

## MUERTE E IDENTIDAD EN *FINAL FANTASY IX*

### DEATH AND IDENTITY IN *FINAL FANTASY IX*

---

**Raúl Gisbert Cantó**

Universidad de Valencia. Valencia / España

[giscan22@gmail.com](mailto:giscan22@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-8302-7396>

Recibido/Received: 31/03/2020

Modificado/Modified: 14/9/2020

Aceptado/Accepted: 03/11/2020

#### RESUMEN

Los videojuegos se han desarrollado como medio de comunicación audiovisual y social que sirven como reflejo verosímil de diferentes aspectos de la propia sociedad. En el caso que nos ocupa, vamos a analizar cómo se conciben la “muerte” y la “identidad” en el videojuego *Final Fantasy IX*. Así, analizaremos la muerte dentro de la propia historia, y partir de dicho análisis, veremos de qué forma se construyen las identidades de los personajes. Para ello, basaremos nuestro estudio en la semiótica, atendiendo tanto a aspectos visuales como sociológicos, puesto que la construcción de la identidad está ligada a los elementos visuales del videojuego y en conexión con la muerte y las relaciones sociológicas. Así, el presente artículo tiene como finalidad analizar semióticamente el papel de los conceptos de “muerte” e “identidad” en el videojuego arriba mencionado y de qué forma tienen un reflejo en la sociedad actual.

#### PALABRAS CLAVE

Videojuego; sociedad; semiótica; sociología; identidades.

#### SUMARIO

1. Introducción. 2. La muerte en los videojuegos. 3. Teorías semióticas de Peirce. 4. Metodología. 5. Análisis de la “Muerte” y la Identidad. 6. Conclusiones. Bibliografía.

#### ABSTRACT

Video games have been developed as an audiovisual and social medium of communication which serves as a realistic reflection of different aspects of society. In this case, we are going to analyze how “death” and “identity” are conceived in the video game *Final Fantasy IX*. Our objective, then, will be analyzing death within the story and, from this analysis; we will see how the characters’ identities are build. To do this, we will base our study in the field of semiotics, regarding both visual and sociological aspects, as the construction of identity is linked with the visual elements of the game and in contact with death and sociological relations. Thus, in the present article the role of the concepts of “death” and “identity” will be analyzed semiotically in the aforementioned video game and we will obtain conclusions about how these two elements have a reflection in the current society.

#### KEYWORDS

Video game; Society; Semiotics; Sociology; Identities.

## CONTENTS

1. Introduction. 2. Death in videogames. 3. Peircean semiotic theories. 4. Methodology. 5. Analysis of “Death” and “Identity”. 6. Conclusions. References.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos se han desarrollado como medio de comunicación audiovisual y social que sirven como reflejo verosímil de diferentes aspectos de la propia sociedad. En consecuencia, aparecen de forma constante videojuegos basados en temáticas sociales que plantean distintos aspectos y ámbitos de la realidad. En el caso que nos ocupa, vamos a analizar cómo se conciben la “muerte” y la construcción de la “identidad”, que deriva de la propia muerte, en el videojuego *Final Fantasy IX* (Squaresoft, 2000). El objetivo del presente artículo es aportar al estudio del videojuego, entendido como medio de comunicación social, un enfoque de carácter sociológico, basado en cómo la muerte y la identidad se forman a través de las relaciones sociales de los personajes, y visual, pues “vivimos el predominio de la imagen” (Gasca, 1966: 13) y será la propia imagen la encargada de aportar toda la información necesaria. Por consiguiente, vamos a dividir el presente artículo en cinco capítulos que conformarán todo el estudio que hemos llevado a cabo: en el primer capítulo abordaremos cómo se relaciona la muerte en el videojuego desde un punto de vista diegético. Seguidamente, en el segundo capítulo, de carácter eminentemente teórico, presentaremos las teorías semióticas desarrolladas por Peirce que nos servirán como herramienta analítica. En el tercer capítulo expondremos la metodología seguida y, a lo largo del cuarto capítulo, realizaremos el análisis de los conceptos “muerte” e identidad” tomando como referencia el videojuego arriba mencionado y cómo estos dos conceptos se desarrollan a partir de los personajes protagonistas. Finalmente, en el quinto capítulo expondremos las conclusiones obtenidas tras el análisis y procederemos a su discusión.

Como una breve introducción al juego, que nos sirve de corpus del estudio, comentamos (demasiado coloquial) que *Final Fantasy IX* apareció en el mercado japonés en julio de 2000, aunque llegó a Europa en febrero de 2001. El videojuego fue dirigido por Hiroyuki Ito y producido por Hironobu Sakaguchi, además de contar con el prestigioso compositor japonés Nobuo Uematsu. La historia, dividida en cuatro discos en su primera versión, se sitúa en un mundo fantástico ambientado a través de dos estilos: el medieval y el futurista, pues tanto los escenarios como las recreaciones arquitectónicas tienen un marcado carácter visual, basado en la mezcla de estos dos estilos. El juego, al tratarse del último de la saga creado para Play Station 1, contiene múltiples referencias a juegos anteriores de la misma saga y, además, gracias a su éxito de ventas, se creó, en 2017, una versión remasterizada del juego para Play Station 4, adaptando tanto sus gráficos como la jugabilidad.

## 2. LA MUERTE EN EL VIDEOJUEGO

El concepto de muerte en el ámbito de los videojuegos, tanto a nivel intra como extradiegético, ha sido estudiado desde diferentes puntos de vista, es decir, desde la muerte del propio avatar del jugador de forma directa como también de forma indirecta, siguiendo el rumbo de la propia historia. De esta forma, en un videojuego un personaje muere por dos razones: a causa de la jugabilidad del propio jugador o, por el contrario, porque dicha muerte forma parte del conjunto de la historia.

En el caso que nos ocupa, vamos a centrarnos en la muerte que forma parte de la propia historia del juego, por lo que el jugador será un espectador que no podrá cambiar el destino de los personajes. Se trata, por tanto, de concebir la muerte como un aspecto de la vida cotidiana de cualquier persona, puesto que, tal y como menciona Klastруп, “en los mundos virtuales, morir es una actividad similar a una variedad de actividades [...] que ocurren como parte del día a día en el mundo dentro del juego” (2007).

