exercer sua individuação ao máximo, obedecendo à sua própria lei, como uma voz que impele a seguir um caminho individual. Essa voz indica uma vida mais plena e de consciência mais abrangente, sendo caracterizada na mitologia pelo nascimento ou renascimento do herói. “O formar-se da personalidade equivale a um aumento da consciência” [9] e, dessa maneira, a maioria dos heróis é designada por características e atributos solares, e o apogeu de sua personalidade é chamado de iluminação. A toda essa jornada a psicologia atribui o nome de individuação.

Franz [10] afirma que há uma espécie de “núcleo atômico” desse processo em nosso sistema psíquico, o Si-mesmo. É desse centro orientador que emana a ação reguladora do processo de individuação, sendo esta a totalidade da psique, funcionando “como um fator de orientação íntima, diferente da personalidade consciente, e que só pode ser apreendido por

meio da investigação dos sonhos de cada um” [10, p. 213]. Franz define que, de forma esquemática e didática, pode-se entender o processo com as seguintes etapas: (1) O primeiro acesso ao inconsciente; (2) a realização da sombra; (3) a assimilação do *Animus/Anima*; e (4) a revelação do Si-mesmo.

O processo de individuação geralmente inicia por uma lesão à personalidade e seu sofrimento, funcionando como um “apelo” que serve como causa para o processo de desenvolvimento da personalidade. Em muitos mitos e contos de fada esse primeiro acesso é descrito como um rei adoecido, um monstro que rouba mulheres, crianças e cavalos de um rei, ou uma escuridão que cobre tudo. Assim, o primeiro encontro com o Si-mesmo e o inconsciente é um lançamento de uma sombra sobre o futuro. Além disso, é neste contexto que surge uma espécie de objeto mágico, magia ou talismã, que permite curar o mal instaurado, sendo geralmente representado por algo peculiar, único e de difícil acesso [10].

Depois, deparamo-nos com a Sombra e a *Anima/Animus*, que estão relacionados a aspectos do inconsciente, sendo a Sombra a composição de elementos ignorados pelo Eu e que se contrapõe aos elementos conscientes. Para Jung [11], a sombra representa um problema de ordem moral, desafiando a personalidade e necessitando do investimento de energia no processo de tomada da consciência, a partir do reconhecimento dos aspectos obscuros dessa personalidade. Seria a Sombra “não o todo da personalidade inconsciente: representa qualidades e atributos desconhecidos ou pouco conhecidos do Ego - aspectos que pertencem sobretudo à esfera pessoal e que poderiam também ser conscientes” [10, p. 222]. Esses opostos, a atitude consciente e a Sombra, são recorrentemente representados nos contos de fada, de forma que os elementos que se encontram mais próximos da consciência são considerados bons, enquanto que o outros, são negativos.

Além disso, os conflitos com aspectos inconscientes não se limitam apenas ao confronto com a Sombra. Franz [10] destaca a presença de uma personificação do sexo oposto no inconsciente, denominado como *Animus* (a personificação masculina) ou *Anima* (a personificação feminina). A *Anima*, o princípio arquetípico feminino, que representa a personificação das tendências psicológicas femininas na psique masculina tais como humores e sentimentos instáveis, intuições proféticas, capacidade de amar e receptividade ao irracional e ao inconsciente, tem a função de existir como um poder interior para o desenvolvimento do indivíduo, pois possibilita a integração da personalidade inconsciente. É ela, ainda, responsável pela conexão da psique masculina com os valores positivos interiores, permitindo um conhecimento interior mais abrangente.

As relações iniciais com a *Anima* ou o *Animus* também são conflituosas e, nessas situações, esse personagem simbólico costuma aparecer por detrás da Sombra, trazendo novos e diferentes problemas [10]. Franz destaca que a *Anima*, neste caráter malévolo, é caracterizada por atitudes e considerações negativas quanto à figura do Eu masculino. Destaca ainda que a figura da feiticeira simboliza, frequentemente, o lado escuro da grande deusa Terra e “o lado destrutivo do princípio arquetípico feminino, o princípio da morte, da desintegração,

ou ainda, daquilo que se poderia chamar de malefício da inconsciência e que até certo ponto, resiste a consciência” [12].

Por fim, Franz aponta que, ao final da longa jornada do indivíduo em desvelar a Sombra e construir uma relação com *Animus/Anima*, sem se identificar com eles, o inconsciente transforma seu caráter dominante em uma nova forma simbólica, representada pelo Si-mesmo [6]. Pela sua natureza abrangente como núcleo regulador da vida, o Si-mesmo possui uma variedade de representações simbólicas, sendo simultaneamente onipresente, dotado de forças positivas e complacentes, um princípio básico do mundo, uma espécie de unidade total da existência humana, além de qualquer unidade individual.

Portanto, há uma certa diversidade de representações quanto ao Si-mesmo, e nenhuma é mais correta ou próxima de seu sentido, pois, pelo seu caráter de completude, sua diversidade é a sua melhor representação, podendo ser: um ser superior, deuses e deusas, gigantes cósmicos, mandalas, objetos circulares, animais bondosos ou pedras angulares. De qualquer forma, como símbolo da totalidade, adquire também uma essência predominantemente criativa e impulsionadora de vida.

III. O JOGO

Kingdom Hearts 1 (Square Enix, 2002) é um jogo eletrônico de RPG (*Role Playing Game*) focado em ação (*Action RPG*) e com um sistema de batalhas em tempo real, primeiramente lançado para Playstation e, posteriormente, para Xbox e computador. O jogo é o primeiro da série de Tetsuya Nomura, que combina as animações dos estúdios Disney com a mecânica de RPG japonês. Apresenta personagens e enredo próprio, além de elementos das franquias de filmes e da série de jogos *Final Fantasy* (Square Enix, 1987). A característica mais marcante de sua história é o uso de *crossovers* realizados pelos personagens das animações e dos jogos de videogame.

Além disso, apresenta uma experiência focada no desenvolvimento dos personagens e do enredo principal, acompanhando o herói em sua jornada pelos diversos mundos dos filmes da Disney. Sua jornada é de desenvolvimento e amadurecimento, envolta de amizades e lutas contra um mal que ameaça destruir tudo. Com ótimos cenários para a época, uma enorme variedade de fases e personagens, e um estilo próprio de *gameplay*, combinando elementos de plataforma e ação em tempo real com os padrões de progresso de um RPG, o jogo fornece uma experiência inovadora.

IV. ELEMENTOS DA NARRATIVA

Seguindo a organização da narrativa sugerida por Franz [6], apresentaremos os elementos da narrativa do jogo.

