



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO - FAC
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE – DAP
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA

GIULIA DELA PACE SANTOS

THERE IS NO PLACE TO BE A BOY, YOU MUST BE A WARRIOR:
EXPRESSÕES E DESENVOLVIMENTO DE MASCULINIDADES NA SÉRIE DE
JOGOS *GOD OF WAR*

BRASÍLIA - DF

Fevereiro / 2023

GIULIA DELA PACE SANTOS

**THERE IS NO PLACE TO BE A BOY, YOU MUST BE A WARRIOR:
EXPRESSÕES E DESENVOLVIMENTO DE MASCULINIDADES NA SÉRIE DE
JOGOS *GOD OF WAR***

Monografia apresentada na Faculdade de
Comunicação Social da Universidade de Brasília,
como requisito parcial para a obtenção do grau de
Bacharela em Comunicação Social – Publicidade
e Propaganda.

Orientadora: Emília Silveira Silberstein

Universidade de Brasília - UnB

Brasília - DF

Fevereiro - 2023

GIULIA DELA PACE SANTOS

**THERE IS NO PLACE TO BE A BOY, YOU MUST BE A WARRIOR:
EXPRESSÕES E DESENVOLVIMENTO DE MASCULINIDADES NA SÉRIE DE
JOGOS *GOD OF WAR***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda..

Brasília, 17 de fevereiro de 2023

MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA

Orientadora Prof. Emília Silveira Silberstein

Prof. Luciano Mendes

Ma. Tarcilla Mariano

Suplente Prof. Katia Belisario

Agradecimentos

À minha família, por não me deixarem trancar o curso a cada surto e serem exatamente quem são, apesar da barulheira e gritaria durante a escrita deste trabalho. Agradeço meus pais por dedicarem a vida a minha educação, afinal, não é todo dia que filha de “peão” apresenta o TCC.

À minha mãe, especialmente, pelo carinho e amor, pelas eternas marmitas, companhia durante os estudos, me aguentar chorando em ligação durante os surtos da graduação, me ensinar a ter firmeza, persistir sempre e ser minha Faye. À minha irmã por ser minha melhor companheira de quarto há 20 anos e sempre me colocar no chão com a dura realidade.

Ao meu pai, pela vulnerabilidade e abertura emocional, por se permitir chorar na minha frente desde pequena, pela sensibilidade no olhar fotográfico e cinematográfico, por ser meu espelho e minha motivação de continuar esta pesquisa com o objetivo de te entender e me entender como seu Atreus e também sua Sophie Paterson.

Agradeço ao Ciro, meu amor, por me mostrar que a universidade era meu lugar e me encontrar quando eu me sentia perdida, mas, especialmente, por ser esse velhinho e criança sensível que chora quase mais do que eu por tudo. Por ter me ajudado a entregar esse TCC! Se você não tivesse jogado *God of War* mais de três vezes para que eu conseguisse fazer minhas anotações, eu não teria conteúdo algum para analisar. Agradeço seus comentários e percepções sobre o jogo também, cinéfilo!

O período da graduação foi enérgico e brutal. Agradeço as conversas, os choros e as risadas compartilhadas a todos os amigos e todas as amigas. Aos professores e professoras que me inspiraram diretamente ou indiretamente na jornada acadêmica e profissional. Agradeço imensamente à minha orientadora, Emília Silberstein, pelo cuidado, carinho, compreensão e pela melhor orientação possível!

Por fim, agradeço à mini Giulia, que com muita curiosidade e energia da infância aproveitou cada livro, cada filme, cada quadrinho e cada jogo com olhinhos de brilho intenso. É por ela que eu concluo este trabalho hoje e é esta criança que eu quero ser quando eu crescer.

"De repente, eu vejo se transformar num menino igual a mim, que vem correndo me beijar quando eu chegar lá de onde eu vim. Um filho a quem só queira bem e a quem só diga que sim. Dorme, menino levado, dorme que a vida já vem. Teu pai está muito cansado de tanta dor que ele tem"

(Vinícius de Moraes)

RESUMO

A presente investigação objetiva analisar como os aspectos cinematográficos da série de jogos de console *God of War* estão presentes e influenciam nos desdobramentos das performances de masculinidades dos personagens, em especial, do protagonista, Kratos. Criando assim, porosidades entre os Estudos Ludológicos e os Estudos Feministas, Estudos de Masculinidades e do Cinema, com o objetivo de demarcar complexos emaranhados que compõem a realidade e, portanto, as expressões e opressões de gênero. Inspirados na mitologia grega e nórdica, os jogos da obra se dividem em duas sagas referentes às respectivas mitologias e apresentam uma gama de elementos que demonstram ligação histórica, artística e literária sobre a construção das masculinidades no ocidente a partir do personagem Kratos, suas relações com outros personagens e o próprio *gamedesign*. Assim, o trabalho procurou fazer uma análise do discurso se utilizando, também, da análise comparativa como ferramenta para investigar essa série de jogos e seus distintos conjuntos de mitos primordiais e contextos culturais, a fim de compreender as performances de gênero presentes nesses produtos. O trabalho ainda teve como objetivo identificar relações entre a violência masculina, a paternidade, a “predação” sexual e a virilidade com os elementos sonoros e visuais dos jogos. Além disso, por ser um produto comunicacional de massa, *God of War* ultrapassa o propósito do entretenimento e se torna uma forma de expressão cultural e de gênero contemporânea e também uma fonte de investigação de como se observa o passado.

Palavras-chave: comunicação; masculinidades; linguagem cinematográfica; gênero; *videogames*; *god of war*.

ABSTRACT

The present investigation aims to analyze how the cinematographic aspects of the God of War series, a console game series, presented the unfolding of the character's masculinity performances, in particular, the protagonist, Kratos. Thus creating porosities between Ludological Studies and Feminist Studies, Masculinity Studies and Cinema, with the goal of demarcating complex tangles that construct reality and, therefore, gender expressions and oppressions. Inspired by Greek and Norse mythology, the games in the work are divided into two sagas related to the respective mythologies and present a range of elements that demonstrate a historical, artistic and literary connection to the construction of masculinities in the West based on the Kratos, his relationships with other characters and the gamedesign itself. Thus, the work sought to carry out a discourse analysis, also using comparative analysis as a tool to investigate this series of games and their different sets of primordial myths and cultural contexts, in order to understand the gender performances present in these products. The work also intends to identify relationships between male violence, paternity, sexual "predation" and virility with the sound and visual elements of the games. In addition, as a mass communication product, God of War goes beyond the purpose of entertainment and becomes a form of contemporary cultural and gender expression and also a source of investigation of how the past is observed.

Keywords: communication; masculinities; cinematographic language; gender; videogames; god of war.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do jogo “ <i>Onimusha</i> ” (2001)	44
Figura 2 – Controle de PlayStation®: K e G são os botões analógicos	47
Figura 3 – Círculo verde é o botão da “mira” no jogo <i>God of War</i> (2018)	48
Figura 4 – Distinções visuais das armas de Kratos	49
Figura 5 – Diferentes versões do Machado de Leviatã no jogo <i>God of War</i> (2018)	50
Figura 6 – Versão dos jogos nórdicos do martelo de Thor (Mjölfnir).....	50
Figura 7 – Kratos no universo <i>God of War</i> grego	54
Figura 8 – A deusa Atena no universo <i>God of War</i> grego	54
Figura 9 – O deus Ares no universo <i>God of War</i>	55
Figura 10 – Lysandra, esposa de Kratos, e Calíope, sua filha	56
Figura 11 – Kratos antes e depois de sua transformação no “Fantasma de Esparta”	58
Figura 12 – O deus Zeus no universo <i>God of War</i>	60
Figura 13 – A titã Gaia no universo <i>God of War</i>	61
Figura 14 – Moiras no universo <i>God of War</i>	61
Figura 15 – Moiras em representações visuais gregas	62
Figura 16 – Pandora no universo <i>GoW</i>	66

Figura 17 – Comparativo de estatura dos personagens no jogo <i>God of War</i> (2018)	69
Figura 18 – Kratos e Atreus no universo nórdico	69
Figura 19 – A deusa Freya no universo <i>God of War</i>	70
Figura 20 – O deus Baldur no universo <i>God of War</i>	71
Figura 21 – O deus Mimir no universo <i>God of War</i>	72
Figura 22 – Marcas douradas em <i>God of War</i> (2018)	76
Figura 23 – Imagem inicial do jogo <i>God of War</i> (2018)	76
Figura 24 – Brok e Sindri, os irmãos anões	78
Figura 25 – Corpo em <i>GoW</i> (2018)	87
Figura 26 – Música “Guerreiro Menino” de Gonzaguinha	89
Figura 27 – Corpo e semblante do Kratos no universo grego	92
Figura 28 – Corpo e semblante do Kratos no universo nórdico	93
Figura 29 – Paleta de cores e referência visual da cultura grega	94
Figura 30 – Paleta de cores e referência visual da cultura nórdica	94
Figura 31 – Fantasma de Esparta e uma escultura grega	96
Figura 32 – Escultura greco romana colorida	97
Figura 33 – Kratos em cenários com flores	98

Figura 34 – Trilha sonora principal de *God of War* (2018)104

LISTA DE VÍDEOS

Vídeo 1 – Dramaticidade épica do roteiro de <i>God of War III</i> (2010)	30
Vídeo 2 – Os “dois tempos” do cinema em “Era Uma Vez No Oeste” (1968)	38
Vídeo 3 – Shrek e Fiona correm no campo em “Shrek 2” (2004)	38
Vídeo 4 – <i>Cutscene</i> acompanhada de cena jogável em “ <i>God of War 2</i> ” (2007)	42
Vídeo 5 – Jogo completo “ <i>Strider</i> ” (1989)	46
Vídeo 6 – Cena de QTE exemplo “ <i>God of War II</i> ” (2007)	50
Vídeo 7 – Comparativo de estatura dos personagens nos jogos <i>God of War</i> gregos	53
Vídeo 8 – Cena exemplo dos <i>flashbacks</i> de Kratos	55
Vídeo 9 – Cena explanatória de como Kratos se tornou o “Fantasma de Esparta”	57
Vídeo 10 – Cena da tentativa de suicídio de Kratos	58
Vídeo 11 – Morte de Poseidon: Câmera em primeira pessoa “ <i>God of War III</i> ” (2010)	65
Vídeo 12 – Cena do mural em Jotunheim	80
Vídeo 13 – Como caminha a câmera em <i>GoW</i> (2018)	79
Vídeo 14 – <i>Puzzle</i> do corpo em <i>GoW</i> (2007)	86
Vídeo 15 – Kratos colhendo flores no <i>GoW</i> (2018)	86
Vídeo 16 – Kratos arrancando as asas de Ícaro em <i>GoW II</i> (2007)	87

Vídeo 17 – Kratos salva Prometeu e recebe seu poder <i>GoW</i> II (2007)	89
Vídeo 18 – Kratos usa a Fúria Espartana	90
Vídeo 19 – Atreus ganha uma habilidade	90
Vídeo 20 – Cena do vaso de Kratos	91
Vídeo 21 – Cena do suicídio de Kratos	91
Vídeo 22 – Cena das faixas de Kratos voando	91
Vídeo 23 – Cena da Réia	97
Vídeo 24 – Cena da luta final Baldur e Kratos	108
Vídeo 25 – Cena em que Kratos recebe uma habilidade e sente dor	110