Además, también queremos destacar el carácter sociológico de la concepción de la muerte en el videojuego, ya que, como veremos en el análisis, las muertes que aparecen en el videojuego seleccionado pueden ser trasladadas a la realidad, como por ejemplo, el fallecimiento a causa de la guerra o la avanzada edad. De esta forma, el jugador se involucra de forma más notable en la historia, pues considera que las muertes pueden extrapolarse a su propia realidad. Klastруп comenta, a raíz de este aspecto sociológico de la muerte, que “el impacto emocional de la experiencia de la muerte es más fuerte cuando se experimenta a través una manera de morir natural (¿reconocible?), como ahogarse o caer desde una gran altura” (2007).

Así, el presente estudio combina el constructo sociológico de la muerte con la identidad y será, como veremos a continuación, analizado a partir de las teorías semióticas basadas en el carácter visual del signo.

### 3. TEORÍAS SEMIÓTICAS DE PEIRCE

Dentro del amplio campo de la lingüística, la semiótica es considerada como una de las ramas más jóvenes, pues no será hasta los años sesenta del pasado siglo cuando queda consolidada como disciplina desarrollada dentro de la propia lingüística. No obstante, aparecen algunos indicios de esta nueva disciplina a principios de siglo XX, donde el lingüista Ferdinand de Saussure establecía, en su *Curso de Lingüística General* (1945), la apreciación de estudiar los signos que conforman el mundo real. A partir de esta obra, otros reconocidos lingüistas analizaron las teorías propuestas de Saussure y las reelaboraron en sus obras, como *Le degré zéro de l'écriture: Suivi de éléments de sémiologie* (1965), de Barthes; *Prolegomena* (1969), de Hjelmslev; *Writings on the General Theory of Signs* (1971), de Morris y *Trattato di semiotica generale* (1975), de Eco. Así, algunos de ellos, como Hjelmslev y Jakobson, siguieron con el enfoque estructuralista de Saussure para estudiar el signo, mientras que otros, como Peirce y Eco, optaron por abordar el estudio del signo desde una perspectiva pragmática. En esta línea, las primeras teorías semióticas relacionaron el signo con elementos lingüísticos, y no fue hasta los siguientes años cuando empezaron a surgir nuevas fórmulas en las que se consideraba que el signo no únicamente tenía que presentar matices lingüísticos, sino que también podía ampliarse a la dimensión de la imagen. A partir de este momento, la semiótica abre sus líneas de investigación hacia el análisis del ámbito visual.

La semiótica visual nace, por tanto, como respuesta a la necesidad de análisis de imágenes y, en definitiva, de cualquier elemento de carácter visual. Algunos autores, como Morris (1971) o Barthes (1965), desarrollaron teorías semióticas de la imagen basadas en los “estudios semióticos previos de Saussure y Hjelmslev” (Santaella, 2003: 26).

Así como entendemos a las palabras como las unidades que representan el lenguaje escrito, las imágenes son las unidades de representación del lenguaje visual. En este sentido, en este artículo el *signo* será considerado como la herramienta que representa a las imágenes, puesto que el estudio del corpus que vamos a analizar está basado en un enfoque semiótico y

sociológico y aplicado al ámbito audiovisual, como es el videojuego. En el caso que nos ocupa, abordaremos este estudio desde la semiótica, concretamente desde el enfoque que siguió Peirce, pues sus teorías semióticas aplicables a lo visual serán la herramienta analítica que utilizemos. Así, a continuación, se comentarán sucintamente las bases teóricas de su enfoque semiótico y observaremos las diferentes caracterizaciones del *signo* que presenta en sus estudios.

Peirce, a raíz de sus estudios de lógica matemática, aplica estos conocimientos a la concepción del signo y de ello se derivan las múltiples categorizaciones y divisiones que propone del mismo. Inicialmente, este semiótico definió al signo como “algo que está en lugar de otra cosa bajo algún aspecto o capacidad” (Zecchetto, 1999: 52). No obstante, en años posteriores reformuló esta definición para entender el *signo* de la siguiente manera: “un signo, por tanto, es un objeto que está en relación con el propio objeto por una parte y con un interpretante por otra, de manera que se forma una relación entre el interpretante y el objeto, correspondiente a su propia relación con el objeto” (1904). Según esta última definición, cualquier signo estará formado por un *representamen*, entendido como la idea del objeto que se representa o el signo en sí mismo; el *objeto*, es decir, el concepto al cual el signo hace referencia; y, finalmente, el *interpretante*, aquella información interpretada a partir de la intención del signo por una entidad. Sin embargo, estos tres elementos conforman una compleja relación signica.

Tras un análisis del signo en directa relación con el objeto al que representa, se obtienen tres divisiones del propio signo. Esta división está claramente relacionada con los medios expresivos como el cine, el videojuego o el cómic, pues todos ellos se basan en imágenes, y como todo elemento visual, toda imagen representa algo que debe ser interpretado por un receptor.

1) **Ícono:** el signo se relaciona con el objeto debido a su semejanza y similitud con el mismo. Peirce define el *ícono* como una *imagen mental* (Zecchetto, 1999: 57), puesto que el interpretante del signo crea una imagen en su mente que relaciona con el signo que percibe; se trata, por tanto, de una relación física entre el signo y el objeto que indica. Un claro ejemplo de *ícono* podría ser una fotografía o una pintura, ya que ambos casos representan un signo que refleja una realidad basada en la semejanza. En este caso, cualquier elemento, ya sea real o imaginario, puede constituir un *ícono*. En el caso que nos ocupa, un ejemplo de *ícono* dentro del videojuego sería el cartel con la fotografía de Amarant, pues esa imagen representa un elemento de forma semejante.

2) **Índice:** este signo es aquel que representa directamente al objeto, por lo que se considera como una representación neutra del objeto. El *índice* es, por tanto, un indicador del objeto representado. En este caso, el propio signo tiene las mismas características intrínsecas que el objeto representado. Uno de los ejemplos más utilizados para reflejar este concepto es el humo, ya que constituye un *índice* que indica la presencia de fuego. Un claro ejemplo de *índice* sería la ciudad de Alexandria destruida y arrasada, pues se desprende la idea de que ha habido una guerra.