A. Exposição (*Tempo e Lugar*)

Kingdom Hearts tem início em um sonho do personagem principal Sora, que servirá de tutorial. Essa fase ocorre em um ambiente escuro com um narrador que coordena os passos do herói e preconiza sua missão como aquele que abrirá a porta para a luz. Nesse local, repleto de estruturas circulares comportas com imagens das princesas do universo Disney (Fig. 1), Sora tem seu primeiro contato com os *Heartless*,

os inimigos do jogo. São apresentados elementos narrativos importantes, possibilitando que o enredo seja iniciado já nessa etapa. O fato de Sora apresentar um comportamento de apatia e complacência, já introduz sua personalidade alheia a situação e com pouca iniciativa frente às adversidades, representando um baixo nível de maturidade e desenvolvimento da personalidade. Ademais, a ambientação, com poucos elementos e a predominância de vazios escuros, busca ressaltar a atmosfera onírica e desconhecida, em ressonância com o personagem.



Fig. 1. Estrutura circular do tutorial (esquerda) e a *Destiny Island*. Fonte: Kingdom Hearts Wiki PT.

Logo após o tutorial, Sora desperta desse sonho, deitado nas areias da praia de *Destiny Island* à beira do mar. O mundo inicial de *Kingdom Hearts* é um arquipélago de ilhas tropicais, onde se localiza *Destiny Island*, rica em vegetação e com poucas construções humanas, contando apenas com algumas pequenas casas e pontes de madeira (Fig. 1). Além disso, a ilha possui uma praia, espaço de convivência dos personagens, e uma pequena caverna no centro da ilha, levando até uma grande e misteriosa porta trancada, que servirá, futuramente, como porta de entrada para a invasão das trevas. O jogo não situa o local em um tempo específico, aos moldes dos clássicos Contos de Fada, com um implícito “era uma vez”.

Segundo Franz [6], nos contos de fada o tempo e lugar costumam carregar esse valor de “Era uma vez” ou variações poéticas da expressão, por significar fora de tempo e espaço. Isso representa a “terra de ninguém” do inconsciente coletivo, que é representado no jogo por essa ambientação inicial. Além de *Destiny Island*, outros mundos apresentam ambientação e temática próprias, por vezes seguindo as características dos filmes representados.

Outros lugares relevantes do jogo são: *Traverse Town*, uma cidade composta pelos restos dos mundos destruídos, habitada pelas pessoas que perderam seus mundos e localizada na fenda entre a luz e a escuridão; e *End of The World*, ambiente bizarro com vários cenários vazios e locais angustiantes e tenebrosos.

Os mundos devem permanecer separados entre si, como pequenas ilhas, para preservar o equilíbrio ameaçado pela presença dos *Heartless*, que atravessam as barreiras de cada mundo e os destroem. Segundo informações do jogo *Kingdom Hearts Birth by Sleep* (Square Enix, 2010), nos tempos antigos os mundos menores não eram separados por essas barreiras e nada impedia que eles interferissem entre si. Naquela época, o mundo estava cheio de luz e existiam muitos portadores de *Keyblade*. Porém, esses mundos começaram a disputar a propriedade da luz e uma guerra eclodiu para reivindicar o

direito pelo *Kingdom Hearts*, local onde todos os corações se reúnem e que guarda um enorme poder criativo. Ao fim desse confronto, o mundo inteiro foi lançado em trevas e destruição, e ninguém jamais conseguiu alcançar o *Kingdom Hearts*. Com o tempo, a luz que restou no coração de poucos deu origem ao mundo atual, um universo composto de mundos isolados entre si para que essa guerra, conhecida como Guerra da *Keyblade*, não se repetisse.

B. *Dramatis Personae*

O jogo inicia com os amigos Sora, Kairi e Riku (Fig. 2), uma tríade inicial que se desfaz com a destruição de *Destiny Island*. São crianças que gostavam de brincar juntos e ansiavam por conhecer o mundo além. Sora, o único personagem jogável, protagoniza o papel de herói que deve reencontrar e salvar seus amigos. Riku, em boa parte do jogo, é o antagonista de Sora, buscando o mesmo objetivo mas por métodos diferentes. E Kairi, o único elemento feminino do grupo, permanece oculta em boa parte do jogo.



Fig. 2. Personagens do jogo Kingdom Hearts: Riku, Kairi, Sora (segurando a *Keyblade*), Donald e Pateta. Fonte: Kingdom Hearts Wiki PT.

Em um outro mundo chamado *Disney Castle*, uma segunda tríade de personagens é apresentada, composta por Mickey, Donald e Pateta. Mickey, o rei desaparecido, parte em busca de deter o avanço dos *Heartless*, incumbindo os outros dois de buscarem por Sora. A trindade de personagens é um esquema recorrente na aventura, representado, inclusive, nas mecânicas do jogo, pois o combate é constantemente realizado com três personagens.

No decorrer da história, uma nova tríade é formada, composta por Sora, Donald e Pateta (Fig. 2), elementos das duas tríades anteriores que foram desfeitas, e que se unem em busca dos amigos de Sora e do rei Mickey. Pela forma como o jogo é disposto, cada novo mundo apresenta personagens distintos e o grupo principal realiza sua jornada através desses mundos, aliando-se aos personagens de cada local e enfrentando seus vilões.

Outros personagens importantes para o jogo são os *Heartless* e os *Nobody*. A partir dos Relatórios de Ansem e dos Relatórios Secretos de Ansem encontrados nos jogos *Kingdom Hearts 1* e *Kingdom Hearts 2* descobrimos quem são esses elementos. Nesses documentos, escritos por Ansem, *Seeker of Darkness*, e Ansem, *The Wise*, pesquisadores da natureza do Coração e sua relação com as trevas, são relatadas informações

contundentes sobre essas criaturas, assim como acontecimentos da história como um todo. Segundo tais informações, três elementos são necessários para se criar vida: um coração, uma alma e um corpo, e quando o coração se separa da alma e do corpo, duas transformações acontecem.

Sozinho, o coração desaparece na escuridão, dando forma a uma criatura nascida das trevas e sem senso de identidade, nomeada de *Heartless* (Fig. 3). Essa existência é fruto, portanto, da dissociação entre o coração e o restante do corpo e da alma, e surge no local onde ocorre essa separação. Esses seres são desprovidos de emoções e operam a partir dos instintos, buscando se alimentar de outros corações, criando novos *Heartless*. Parecem ter uma inteligência mínima, apenas obedecem ordens. Não se alimentam apenas do coração de pessoas, mas também do coração dos mundos, e tem como objetivo principal o coração de todos os mundos que habita no *Kingdom Hearts*. O *Heartless* não possui identidade apenas quando seu coração é retirado contra sua vontade.