SUMÁRIO

1. Introdução	14
2. Pergunta de Pesquisa	17
3. Objetivo Geral	17
3.3 Objetivos Específicos	17
4. Justificativa	18
5. Fundamentação Teórica	21
5.1 Estudos Feministas e Estudos de Masculinidades	21
5.2 Revisão de literatura de <i>games</i>	23
5.3 Revisão de outras literaturas	24
6. Metodologia	26
7. Desenvolvimento	28
7.1 Da <i>Iliada</i> à <i>Edda</i>: Breve contexto literário e histórico	28
7.1.1 De Homero a Hesíodo	28
7.1.2 Da tradição oral à Snorri Sturluson	31
7.2 <i>Games</i>: Da Comunicação às dimensões políticas, culturais e ideológicas dos <i>videogames</i>	36
7.2.1 Uma introdução à saga <i>GoW</i> e seus elementos de jogabilidade	44

7.2.2 Personagens e um resumo da história de: <i>God of War I</i> (2005), <i>God of War II</i> (2007), <i>God of War III</i> (2010)	53
7.2.3 Personagens e um resumo da história de: <i>God of War</i> (2018)	68
7.3 Nasceu como herói, viveu como canalha e morreu como um deus: A evolução da masculinidade “kratoriana” entre elementos estéticos da saga <i>GoW</i> e expressões de gênero	80
7.3.1 As mudanças físicas de Kratos: Entre a saga grega e a nórdica	84
7.3.2 As mudanças psicológicas de Kratos: Entre a saga grega e a nórdica	102
8. Considerações Finais	113
REFERÊNCIAS	116
9.1 Referências bibliográficas	116
9.1.1 Estudos Feministas e Estudos de Masculinidades	116
9.1.2 Revisão de literatura de Games	117
9.1.3 Revisão de outras literaturas	118
9.2 Referências de filmes e <i>videogames</i>	120
9.3 Sítios Eletrônicos Consultados	122
9.4 Referência de Imagens	123
9.5 Referência de Vídeos	125

1. Introdução

Primeiramente, cabe explicar o título do trabalho: “Não há lugar para ser um garoto, você deve ser um guerreiro”. Esta é uma das falas do personagem Kratos do *God of War* (2018) direcionada a seu filho Atreus, que é ainda uma criança de 10 a 11 anos. Assim, a fala é direcionada não apenas ao filho de Kratos na tentativa de que o garoto aprenda a se conter e lutar, mas é um comportamento espelhado do que Kratos aprendeu quando tinha ainda menos idade que seu filho, pois os *homoioi*¹ viviam condições climáticas extremas sem grande auxílio de tecnologia para sobreviver, além da forma, dado que um prato comum à época para esse povo era uma sopa de vinagre e sal com muito sangue suíno. Além dessas condições gerais dos espartanos e espartanas, as crianças de 7 anos passaram pelo *Agōgē*², então eram levadas pelo Estado para campos de treinamento militar e afastadas da família. Na primeira fase do *Agōgē*, idade que contemplaria, pela idade, Atreus, a criança aprendia a manejar armas, sofria humilhações públicas e espancamento como parte do treinamento militar.

Assim, Kratos é a representação paterna de homens que não tiveram espaço para serem crianças e suas provações masculinas transitam por caminhos entre a renovação das estruturas da performance masculina que eles gostariam de passar aos filhos e falas ou atitudes que ainda refletem seu passado; seus traumas e mensagens erradas aos filhos.

Dessa forma o presente trabalho visa refletir sobre os jogos de console como re/produtores de mensagens comunicacionais de performance de gênero, pois são produtos audiovisuais interativos que vêm se aproximando cada vez mais de características da linguagem cinematográfica, com suas características isoladas, em recursos como as *cutscenes*, e aspectos convergentes do ludológico com o cinematográfico, mas também através das suas porosidades com múltiplas áreas do conhecimento – em especial a história, antropologia e a literatura – e suas convergências nas últimas décadas.

Utilizando-se dos *games* de console analisados sob perspectivas de construção da linguagem cinematográfica e da “evolução dos jogos eletrônicos como forma de arte persuasiva” (DE MORAIS, 2017, p.56) a pesquisa objetivou analisar como os aspectos cinematográficos – fotografia, direção de arte, roteiro e direção – e de *game design* – categoria do jogo, aspectos de jogabilidade e elementos típicos de jogos – da série *God of War* estão presentes, e influenciam nos desdobramentos das performances de

¹ Do grego: *ομοιοι*, que significa “iguais”. Cidadãos espartanos

² Do grego clássico: *ἀγωγή*. *Agōgē* era o treinamento militar brutal pelo qual todos os homens passavam, a partir dos 7 anos de idade, exceto os primogênitos das casas que eram responsáveis pela liderança do Estado naquele momento.

masculinidades dos personagens, em especial, do protagonista, Kratos, a fim de demarcar complexos emaranhados que compõe a realidade e, portanto, as expressões e opressões de gênero de personagens femininos e masculinos, mas, em especial, as múltiplas performances de masculinidades, pois

[o] homem é ausente da maior parte dos trabalhos sociológicos ou antropológicos relativos às relações sociais do sexo. Ele não existe, ou então o masculino é invocado como categoria homogênea de dominantes, e pouco trabalho deixa espaço às análises sobre as evoluções internas desta categoria e/ou sua (des)construção (...). Os homens são nesta perspectiva uma categoria a-social, a-histórica, fixa e independente. (ZANELLO e GOMES, 2010, p. 277)

Assim, a necessidade de se estudar e observar “des/construções” da performance masculina reitera sua pluralidade e a retira do local de “neutralidade” ou posição fixa na história e estruturas sociais, removendo o “ser homem” do centro e da compreensão como forma de “existência ideal”.

As duas sagas da série *God of War* foram inspiradas por diferentes mitologias. A primeira, com: *God of War I* (2005), *God of War II* (2007), *God of War III* (2010), pois ambos baseados na mitologia grega e seu estilo literário. Enquanto a última saga é composta de dois jogos: *God of War* (2018) e *God of War: Ragnarök* (2022), sendo os dois jogos pautados na mitologia nórdica, embora apenas o primeiro jogo seja relevante para a análise em conjunto com os três primeiros, pois houve impossibilidade de análise do segundo jogo nórdico devido a data de lançamento deste último, que não coincidiu com o período da pesquisa.

Portanto, a investigação delinea as características de performance de masculinidades na série de jogos *God of War* e seus desdobramentos por meio de discursos verbais, visuais e narrativos, como também alinha essas características com uma gama ampliada de elementos que demonstram quais ligações históricas, artísticas e literárias existem entre as masculinidades no ocidente a partir da investigação sobre o personagem Kratos, suas relações e o próprio *gamedesign* da série.

O trabalho ainda teve como objetivo identificar relações entre a violência masculina, a paternidade, a “predação” sexual e a virilidade com os elementos sonoros e visuais dos jogos. Além disso, por ser um produto comunicacional de massa, *God of War* ultrapassa o propósito do entretenimento e se torna uma forma de expressão cultural e de gênero contemporânea e também como fonte de investigação sobre as formas de visualizar o passado.

Por fim, o trabalho discorre brevemente sobre os contextos literários e culturais nos quais as duas sagas de jogos se baseiam, nos subcapítulos: 7.1 Da *Ilíada* à *Edda*: Breve contexto literário e histórico, 7.1.1 De Homero a Hesíodo e 7.1.2 Da tradição oral à Snorri Sturluson. A fim de destacar elementos relevantes para a análise e compreensão, por parte do leitor, sobre os universos pelos quais os produtos transitam, moldam as características performáticas de gênero e decodificam signos generificados de masculinidade e feminilidade.

Alinhada a essa necessidade, o trabalho delineia, a seguir, quais as características principais dos *games* estudados e a origem da saga *God of War*, parte da história do desenvolvimento dessa categoria audiovisual, nos trechos: 7.2 *Games*: Da Comunicação às dimensões políticas, culturais e ideológicas dos *videogames*, 7.2.1 Uma introdução à saga *GoW* e seus elementos de jogabilidade. Em seguida, inicia a descrição dos *plot* e breves pontuações críticas, com o objetivo de contextualizar as histórias dos jogos e iniciar debates sobre gênero e linguagem cinematográfica que serão aprofundados no capítulo seguinte, sendo estes: 7.2.2 Personagens e um resumo da história de: *God of War I* (2005), *God of War II* (2007), *God of War III* (2010), 7.2.3 Personagens e um resumo da história de: *God of War* (2018). Sendo, este último, o trecho da pesquisa mais focado em observar Kratos e o desenvolvimento da expressão da sua masculinidade de forma mais detalhada, presentes nos trechos: 7.3 Nasceu como herói, viveu como canalha e morreu como um deus: A evolução da masculinidade “kratoriana” entre elementos estéticos da saga *GoW* e expressões de gênero, 7.3.1 As mudanças físicas de Kratos: Entre a saga grega e a nórdica, 7.3.2 As mudanças psicológicas de Kratos: Entre a saga grega e a nórdica.

2. Pergunta de pesquisa

Como ocorrem e se desdobram as performances de masculinidades nos jogos *God of War I* (2005), *God of War II* (2007), *God of War III* (2010) e *God of War* (2018) a partir de aspectos tangentes entre a linguagem ludológica e a cinematográfica e suas narrativas?

3. Objetivos

3.1. Geral:

Analisar as características de performance de masculinidades na série de jogos *God of War* e seus desdobramentos por meio de discursos verbos visuais e narrativos.

3.2. Específicos:

- Verificar se há mudança nas masculinidades performadas nos dois jogos escolhidos como objetos de investigação primários;
- Observar como a contextualização nos universos míticos grego e nórdico influenciaram a representação estereotípica de gênero, no ocidente, dos personagens e na se a construção imagética também sofreu intervenção dessas culturas e crenças mitológicas.
- Conferir se mulheres são usadas narrativamente pelos jogos para construir a história do personagem principal de modo que expliquem sua performance de gênero;
- Estudar como as personagens femininas dos jogos são construídas e se há reforço de arquétipos e padrões de feminilidades e corpos negativos às mulheres;
- Identificar se há complexificação do psicológico do personagem principal. E se este contribui para evolução ou reflexões sobre a masculinidade performada;
- Averiguar se há evolução ou mudança dos escrúpulos, sentimentos, conceitos e ideias do personagem principal com seu envelhecimento;
- Observar se a performance masculina entre os jogos sofre alterações a partir da mudança de visão do personagem principal sobre sua performance masculina e o conflito da paternidade.

4. Justificativa

A ideia de investigar o universo dos *games* é relativamente nova no ambiente acadêmico, mas as motivações para realizar uma pesquisa dentro da Comunicação com Estudos de Gênero existem desde meu ingresso na universidade, especialmente com o olhar voltado sobre as masculinidades, por interesse pessoal. Como dito, o universo atual dos *games* é uma novidade para mim também, apesar de ter contato, assim como outras crianças, durante a minha infância com jogos de videogames e *reviews* sobre eles. Além de boa parte da cultura das crianças da minha geração e da geração do meu pai ter sido baseada nos *games*, seja em dispositivos móveis e consoles ou mesmo jogos de arcade.