3) **Símbolo:** se trata de un signo al que se le ha otorgado un significado arbitrario, ya sea por una ley o por una convención previamente establecida. Por otra parte, Peirce llamó a los signos simbólicos “*representamens*” (Zecchetto: 1999: 43), pues son los signos que, en la praxis, representan la información del signo de forma comunicativa. Se podría entender que los *símbolos* son aquellos signos que, tras el proceso de

interpretación, *representan* la auténtica naturaleza del signo al que hacen referencia. Ejemplos de *símbolos* serían, por ejemplo, la armadura de Steiner o la corona de la princesa Garnet, pues ambos elementos hacen referencia a un caballero y a alguien de la realeza, respectivamente.

Una vez definidos los conceptos que nos servirán como herramienta analítica, vamos a proceder a relacionar cada personaje con la idea de “muerte” y como, a partir de esta, evoluciona y transforma su identidad. Se trata, por tanto, de analizar cómo la muerte es concebida por los personajes y cómo estas vivencias se pueden trasladar a la realidad, factor que abordaremos gracias a las teorías semióticas, pues estableceremos lazos entre la ficción del videojuego y la realidad.

#### 4. METODOLOGÍA

Si atendemos a la metodología empleada, destacamos el carácter cuantitativo del presente estudio, pues el análisis se lleva a cabo de forma deductiva, aplicando un conjunto de teorías semióticas al corpus seleccionado. Por esta razón, el análisis se lleva a cabo a partir de unas variables que, posteriormente, desembocarán en la obtención de resultados y conclusiones a comentar. Además, destacamos también el ámbito en el que este artículo se enmarca, pues el campo del estudio del videojuego es relativamente novedoso, si bien existen gran cantidad de artículos y tesis doctorales que centran este producto como su eje investigador. Trabajos actuales como los de Venegas (2020), Ocaña (2019) o Vázquez (2018) demuestran el gran alcance y las posibilidades de estudio del videojuego y dibujan líneas de investigación para seguir profundizando en este medio.

Por consiguiente, este artículo ofrece una nueva línea de investigación basada en el videojuego y la posible aplicación del signo semiótico como herramienta analítica.

#### 5. ANÁLISIS DE LOS CONCEPTOS “MUERTE” E “IDENTIDAD”

Como ya hemos mencionado, vamos a estructurar el análisis atendiendo a cómo cada personaje vive la muerte y cómo se desarrolla su identidad a través de la misma a lo largo de todo el juego. Así, dividiremos el análisis en ocho partes, una parte por cada personaje principal.

##### 5.1 Yitán

Yitán, el personaje protagonista de esta aventura, no tendrá un encuentro directo con la muerte hasta casi la recta final de la aventura, pues, aunque ha tenido contacto con la muerte a través de otros compañeros, nunca ha sido de forma directa. De este modo, empieza a ser consciente de su propia identidad en el momento en el que descubre su origen. Yitán pertenece a una raza llama “genómidos”, hecho que se descubre casi al final del juego, cuyos cuerpos sirven como recipiente para encerrar un alma. A partir de esta idea, la muerte, en este caso, se concibe como un tipo de reencarnación; es decir, tras la muerte existe un cambio de cuerpo, pero no de alma, de forma que el propio cuerpo sirve como mero instrumento transitorio con el que crear una identidad pasajera. Es justo en este momento, además, en el que Yitán sufre una crisis de identidad de la que, con la ayuda de sus amigos, logrará escapar y aceptar que pertenece a esa raza (Imagen 1). Por consiguiente, como hemos indicado al inicio del artículo y como primer ejemplo, en *Final Fantasy IX*, la muerte y el desarrollo de

la identidad van unidos. Además, el otro momento destacable que enfrenta a este personaje con la muerte tiene lugar al final del juego, cuando finalmente el grupo derrota a su enemigo y Yitán se sacrifica para intentar ayudarlo a sobrevivir. Este acto heroico define la identidad del personaje, pues pone de relieve el hecho de que él es el personaje principal de la historia. Este rasgo identificativo se manifiesta a lo largo de todo el juego, pues siempre es Yitán quien toma la iniciativa de la acción y dirige a sus compañeros hacia la siguiente aventura o misión. Por último, destacamos también el papel que juega este personaje como unificador de grupo, pues no solo es el encargado de encontrar soluciones a los problemas a los que el grupo se va enfrentando, como escapar de un lugar o enfrentarse a ciertos enemigos, sino que también adopta el rol de consejero de todo el equipo, internado ayudar y hacer sentir bien a cada uno de sus compañeros.

Imagen 1: Yitán superando la crisis de identidad



Fuente: Captura de pantalla

Si iniciamos a continuación el análisis semiótico de estos dos elementos, muerte e identidad, obtendremos los siguientes resultados: el primero de ellos es que, si tenemos en cuenta la raza de los genómidos, la identidad se basa en un signo semiótico, más concretamente en un ícono, pues todos aquellos pertenecientes a esta raza tienen una relación de similitud, por lo que se pueden considerar copias de un mismo genómido. Además, todos ellos tienen una característica peculiar y es que tienen una cola parecida a la de un primate. De esta forma, la cola se convierte en un elemento identificador de esta raza y, por consiguiente, en un ícono, pues la relación entre este elemento y su representación se basa en una relación que tiene las mismas características. Por último, destacamos dos aspectos relevantes en la construcción de la identidad de este personaje y relacionados con su lugar de residencia, Lindblum. Alejada de la imagen más medieval que presenta Alexandria, y en claro contraste con ella, Lindblum se nos muestra como una gran ciudad avanzada a su tiempo, con barcos voladores de vapor y grandes puertas que permiten el acceso o la salida a la urbe. En términos semióticos, este tipo de ciudades y construcciones se representan a través de símbolos, pues la ilustración de este tipo de arquitecturas puede crear en el jugador la idea de que se trata de un lugar de avanzada tecnología, lo que le permite también mostrar

características futuristas. Como consecuencia de esta vida en la ciudad, Yitán, que aparece en el embarcadero sin recuerdo alguno de sus años anteriores, crece con un grupo de ladrones, quienes lo adoptan y lo ayudan a desenvolverse en Lindlbum. Se desarrolla en este personaje, por tanto, un sentimiento de compañerismo que guiará su comportamiento a lo largo de la historia y que influirá notablemente en su identidad como líder del grupo.