Fig. 3. Antagonistas do jogo: um *Heartless*, Malévora e Ansem. Fonte: Kingdom Hearts Wiki PT.

Do nascimento de um *Heartless*, uma segunda entidade surge em um lugar diferente e é denominado de *Nobody*. Essas existências intermediárias entre a luz e as trevas, nascidas do corpo e da alma separados do coração, possuem intenções diferentes de suas contrapartes. Eles perdem suas formas humanas, porém, se o coração for forte ao se tornar um *Heartless*, seu correspondente *Nobody* herda sua forma humana, com tênues mudanças, e pode guardar traços de sua memória. Essa existência, rejeitada pelo coração, inveja tanto as trevas quanto a luz e busca retornar ao seu estado anterior. Quando *Heartless* e *Nobody* de um indivíduo são desfeitos, a forma humana é reconstituída.

O jogo conta ainda com dois vilões principais. Malévora representa, durante boa parte da jornada, a figura do inimigo a ser derrotado. A bruxa é retratada como responsável pelos planos malignos e o controle dos *Heartless*. Contudo, no arco final, Ansem surge como o verdadeiro vilão e um perseguidor da escuridão, dedicado aos estudos das trevas no coração das pessoas (Fig. 3).

Há, ainda, um grupo importante de personagens, as sete princesas do coração, representadas por seis personagens do universo Disney e Kairi. As princesas são: (1) Cinderela; (2) Branca de Neve; (3) Aurora; (4) Bela; (5) Alice e (6) Jasmine. Elas representam os sete corações mais puros de todos os mundos, guardando o poder da luz. Quando reunidas, são

capazes de liberar um grande poder que, segundo Ansem, pode abrir as portas do *Kingdom Hearts*.

C. Problema

Inicialmente, o protagonista busca reaver seus amigos desaparecidos na destruição de *Destiny Island*. Além disso, ao se aliar a Donald e Pateta, o trio passa a buscar também o rei desaparecido, que buscava entender a destruição dos mundos. Além disso, há um grande problema central que une todos os personagens do jogo: o crescimento da escuridão, representada pelos *Heartless*, que estão destruindo os mundos, e os planos de Ansem e Malévola, que objetivam usar o poder das princesas para acessar o *Kingdom Hearts* e obter o poder ilimitado das Trevas.

D. Peripécias

A história de *Kingdom Hearts* tem início em *Destiny Island*, após o despertar de Sora, quando o mundo original do protagonista é invadido e destruído por uma escuridão desconhecida. Os amigos nutriam o desejo de viajar pelo mar, onde viveriam novas aventuras, mas são separados pelo ataque. Riku adentra um portal feito de escuridão e desaparece. Kairi, que está na caverna do interior da ilha quando a porta misteriosa se abre e *Heartless* invadem o local, ativa inconscientemente uma magia de proteção colocada na garota quando era mais nova, antes de sua vinda para *Destiny Island*, e que faz com que seu coração se separe do corpo e busque abrigo junto ao coração de Sora, e seu corpo permanece inconsciente até que seu coração seja restituído. Sora, em desespero e confusão pelo desaparecimento de seus amigos, está prestes a ser engolido pela escuridão até que a luz da *Keyblade* o protege, escolhendo-o como seu portador. Em posse do novo poder, o protagonista enfrenta os *Heartless*, mas é incapaz de salvar seus amigos ou impedir a destruição de seu mundo.

Concomitante a esses acontecimentos, em outro mundo chamado *Disney Castle*, o rei Mickey desaparece, deixando a missão de buscar o portador da Chave para seus companheiros Donald e Pateta (Fig. 2), pois ele deve proteger o mundo contra as trevas. Depois da destruição de *Destiny Island*, Sora é levado para *Traverse Town*, um mundo para onde vão aqueles que perderam seus mundos e local em que retorna recorrentemente durante o jogo. Após descobrir sobre os segredos da *Keyblade*, une forças com Donald e Pateta e parte em busca de Riku, Kairi e Mickey.

O trio percorre diversos mundos que estão sendo ameaçados pelos *Heartless*, protegendo-os de novas invasões. É dever daquele que porta a *Keyblade* zelar pelos mundos e manter o equilíbrio, afastando as trevas e selando seus *Keyholes*, proteções naturais de cada mundo que devem ser restauradas para impedir o ataque dos *Heartless*. Em cada nova aventura, o herói aprende novas lições, como mudar sua perspectiva para resolver desafios que pareçam impossíveis, não sucumbir a um desejo pelo poder e acreditar em seu coração, além de criar novos laços de amizade e tornar-se um verdadeiro herói. Por meio de sua jornada, Sora se torna gradualmente mais forte e mais confiante em seguir seu coração.

Em diversos momentos o herói encontra Riku, que se aliou à Malévola com o objetivo de salvar Kairi de seu estado de inconsciência. Riku passa a se familiarizar ao poder dos *Heartless*. A vilã busca sequestrar as sete princesas que possuem os corações mais puros e usar seus poderes para abrir um portal para o *Kingdom Hearts*.

Durante uma de suas passagens por *Traverse Town*, Sora tem uma visão do passado de Kairi na qual é revelada uma antiga lenda sobre a origem do mundo e o poder da luz:

“Há muito tempo, as pessoas viviam em paz, banhadas por uma calorosa luz. Todos amavam a luz. Então as pessoas começaram a lutar por ela. Eles queriam mantê-la para si. E a escuridão nasceu em seus corações. A escuridão se espalhou, engolindo a luz e os corações de muitas pessoas. Ela cobriu tudo, e o mundo desapareceu. Mas pequenos fragmentos de luz sobreviveram, no coração das crianças. Com estes fragmentos de luz, as crianças reconstruíram o mundo perdido. Este mundo em que vivemos agora. Mas a verdadeira luz continua dormindo, dentro da mais profunda escuridão. É por isso que os mundos continuam dispersos, separados uns dos outros. Mas um dia, uma porta para a mais profunda escuridão será aberta, e a verdadeira luz retornará. Então preste atenção, querida. Mesmo na mais profunda escuridão, sempre haverá uma luz para te guiar. Tenha fé na luz e a escuridão nunca te derrotará. Seu coração brilhará com seu poder e afugentará a escuridão.”