Mas o interesse no alinhamento dos Estudos de Gênero com os jogos veio após meus estudos de teorias da Comunicação e Cinema no decorrer da graduação em Comunicação Social, assim foi possível perceber a influência de produtos de entretenimento de massa na vida das pessoas, bem como a importância de se estudar as mensagens simbólicas e ideológicas nessas obras. Assim, foi relevante perceber, tal como explicitam Felipe e Bello (2010), que

[a]s teorias têm, muitas vezes, um efeito semelhante ao que a cebola tinha sobre Tita, personagem da história acima referida [Como Água Para Chocolate (1989)]. Quando lemos, de alguma forma, nos lemos juntos, nos damos sentido, ou, ainda, percebemos nossos sentidos em alguns momentos se desfazerem. Acabamos, por assim dizer, “nos picando juntos” (BELLO e FELIPE, 2010, p.1)

Dessa forma, coube a mim, enquanto pesquisadora, alinhar o conhecimento teórico de gênero a partir de uma ótica subjetiva e até mesmo afetiva, tendo em vista a minha vivência prévia com *games*, *gamers* e também como observadora dos efeitos que esses produtos podem causar nos espectadores/jogadores a partir da interação com a história e narrativa. Assim, a memória afetiva com esses produtos guiou grande parte do meu interesse ao investigar como *games* funcionam como produtos comunicacionais e quais os ideais e signos produzidos a partir de suas mensagens. Em especial, os jogos da saga *God of War*, pois foram muito presentes em um longo período da minha infância e por terem sido, por anos, carregados de muita violência nunca foram interessantes, mas a partir do contato, já mais velha, com o *God of War* (2018) minha ótica sobre o jogo mudou e percebi uma análise de performance de gênero possível dentro desses produtos.

Apesar da influência da Comunicação na manutenção das performances de masculinidades, não há tantos estudos sobre o assunto. Inclusive, não há artigos brasileiros nas bibliotecas digitais, nem mesmo no Portal de Periódicos da CAPES que tratem do jogo *God of*

War associado às masculinidades presentes neles na área da Comunicação. Portanto, o presente projeto de pesquisa teve como objetivo iniciar e ampliar o debate acadêmico sobre as masculinidades, suas performances e as influências da Comunicação nesse processo, principalmente, levando em consideração que, como Guacira Lopes Louro definiu em *Gênero, sexualidade e educação* (1997): gênero é uma peça constitutiva na identidade dos indivíduos.

Desse modo, quando se pensa em “peça constitutiva” é especialmente importante ressaltar a introdução dos *games* no cotidiano cada vez mais frequente dos indivíduos, especialmente do público masculino. Levando em consideração que “o crescimento gigantesco da indústria de games e seu impacto em diversos segmentos” (QUINTANA et al., 2009, p. 2) é interessante reforçar algumas estatísticas que revelam a realidade brasileira dos consumidores desses jogos: Na 7ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB)³, cerca de 29% dos consumidores de jogos para console no Brasil são jovens entre 16 a 24 anos. E como Connell afirma, “homens e meninos com as imagens coletivas ou modelos de masculinidades produzem consequências generificadas nos processos de violências, saúde e educação” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013, p.256).

Além disso, cerca de 38% dos brasileiros são consumidores diários dessa categoria audiovisual como entretenimento, segundo pesquisa do mercado de *games* realizada em 2022 pela *Growth From Knowledge*⁴. Ainda, segundo a Pesquisa Game Brasil 2022, o perfil geral do *gamer* brasileiro indica que a faixa etária de 20 a 24 anos é a que mais consome games – com 25,5% dos respondentes – e que para essa faixa etária, o computador é a tecnologia hardware⁵ mais utilizada. Dessa forma, percebi que havia nos jogos *God of War* não apenas uma necessidade de investigação devido à relevância do *game* para uma parcela da população brasileira, levando em conta sua inserção na cultura de uso, consumo e apropriação a partir dos dados levantados, como também uma abrangência de linhas e temas de pesquisa relacionando as performances masculinas com esses produtos comunicacionais. Especialmente, pensando na frequência de representações masculinas fortes, musculosas e agressivas nesses jogos. Assim, entende-se que os *games* são partículas constitutivas das culturas visuais e que se atribui a eles importância para ressignificação ou manutenção do *ethos* masculino hegemônico.

³ Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso 10 de novembro de 2022.

⁴ A Growth For Knowledge é uma empresa de estudos de mercado de origem alemã, com sede em Nuremberg. Recentemente, a Growth For Knowledge Brasil publicou resultados de uma pesquisa de mercado sobre consumo e vendas de *games* no Brasil.

⁵ Para deixar claro sobre o assunto, a tecnologia hardware é a que abrange todos componentes físicos, internos e externos, de um aparelho eletrônico, como consoles, computadores e celulares. Enquanto o software é tudo aquilo que se refere aos sistemas, programas e aplicativos que fazem com que a máquina hardware funcione.

Compreende-se nos estudos de gênero a “masculinidade hegemônica” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013) como um importante conceito para definir quais as implicações e padrões dessa performance. Especialmente, quando há alguma toxicidade comportamental desses homens que os fazem correr riscos, oferecer risco aos outros, além de praticar e romantizar a violência generalizada sobre outros homens que expressam masculinidade subalternas, como é percebido com frequência nas interseccionalidades de raça, classe e gênero.

É importante, também, melhor explicitar que há diferentes grupos de *games*: “podem ser divididos em três grandes grupos: games para *arcades* (popularmente conhecido como fliperamas), games para computador e games para console (tais como Xbox 360, Nintendo Wii, Playstation, etc.)” (ROMANUS, 2012, p.10). Mas que esta pesquisa foi delimitada a estudar, em particular, quatro jogos de uma série, da Santa Monica Studio⁶, originalmente feita para consoles, atualmente adaptada para computadores. E o recorte feito para essa pesquisa está nos jogos citados na introdução do projeto, que mais tarde serão contextualizados na análise.

Estes jogos foram escolhidos por terem entre seus criadores, em grande maioria, homens cis brancos do hemisfério norte – pessoas que se enquadram em uma das posições “privilégio branco” mais “beneficiadas” social e materialmente –, e, portanto, cabe compreender que esta pesquisa está partindo de três pontos chave: 1) É necessário politizar o olhar, ou seja, observar com por um “olhar opositivo” (HOOKS, 1992) – conceito cunhado por bell hooks em 1992 – que perceba de fora todas as características de performances masculinas que foram apresentadas de forma natural por homens em posição de privilégio. 2) Lembrar que, como afirma Laura Mulvey, o subconsciente patriarcal influencia e age estruturalmente através da linguagem cinematográfica/audiovisual, e conseqüentemente dos *games*, desde a sua concepção (MULVEY, 1983). 3) A popularidade dos *games*, e, portanto, das problemáticas que serão investigadas, que o acompanham, são também “justificadas tanto pela qualidade gráfica como pelo aumento do realismo e imersão oferecidos” (ROMANUS, 2012, p.10). Assim, foi possível analisar não somente o objeto apenas como um jogo de console, mas como uma partícula carregada de micro e macro significados que está atualmente em exponencial ascensão na cultura e sociedade global.

⁶ Santa Monica Studio é uma desenvolvedora estadunidense de *games* sediada em Los Angeles, Califórnia. A desenvolvedora foi a responsável pelos jogos da série *God of War* analisados nesta pesquisa.

5. Fundamentação teórica

O tema da pesquisa ainda não é bem explorado no campo da Comunicação, pois, embora alguns trabalhos sobre games e representações de gênero tenham sido muito bem sucedidos, as pesquisas encontradas tinham conteúdo incipiente, por não haver uma ligação direta com os objetivos de pesquisa e objetos do presente projeto. Isso se deve também ao fato de os videogames ainda serem pouquíssimo explorados no campo das ciências sociais aplicadas e humanidades no Brasil, especialmente quando ligados aos Estudos de Gênero e à Comunicação. Embora sejam ricas fontes de investigação.

Portanto, a investigação lançou mão de modelos de pesquisa que estivessem próximos à temática, ou relacionados à série de jogos, selecionando alguns autores que se destacaram na revisão bibliográfica de modo a servir como pilares de grande importância para esta investigação. Assim, as investigações de bibliografias relevantes foram feitas a partir de leituras ligadas ao tema e as palavras-chave encontradas, especialmente, na biblioteca digital JSTOR e plataformas online de textos acadêmicos disponíveis. A partir da leitura interessada de cada texto, foi possível ligar autores e referências bibliográficas que pudessem contribuir com a investigação e ramificar o aprofundamento durante o desenvolvimento da pesquisa.

5.1 Estudos Feministas e Estudos de Masculinidades

bell hooks (1992) descreveu o olhar opositivo no texto *Black Looks: Race and Representation* em 1992. E por mais que a investigação não tenha envolvimento direto com Estudos de Negritude, a pesquisa busca expandir o conceito de bell hooks para investigar as escalas de branquitude dentro do contexto Esparta\Grécia Antiga e países nórdicos dada a oportunidade proposta de pensar como alguém que também observa “de fora” do *male gaze* ao examinar as situações, assim, objetivando politizar o olhar sobre o que se vê. Desse modo, o conceito contribui para analisar as características das masculinidades investigadas por alguém que não performa tais comportamentos, pensamentos e discursos de gênero como naturais, mas como um ser observador externo a eles.

Já Laura Mulvey (1983) em seu texto compilado por Ismail Xavier, *A Experiência do Cinema*, afirma que a linguagem cinematográfica, aqui considerada como audiovisual por se tratar dos mesmos recursos técnicos e linguísticos utilizados nos jogos de consoles, foi criada por homens. Além de ter como maior número de profissionais da classe homens.

Portanto, para ela, o inconsciente da sociedade patriarcal e seus olhares moldam e constroem signos, por exemplo, que podem vir a ser interpretados como ideais propostos pelo

cinema, ou mesmo como uma realidade inconsciente e, neste caso, nos produtos audiovisuais em questão. Sendo assim, o machismo, a misoginia, performances tóxicas e agressivas de masculinidades, entre outras problemáticas de gênero que envolvam o *male gaze* em jogos de console.

No que diz respeito às masculinidades e seus conceitos, Connell e Kimmel desenvolveram vários trabalhos dentro do tema, mas devo ressaltar: A Produção Simultânea de Masculinidades Hegemônicas e Subalternas (KIMMEL, 1998) e Masculinidade Hegemônica: Repensando o Conceito (CONNELL, 2013), pois dialogam com as masculinidades presentes no objeto de pesquisa. Principalmente quanto a produção e reprodução simultânea das masculinidades entre os personagens dos jogos. Fora isso, o texto de Connell traz reflexões importantes que nortearam a investigação sobre masculinidades hegemônicas, violências e sua relação com os exemplos que são impostos pelas imposições sociais e mídia.

Outra pesquisadora que dialoga diretamente com o ponto central da pesquisa, além de Connell (2013) e Kimmel (1998), é Judith Butler em sua obra Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão da Identidade (1990), pois ela compreende que gênero é performance, e esta performance produz significados. Dessarte, o conceito de gênero como performance foi de fundamental importância para refletir e identificar as mensagens e significados presentes nos discursos, nas narrativas, nos comportamentos e nos portes físicos dos personagens masculinos dos jogos.

Ainda refletindo sobre os conceitos e teorias de performance de gênero e masculinidades, a doutora em psicologia Valeska Zanello em seu livro Saúde mental, gênero e dispositivos traz um dos importantes conceitos que serão pontuados nas observações da pesquisa: os “dispositivos de gênero” (ZANELLO, 2018). Embora a autora trate sobre dispositivos de gênero femininos, masculinos e maternos, o nosso foco está sobre os “dispositivos de eficácia” (ZANELLO, 2018). Que consistem em performances de gênero que estão ligadas a provações constantes de virilidade e poder representado pela “ereção” e potenciais laborativos e sexuais constantes, desse modo, esses dispositivos de eficácia são o que vemos quando homens são impedidos de chorar e obrigados a sustentar quaisquer desafios que surjam, como, é claro, serem violentos como forma de demonstrar, de forma inconsciente, sua provação fálica. A autora também discorre sobre as possíveis gênese, reafirmações e mutações desses dispositivos de eficácia ao longo da história da humanidade. Uma perspectiva que também é abordada na pesquisa, a fim de contextualizar e compreender os pontos analisados, especialmente sobre dispositivos de eficácia sexual e laborativa, bem como os dispositivos maternos e amorosos também explorados pela autora no livro.