## 5.2 Vivi

El pequeño mago es uno de los primeros personajes que se enfrentarán a la muerte y que, como consecuencia, irán construyendo su identidad progresivamente a lo largo del juego. La primera experiencia con la muerte la vive cuando descubre que la persona que le adoptó y lo cuida, su abuelo, “deja de moverse”. Utiliza este eufemismo, pero realmente aún no es consciente de lo que significa la propia muerte; simplemente se limita a continuar con su vida, solo que esta vez sin la compañía de su abuelo. Será en lo sucesivo cuando se enfrenta a otra pérdida y, poco a poco, va asumiendo lo que significa morir.

Imagen 2: Vivi es consciente de que algún día “dejará de moverse”



Fuente: Captura de pantalla

Avanzando en la historia, Vivi descubre que existen más magos como él y que, tras una batalla con otro mago negro, éste mata a un reducido grupo de esos magos. Vivi entiende entonces la fragilidad de la vida y descubre que hay seres que pueden llegar a matar para conseguir sus objetivos. No obstante, este personaje llegará a comprender el concepto de muerte en su totalidad cuando llega a una apartada aldea en la que viven más magos negros como él (Imagen 2). Allí, comprenderá que todo ser tiene un tiempo determinado de vida y que, una vez acabado, llega la muerte. En esa aldea también se utiliza el eufemismo “dejar de moverse” para definir que alguien muere, y, aun así, Vivi ya es plenamente consciente de su significado. Si extrapolamos estos momentos de la aventura a la realidad, concluimos que también en la sociedad actual se utilizan comúnmente eufemismos para referirnos a la muerte, como “estirar la pata”, “ir al cielo” o “irse”. El eufemismo del videojuego nos recuerda que en cualquier sociedad existen diferentes formas de referirse a la muerte, pues hay ocasiones en los que se evita nombrarla directamente. Se trata, por tanto, de una de las

numerosas referencias que el juego hace a nuestra realidad. Por otra parte, Vivi también tendrá recuerdos asociados con la muerte, ya que, en un momento del juego, se nos permite visitar el lugar donde él y su abuelo residían. Una vez allí, el personaje recupera recuerdos de su abuelo fallecido y de sus enseñanzas. Estas enseñanzas, que el personaje recordará durante la aventura, también son rasgos que definen la identidad de este personaje.

Si analizamos los conceptos de “muerte” e “identidad” semióticamente a través del personaje de Vivi, podemos extraer dos ideas: la primera de ellas resulta en que su identidad y su propia percepción de la misma se basa en un signo semiótico, específicamente en un *icono*, pues existe una relación de semejanza entre el signo y el objeto al que representa; es decir, este personaje ve una completa similitud entre él mismo y los otros magos negros. Como consecuencia, su identidad se verá reflejada y desarrollada a partir de lo que él ve como igual. Por otra parte, la siguiente idea se basa en la concepción de su arma, el bastón mágico, y su sombrero como signos, ya que se trata de un símbolo, pues en la tradición popular de nuestra sociedad, a los antiguos magos y hechiceros se les representaba con largas túnicas y sombreros portando un bastón mágico o báculo. Así, como vemos, también la tradición popular que incluye mitos y leyendas tiene cabida en este juego, pues como se ha comentado anteriormente, la ambientación de este videojuego se basa, en parte, en la tradición medieval. Por último, de este personaje destacamos los recuerdos que se muestran sobre su abuelo: se trata de imágenes que lo ilustran, por lo que serían signos, en este caso iconos, ya que la relación entre el signo y su referente es de similitud. Por consiguiente, podríamos afirmar que los recuerdos, una vez ilustrados, se establecen como iconos debido a su naturaleza representativa de igualdad.

### 5.3 Princesa Garnet

La princesa Garnet tiene diferentes momentos a lo largo del juego en los que vivirá, en primera persona, cómo alguien muere tras ser herido en batalla, por lo que su identidad se desarrollará a partir de diversas muertes a causa de la guerra. Por tanto, como princesa, y futura reina, su destino y su desarrollo como personaje perteneciente a la realeza estará ligado al sufrimiento de la guerra y a sus consecuencias. De esta forma, el primer encuentro con la muerte lo vive cuando ve morir a un soldado herido tras la guerra. Este momento es decisivo en el juego, pues Garnet decide continuar sola su propia aventura y, gracias a esta decisión, veremos su proceso de madurez y evolución de su identidad como princesa y reina durante el resto de la aventura. Más adelante en la aventura, presenciara el momento más duro de todo su recorrido: la muerte de su madre tras una batalla (Imagen 3). Esta pérdida conllevará un notable cambio en Garnet, tanto a nivel físico como psicológico. Por una parte, se cortará el pelo, hecho que analizaremos en el siguiente párrafo, pues se trata de un signo semiótico. Por otra parte, adoptará el rol de reina, lo que conllevará un cambio en su forma de ser, decidida a buscar venganza y a encontrar al culpable de la muerte de su madre. Así, a lo largo de la aventura, Garnet evoluciona a través de sus constantes encuentros con la muerte.

En términos semióticos, existen algunos elementos dignos de analizar, como por ejemplo, la escena en la que Garnet se corta el pelo en el puerto tras la muerte de su madre y el viento se lleva los mechones cortados sobrevolando el castillo en reconstrucción. Garnet asume la responsabilidad que tiene con su reino, sabe que su identidad ahora ha cambiado y la acepta, por lo que el hecho de cortarse el pelo encarna un símbolo, un cambio en su apariencia física que denota el inicio de una nueva etapa en su vida. Este hecho se puede trasladar también a nuestra actual realidad, pues, en algunos casos, un cambio en nuestra apariencia suele estar motivada tras un cambio importante en algún aspecto de nuestra vida. Por otra parte, otro símbolo lo encontramos en la corona que lleva cuando es nombrada reina: una corona, desde

sus inicios como objeto real, siempre se ha considerado como un elemento distintivo, un símbolo en su totalidad que refiere a un determinado status social. Así, tanto la corona como sus atuendos cuando es nombrada reina de Alexandria entablarían símbolos.