As aventuras do trio seguem até *Hollow Bastion*, covil de Malévola e local onde as sete princesas do coração estão presas, sendo Kairi uma delas. Quando Riku adquire a *Keyblade*, Donald e Pateta abandonam Sora devido às ordens do rei, seguindo ao lado do antagonista. Sora é abandonado em um momento de desesperança, mas logo recobra sua coragem. Então o herói volta a enfrentar os *Heartless* e desafia Riku mais uma vez. Nesse momento, o trio composto por Sora, Donald e Pateta é restaurado, pois os leais servos do rei abandonam sua ordem de seguir a chave. Sora, pela sua coragem e obstinação em acreditar em si mesmo e em seguir sua jornada, demonstra uma grande força em seu coração, fazendo com que a *Keyblade* escolha retornar para o lado do herói.

No último confronto entre Riku e Sora, este vence enquanto seu rival foge. Durante a fuga, Riku é possuído pelo verdadeiro vilão. Sora segue seu objetivo de salvar Kairi e enfrenta Malévola. Após vencer a bruxa, ocorre a revelação de que Ansem era o verdadeiro responsável. Sora continua lutando contra Riku, que está possuído por Ansem, e finalmente subjugando-o, impedindo seu plano de abrir completamente as portas do *Kingdom Hearts* e obter a força da verdadeira escuridão, que ele acreditava estar lá.

Então o protagonista encontra e vence Malévola em sua forma humana. Contudo, Riku reaparece portanto uma nova arma chamada de *Keyblade do Coração* e acerta a Bruxa, retirando seu coração e fazendo-a assumir a forma de dragão. Sora novamente vence Malévola, mas, ao reencontrar com Riku, percebe que ele foi dominado pela entidade misteriosa que se apresenta como Ansem, *Seeker of Darkness* (Fig. 3). Esse novo inimigo revela controlar Malévola e que seu objetivo é buscar o poder da escuridão que há no interior

de *Kingdom Hearts*. O vilão acredita que a escuridão é a verdadeira natureza do coração de todos, e que a maior das forças da escuridão deve residir onde todos os corações se encontram, *Kingdom Hearts*, pois todos os *Heartless* se direcionam para lá em sua fome desenfreada por corações. Ele revela que falta apenas o coração de Kairi para conseguir o que deseja, e que esse coração está dentro de Sora.

O herói vence Ansem, fazendo-o desaparecer momentaneamente e deixando para trás sua *Keyblade* do Coração. Ao tentar fechar o portal que levaria ao *Kingdom Hearts*, Sora percebe que ele só pode ser fechado se estiver finalizado, então, em um ato de sacrifício, liberta o coração de Kairi de dentro de si, apunhalando-se com a *Keyblade* de Ansem e libertando tanto seu coração como o de Kairi. A garota desperta mas Sora desaparece, sentindo como se estivesse caindo em uma profunda escuridão. Ansem reaparece em sua verdadeira forma, mas ainda possuindo o corpo de Riku, e ataca Kairi. O espírito de Riku, de dentro do corpo de Ansem, protege a garota e permite que ela fuja com Donald e Pateta. Kairi então percebe estar sendo seguida pelo *Heartless* de Sora. A garota abraça-o e sua luz consegue reintegrar o coração de Sora.

Sora, Donald e Pateta partem novamente para fechar o portal e salvar Riku. Então são recebidos pelas princesas que estão mantendo o portal fechado. Sora deve selar o portal antes que uma forte escuridão escape. O herói enfrenta um poderoso *Heartless* no interior da passagem, e enfim consegue selar o *Keyhole* daquele mundo. Com o portal selado, as princesas revelam a Sora que ainda sentem a escuridão em um local distante e que é lá onde encontrará Riku. Caso Sora vença de vez a escuridão, os mundos destruídos serão restituídos.

O trio segue então para *End of the World*, um mundo composto pelos restos de outros mundos destruídos pela escuridão, onde há diversos *Heartless* poderosos e Sora deve adentrar cada vez mais fundo até encontrar Ansem. Por fim, Sora encontra uma porta que o leva para *Destiny Island* destruída, encontrando Ansem insatisfeito com o tamanho do lugar. Ele afirma que ele é a causa de Riku ter se aberto para a escuridão. Sora discorda, dizendo que a essência do coração não é a escuridão, mas a luz, e uma luta começa. Ao fim, o protagonista vence, porém, em um esforço final, Ansem começa a abrir as portas do *Kingdom Hearts*, buscando a escuridão, mas é surpreendido por uma rajada de luz e é desintegrado.

E. Conclusão

Apesar dos esforços de Sora em vencer Ansem, o vilão ainda consegue concretizar seu objetivo, abrindo parcialmente as portas do suposto *Kingdom Hearts*. Entretanto, a intensa luz que é liberada o surpreende e o destrói. O trio agora deve fechar a porta pois uma grande escuridão está se acumulando e busca passagem. Apenas os esforços do trio de heróis é insuficiente, pois a porta deve ser fechada de ambos os lados. A dificuldade apenas é contornada com o surgimento de Mickey (Fig. 4) e de Riku do outro lado da porta e a partir de um sacrifício de ambos. Mickey porta uma *Keyblade* das

Trevas, que é diferente da *Keyblade* de Luz de Sora. Juntos, os companheiros conseguem trancar a porta dos dois lados, porém Riku e Mickey ficam presos.



Fig. 4. Mickey ajudando Sora a fechar as portas de *Kingdom Hearts*. Fonte: Kingdom Hearts Wiki PT.

Com esse último gesto, os mundos destruídos pelos *Heartless* são, enfim, restituídos. Por um breve momento, os dois trios desfeitos estiveram próximos de serem restabelecidos, mas o desfecho do sacrifício impede que de fato isso ocorra. O mundo onde eles estavam começa a se desfazer e então Kairi reaparece próximo de Sora. Ela está sendo levada para a praia de *Destiny Island*, enquanto o mundo é reintegrado ao seu estado original, e o herói faz a promessa que eles estarão sempre juntos. As crianças se separam e o trio é mandado para um novo local, um caminho em direção ao horizonte, onde juntos refletem para onde devem seguir em busca de reencontrar Riku e Mickey.

V. PROCESSO DE INDIVIDUAÇÃO EM KINGDOM HEARTS

Em *Kingdom Hearts*, Sora pode ser identificado como o personagem principal, e é sob o seu ponto de vista que acompanhamos o desenvolvimento da história. Como herói da jornada, é seu desenvolvimento que nos interessa neste trabalho. Seguindo as etapas propostas por [10], analisaremos como o processo de individuação é representado na jornada de Sora.