Por último, embora igualmente necessários para investigar as masculinidades, “*Masculinity in Crises?*” (2011) de Jennifer Lemon, que constrói uma análise crítica sobre masculinidades “viris” autoafirmadas na África do Sul, as quais se impõe com veemência contra movimentos feministas. Assim, a pesquisadora consegue delinear quais seriam os significados de gênero e sexo neste contexto e, principalmente, quais motivações levariam homens ocidentais, majoritariamente brancos, na busca por autoafirmação da sua virilidade. Assim, as conclusões da autora, embora em contextos distintos, foram norteadoras para esta pesquisa no que tange a crise e declínio da masculinidade viril e suas implicações na construção de um “perfil” masculino.

5.2 Revisão de literatura de *Games*

Quanto ao referencial de games, dois exemplos bem sucedidos de pesquisas de *games* e masculinidades, que foram utilizados na pesquisa: De Herói a Tirana: A Saga do Masculino em *World of Warcraft* de Bryan Rafael (2017) e Gênero em Jogo: Um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos de Juliana Saldanha Romanus (2012), pois conseguem desenvolver boas análises de personagens, suas performances de gênero, como também constroem uma análise concreta do universo dos games. Assim, o trabalho buscou se inspirar nas realizadas investigações comparativas das representações de gênero dos personagens de jogos de console.

Ainda fundamentando a pesquisa no campo dos *games*, a investigação de Lucia Santaella e Mirna Feitoza presente no livro “Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games” (2009), foi relevante para a construção do pretendido Trabalho de Conclusão de Curso. Considerando que as autoras delineiam uma divisão de três grandes grupos de *games* que serão de vital importância para a pesquisa, tendo que vista que a presente investigação foi pautada nos jogos de console, os quais possuem características diferentes de jogos de computador e jogos *arcade*⁷(SANTAELLA, 2009. p.XI-XII).

Ainda, levantando autores teóricos de jogos, o texto de Gláucio Aranha de 2004, “O Processo de Consolidação dos Jogos Eletrônicos como Instrumento de Comunicação e Construção do conhecimento” (2004) será de importante valia para o trabalho, considerando

⁷ “[...] jogos para consoles, que são construídos para consoles específicos de videogames, com visualização em monitores de televisão, como *Playstation* e *Gamecube*, e entre os quais incluímos também os jogos para consoles portáteis, como *Gameboy* e *Nintendo DS*; jogos para computador, que são desenvolvidos para processamento em microcomputadores pessoais, conectados em rede ou não; jogos para *arcades*” (SANTAELLA, 2009. p.XI-XII)

sua relevância para uma investigação sobre jogos que foram desenvolvidos durante treze anos em um período de exponencial desenvolvimento tecnológico.

Ainda dentro do universo teórico de *videogames*, o artigo “*Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity*” (2020) de Steve Conway, docente em *Games e Interatividade*, foi selecionado por ser a única referência bibliográfica até o presente momento que explora as masculinidades e presença de opressão de gênero em *God of War*, bem como pincela o início de uma discussão acadêmica sobre paternidade e passagem de ensinamentos sobre o “ser homem” aos filhos dentro da série de jogos em questão.

Por fim, porém de ativa importância para a pesquisa, duas dissertações de mestrado – “A didática da história nos videogames - *God of War* e suas dimensões frente à cultura histórica” (2017) de Hugo Albuquerque de Moraes e “A franquia *God of War* - Da saga grega à nórdica (2021) de Luciano Aparecido Borges Almeida – foram revisadas como pilares de análise sobre a série de games *God of War*, pois ambas tratam da série nórdica e grega, bem como de aspectos analíticos historiográficos, literários, narrativos e com a visão investigativa voltada para *games* a partir da observação da série em específico.

5.3 Revisão de outras literaturas

Quanto à revisão literária de corpos e cores, a pesquisa limitou-se a dois autores para delinear as análises. Sendo eles Richard Sennett, com seu livro “*Carne e Pedra: O corpo e a cidade na civilização ocidental*” (1994) e David Batchelor, com “*Cromofobia*” (2000). Pautada no pensamento do sociólogo, Sennett, foi possível traçar linhas de pensamento analítico sobre a evolução e a construção do personagem Kratos, além de pensar sua masculinidade e virilidade sobre características culturais e históricas da Grécia Antiga que o autor traz em seu texto, principalmente.

Enfim, o texto do artista plástico, David Batchelor, auxiliou não apenas nas análises de arte do jogo ao pensar sobre as cores e suas sensibilidades, mas também ao observar as cores e a cromofobia\cromofilia como uma possibilidade de interpretar o pensamento ocidental sobre a repulsa constante do sentimentalismo que a psicologia das cores pode inferir. E assim, construir pontes entre as sensações e interpretações de paleta de cores sobre as masculinidades expressadas em *God of War*.

Todas as teorias e conceitos acima podem ser entendidos como componentes das performances de gênero, especialmente as masculinas, e como peças fundamentais para compreender como os meios e produtores das mensagens comunicacionais e simbólicas são influenciadores e influenciados.

Desse modo, nosso objeto de investigação objetiva traçar um caminho para entender as performances masculinas que existem em *God of War I* (2005), *God of War II* (2007), *God of War III* (2010) e *God of War* (2018), como também observar se há distinção entre as performances com o amadurecimento do personagem protagonista no jogo mais recente.

5. Metodologia

Como exposto, e tendo em vista o problema de pesquisa, os objetivos na análise de construções ideológicas do protagonista da série de jogos *God of War* e o tipo de mídia para o qual estes jogos foram projetados para serem consumidos por seus jogadores, a pesquisa qualitativa privilegiou uma abordagem indutiva, pois parte de um recorte de caso de resultados passíveis de propor generalizações. Além da abordagem, a investigação será pautada na Análise do Discurso (AD) de orientação francesa, tendo em vista que seu uso é não só justificado pelos objetivos e problema da pesquisa, mas por ser um método comumente utilizado para compreender “as construções políticas e/ou sociais, assim como para reflexões que lidam com produções de sentidos, as relações de poder, processos de subjetivação e constituição do sujeito.” (OLIVEIRA, 2016. p.19)

A seleção deste método se deu pela pertinência teórico-metodológica à pesquisa, a fim de observar de forma geral: ideologias de masculinidades hegemônicas, suas construções de ideais, princípios, sentimentos, pois segundo Foucault (2010) o discurso representa uma parcela da realidade que é representada pelos moldes culturais dela e não uma cópia exata. Já nos pontos específicos do trabalho, temos: a análise do corpo do protagonista, seus discursos verbais e corporais, suas reações e buscar compreender a narrativa central do jogo, pois “a linguagem, então, não é vista como um mero epifenômeno, mas como uma prática em si mesma” (GILL, 2002, p. 248). Desse modo, cabe entender, ainda segundo Foucault, que o discurso molda o sujeito e o define dentro da sociedade, bem como reproduz e produz conhecimento e poder concomitantemente (FOUCAULT, 2010).

Dessa forma, a metodologia da AD foi escolhida pois permite estudar a linguagem numa esfera para além do textual, atentando também para os aspectos visuais e conjuntos de fatores múltiplos que constroem sentidos, “assim como, por envolver a história como parte constituinte dos discursos, bem como dos sujeitos e suas subjetividades, categorias que serão de nosso interesse neste estudo” (OLIVEIRA, 2016. p.18). Ainda segundo Gill (2002), a análise do discurso compreende que os discursos não são isentos de significados, mas formas de transcrever o mundo social de formas parciais e que assumem certas visões ideológicas ao demonstrar suas interpretações.

Em vista dos pontos levantados acima, o trabalho não observou os jogos e seus pontos específicos de investigação a partir de uma lógica linear, mas por um exercício de investigação que deverá ocorrer de forma pendular sobre os objetos de investigação, a fim de buscar resultados mais complexos para as perguntas levantadas pela pesquisa. Mesmo porque, as motivações da pesquisa se deram a partir da observação de ricas fontes de análise presentes no

God of War (2018), como espectadora\jogadora, e retomando os jogos anteriores da saga afim de construir uma ferramenta metológica que pudesse investigar evoluções entre os jogos.

Por fim, é importante ressaltar que o método bibliográfico foi utilizado paralelamente à análise do discurso, a fim de procurar embasamento teórico, estudar os temas abordados e propor novas formas de se enxergar as produções teóricas e literárias das autoras e dos autores elegidas(os) como bibliografia base. Tendo em vista o conceito desenvolvido por Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é a interpretação a partir da leitura e análise de quais materiais que sejam impressos, como: livros, revistas, documentos, periódicos, entre outros. Vale lembrar que a pesquisa bibliográfica atualmente também se vale de materiais escritos digitais, como: PDFs, e-books e digitalizações de materiais impressos. Além de ensaios em vídeo, palestras e entrevistas disponíveis na Internet.

7. Desenvolvimento

7.1 Da *Iliada* à *Edda*: Breve contexto literário e histórico

Levando em consideração que os jogos da série *God of War*, da saga grega e nórdica, que segundo De Moraes (2017) “constituem-se como uma fonte histórica, pois apresentam elementos históricos, culturais e artísticos da mitologia grega com uma concepção contemporânea” (DE MORAIS, 2017, p.5). É de interesse da presente pesquisa realizar uma contextualização cultural, histórica e literária. Embora realizada de forma breve nas duas partes seguintes, devido à modalidade de pesquisa realizada, como elemento parcial de obtenção do diploma de graduação, e ao seu tema estar diretamente ligado à Comunicação e não se firmar como estudo puramente histórico ou literário. Mas como uma investigação que se utiliza de conceitos de outras áreas e das porosidades de fronteiras entre saberes como ferramentas analíticas a fim de ter uma compreensão do produto comunicacional em questão como uma obra complexa e de que não pode, simplesmente, ser interpretada apenas sob a ótica da Comunicação isoladamente.

Assim, a pesquisa não objetiva “inventar a roda”, mas traçar pontes de raciocínio multidisciplinares a fim de avaliar os discursos ideológicos presentes, desde religiões ancestrais até seu cruzamento com as expressões de gênero presentes nos jogos. Dessa forma, os subtemas seguintes irão abordar de modo brevíssimo sobre os autores das mitologias inseridas nos jogos. Sendo que, dentre os gregos, é interessante reforçar as obras de Homero e Hesíodo, e entre os nórdicos, a *Edda* poética, de autoria anônima e a *Edda* em prosa de Snorri Sturluson

Desse modo, vale também discorrer sobre os períodos em que viveram os autores e quais simbologias e valores principais foram firmados nas sociedades ocidentais a partir das obras dos autores. Ainda, uma compendiosa associação histórica e cultural da época será bem quista, a fim de elucidar, também, sobre os papéis de gênero presentes na sociedade e literatura que cada civilização teria reforçado sobre ideais de expressão de gênero na Grécia Antiga e nas sociedades escandinavas e germânicas da Era Viking.