Imagen 3: La princesa Garnet experimenta la muerte de su madre



Fuente: Captura de pantalla

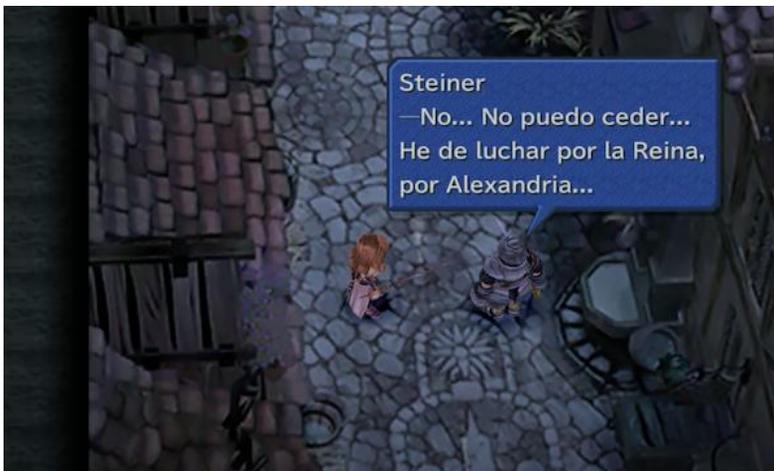
Finalmente, un último elemento que destacamos son las invocaciones que este personaje puede llevar a cabo cuando entra en batalla: cada invocación se corresponde con un elemento (fuego, agua, hielo, etc.), por tanto, estas invocaciones se podrían considerar índices, ya que la relación que existe entre estos elementos y las invocaciones que los representan manifiestan únicamente las características por las que se les reconoce; por ejemplo, Ifrit es la invocación del fuego, por tanto, el concepto “Ifrit” y el concepto “fuego” están relacionados a causa de sus características, pues invocar a Ifrit en una batalla significa invocar al fuego para aniquilar a los enemigos con este elemento. Estas relaciones tienen su fundamento en las creencias religiosas de los elementos y su interrelación entre ellos, por lo que se ponen de manifiesto a lo largo del juego a través de los personajes invocadores: Garnet y Eiko. En definitiva, analizados los aspectos que construyen la identidad de Garnet, podemos concluir que la muerte afecta directamente a la construcción de su identidad, pues la muerte es un factor decisivo tanto en sus acciones como en su comportamiento a lo largo de la historia.

#### 5.4 Steiner

La misión de este soldado a lo largo del juego es proteger tanto a la princesa Garnet como al reino de Alexandria, por lo que cabría esperar que su encuentro con la muerte estuviera relacionado con la guerra o alguna batalla. De esta forma, existen dos momentos cruciales en el juego en el que este personaje va definiendo su identidad. El primero de ellos tiene lugar durante una conversación con Yitán en la que le pregunta si va a seguir toda su vida siguiendo órdenes o si, por el contrario, algún día tendrá el valor de tomar decisiones por sí mismo. En este momento, la actitud del soldado cambia, por lo que vemos una evolución en su identidad, reflexionando sobre el juramento hecho de proteger el reino de Alexandria y a

su gente. De la misma forma, el segundo momento clave en el desarrollo de su identidad ocurre cuando la ciudad de Alexandria sufre un ataque y es el encargado de defenderla. Estas escenas de acción serán importantes en relación con la muerte, pues, sabiendo que puede morir en su misión, decide defender la ciudad con su vida. Así, el personaje demuestra que no teme a la muerte y que, dispuesto a dar su vida, defenderá tanto la ciudad como a la princesa (Imagen 4). Este comportamiento se repetirá a lo largo todo el juego, no obstante, la evolución de este personaje es claramente visible si comparamos dos situaciones clave desde el punto de vista de Steiner: el primero de ellos tiene lugar cuando, al inicio de la aventura, consiguen escapar de un bosque maldito. Steiner intenta proteger a la princesa Garnet a toda costa y no deja que nadie más lo ayude, pues él mismo cree que es su única responsabilidad y, por otra parte, cree que ella no es capaz de sobrevivir al más mínimo peligro. A su vez, la segunda situación clave sucede cuando, estando todos en Alexandria, tienen que escapar a un lugar seguro y Steiner decide quedarse a combatir para darle tiempo a la princesa a escapar y permite que Yitán se la lleve para ponerla a salvo.

Imagen 4: Steiner protegiendo a la reina y la ciudad



Fuente: Captura de pantalla

Por tanto, es notable el cambio de actitud en este personaje, quien se da cuenta de que su identidad ya no se basa en ser el guardaespaldas y protector de Garnet, sino que ahora debe cumplir con el propósito de salvaguardar el reino ante el riesgo de morir cumpliéndolo.

Así, podemos analizar algunos aspectos de este personaje en base a los estudios de semiótica relacionados con la construcción de su identidad, como por ejemplo, el uso de la armadura; este elemento, que caracteriza al personaje como soldado, podría considerarse tanto un icono como un símbolo: si atendemos a la relación entre el concepto de armadura y su representación visual, podemos tomar este objeto como un icono, pues el tipo de armadura que lleva el personaje puede ilustrar la idea común cuando nos imaginamos este objeto, es decir, cuando interpretamos el concepto “armadura”. Por otra parte, este concepto también podría ser un símbolo, pues, si lo relacionamos con nuestra realidad, el hecho de llevar armadura puede transmitir la idea de fuerza y valentía, pues antiguamente eran los caballeros y soldados los llamados a ir a la guerra para defender a los reyes y sus reinos. Para terminar el análisis de este personaje, el último aspecto relevante que vamos a analizar es el nombre

del arma que lleva: Steiner es un caballero real y, relacionado con el campo de las leyendas de caballería, su arma principal se llama Excalibur. Si bien este objeto no se puede considerar un icono, pues no existe una relación específica de similitud, sí puede considerarse un símbolo, pues el jugador, que interpreta el concepto de Excalibur en una espada, puede pensar en el Rey Arturo y en la espada que empuñaba.