Da mesma forma, é importante salientar o valor simbólico do herói. Franz [10] acrescenta que o herói representa não somente a mera atitude consciente, mas a possibilidade de realização do Si-mesmo. Nesse sentido, ele é também uma figura arquetípica que representa uma possibilidade de funcionamento do complexo do Eu, em sintonia com os desígnios do Si-mesmo, satisfazendo demandas do inconsciente. O herói, portanto, serve de instrumento do Si-mesmo, expressando suas tendências salvadoras e apresentando esse duplo caráter do Eu consciente e das determinações inconscientes. A jornada do herói oferece “um modelo para a vida, um modelo vivificador e encorajador que permanece no inconsciente contendo todas as possibilidades positivas da vida” [6, p. 74].

A. O Primeiro Acesso ao Inconsciente

Durante o jogo, há a figura oculta de um personagem, uma espécie de narrador, que durante o tutorial se comunica com Sora e faz diversas referências ao seu papel como aquele destinado a trazer de volta a luz, como o herói da história. Isso corrobora com as considerações de Jung quanto ao caráter iluminador desempenhado pelo herói. Tal narrador, apesar de

poucas participações durante o jogo, representa uma espécie de voz que guia o personagem e que o convoca ao seu destino individual, assemelhando-se a definição de designação proposta pelo autor.

Ele retorna ao final do jogo, para indicar a continuidade da jornada de Sora em direção ao seu objetivo maior, libertar a luz. Por outro lado, nessa parte do jogo, que parece ocorrer em uma espécie de sonho, Sora não tem falas e apenas obedece aos comandos do narrador, apresentando um comportamento passivo e infantil diante do mistério que o sonda. Nesse trecho, pouca ou nenhuma informação é dada ao personagem, além de comandos que parecem levá-lo a seguir sua missão. O protagonista é totalmente complacente com toda a situação.

Logo após os momentos introdutórios do jogo, quando somos apresentados a esse narrador, ao personagem principal e aos inimigos principais do jogo, os *Heartless*, o herói desperta dessa espécie de sonho, indicando que essa voz orientadora interior está ligada intimamente a Sora. O garoto desperta na companhia dos amigos e somos apresentados a sua vida cotidiana em *Destiny Island*. Tal mundo, simbolizado por uma ilha paradisíaca, não situada no tempo-espaço, transmite uma atmosfera de tranquilidade e estabilidade, mas que logo é ameaçada pela invasão dos *Heartless*.

Vale ressaltar, ainda, o desejo obstinado do trio de amigos, composto por Sora, Riku e Kairi, três crianças que anseiam desbravar o mundo além do horizonte da ilha, em busca de “aventuras reais”. Esse desejo inicial é muito importante para a compreensão da jornada do personagem, pois destaca um premente desejo por aventura. Outro fator igualmente relevante constitui a informação de que se trata de um grupo composto apenas por crianças, uma vez que, ao símbolo da criança, está implícito o elemento da juventude, representando um potencial de desenvolvimento futuro para a personalidade. Além disso, este símbolo também carrega o valor da inocência, de um estado anterior ao pecado, e da simplicidade e inocência natural, concordando com a tradição cristã da criança como um ser associado à inocência e à pureza [13].

Dessa forma, o primeiro acesso ao inconsciente é bem representado por esse momento de ruptura com o mundo conhecido de Sora, que é abruptamente devastado pela presença dos *Heartless*, conforme o viés psicológico de que o verdadeiro processo de individuação se inicia com uma lesão à personalidade. É importante lembrar, ainda, que em mitos e contos de fadas, costuma ser nessa etapa que aparecem objetos mágicos para auxiliar o herói em sua cura. No jogo, esse objeto é representado pela *Keyblade*, que surge da luz para salvar Sora da escuridão, dotando-o do poder necessário para vencer os *Heartless* e suplantando a escuridão que ameaça o equilíbrio do universo.

A *Keyblade* apresenta duas simbologias que se adicionam em valor e significado. Uma espada a serviço do rei, em formato de chave, que representa a única arma possível para se opor à escuridão. Disso, podemos considerar que a *Keyblade* apresenta os aspectos de destruição e construção, próprios do símbolo da espada, pois é a principal ferramenta para defender a luz e a paz contra a força crescente da escuridão,

e, portanto, também está intrinsecamente associada à luz, tal qual a espada sagrada japonesa. Ao mesmo tempo, ela também é a representação da chave e, em seu papel de abertura e fechamento, ela abre as portas do *Kingdom Hearts*. Na mitologia romana, o símbolo da chave também possui um duplo aspecto e está presente no deus Jano, considerado o guia das almas com seus dois rostos voltados separadamente para a terra e para o céu, representado por duas chaves, uma dourada e uma prateada. É, ainda, sinal da iniciação, e portanto dá movimento ao processo, guardando um sentido de iluminação [13].

Dessa forma, a espada em forma de chave permite a Sora avançar em sua jornada e abrir as portas antes fechadas, ao mesmo tempo que sela a passagem dos *Heartless*, barrando seu avanço devastador. Em seu sentido psicológico, a *Keyblade* é a atitude fundamental do processo e está relacionada com o inconsciente pelos seus atributos mágicos. É também um material favorável ao desenvolvimento do indivíduo, fornecendo o necessário para que ele enfrente seu destino. A *Keyblade* de Sora pertence ao Reino da Luz, e sua contraparte está com Mickey, uma *Keyblade* do Reino da Escuridão. Estar em associação à luz tem valor de estar associado à consciência, a atitude do Eu, e possibilita exatamente que ele interaja com os conteúdos inconscientes, tornando-os, em certa medida, mais conscientes.

A destruição de *Destiny Island* não somente aniquila o mundo como Sora o conhecia, como o separa de seus companheiros. Riku se rende às forças das trevas, sendo eventualmente manipulado por Malévola, e Kairi é levada para o interior de Sora. O protagonista segue para *Traverse Town*, um espaço entre os reinos de luz e trevas e que abriga todos os órfãos de lares. Com o primeiro impacto do inconsciente, Sora se encontra sem seus preceitos anteriores, tudo o que conheceu não existe mais ou não está mais com ele, obrigando-o a buscar uma nova atitude. O garoto passa então a demonstrar um comportamento mais ativo e, a partir de seus novos laços, avança em direção a novos mundos, buscando se reconectar com Kairi e salvar Riku. Vale ressaltar a presença de uma nova tríade representada por Sora, Donald e Pateta, que vêm de outro mundo e se diferenciam de Sora por serem animais antropomorfizados e dotados de habilidades mágicas e de uma nave que os permite viajar por entre os mundos.