7.1.1 De Homero a Hesíodo

Agora, se faz necessário abordar alguns aspectos sobre a mitologia grega, tendo em vista que foi basilar para os primeiros jogos da saga *God of War*. Desse modo, é significativa, abordar sobre a origem, autores principais e suas épocas, estilos literários, valores e simbologias presentes nessa mitologia, pois todos estes elementos principais foram, de algum modo,

influentes na criação dos jogos gregos e de certos aspectos do *game* que serão importantes para a análise.

O conjunto de narrativas, mitos e significados das tradições orais e escritas da Grécia Antiga tem seus primeiros registros que datam desde o ano 5 a.C. Para teóricos contemporâneos, estudar os mitos e tradições gregas é investigar como as sociedades da Grécia Antiga se comportavam, compreendiam o mundo e também realizavam práticas ritualísticas, assim como os pesquisadores da mitologia nórdica. Com os avanços de estudos anteriores e contemporâneos, podemos compreender atualmente como os mitos representavam a origem do mundo, ilustravam a vida; aventuras de grandes heróis e uma imensa variedade de entidades divinas, deuses, entre outras criaturas, e eventos que explicariam fenômenos meteorológicos e climáticos cataclísmicos.

Assim, os mitos gregos perpetuaram-se por uso de coleções literárias das narrativas épicas e em verso que antes eram passadas oralmente entre gerações. Ainda, assim como os nórdicos e outras culturas com mitologias registradas por meio das artes, como os egípcios e maias, as antigas civilizações gregas também registravam suas histórias em pinturas de vasos e esculturas que representassem os mitos.

Desse modo, entre os principais nomes da literatura grega e obras utilizadas como base primária de pesquisa da Antiguidade Clássica se encontra Homero, a quem é atribuída a autoria da *Ilíada*, poema épico do século VIII a.C e anterior à *Odisseia*. Sendo este último texto considerado a segunda grande obra da literatura ocidental e poema épico sequência da *Ilíada* também datado do século VIII a.C. Os dois textos do autor grego são considerados como as duas primeiras e mais importantes obras da literatura ocidental por muitos pesquisadores e críticos literários, assim como também descrever os acontecimentos sobre a Guerra de Tróia⁸ e a influência dos deuses dessa cultura – como Zeus, Hera, Afrodite, Atena, Perseu, Poseidon, Hades, Ares e Hermes – e outros seres “divinos” no desenrolar da narrativa.

Enquanto a Hesíodo, é dada a autoria de *Teogonia*, um poema mitológico do século VIII a.C ao século VII a.C onde o eu lírico é o próprio autor, que retrata a “Genealogia dos

⁸ “Foi, de acordo com a mitologia grega, um grande conflito bélico entre os aqueus das cidades-estados da Grécia e Tróia, possivelmente ocorrendo entre 1.300 a.C. e 1.200 a.C. (fim da Idade do Bronze no Mediterrâneo). [...] Segundo a lenda, a guerra teria se originado a partir de uma disputa entre as deusas Hera, Atena e Afrodite, após Éris, a deusa da discórdia, dar a elas o pomo de ouro, também conhecido como ‘Pomo da Discórdia’, marcado para ‘a mais bela’. Zeus mandou as deusas para Páris, que julgou Afrodite como a mais bela. Em troca, Afrodite fez Helena, a mais bonita de todas as mulheres e esposa do rei grego Menelau, se apaixonar por Páris, que então a levou para Tróia. Agamenão, rei de Micenas e irmão de Menelau, reuniu os aqueus (gregos), liderou uma expedição contra Tróia e cercou a cidade por dez anos, como uma represália pelo insulto de Páris. Após a morte de muitos heróis, incluindo Aquiles e Ájax (entre os gregos) e Heitor e Páris (entre os troianos), a cidade caiu após a introdução do ‘Cavalo de Troia’.” Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_Troia. Acesso 10 de janeiro de 2023.

Deuses”, ou seja, um mito que tentaria entender a origem de cada deus; divindades, como – Hefesto, Gaia, Cronos e o Tártaro – e suas sucessões, bem como a origem dos humanos a partir deles. Ainda, o autor é reconhecido por ter escrito “Os Trabalhos e os Dias” datado do século VIII a.C, o poema épico retrata o mundo dos mortais, seus trabalhos e justiça. Neste último texto citado inclui-se a estória de Prometeu⁹ e a de Pandora¹⁰.

Expostos os textos e seus autores, vale ressaltar que o estilo e carga literária de cada uma das mitologias da saga *God of War* está presente nos pilares constitutivos do jogo. Haja vista que, nos primeiros jogos, a narração em terceira e primeira pessoa carregada de dramaticidade e os ambientes apocalípticos, no qual Kratos é inserido, retomam as características da literatura de Hesíodo e Homero, especialmente este último, como podemos observar no Canto XVI, de A Ilíada, e mais abaixo no vídeo destacado em negrito, assim como aparecerão trechos de vídeos futuros ao longo da pesquisa como *links* clicáveis.

Heitor, agora você se vangloria, porque Zeus, o filho de Cronos, e Apolo lhe deram a vitória, foram eles que facilmente me mataram. Eles próprios arrancaram a armadura de meus ombros. (...) Você foi o terceiro a matar-me. Outra coisa lhe digo, mantenha minhas palavras em mente: você não vai viver muito e sua morte está bem perto de você, e seu inexorável destino é morrer nas mãos de Aquiles.” (HOMERO, Canto XVI, 1996. Tradução e adaptação Fernando C. Araújo Gomes)

01 Dramaticidade épica do roteiro de *God of War III* (2010)^{11 12}

Da mesma forma, nos jogos nórdicos, a cultura de tradição oral e familiar, muito presente entre os povos escandinavos e germânicos à época, foram basilares na construção e idealização do desenvolvimento da história dos personagens, pois durante toda a jornada dos protagonistas, sabedorias ancestrais e tradições eram passadas oralmente entre personagens e familiares, bem como de forma mais pessoal e intimista. Diferentemente dos jogos gregos, que

⁹ “Segundo Hesíodo foi dada a Prometeu e a seu irmão Epimeteu a tarefa de criar os homens e todos os animais. [...] [Prometeu] então roubou o fogo dos deuses e deu-o aos homens. Isto assegurou a superioridade dos homens sobre os outros animais. Todavia o fogo era exclusivo dos deuses. Como castigo a Prometeu, Zeus ordenou a Hefesto que o acorrentasse no cume do monte Cáucaso, onde todos os dias uma águia (ou abutre) dilacerava seu fígado que, todos os dias, regenerava-se. Esse castigo devia durar 30.000 anos.” Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Prometeu> .Acesso 15 de janeiro de 2023.

¹⁰ Segundo o mito, Zeus ficou enfurecido, com os humanos, que receberam a arte de fazer o fogo de Prometeu, e decidiu dar à humanidade um "presente" que resultaria em punição, para compensar a vantagem que eles receberam de Prometeu. Desse modo, ordenou a Hefesto (artista celestial, deus do fogo, dos metais e da metalurgia) que moldasse da terra a primeira mulher, uma "bela maldade", cujos descendentes atormentariam a raça humana.” Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pandora> .Acesso 15 de janeiro de 2023.

¹¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Zqi2jadYylw&ab_channel=Veigas-Fortnite. Acesso: 15 de janeiro de 2023.

¹² Neste trabalho, todos os vídeos e trechos mencionados estarão destacados em negrito próximo ao trecho do texto que o cita.

traziam sempre uma narração afastada e como observadora passiva de um evento de características dramatizadas.

Devido à extensão das estórias que compilam os mitos gregos, não cabe ao trabalho reescrever todos os “mitos de origem” da mitologia grega, embora seja interessante ressaltar alguns valores presentes na maior parte deles, como: a bravura; a disposição ao sacrifício e o parricídio como características centrais nas narrativas. Sendo que estas estão sempre conectadas positivamente aos homens e suas expressões de masculinidades, enquanto às mulheres, dos mitos gregos, cabia a perseverança, o medo, a passividade e até mesmo a rivalidade feminina como elemento central de guerras – como ocorre com o mito do “Pomo da Discórdia”, que seria disputado entre Hera, Atena e Afrodite, sendo a última vencedora do troféu e que sua escolha para posse da maçã dourada teria causado a Guerra de Tróia.

Por fim, o fogo é constantemente trazido nos mitos gregos como principal elemento sagrado e de força destruidora, ao mesmo passo em que é detentor de sabedoria e ensinamento, sendo este elemento, ao longo da história, associado constantemente às figuras masculinas ao longo da história e ao poder dominador. O fogo, ainda na literatura, foi importante tendo em vista que o elemento teria sido tirado dos humanos por Zeus, mas devolvido por Prometeu, sendo o fogo dos deuses uma representação da sabedoria e conhecimento. Elemento grandemente aproveitado pelos três primeiros jogos da saga *God of War* no universo grego.

7.1.2 Da tradição oral à Snorri Sturluson

Neste momento, se faz necessário abordar alguns aspectos sobre a mitologia nórdica, pois é uma das crenças pagãs mais conhecidas do ocidente, tal como a grega, e basilar para a cultura e aspectos linguísticos do norte do globo. Todavia, é necessário trazer à luz algumas características interessantes à análise de forma um pouco mais detalhada, mesmo porque, o Brasil e a América Latina não tiveram como base das suas culturas a mitologia nórdica, assim, ela se faz pouco conhecida nessas localidades, sendo introduzida ou lembrada atualmente, em produtos audiovisuais de ampla distribuição, como: *Thor*¹³ (2011) e os jogos *God of War* da série nórdica. Desse modo, ainda é necessário levar em consideração que a expansão da cultura nórdica pode não ter atingido tão fortemente as culturas das regiões do sul global devido a historiografia dessa mitologia ser também mais recente em relação ao paganismo grego.

¹³ Thor é um dos deuses mais cultuados na mitologia nórdica, sendo filho de Odin – líder dos deuses –, Thor faria parte do grupo dos “grandes” deuses nórdicos. Sendo o deus representante dos trovões, raios e tempestades, similar a Zeus.

Por conseguinte, é basilar esclarecer sobre a origem, autor principal reconhecido, estilos literários, valores e simbologias presentes nessa mitologia, associados às civilizações conhecidas como *vikings* ou viquigues, termo aportuguesado.

Primeiro, vale lembrar que a mitologia nórdica é um conjunto de crenças e histórias compartilhadas oralmente por tribos e sociedades clânicas escandinavas e germânicas durante a Era Viquingue, definida pelo historiador Flávio Palamin (2010) como

[O] período entre os séculos IX e XI, no qual se deu a se deu a expansão do território *viking* e o conhecimento de sua existência a outras culturas. Formados por variadas tribos vindas principalmente da Escandinávia, os vikings tinham em comum suas crenças religiosas e seu modo de vida. (PALAMIN, 2010, p.1)

Sendo que, segundo registros escritos, não havia qualquer tipo de ligação dogmática no paganismo nórdico o que esquivou essas crenças de uma possível associação a uma religião concretizada. Mas, de certo, eram realizados gestos, cultos e festividades comunitárias para deuses importantes, como *Odin*¹⁴ e *Tyr*¹⁵ – entre outras figuras, como *Freya*¹⁶.

Embora, não hajam figuras centrais que pudessem ser resgatadas como autoras das histórias, os povos que compartilhavam suas tradições e ensinamentos ancestrais oralmente foram responsáveis, pelo que mais tarde, seria compilado em dois textos: a *Edda* em prosa ou *Edda* Maior, o registro mais recente, datada de 1220, e que a autoria é dada a Snorri Sturluson. Como explica Palamin (2011), sobre o texto em prosa ser um compilado de contos de temáticas mitológicas e heroicas, [...] a qual apresenta [...], marcas evidentes das antigas tradições orais presentes durante a Era Viking. (PALAMIN, 2011, p.1).