### 5.5 Freija

Esta guerrera se relaciona con Steiner en algunos aspectos, como su naturaleza bélica, aunque difiere en algunos puntos como la visión y la reacción a la muerte. La primera reacción que vemos de este personaje frente a la muerte tiene lugar en el momento cuando descubre que su pueblo ha sido atacado y que muchos de sus conocidos han sido asesinados. En este sentido, sí podemos equipararla con Steiner, pues ambos se enfrentarán a la muerte para defender sus ciudades. No obstante, el segundo factor que influirá en su desarrollo de la identidad se centra en la búsqueda de su amado, quien ha perdido la memoria y vaga por el mundo sin dejar rastro (Imagen 5).

Imagen 5: Freija vuelve a encontrarse con su amado



Fuente: Captura de pantalla

De esta forma, Freija se enfrenta constantemente a sus propios pensamientos, pues piensa que él puede estar muerto y su búsqueda convertirse en una misión destinada al fracaso. Así, ambos elementos se unirán en un momento específico del juego, en el que ella coincide con su errante amante en una ciudad a punto de ser arrasada, y que servirá como punto de inflexión en este personaje, pues Freija cambiará su identidad de guerrera solitaria y cazadora de dragones para convertirse en un miembro más del grupo de personajes principales cuya misión será derrotar al enemigo principal. Este notable cambio en el personaje vendrá motivado por la resignación, ya que, en un mismo momento, pierde tanto a su amado como a la gente de su pueblo y no verá solución posible a ninguno de estos dos aspectos. Este sentimiento perseguirá a Freija durante todo el recorrido de la historia hasta el final, en el que, milagrosamente, recupera la felicidad gracias al retorno de su amado.

En términos semióticos, existen diferentes aspectos que analizar de este personaje, pues la muerte transformará claramente la identidad y la actitud de Freija. El primer aspecto digno de análisis lo encontramos en el momento en que el equipo llega a la ciudad de Freija arrasada tras una batalla. La primera imagen que se nos presenta es una calle con cadáveres por el suelo, edificios destruidos, con colores y tonos oscuros y una fuerte lluvia cayendo sin parar durante toda nuestra estancia en la ciudad. Esta imagen constituiría un signo, específicamente un índice, pues una ciudad arrasada nos puede transmitir la idea de que ha tenido lugar alguna guerra o alguna catástrofe natural. También la ambientación oscura y la lluvia constituirían signos semióticos, esta vez símbolos, pues estos dos aspectos pueden transmitir en el receptor la idea de tristeza, de decadencia, de aquellos sentimientos que afloran tras el fin de una guerra perdida. Seguidamente, otro aspecto que vamos a analizar relacionado con Freija es el motivo de los dragones, puesto que esta guerrera es experta en cazarlos. La figura del caballero luchando y cazando un dragón es una imagen común en las leyendas medievales, principalmente desde la historia de San Jorge y el dragón. En términos semióticos, esta representación del dragón tendría dos posibilidades: se podría considerar como icono si el dragón que aparece en el juego hace referencia a otro dragón ya ilustrado previamente, o a una idea general de dragón (de color verde, con cuatro patas, grandes alas y una larga cola), pues mantendrían una relación de similitud; por otra parte, también puede ser considerado como símbolo, si relacionamos al dragón con la idea de peligro y de fuerza. Por último, la apariencia física de Freija y de todos los de su raza es una característica notable, pues tienen la apariencia de ratas con forma humana; los elementos que nos hacen pensar en estos animales son los pequeños colmillos, sus colas y sus orejas puntiagudas. Además, otro factor que los podría relacionar con estos animales es que, tras su ciudad ser destruida, huyen rápidamente en grupo a refugiarse en otra ciudad, tal como se puede observar en dichos animales. De esta forma, esta apariencia de rata sería un icono, pues esta raza presenta una relación de similitud con estos animales.

## 5.6 Quina

La relación de este personaje con la muerte y la construcción de su identidad a lo largo del juego no es comparable a ninguna otra de cualquier otro personaje, pues el rol que ejecuta en la historia es prácticamente paralelo, pero alejado, de la trama principal, por lo que, en mayor o menor medida, se trata de un personaje sin especial relevancia para la continuidad del juego.

No obstante, sí tiene elementos que analizar relacionados con la muerte y, además, también podemos observar cambios en su personalidad y su forma de actuar. El primer elemento que relaciona este personaje con la muerte es el hecho de que no ve peligro en la muerte, es decir, salta desde lugares muy altos, se ve envuelta en situaciones de riesgo y, sin embargo, en ningún momento muestra signos de tener ningún miedo a morir. Por otra parte, su misión a lo largo del juego también está en estrecha relación con la muerte, ya que promete a su maestra que conseguiría probar todos los manjares del mundo antes de morir (Imagen 6); esta promesa le llevará a situaciones que, como hemos comentado, podrían llevarla a morir.

Seguidamente, este personaje, tal y como se ha comentado en el párrafo anterior, centrará toda su aventura en la comida, por lo que dos elementos que la caracterizan es el delantal que lleva puesto y el tenedor que utiliza como arma a lo largo de todo el juego. En términos semióticos, tanto el tenedor como el delantal pueden ser iconos, índices o símbolos, según la forma en que se interpreten: ambos serán iconos si tomamos en consideración los objetos como representación de una idea, de forma que normalmente se suele representar, e

interpretar, un tenedor con tres puntas y un delantal de color blanco. Estos signos, por tanto, tienen una relación de similitud con el referente al que representan. Por otra parte, podrán considerarse índices si establecemos una relación causa/consecuencia, como pueda ser, por ejemplo, el tenedor y el delantal pueden significar que algo se está cocinando; esta opción de considerarlos índices conecta de forma natural con el propio juego, pues una de las habilidades de Quina es poder comerse a sus enemigos.