Esta nova trindade representa, não somente uma nova contraparte para Sora no decorrer do jogo, mas, pelo seu caráter predominantemente não humano, podem ser considerados aspectos inconscientes, instintivos por suas características animais, e que, assim como a *Keyblade*, auxiliam o herói em sua jornada. Esse trio apresenta um alto nível de estabilidade, mantendo-se até o final do jogo. A relação entre eles é de amizade e confiança, apesar de alguns momentos de desentendimento, que, quando resolvidos, fortalecem a unidade do grupo.

B. A Realização da Sombra

O trio formado pelas três crianças representa o fator tridimensional predominantemente humano, no qual Sora pode ser

visto como uma possibilidade de desenvolvimento do aspecto consciente da personalidade. Por sua vez, Riku e Kairi são representações aproximadas dos conceitos de Sombra e *Anima*, respectivamente. É importante destacar que Sora também pode ser entendido como uma representação sombria para o Riku, assim como Riku e Sora pode ser entendidos como o *Animus* negativo e positivo para Kairi, respectivamente. As relações psíquicas dos personagens são dinâmicas e possuem diversos sentidos.

É importante lembrar que a Sombra representa um conflito moral da personalidade consciente, sendo composta de elementos que não são conhecidos pelo Eu ou são ignorados, e sendo, frequentemente, representada de forma antagônica ao herói em narrativas mitológicas. Isso se relaciona bem com o papel de Riku na história, que é, por diversas vezes, tratado como antagonista de Sora, e relaciona-se com o poder das trevas e dos *Heartless*. Nesse jogo, Riku é um dos poucos personagens que também porta a *Keyblade*, colocando-se numa posição similar a Sora, apesar do seu contexto de oposição.

Portanto, colocando Riku nessa posição antagônica de Sombra e de representação de aspectos inconscientes, percebe-se sua importância para o desenvolvimento de Sora na história. Franz [10] aponta que a manifestação inicialmente negativa do inconsciente, aqui simbolizada pela separação dos trios, pelo avanço da escuridão e pelo desaparecimento do rei, provoca a necessidade de readaptar da atitude consciente aos fatores inconscientes. Assim sendo, esse alastramento da consciência pelos fatores inconscientes se dá, primeiramente, pela realização da Sombra, a partir dos confrontos desta com o Eu. Percebe-se, em *Kingdom Hearts 1*, uma elaboração quase constante de uma disputa entre Sora e Riku, representando bem esse confronto. Além disso, Franz [10] comenta que, nos sonhos e nos mitos, a Sombra aparece como uma pessoa do mesmo sexo que o sonhador, pois é no contato com pessoas do mesmo sexo que confrontamos tanto a nossa Sombra quanto a do outro. Por conseguinte, a Sombra contém valores que são necessários à consciência, representando um lado oposto ao Eu. Nesta perspectiva, Riku é um personagem mais confiante e determinado, que não tem medo da escuridão, e é colocado, inicialmente, como uma figura mais forte do que Sora. Ele, assim como Sora, também pode portar a *Keyblade*, e, apesar da amizade, menospreza a força do coração do protagonista. Riku demonstra se incomodar com as novas amizades de Sora e chega a comentar que o garoto não se importa mais com Kairi, pois está ocupado demais exibindo sua nova arma e seus novos companheiros.

Com o confronto final entre os garotos, onde Sora demonstra ter mais força em seu coração do que Riku, percebe-se o quanto o herói se desenvolveu em sua jornada, chegando a superar seu amigo e rival que o vê como menos capaz. Não somente isso, ao final do jogo, Sora está de fato mais poderoso e confiante, apresentando uma postura mais ativa em relação aos desafios e à sua missão, mesmo sem entendê-la por completo. Assim como a *Keyblade*, o sentido psicológico de Riku na saga de Sora é a representação de seus aspectos ainda inconscientes, que lhe faltam na personalidade, e que, com

uma determinada atitude, pode vir a tornar-se mais consciente, aderindo a personalidade do Eu, como é o caso do aumento de sua autoconfiança. É por intermédio do enfrentamento do rival, que detém aquilo que falta ao personagem, que Sora é capaz de fortalecer suas próprias habilidades.

C. A Assimilação da Anima

Partimos da hipótese que Kairi é uma representação possível do que seria a *Anima* inconsciente do protagonista. Basta lembrar do papel desse princípio feminino descrito por Franz como sendo de função intuitiva profética, proporcionando ligação com o inconsciente e os valores positivos interiores e servindo de suporte para o desenvolvimento e amadurecimento, guiando a atitude consciente através de seu poder. Essa posição é cabível, na jornada de Sora, ao papel de Kairi, pois o coração da garota reside dentro do herói, sem que o mesmo saiba, e ambos estão conectados.

Por diversos momentos, Kairi age como força motriz e guia, revelando caminhos e dando confiança ao garoto. Eles possuem uma forte conexão, tendo se tornado amigos e brincando juntos desde que Kairi apareceu em *Destiny Island*. A garota, diferentemente dos dois meninos, não nasceu em *Destiny Island*, mas em um outro mundo chamando *Radiant Garden*, e surgiu misteriosamente na ilha durante um experimento comandado por Xehanort, que objetivava encontrar portadores da *Keyblade* a partir da ressonância entre o coração puro da garota e o coração daqueles que pudessem empunhar a arma. O coração de Kairi ressoa com o de Riku, e, a partir disso, ela é mandada para *Destiny Island* sem qualquer memória de quem era e qual era sua missão. Quando mais nova, Kairi e Sora desenvolveram uma forte ligação e, momentos antes do ataque a *Destiny Island*, Kairi convida o garoto para partir e pede que ele nunca mude. Pode-se aferir disso que Kairi vê em Sora algo que o mesmo não tem consciência, um brilho especial. Há um senso de proteção mútua entre eles e, durante todo o decorrer do jogo, os vultos e indicações de Kairi mantêm Sora em sua jornada na direção correta. Ao final, são os sentimentos e o abraço da garota que salvam o herói da sua forma de *Heartless*, sinalizando seu poder curativo em relação ao jovem.

Por meio disso, percebe-se que Kairi representa uma ponte, um fator especialmente necessário para que Sora siga adiante, e é também ela que leva Sora a separar seu coração do restante da alma e do corpo, para salvar a jovem e libertar seu coração. No que tange aos aspectos psicológicos, Kairi representa o poder interior que reside em Sora, indicando o caminho a ser seguido. Sem sua participação como motivadora e guia em direção a luz, Sora não teria chegado a uma nova representação psicológica do Eu. É por meio desse caminho que o Eu é capaz de entrar em contato com conteúdos mais profundos e primordiais, dando prosseguimento ao processo de individuação.