Já a *Edda* Menor ou *Edda* poética, é a considerada o mais antigo registro dessa mitologia e foi compilada por “mão anônima” até o ano 1250, reunindo diversos poemas e cantos que se referiam a esta mitologia dividida em três parte, como descreve Palamin (2011):

A Edda em Prosa [...] é dividida em três partes, na primeira, *Gylfaginning*, é contada a viagem do rei Gylfi ¹⁷à Asgard¹⁸, [...] onde, por meio de um diálogo entre Gylfi e os deuses nórdicos, Sturluson nos apresenta um apanhado de informações sobre o surgimento do mundo e dos deuses. A segunda parte, *Skáldskaparmál*, “Dicção Poética”, é apresentado sob a forma de diálogo sobre a arte poética entre o habilidoso mago *Ægir* [...] e o deus *Bragi*. Um dos objetivos de *Skáldskaparmál* [terceira parte]

¹⁴ Odin, o líder dos deuses germânicos, era o deus mais cultuado e considerado “poderoso” entre os escandinavos. Ele era o deus da cura, da morte e da vida.

¹⁵ Tyr era o deus da guerra e da justiça na mitologia nórdica. O deus era um dos mais cultuados e era respeitado e apreciado, também, por outros deuses.

¹⁶ A deusa Freya era a deusa da morte, luxúria, feitiçaria, amor, beleza e ouro. Comumente associada à fertilidade, beleza e riquezas. Também uma das deusas a quem dedicavam festividades.

¹⁷ Foi o primeiro rei fictício da mitologia nórdica e nas tradições sobre Gylfi, ele foi enganado pelos deuses e estaria envolvido com o Ragnarök.

¹⁸ Asgard era o reino dos deuses, entre os Nove Reinos.

é apresentar os sinônimos e metáforas (heiti e kenningar) característicos da arte poética. (PALAMIN, 2011, p.1)

Assim, é importante realizar um sucinto panorama do único autor reconhecido por registrar a mitologia escandinava, Snorri Sturluson. Nascido entre 1178 e 1179, foi um historiador, poeta e homem político islandês, a quem a autoria da Edda em prosa é atribuída. O autor também redigiu crônicas e teve intensa produção literária e legislativa durante sua carreira. Seu trabalho, atualmente, é uma das principais fontes de pesquisa historiográfica sobre a cultura nórdica ao longo dos anos até o período atual, tendo uma carga literária e estilo distinto das, já citadas, obras de Homero e Hesíodo, pois, devido à origem e cultura das estórias nórdicas, o autor não segue o estilo dramático e épico das famosas produções gregas. E ainda, segundo Dronke (1992) *apud* Boulhosa (2004) “a visão corrente é que a poesia eddica, aliada aos mais antigos versos da poesia escáldica do século IX, proporcionam a melhor ‘pista’ sobre o pensamento religioso dos antigos escandinavos” (DRONKE, 1992, *apud* BOULHOSA, 2004, p.5).

No entanto, a produção literária de Sturluson não foi a responsável pela manutenção e perpetuação do folclore escandinavo – mesmo porque, originalmente, era de tradição oral e transmitido por cantos e poemas, haja vista o demorado processo de alfabetização de grande parte da população mundial e acesso a materiais escritos. Assim, certas crenças e tradições são mantidas até hoje em algumas localidades rurais dessas regiões ao norte do globo, porém reinventadas e conhecidas como “Odinismo”.

Ainda, é importante ressaltar uma grande diferença entre as culturas gregas e nórdicas, pois a família é o centro da comunidade para os escandinavos e germânicos, tendo em vista suas organizações clânicas. Portanto, é constantemente relacionada à fertilidade, símbolos e representações femininas mais “poderosas”, em relação às gregas, dentro dessa mitologia, como a deusa *Jord*¹⁹ e *Freya*, por exemplo.

Sendo *Jord* comparável em figura representativa à Gaia, ou seja, uma mãe-terra e a deusa é a representante do *Midgard*²⁰, ou plano terreno, também associada a uma “terra fértil” que sairia do mar com um casal que repovoaria o “universo” após o *Ragnarök*²¹. Todavia, ainda que comparável à Gaia, *Jord* era uma figura mais cultuada que a grega, mesmo porque, as figuras femininas da mitologia nórdica eram constantemente vistas como imagens importantes, sendo ligadas à fertilidade. Ou seja, estavam presentes como representação de elementos vitais

¹⁹ Constantemente associada à fertilidade, a deusa é a personificação da mãe-terra, como Gaia para os gregos.

²⁰ Entre os Nove Reinos, é correspondente da Terra ou Terra-média, da tradução do inglês.

²¹ Na escatologia nórdica, corresponde à série de eventos que levarão ao fim do mundo, mas de forma cíclica.

para a manutenção das comunidades clânicas, ao invés de grandes estratégias militares e desenvolvimento político de uma grande *polis* grega. Daí, as deusas gregas, diferentemente das nórdicas, eram consideradas inferiores aos deuses, com exceção de Atena – a representação mais “fria” e “sóbria” de uma mulher na mitologia grega, mesmo porque, a deusa patrona dos atenienses teria sido criada a partir de uma idealização de mulher de Zeus.

Já com relação ao mar e a água, elementos opostos ao fogo grego, que trariam de volta um pedaço de terra fértil após o “fim do mundo”, é possível perceber uma forte ligação dos povos nórdicos com o elemento “água”, haja vista que esses povos eram excelentes navegadores e, portanto, cultuavam figuras como *Nykr*²², que segundo Andressa Ferreira (2017), era uma figura mitológica que indica a curiosidade desses povos sobre a água e certo encanto sobre suas propriedades abundantes e “sábias”.

Entre as concepções que permeiam o imaginário acerca de corpos d’água, identificadas neste estudo, tem-se a caracterização destes como zonas perigosas, sedutoras, delimitadoras de regiões e fonte de sabedoria e abundância. O *nykr*, por sua vez, incorpora alguns desses aspectos e potencializa o temor e o encanto frente a rios e lagos, além de atender à demanda social de comunidades que vivem sua tradição. (FERREIRA, 2017, p.1)

Tais inferências sobre a forte relação dos nórdicos com a água, pode ser também associada ao fato que essas sociedades compreendem a vida, não só humana, mas em todo o ambiente terreno e superior – que está relacionado aos deuses – como um ciclo intuitivo e passível de ser “reiniciado”. Tal característica pode ser vista, não apenas pelos rituais vikingues ignorarem o suicídio; o desespero; o medo e a dúvida – seguindo um caminho inverso aos gregos –, mas sendo também uma “religião da vida”, segundo alguns autores. Especialmente em relação ao suicídio, os nórdicos se diferem dos gregos, pois segundo Poddis (2010)

Os três personagens [Heitor, Antígona e Sócrates], diante de decisões que os levariam provavelmente à morte [...], não tomaram outra atitude somente para evitá-la. A palavra que mais se aproxima, no nosso entender, é que eles acolheram a morte como consequência possível [...] soma-se a isso o fato de que Homero, Sófocles e Platão acolheram, iluminaram e focalizaram esteticamente a morte como algo belo de se ouvir, ver e praticar e, por último, de pensar. (PODDIS, 2010, p.11)

Assim, é importante observar que o suicídio, para o presente trabalho, é também um debate necessário a partir de perspectivas generificadas de saúde mental estão presentes na

²² “O *Nykr* é um espírito da água metamórfico, caracterizado por habitar corpos d’água e frequentemente associado a mortes por afogamento.” (FERREIRA, Andressa, 2017, p.1).

jornada do protagonista, Kratos, pois o *game* se inicia com uma tentativa de suicídio do personagem com uma ambientação de épico grego que embeleza o suicídio de Kratos. Algo que não ocorre na saga nórdica, por não ter conexão nem mesmo com a contextualização histórica e cultural cuja o personagem se encontra.

Retomando a percepção cíclica dos povos nórdicos, é possível observar essa ótica sobre a vida na própria mitologia nórdica, considerando que há inúmeras criaturas mitológicas e versões distintas de cada estória, ainda há uma organização central e mais importante nesta mitologia, assim como na grega há a Titanomaquia ou a abertura da Caixa de Pandora, para os nórdicos a escatologia base de suas crenças é o Ragnarök.

Traduzido do nórdico antigo, o termo significa “consumação dos destinos dos poderes supremos” e é o evento que, segundo as crenças, levaria ao fim do Universo e destruição de tudo nos Nove Reinos²³, incluindo os deuses. No evento, os deuses iriam destruir uns aos outros, guiados por um conflito iniciado por *Loki*²⁴ e seus filhos e pelo gigante de fogo, *Surtur*²⁵. Ainda, segundo as Eddas, o *Ragnarök* seria precedido de três longos invernos, *fimbulvetr*²⁶, em que as geadas e o frio “incentivariam” a violência e o caos – muito provavelmente, essa seria a interpretação do que aconteceria durante um longo e potente inverno nessas comunidades clânicas sendo o equivalente a situações graves de fome e desespero, que levariam a atitudes drásticas como a dos deuses. Segundo o registro narrado na *Völuspá*²⁷ de Snorri Sturlusson:

Irmãos lutarão. E matarão uns aos outros; Filhos das próprias irmãs pecarão juntos. Dias doentes entre os homens, em que pecados do sexo aumentarão. Uma era do machado, uma era da espada. Escudos serão partidos. Uma era do vento, uma era do lobo. Antes de o mundo cair morto (STURLUSON, 2015, p.118)

²³ Na cosmologia nórdica, forma pela qual os adeptos dessas crenças enxergavam o mundo, o universo era composto por nove reinos-planetras conectados por um nimbo cósmico que possibilitaria a passagem entre eles. Dentre os reinos estão: Asgard, terra dos deuses; Midgard, terra dos humanos e inumanos; Jotunheim, terra dos gigantes de gelo regidos por Laufey; Vanaheim, terra de descanso dos deuses benevolentes; Svartalfheim, é a terra dos elfos negros; Nidavellir, terra dos anões; Muspelheim, reino dos gigantes de fogo, e terra de Surtur; Alfheim, domicílio dos elfos e Niflheim, um local de vazio primordial. Ainda, as regiões de Helheim e Valhalla estariam localizadas entre eles, sendo um o “inferno” e o outro o “céu”, segundo os cristãos.

²⁴ Deus responsável pelo Ragnarök, é o deus da trapaça, magia, travessa e fogo. Loki também pode assumir a forma física que quiser, incluindo animais, sendo representado também pela figura do lobo durante o fim do mundo.

²⁵ “Na mitologia nórdica, Surt é o gigante de fogo que guarda Muspelheim. No Ragnarok, segundo a mitologia nórdica, Surt lançará fogo nos nove mundos.” Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Surt>. Acesso 03 de janeiro de 2023.

²⁶ O Fimbulvetr seria o prenúncio do Ragnarök.

²⁷ É o primeiro poema da Edda poética, que conta a história da criação do mundo e seu final. A história é narrada por uma völva – ou vidente – e dirigida a Odin. O poema é uma das fontes primárias de estudos sobre a mitologia nórdica.

Por fim, vale ressaltar sobre a participação das mulheres na Era Viquingue, que diferentemente das mulheres gregas, detinham pouco mais de poder nas organizações sociais, possibilidade de solicitar divórcio e participação política, bem como, também há registros de que algumas mulheres participavam em guerras e batalhas, tal como os homens. Uma condição mais similar a das mulheres espartanas que gregas.