Imagen 6: Quina lista para su viaje gastronómico



Fuente: Captura de pantalla

Finalmente, ambos elementos podrían considerarse símbolos si tenemos en cuenta su propia naturaleza, ya que tanto el tenedor como el delantal pertenecen al ámbito de la cocina, por lo que serán símbolos conectados con el campo de la gastronomía. Finalmente, destacamos un último aspecto de este personaje, y es el hecho de que se alimenta de ranas para aumentar su poder en la batalla. Este factor define su identidad, pues a lo largo del juego, este personaje busca pantanos por todo el mundo donde puede atrapar y comer ranas. En términos semióticos, la acción de comer ranas de Quina podría considerarse un símbolo, específicamente un símbolo gastronómico, pues este personaje tiene la misión de probar todas las comidas del mundo y el hecho de preferir las ranas se relaciona con su objetivo principal en esta historia.

### 5.7 Eiko

Eiko, el personaje más joven de todo el grupo, tendrá diferentes vivencias con la muerte, pues a pesar de su corta edad, verá cómo su abuelo y su mejor amiga mueren, hechos que modificarán su conducta y, consecuentemente, su identidad. Eiko vive en un poblado de invocadores abandonado donde ella es la única habitante humana junto a unos seres llamados “moguris”, quienes la cuidan y la protegen. Su mejor amiga, por tanto, es uno de estos seres. Tiempo antes del inicio de la aventura, nos cuenta que su abuelo muere y ella le promete que cuidará el poblado y una importante gema que allí se encuentra. Comúnmente a lo que ocurre en nuestra realidad, también en el juego se realizan promesas ante la muerte de un ser querido, y en este caso, será un factor que determina un cierto comportamiento en este

personaje. Al principio, se muestra reticente a dejar su poblado, pero tras unos días de reflexión, se une al equipo y a sus aventuras. Seguidamente, tras su incorporación al grupo, vivirá otro encuentro con la muerte, pues, al encontrarse en grave peligro, su amiga se sacrifica por ella y la defiende de una muerte segura. No obstante, su amiga se desvanece dejando un lazo tras de sí, el cual Eiko llevará puesto y guardará como un tesoro (Imagen 7). Este momento será determinante en el desarrollo de su identidad, pues será consciente de que deberá continuar la aventura sin su amiga, dependiendo de su nuevo grupo de amigos. A lo largo del juego, podremos observar cómo se va alejando paulatinamente de comportamientos infantiles para demostrar que va madurando a pasos agigantados y que, como consecuencia, sirve de ayuda a sus compañeros de aventura. Así, y como Eiko comenta varias veces en el juego, dejará de ser una niña para aprender a cuidarse sola.

Imagen 7: Eiko recibe el abrazo de su mejor amiga



Fuente: Captura de pantalla

Si analizamos semióticamente algunos aspectos relacionados con Eiko, destacamos, por una parte, el lazo; este elemento se convierte en símbolo en el juego, pues tiene, al menos, dos interpretaciones que cabría poner de relieve. Por una parte, el lazo, como elemento intradieгético, se relaciona directamente con la amiga de Eiko, por lo que la relación entre el objeto y lo que representa se basa en una convención del propio juego. Por otra parte, ese mismo lazo, a nivel extradieгético, se puede relacionar como complemento decorativo que suelen utilizar las niñas. De esta forma, el lazo se convierte en el elemento que caracteriza a este personaje a lo largo de toda la historia. Por otro lado, destacamos el arma que utiliza Eiko en batalla: se trata de una flauta con la que realiza invocaciones para ayudarla a acabar con sus enemigos. La flauta, por tanto, se convierte en un símbolo, pues nos refiere a la idea de que la música permite controlar a las bestias y otros seres, como por ejemplo, los encantadores de serpientes o la fábula alemana de *El flautista de Hamelín* (Grimm: 1817), quien era capaz de controlar a las ratas con su flauta. Para concluir con el análisis de este personaje, creemos importante analizar el poblado en el que vive, Madain Sari. Este poblado presenta un estado de deterioro, lleno de ruinas y, como hemos comentado, con Eiko como única habitante humana. No obstante, existe una zona derruida en la que aparecen ilustradas

en sus muros algunas de las invocaciones que podemos controlar en la batalla. De esta forma, este espacio se presenta como signo atendiendo a dos factores: por una parte, puede considerarse como icono, pues las representaciones gráficas de las invocaciones ilustran de forma exacta o similar las invocaciones del juego (algunas de ellas han sido comentadas en el apartado dedicado a la princesa Garnet). Por otra parte, también puede ser un índice si atendemos a la relación existente entre la propia invocación y lo que representa (como el ejemplo que hemos ilustrado de Ifrit en el apartado también referente a la princesa Garnet). Así, la identidad de Eiko como invocadora se forja no solo a partir de sus orígenes en el poblado, sino también a partir de las vivencias y las pérdidas que ha sufrido durante su recorrido en el juego.

### 5.8 Amarant

El último personaje que vamos a analizar se llama Amarant y es un cazarrecompensas que no duda en enfrentarse a cualquier oponente para así medir su fuerza. Si bien es cierto que a lo largo del juego no se ofrece mucha información relativa a este personaje, pues aparece casi en la mitad de la historia, sí podemos extraer algunas ideas relacionadas con la muerte y cómo este personaje construye su identidad a través de algunas reflexiones.

Imagen 8: Amarant tras ser derrotado por Yitán



Fuente: Captura de pantalla

Existen dos aspectos de la muerte que pueden definir el comportamiento de este personaje durante el desarrollo de la historia: el primero de ellos se basa en la forma en la que Amarant se gana la vida, pues es un cazarrecompensas que no duda el matar a alguien para cumplir con su propósito, por lo que, en ocasiones, puede actuar como un asesino. Por otra parte, el punto de inflexión de este personaje llega cuando se enfrenta en un duelo a Yitán y pierde. Amarant, acostumbrado a deshacerse del rival más débil, le pide que lo mate, pues se siente deshonrado (Imagen 8). Tras la decisión de Yitán de no acabar con él, decide unirse al grupo y ayudarles en la misión que van a llevar a cabo. Así, a partir de este momento, también

cambia su identidad, pues pasa de ser un matón solitario a un colaborador dentro del grupo de personajes principales.