Em *Kingdom Hearts*, pode-se relacionar uma contraparte maléfica da *Anima* com Malévola, a bruxa que anseia obter o poder dos *Heartless* a partir do *Kingdom Hearts*. Ela é uma das antagonistas principais da série, e, apesar de ser manipulada por Ansem, destaca-se em relação aos demais

vilões por apresentar uma personalidade manipuladora e de superioridade. Nesse sentido, Malévola é uma bruxa que representa um elemento feminino ligado à feitiçaria e ao poder das trevas, que causa diversos problemas ao protagonista e manipula Riku.

É interessante perceber a relação dessas duas personagens, Kairi e Malévola, ambas personificações da *Anima* em seus princípios distintos. Kairi desaparece no começo da jornada de Sora, tornando-se como uma intuição imaginativa que o guia. Em contrapartida, Malévola surge somente após o desaparecimento de Kairi e passa a antagonizar a jornada de Sora, criando empecilhos através dos vilões menores que são seus subalternos. É somente após o confronto do protagonista com a bruxa, nos momentos finais do jogo, que Kairi volta a figurar como um personagem, pois seu coração volta ao corpo apropriado. Kairi protagoniza ainda uma cena especial com Sora que, transformado em *Heartless* por ter se separado de seu coração no intento de salvar Kairi, dissocia-se na figura sombria, sendo resgatado pela luz da garota. Isso demonstra novamente a função positiva e integralizadora de Kairi para Sora, podendo-se traçar novos paralelos quanto à atuação da *Anima* na mente masculina como uma orientadora.

D. A Revelação do Si-mesmo

Por fim, partindo da vasta acepção atribuída ao Si-mesmo pela psicologia analítica, o símbolo mais expressivo e mais aproximado desse sentido no jogo é dado ao *Kingdom Hearts*, que surge diante do herói ao final, sendo aberto por Ansem, *Seeker of Darkness*, no intento de obter a eterna escuridão, mas sendo surpreendido por uma forte luz que o desintegra. De acordo com os relatórios de Xehanort em *Kingdom Hearts Birth By Sleep*, Este elemento é uma entidade poderosa que pode ser descrita como um agregado de corações pertencentes a mundos e pessoas, e, ao reunir todos os corações em um único lugar, pode-se completar o *Kingdom Hearts*. Essa entidade poderosa revela uma porta que, ao ser aberta, trará a criação do próximo mundo, de forma que tal façanha está acima de qualquer humano, devendo então aquele que abrir a porta renascer como algo diferente. A porta do *Kingdom Hearts* deve ser aberta por uma *Keyblade* especial, nascida do confronto entre pura luz e pura treva. Essa arma pode abrir a passagem para um verdadeiro *Kingdom Hearts*. *Kingdom Hearts* artificiais podem ser criados pela coleta de corações, mas este é especial e une com perfeição os corações de todos os mundos. Percebe-se nessa descrição a possibilidade de relacionar o *Kingdom Hearts* como um símbolo do Si-mesmo, tanto pelas suas características de totalidade como pela sua função criativa e reguladora.

A jornada de Sora em *Kingdom Hearts 1* termina com a derrota de Ansem, *Seeker of Darkness*, desintegrado pela luz proeminente do *Kingdom Hearts* artificial criado pelo vilão, que continha em si um poder de luz criativa. Não obstante, esse mesmo *Kingdom Hearts* também revela um perigo eminente, pois dentro dele resta uma grande massa de *Heartless* que devem ser impedidos de sair, e por isso a porta deve ser fechada. Nesse sentido, este *Kingdom Hearts*

conecta o reino da luz com o reino da escuridão e só pode ser selado pelos dois lados. Sora é incapaz de fechá-lo sozinho e apenas o consegue quando Riku e Mickey aparecem para ajudar. O rei desaparecido havia caído no reino da escuridão, e assim encontra o que seria uma contraparte da *Keyblade* de Sora, aos moldes das chaves do Deus Jano [13]. Portanto, a revelação do Si-mesmo ocorre tanto pelo aparecimento do *Kingdom Hearts* e de sua luz, que suprime o vilão; como pelo ressurgimento do rei que, em diversas culturas, representa a pedra angular da regularidade e do desenvolvimento de um povo. Segundo Franz [12], o rei é de uma importância vital para a determinação de um contexto cultural, para um grupo humano específico ou nação, podendo também ser relacionado como um símbolo do si-mesmo, pela sua ação como centro autorregulador da psique, dependendo dele o bem estar individual. Nesse sentido, o rei do jogo está desaparecido e deve ser reencontrado, aparecendo apenas ao final e em uma atitude complementar a de Sora, representado pela sua *Keyblade* das Trevas, em complementação a *Keyblade* da Luz do garoto.

É válido, ainda, ressaltar o papel de Ansem, o vilão final. Sendo indicado como um profundo conhecedor do poder das trevas e dos *Heartless*, e responsável por toda a manipulação feita até o momento com o único objetivo de sobrepujar as portas do *Kingdom Hearts* e tomar para si o poder das verdadeiras trevas, ele pode ser interpretado como uma representação de um Eu inflacionado por uma sugestão de poder. Jung [9] define a terminologia de inflação psíquica como uma metáfora de um comportamento que ultrapassa as proporções humanas, expressando metaforicamente como “semelhante a Deus”. Segundo ele, o termo se refere a um estado no qual o indivíduo se encontra em uma “expansão da personalidade” que supera seus limites individuais, representando uma presunção na qual o sujeito busca ocupar uma dimensão que normalmente não pode preencher. Tal apropriação de espaço apenas seria possível com a aquisição de conteúdos e qualidades autônomas, e por isso superiores aos seus limites, pois o que nos ultrapassa pertence ao outro, a todos ou a ninguém. Nessa definição, Jung exemplifica situações cotidianas de tal inflação psíquica como a identificação de alguém com um cargo ou título, na qual o indivíduo passa a se confundir com a posição que ocupa, expandindo-se exageradamente e usurpando qualidades que não lhe pertencem.

O vilão final, que apresenta uma fixação em se tornar mais poderoso, entende que é seu dever tomar para si o poder contido em *Kingdom Hearts*, chegando ao ponto de se colocar como o único capaz de entender a essência de tais poderes mágicos e criadores, o escolhido e único merecedor de tal dádiva. Ansem ainda busca utilizar os poderes da *Keyblade* e de Kairi para concluir seus objetivos, poderes esses que representam as possibilidades inconscientes capazes de auxiliar o Eu em seu desenvolvimento da personalidade. Portanto, Ansem também pode ser psicologicamente interpretado como uma etapa possível do processo de individuação, representando justamente o Eu inflado, que apresenta uma presunção de obter e dominar um poder que está além de suas capacida-

des, sendo esse mesmo poder justamente a sua derrota. O confronto final entre Sora, representante da condição ideal do Eu em sua jornada de amadurecimento, e Ansem, a imagem desse comportamento deturpado em relação aos aspectos inconscientes, demonstra esse conflito possível em diversos processos pessoais de desenvolvimento. A vitória de Sora sinaliza um momento de superação em uma direção adequado da consciência em relação aos aspectos inconscientes.