Foi recentemente demonstrado por estudos arqueológicos compilados em 2020 no livro “*Women: What Women Really Did in the Viking Age*”. No livro, Nickel (2020) relata sobre um artigo norueguês de 2017, onde um esqueleto escavado em 1889, de um importante guerreiro fundador de uma cidade de *Birka*, conhecida como a “primeira cidade da Suécia”, era na verdade de uma combatente de alto escalão

Birka tornou-se ainda mais famosa em 2017, quando foi publicado um estudo de DNA da escavação de 1889. Os restos que supostamente eram de um guerreiro desde 1889, passaram comprovadamente a ser femininos. O estudo concluiu que os itens enterrados com a mulher provam que ela era uma guerreira de alto escalão. Um dos itens era um jogo de tabuleiro estratégico relacionado ao xadrez. Os pesquisadores pensaram nisso como evidência de seu pensamento estratégico, pois esses jogos geralmente eram encontrados apenas em sepulturas de guerreiros. (VIKINGS, 2020)

Ainda, há inúmeros registros arqueológicos²⁸ de que trabalhos metalúrgicos e de carpintaria eram realizados mais por mulheres que por homens. Contudo, embora a participação feminina fosse maior entre os nórdicos, se comparada às funções sociais da mulher à época em outras localidades, a vida das mulheres nórdicas ainda era majoritariamente limitada aos cuidados da casa e fazendas.

7.2 Games: Da Comunicação às dimensões políticas, culturais e ideológicas dos videogames

Tendo em vista a prévia contextualização histórica e literária dos períodos e mitologias retratadas na série de jogos *God of War*, além de algumas exposições iniciais e generalizantes sobre o que seguirá no presente trabalho, é necessário, neste ponto, realizar uma introdução sobre o universo dos *games* e como se enquadram na comunicação, pois sendo os jogos, também, uma área de estudo interdisciplinar, como os Estudos de Gênero, manter a análise e a pesquisa alinhadas ao ponto de vista pelo qual o pesquisador observa é importante. Neste caso, sob a ótica da comunicação, implicações ideológicas de signos e códigos presentes nos *games*, sendo também constituídos da linguagem audiovisual, pois há, “[d]e acordo com Aranha

²⁸ Disponível em: <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/women/#:~:text=A%20woman's%20work%20duties%20were,time%20in%20a%20woman's%20life>. Acesso 21 de janeiro de 2023

(2004), há uma consolidação do mercado ligado aos videogames devido à aproximação da indústria dos games com a cinematográfica. Essa semelhança fez com que os jogos tivessem, cada vez mais, uma linguagem análoga à linguagem do cinema.” (DE MORAIS, 2017, p.22).

Sendo assim, inicialmente, vale lembrar que a linguagem cinematográfica é utilizada neste trabalho pautada na noção de Mulvey (1983) de um complexo de códigos que constituem a linguagem dos filmes e como eles se firmaram a partir da visão masculina e patriarcal da sociedade. Ainda, é importante frisar que a observação de “visão” e “olhar” dessa linguagem cinematográfica “masculina” é também uma forma de adentrar o “olhar opositivo” (HOOKS, 1992) sobre o conteúdo analisado. Assim, essa linguagem se faz tão marcante neste momento, não só para a comunicação nos corriqueiros da publicidade ou mesmo nas produções audiovisuais em geral, mas, especialmente, para a construção de uma linguagem de características “globalizadas” e como ferramenta *Soft Power*²⁹ em alguns casos, ou mesmo como ferramenta ideológica que auxilia na constituição, consciente e inconsciente, de padrões hegemônicos de expressão de gênero e “hierarquias” sociais. Ainda, vale lembrar que, segundo Hugo Albuquerque de Moraes (2017):

A cultura audiovisual está presente na sociedade humana desde os tempos em que o homem se constituiu socialmente. Desde o período do paleolítico existem indícios que expressam essa cultura, como por exemplo as pinturas que foram encontradas nas cavernas que, segundo Hagemeyer (2012), se completavam aos rituais religiosos mágico-xamânicos dotados de som e gestos que exprimiam algum significado para aquelas sociedades. (DE MORAIS, 2017, p.18)

Dessa forma, é possível enxergar o cinema como um exemplo de construção de um potencial “linguagem global”: a linguagem cinematográfica. Pois, segundo Hagemeyer (2012), não obstante todas as sociedades desenvolvam seus próprios códigos, há sempre o visual e o sonoro em comum, que possuem relação com os “mitos primordiais”:

É verdade que cada sociedade desenvolve seus próprios códigos juntamente com suas técnicas, atribuindo significados à vida social e constroem sua visão do mundo[...] Todos os grupos humanos criam seus rituais de identidade, no qual definem a iniciação de pertencimento à comunicação, a partir da invocação símbolos visuais e sonoros que remetem aos mitos primordiais. (HAGEMEYER, 2012, p. 62)

Nós, espectadores, somos capazes, de compreender o mundo a partir da decodificação de códigos da linguagem fílmica: movimentos de câmera, cortes, montagem, cores, trilha

²⁹ “Capacidade de angariar cooperação ou relação de domínio a partir do caráter sedutor da cultura de um país. Não necessitando para isso utilizar meios coercitivos e econômicos.” (DE LIMA, 2019, p.2).

sonora, etc. Desse modo, podemos observar essa concretização da linguagem partindo de dois exemplos distantes de produções cinematográficas que utilizam do mesmo princípio da linguagem cinematográfica em períodos, gêneros e estilos distintos. O vídeo abaixo serve como exemplo de uma das produções cinematográficas que será comparada para discorrer sobre a linguagem.

02 Os “dois tempos” do cinema em “Era Uma Vez No Oeste” (1968)^{30 31}

No link para o vídeo, disponibilizado no YouTube, acima é possível ver um trecho selecionado do *western* “Era Uma Vez no Oeste” (1968), para exemplificar o efeito que Jean Claude Carrière descreve em “A Linguagem Secreta do Cinema” (1994) como os “dois tempos” (CARRIÈRE, 1994) do cinema. O efeito ocorre quando a montagem auxilia na compreensão de que há um “tempo real” e um “tempo psicológico” ocorrendo ao mesmo tempo. Como no momento do close, o tempo congela e o *flashback* do passado do personagem não tem mais ligação com o tempo “real” da cena que o espectador observa, mas se enquadra em um segundo tempo paralelo a ele presente na mente do personagem. E o espectador compreende estes códigos da linguagem, mesmo em situações distintas como no trecho do vídeo a seguir.

03 Shrek e Fiona correm no campo em “Shrek 2” (2004)³²

Na animação “Shrek 2” (2004), vemos os personagens correndo em direção um ao outro, no entanto a interpretação da cena não parcela o tempo, mas o compreende como contínuo e prolongado, tal como no exemplo anterior. Isto posto, podemos identificar a linguagem cinematográfica, independentemente da época, país – tendo em vista que ambos os filmes foram distribuídos mundialmente – ou período. E, dessa forma, perceber a sua potência comunicacional de inúmeros códigos e signos de culturas dominantes em seus produtos, sejam eles séries, filmes, cliques musicais, peças publicitárias e *games*.

A partir disso, podemos enxergar o cinema como ferramenta de *Soft Power*, que se constitui como um instrumento ideológico por meio de propaganda política direta ou indireta.

³⁰ Neste estudo todo *link* para um vídeo será nomeado. Desse modo, todos os trechos devem contar com um número identificador, além de um *link* para o YouTube.

³¹ Disponível em: https://youtu.be/eHJbqqOu2_0. Acesso: 15 de janeiro de 2023.

³² Disponível em: <https://youtu.be/eHPKJvU722Y>. Acesso: 15 de janeiro de 2023.

Como, por exemplo, a franquia Rambo dos anos 1980 com a representação do herói protagonista e seus vilões, como ressalta Carlos de Limas Veras (2019):

Uma construção maniqueísta da política externa: a apresentação do anticomunismo da Guerra Fria em um conjunto de características antagonistas aos protagonistas, tanto cumprindo a perspectiva de “estereotipização” e vilanização do outro, como exacerbando os valores inculcados aos heróis. (DE LIMA, 2019, p.8)

Portanto, perceber a linguagem do cinema intrinsecamente ligada ao poder comunicacional ao reforçar estigmas e ideais de existência é importante. Seja na utilização do potencial do cinema e sua difusão como ferramenta de dominação cultural ou ao moldar momentos históricos ignorando a historiografia que se tem, como é feito em Rambo III (1988), por exemplo, com a distorção maniqueísta do que foi a invasão estadunidense no Afeganistão. Mesmo na série de jogos *God of War* há disparidades historiográficas em relação a narrativa dos jogos, embora esse último por motivos díspares, muito mais associados a construção de um jogo baseado nos “mitos primordiais” e um universo fictício que se mostra como abertamente distante da realidade, embora carregado de mensagens e metáforas sobre a relação paterna, expressões de gênero e abusos de poder.

Tais incoerências historiográficas podem ser interpretadas por uma visão crítica do jogo, tanto como uma simples busca por adaptação de roteiro e adequação estética. Ainda, o jogo, como relembra Hugo Albuquerque de Moraes (2017) pode ser visto como brinquedos e, sendo assim, o autor reforça “Para Oliveira (1986) os brinquedos são portadores de ideias, de valores e de mensagens. Apresentando uma característica material e ideológica, podendo ser pensada como um recurso de adestramento social.” (DE MORAIS, 2017, p.20). O autor ainda completa, “Dessa forma, os videogames não são apenas brinquedos, mas carregam um conjunto de linguagens podendo ser considerados como meios de comunicação, apresentando dimensões culturais, políticas e ideológicas.” (DE MORAIS, 2017, p.19). Assim, chegamos aos *videogames*, brinquedos com características de adestramento social e que, segundo o historiador Johan Huizinga (2001)

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites das atividades puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 3-4)

Ainda, embora os *videogames* tenham bebido e bebam das fontes do cinema eles têm uma linguagem própria e constituem uma arte multimidiática ímpar que sempre “significa

alguma coisa” (HUIZINGA, 2001, p.3-4). Assim, lembra Luciano Aparecido Borges Almeida (2021) sobre os jogos digitais, ainda que sejam produtos audiovisuais, constituem uma arte com características estéticas dessemelhantes:

Apesar das similaridades, as histórias nos games diferem do enredo de filme e de outros meios de entretenimento, em razão de existirem elementos narrativos que são característicos dos jogos digitais, entre os quais a imersão e a interatividade. A esse respeito, acresce o fato de que os jogadores de games não estão limitados a desempenhar o papel da audiência tradicional. Tampouco estão interessados em uma experiência passiva, como ler um livro ou assistir a um filme. Os jogadores de games verdadeiramente agenciam os personagens sob seu controle. (ALMEIDA, 2021, p.19)

Com o exposto, até o momento sobre jogos, cabe introduzir brevemente sobre a evolução tecnológica desses produtos audiovisuais. Dessa forma, vale lembrar o que defende Aranha (2004) sobre o tema:

Sobre a evolução tecnológica Aranha (2004) defende que as transformações técnicas surgiram em quatro etapas ligadas ao desenvolvimento tecnológico até sua popularização dentro do mercado consumidor. Nas duas primeiras a linguagem e a tecnologia utilizadas são simples, como, por exemplo, o primeiro jogo: Tennis for Two. Eram duas barras que lançavam uma bola de um lado da tela para o outro, simulando uma partida de tênis. [...] A segunda etapa do desenvolvimento dos videogames aconteceu entre as décadas de 1970 a 1980 [...] Segundo Aranha (2004) as empresas japonesas [...] [trouxeram] assim um melhor desenvolvimento gráfico, mercadológico com produtos que apresentavam embalagens e descrição. (DE MORAIS, 2017, p.23-24)

Já na década de 1980, ainda segundo Aranha (2004), surge a terceira fase do desenvolvimento tecnológico dos jogos, quando o aprimoramento das imagens possibilitou que os jogadores pudessem identificar a espacialidade do local onde o jogo se ambientava. Ainda nessa terceira fase, houve o desenvolvimento de temas e roteiro para esses produtos. Enquanto na quarta e última fase defendida por Aranha (2004), nos anos 2000, houve inúmeros lançamentos de gêneros de jogos – comédia, terror, histórico, infantis e como, as próprias sagas *God of War*, ação-aventura.