Desde el punto de vista de la semiótica, en torno a Amarant giran algunos elementos que definen su propia identidad: el primero de ellos es, como hemos mencionado en el apartado dedicado a los conceptos semióticos, el cartel en el que se ofrece una recompensa por capturarle. Como ya comentamos, se trataría de un icono, pues existe una relación de similitud con el objeto, es decir, el cartel, y lo que representa, en este caso, la cara de Amarant. Además, existen otros signos semióticos que cabría destacar y que se pueden extrapolar a la realidad. Por una parte, Amarant concibe la muerte como símbolo, pues, al igual que sucedía con los antiguos samurais y sus códigos de honor, tras sufrir una derrota pedían que se les matara, pues se sentían deshonrados y no merecedores de continuar viviendo. Esta idea parece ser adoptada por Amarant, por lo que este símbolo está ligado a una convención social de nuestra realidad. Por otra parte, otro signo relacionado con este personaje es el tatuaje; Amarant lleva algunos tatuajes y pueden considerarse tanto iconos como símbolos. Serán iconos si representan algún referente claro, como pueda ser, por ejemplo, el rostro de una persona, la silueta de un animal o una figura geométrica. No obstante, también se puede considerar como símbolo si ese mismo tatuaje tiene un sentido añadido a su imagen, pues este valor añadido será personal y conocido solo por el interpretante de este signo. Por último, destacamos el arma que Amarant utiliza en combate: unas garras afiladas. Tanto el arma, como la gran agilidad y movimiento que este personaje presenta en combate, se relacionan con un gato, por lo que podemos establecer una relación entre el animal y el comportamiento de dicho personaje. De esta forma, las garras se conciben como un icono, pues el uso del arma nos transporta al mismo uso que hacen los gatos de las mismas, de forma que se establece una relación de similitud.

## 6. CONCLUSIONES

Una vez hemos realizado el análisis de los conceptos de “muerte” y de “identidad” en el videojuego *Final Fantasy IX*, podemos extraer algunas conclusiones que resumirán el contenido del análisis llevado a cabo.

La primera conclusión se basa en propio el concepto de “muerte”, pues como hemos podido observar a lo largo de este artículo, todos los personajes, de una forma u otra, están relacionados con la muerte, ya que es un tema recurrente durante el juego. Si bien este concepto gira en torno a los personajes y a la historia en general, tiene una función esencial en el desarrollo de la trama, y es la de hacer crecer a los personajes, desarrollarlos y permitirles una evolución. Así, este concepto de muerte diegética tiene su relevancia al extrapolarla a la realidad del jugador, por lo que se concibe como constructo social. Destacamos, por tanto, que el proceso de desarrollo de la identidad de un personaje en un videojuego posee características que se pueden aplicar a la realidad, haciendo de este un proceso verosímil para cada personaje.

Por otra parte, otra conclusión la obtenemos tras el análisis de la relación entre la semiótica y la construcción de la identidad a partir de la muerte o de hechos relacionados con ella. Como hemos anotado anteriormente, la semiótica embarca los estudios visuales, por lo que el videojuego resulta un importante objeto de análisis a tener en cuenta. La naturaleza audiovisual de este tipo de producto conlleva la tendencia de considerarlo como un conjunto de signos que pueden ser analizados y, como resultado, se pueden estudiar y trabajar aplicando una perspectiva de teorías semióticas. Por consiguiente, y como punto final,

destacamos la naturaleza social del videojuego como medio de comunicación, si bien en este caso, viene dada por los conceptos de muerte e identidad y de su relación entre el mundo real y el imaginario.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barthes, R. (1965). *Le degré zéro de l'écriture: Suivi de éléments de sémiologie*. Francia: Gonthier.
- Eco, U. (1975). *Trattato di semiotica generale*. Milán: La nave di Teseo.
- Gasca, L. (1966). *Tebeo y cultura de masas*. Madrid: Editorial Prensa Española.
- Grimm, J. y W. ([1816]2017). *El flautista de Hamelín*. Madrid: Anaya, en [https://recursos.grupoanaya.es/catalogos/proyectos\\_lectura/IJ00526401\\_9999972060.pdf](https://recursos.grupoanaya.es/catalogos/proyectos_lectura/IJ00526401_9999972060.pdf)
- Hjelmslev, L. (1969). *Prolegomena: to a Theory of Language*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Klastrup, L. (2007). "Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience". *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 7 (3). DOI: [10.20385/1860-2037/4.2007.3](https://doi.org/10.20385/1860-2037/4.2007.3). Link: <https://www.jvrb.org/past-issues/4.2007/1022>
- Morris, C. W. (1971). *Writings on the General Theory of Signs*. Ed. De Gruyter Mouton.
- Ocaña Romero, J. E. (2019). "Videojuegos y convergencia creativa: de las redes sociales a las plataformas de libre creación". *Ámbitos. Revista internacional de comunicación*, 45. DOI: <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2019.i45.12>.
- Santaella, L. y Nöth, W. (2003). *Imagen: comunicación, semiótica y medios*. Kassel: Edition Reichenberger.
- Saussure, F. (1945). *Curso de Lingüística General*. Trad. *Cours de linguistique générale* Buenos Aires: Editorial Losada.
- Squaresoft (2000). *Final Fantasy IX*. Squaresoft.
- Vázquez Rodríguez, A. (2018). *El error de traducción en la localización de videojuegos: Estudio descriptivo y comparativo entre videojuegos indie y no indie*. Tesis doctoral. Valencia: Universitat de València.
- Venegas Ramos, A. (2020). *El videojuego como forma de memoria estética. Pasado y memoria*. *Revista de Historia Contemporánea*, 20, pp. 277-301.
- Zecchetto, V. (1999). *Seis semiólogos en busca del lector*. Buenos Aires: Ediciones Ciccus.

## Breve currículum:

### Raúl Gisbert Cantó

Doctorando en la Universidad de Valencia, centrado en la semiótica y los medios audiovisuales. Licenciado en Filología Inglesa, donde también cursó el Máster en Profesor de Secundaria y el Máster en Traducción Creativa y Humanística por la misma Universidad. En la actualidad es profesor asociado en la Universidad de Valencia. Además, pertenece al grupo de investigación *CiTrans* y ha publicado varios artículos científicos basados la traducción, la semiótica y los medios audiovisuales en revistas como *Punctum. Journal of Semiotics* y la *Revista de la Asociación Española de Lingüística Aplicada* (AESLA).