O jogo não finaliza com a reintegração dos trios, mas com a manutenção da situação estabelecida, na qual Sora, Donald e Pateta seguem juntos em busca de encontrar o rei e Riku. Não se pode afirmar que a situação seja a mesma do começo do jogo, pois Kairi não se encontra mais desaparecida, estando em segurança em *Destiny Island*, e os mundos não se encontram mais em grande ameaça pelos *Heartless*. Pode-se, assim, assumir que Sora realizou um grande desenvolvimento pessoal, pois, em sua jornada, adquire força, coragem e confiança em seu coração e em seus companheiros. Apesar da aparente situação de incompletude, observa-se um contexto de estabilidade alcançado pelo novo trio que surgiu da dissolução dos anteriores. Pode-se perceber então que não há exatamente um fim, um troféu no fim da jornada. O processo de individuação, assim como o final do jogo, pode ser encarado não como a concretização de um caminho linear, mas ao retorno porém com uma modificação para melhor. A jornada do Eu, na imagem de Sora, passa por suas provações em seu processo pessoal de amadurecimento e desenvolvimento, para no fim se encontrar novamente em condição semelhante ao início, apesar de seus avanços internos, e isso é justamente uma boa alegoria para a continuidade do processo constante de individuação que deve ser protagonizado pela consciência durante toda a vida.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quanto à utilização do método comparativo da psicologia analítica, focado na interpretação do enredo do jogo e sua simbologia, encontramos resultados satisfatórios, partindo de ampliações relativas aos principais elementos do jogo que inter cruzam a narrativa de desenvolvimento do protagonista. Aos resultados encontrados, todos os elementos essencialmente particulares da narrativa foram respeitados e a possibilidade de formação de paralelos em relação a eles com suas diversas manifestações permite ao pesquisador melhor compreendê-los dentro de contextos culturais, assim como sua própria função nesse jogo.

Como prática educativa, a possibilidade de aproximar a narrativa de um jogo das premissas de uma área de pesquisa como a psicologia, possibilita um maior aprofundamento de ambas as áreas, conectando conhecimentos inicialmente distantes e possibilitando construir novas percepções sobre o conteúdo. A aplicação do método comparativo, em um contexto diverso e afastado do ambiente comum da psicologia, ratifica seu amplo potencial de compreensão acerca do homem e de suas criações culturais.

A narrativa de Sora, em sua jornada de desenvolvimento e amadurecimento, torna-se agora melhor compreendida em termos simbólicos, o que corrobora com o seu sucesso e aceitação

do público. A espada em formato de chave, marca registrada da franquia, traduziu-se em um símbolo de enorme valor que tem a possibilidade de cativar os jogadores através de sua importância como ferramenta para desenvolver a consciência, elevando o envolvimento emocional com o jogo. As demais representações não menos encantam pela sua premissa e estética, tornando a experiência de *Kingdom Hearts* imersiva e capaz de fornecer uma sensação de completude ao final do jogo.

Por fim, destaca-se a relevância da análise feita como forma de compreender, através dessa produção cultural, as compensações inconscientes de um determinado povo a partir de seus símbolos e representações de imagens arquetípicas. Nesse sentido, o trabalho apresenta uma visão analítica das imagens surgidas da interseção entre ocidente e oriente, uma vez que o jogo apresenta um cruzamento de franquias americanas e japonesas, e revela como essa história transmite a necessidade da busca por um desenvolvimento coletivo da personalidade em direção à um sentido maior. Além disso, por se tratar da narrativa de um herói masculino que passa por uma trajetória de assimilação da *Anima*, percebe-se a importância, tanto para o ocidente como para o oriente, da busca pela valorização de aspectos femininos coletivos inconscientes, que podem levar o homem a uma nova forma de lidar com o meio e com o outro.

Para trabalhos futuros, sugere-se uma continuação da análise dos demais jogos da série, assim como, explorar alguns temas específicos e de fundamental importância para o enredo e o aprofundamento de outros personagens do jogo. Ademais, incentiva-se o uso do método de interpretação em outros jogos e artefatos culturais, buscando ampliar a discussão do mesmo, partindo da visão da psicologia analítica.

REFERÊNCIAS

- [1] C. G. Jung, *O Espírito na Arte e na Ciência*, vol. 15. Vozes, 2012.
- [2] M. D. G. Polcino and I. Fortim, “A vivência de a lenda de zelda: a ocarina do tempo,” in *Proceedings of XV SBGames*, pp. 1013–1021, 2016.
- [3] B. C. da Mota, “Mitos contemporâneos: imagens arquetípicas entre os jogadores do game grand theft auto v,” in *Proceedings of XVI SBGames*, pp. 732–739, 2017.
- [4] J. P. N. Nobre, G. M. M. Junior, H. A. Pinheiro, and R. L. Sales, “O simbolismo do mito de criação em dark souls: uma abordagem analítica,” in *Proceedings of XVIII SBGames*, pp. 766–775, 2019.
- [5] A. R. R. Aguiar, R. J. de L. Lucas, and G. M. Mendonça-Junior, “A construção da rebeldia no jogo persona 5,” in *Proceedings of XVIII SBGames*, pp. 637–645, 2019.
- [6] M.-L. von Franz, *A Interpretação dos Contos de Fada*. Paulus, 2016.
- [7] H. Pinheiro, *Psicologia junguiana: uma introdução*. Editora Dummar, 2019.
- [8] H. Pinheiro, *O Método de Jung*. Publicação Independente, 2021.
- [9] C. G. Jung, *Desenvolvimento da Personalidade*. Vozes, 2012.
- [10] M.-L. von Franz, “O processo de individuação,” in *O Homem e Seus Símbolos* (C. G. Jung, ed.), pp. 210–307, HarperCollins Brasil, 2016.
- [11] C. G. Jung, *Aion: Estudo sobre o Simbolismo do Si-mesmo*. Vozes, 2012.
- [12] M.-L. von Franz, *A Individuação nos Contos de Fada*. Paulus, 2020.
- [13] J. Chevalier and A. Gheerbrant, *Dicionário de Símbolos: Mitos, Sonhos, Costumes, Gestos, Formas, Figuras, Cores, Números*. José Olympio, 2020.