Além dos gêneros citados, um “tipo” de jogo eletrônico muito comum dessa década foi o *hack and slash*, que pode ser literalmente traduzido como “corta e massacra”. Esse estilo de jogo, comum a todos os jogos da série grega de *God of War*, consiste em combate corpo-a-corpo entre personagens, onde o objetivo é “esmagar controle” ou manter um ritmo de apertar uma mesma sequência de botões durante todo o jogo para “matar” diversos personagens constantemente, quase sem pausa para prolongadas *cutscenes* ou momentos para “explorar” o

ambiente do jogo. Esse estilo de *game* é variado, ou mesmo considerado derivado, do gênero *beat'em up*³³, que originalmente existia em *RPGs*³⁴ de mesa, ou papel e caneta, onde os oponentes dos jogadores eram constantes e deveriam ser mortos. Sem grandes possibilidades de uma aventura mais complexa.

Enquanto na série nórdica, o gênero ou estilo do game pode ser considerado aventura, embora com momentos frequentes de “*beat'em up*” ou algo que se relacione com o antigo estilo da série de *hack and slash*. Talvez a escolha de manter parcialmente o estilo tenha sido feita devido ao equilíbrio entre aventura e o que havia na série anterior, ou mesmo para não perder a “identidade” da saga *God of War*.

Ainda nessa década, é lançado o console Playstation2®, que foi amplamente utilizado até a década de 2010 e com jogos desenvolvidos especialmente para esses consoles, como o próprio *God of War I* (2005) e *God of War II* (2007).

Assim, os jogos passaram da fase de descoberta dessa arte e produção de entretenimento sem narrativa, para fases mais contemporâneas onde as desenvolvedoras de jogos buscaram produzir cada vez mais “filmes jogáveis”. Como é possível observar na série nórdica de *God of War*, por exemplo, pois os gregos – ainda que tivessem as características narrativas contemporâneas dos jogos, não se aproximavam tanto da linguagem cinematográfica quanto a série nórdica. É possível entender que essa transição para um produto de características mais cinematográficas também surpreende o público e os críticos, tendo em vista os prêmios BAFTA do jogo, mas também os atores que dublam e realizam o *mocap*³⁵ dos personagens.

Um dos exemplos dessa impressão sobre o jogo nórdico foi o comentário do dublador e ator que interpretou Kratos, Christopher Judge, em entrevista, ao falar sobre sua impressão do roteiro do jogo, pois parecia muito mais um filme que *videogame* “Eu não conseguia entender como isso estaria em um *videogame*”³⁶ (FLATLIFE, 2022).

E é possível observar essa transição desde a complexificação da narrativa, até elementos mais “óbvios”, como a mudança de uma câmera estática em um terceiro plano

³³ *Beat 'em Up* é um subgênero de jogos de ação onde um personagem luta de mãos limpas, com possibilidade de adquirir armas temporárias durante a ação, contra um número grande de inimigos. *Beat'em Up* é uma versão abreviada do termo em inglês “beat them up”, traduzido livremente como “quebre todos eles”.

³⁴ RPG é uma sigla em inglês de Role Play Game, traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis\Personagens”. Nesse jogo, originalmente organizado por um grupo de amigos que se reúnem para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Atualmente, o estilo\gênero de jogo RPG já existe para videogames e é amplamente conhecido.

³⁵ *Mocap* é uma versão abreviada do termo, em inglês, Motion Capture. É uma técnica de gravação em set que utiliza sensores pelo corpo do ator ou da atriz para capturar seus movimentos. Essa técnica é amplamente utilizada em animações como “Avatar” (2022), na indústria de *games* ou mesmo em produções *live action* que contam com efeitos CGI.

³⁶ Tradução livre de: “I couldn't wrap my head around. How this would be in a video game” (FLATLIFE, 2022).

distante nas cenas jogáveis e cortes bruscos em *cutscenes* nos primeiros jogos, para um gigantesco plano contínuo, nem mesmo permitindo cortes nas *cutscenes*.

04 *Cutscene* acompanhada de cena jogável em “*God of War 2*” (2007)³⁷

O trecho, no vídeo acima, foi selecionado para esclarecer que uma *cutscene* é a cena “cinema” dentro do jogo a partir da visualização de como ela opera e as distinções entre uma “cena jogável” dentro da própria série *God of War*. Portanto, ela é o momento em que o jogador não consegue interagir ou tem pouco controle sobre o personagem, mesmo que seja a parte onde a câmera é mais cinematográfica do que nas “cenas jogáveis” ou “partes jogáveis”³⁸, pois encaixa mais planos e “caminha” pelos cenários. Nas *cutscenes*, cabe ao jogador apenas observar passivamente um trecho do jogo e se torna, ao longo do jogo, um jogador/espectador simultaneamente. Sendo o conceito de jogador/espectador ou espectador/jogador utilizado durante todo o trabalho para definir que o jogo tem propriedades “esfriadas” e “aquecidas”³⁹ no mesmo produto. Sendo as *cutscenes* um dos momentos onde o jogador mais toma posição de espectador na compreensão estética do *game*. E nas cenas jogáveis como espectador interativo ou jogador, pois é nesse momento onde será possível projetar-se no personagem controlado de forma mais imersiva. Ainda, é possível que o jogo seja consumido por mais de uma pessoa ao mesmo tempo, tendo um jogador ativo que interage com o produto e outro que apenas ocupa o espaço de espectador, podendo, este último, estar fisicamente no mesmo local ou visionando um jogador atravessar pela narrativa do jogo através de *gameplays* disponíveis em *lives* e vídeos em diversas plataformas *online*.

Ainda, é importante ressaltar que esses trechos do jogo serão importantes para observar sobre dispositivos de eficácia laboral\sexual de Zanello (2018), levando em consideração que é nesses trechos onde Kratos mais expõe-se verbalmente e também há *minigames* de explícita atividade sexual do protagonista.

³⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=E8fX_mDtE6M&ab_channel=BossFightDatabase. Acesso: 15 de janeiro de 2023.

³⁸ Por ausência de um termo específico na literatura de *games* além de “*gameplay*” o termo será utilizado para descrever as partes interativas do jogo, mas este último vocábulo não será utilizado devido a possibilidade de confusão, devido ao fato de “*gameplay*” constantemente se referir ao ato de *streamar* – é o ato de compartilhar ou transmitir conteúdos diversos na Internet. O termo vem de uma palavra em inglês “*streaming*” – o próprio jogo em *lives* ou canais no YouTube.

³⁹ “Há um princípio básico pelo qual se pode distinguir um meio quente de um meio frio, como o rádio, do telefone, ou o cinema, da televisão. Um meio quente é aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em ‘alta definição’, enquanto um meio frio prolonga em ‘baixa definição’” (LUHAN, 1974, p.38). As propriedades esfriadas e aquecidas do jogo, citadas nesta pesquisa, fazem referência à conceituação de McLuhan sobre meios quentes e frios. Assim, uma *cutscene* seria uma parte do jogo em que temos uma maior quantidade de informação sem grande participação do espectador/jogador, pois as informações já estariam “completas”. Enquanto nas cenas interativas do jogo, o espectador/jogador deve interagir ativamente com os objetos de cena, personagens e buscar, por conta própria, as informações que estão ausentes a fim de completar a mensagem.

Enfim, muitos fatores podem ter impedido os primeiros jogos da série de seguirem um padrão de visual mais cinematográfico. Especialmente nas cenas jogáveis, pois são geralmente feitas em terceira pessoa em *God of War* – ainda que na série nórdica a câmera em terceira pessoa se aproxime muito mais de uma câmera *point of view*⁴⁰ por estar em posição sobre os ombros, ou *over the shoulder*⁴¹. Assim, dentre os primeiros fatores estão as limitações técnicas da época tanto para o design de jogos, quanto para a tecnologia de *hardware*⁴² existente à época, pois os primeiros três jogos gregos foram lançados em 2005, 2007 e 2010 respectivamente. Enquanto o primeiro jogo da série nórdica foi lançado em 2018. Dessa forma, a própria escrita do jogo não seria coerente, tanto em sentido narrativo como em seu conceito com um plano sequência⁴³ de dez horas, como ocorre no nórdico devido a um gancho diegético que auxilia na explanação da mitologia nórdica na qual se baseia o jogo⁴⁴.

Além do exposto, outro fator importante para a transformação dos jogos narrativos em uma produção cinematográfica é o fato de ser considerado como arte inferior ao cinema, ou mesmo por não conseguir se auto afirmar como arte própria. Portanto, os jogos digitais constantemente tentam se aproximar ao máximo do cinema na tentativa de se enquadrar em um campo artístico, que embora seja muito próximo, não pertence, mas que já está concretizado no mercado, na crítica e academicamente. Ainda assim, o *British Academy Film Awards* (BAFTA) – festival de cinema britânico mundialmente reconhecido e considerado como um dos maiores do mundo – já contempla uma categoria exclusiva para *videogames* desde 2004, no qual *God of War* (2018) recebeu sozinho cinco prêmios no festival incluindo o de Melhor Jogo do Ano.

Ainda sobre as propriedades cinematográficas ou audiovisuais dos games, é importante reforçar que a pesquisa em questão privilegia o estudo estético, tal qual o narrativo dos jogos como base investigativa, sendo a fotografia, o figurino, a direção de arte e o som e o roteiro igualmente importantes para a análise.

⁴⁰ Traduzido como “ponto de vista” é a câmera subjetiva, ou câmera em primeira pessoa.

⁴¹ Traduzido como “sobre os ombros”, esse posicionamento de câmera comumente utilizado em montagens de diálogos em filmes para mostrar o personagem que fala à frente do ombro onde a câmera está (personagem ouvinte). Essa câmera funciona como primeira e terceira pessoa simultaneamente em alguns casos, embora seja considerada tecnicamente como uma terceira pessoa. Por mais que ela traga o espectador quase para dentro do personagem onde a câmera se posiciona.

⁴² A palavra *hardware* se refere a parte física do computador ou maquinário com algum tipo de processamento computacional. São as peças físicas que fazem o computador funcionar.

⁴³ O plano sequência é uma técnica de gravação do cinema\audiovisual em que a cena é apresentada em apenas um plano, que geralmente acompanha um ou mais personagens a partir de uma única perspectiva (da câmera) ao longo da cena. É uma câmera que caminha ao longo da cena ou filme sem cortes.

⁴⁴ No jogo, a ideia da câmera realizar um plano contínuo é representar a mitologia nórdica em sua ideia basilar: o ciclo. Como descrito no capítulo anterior, a Terra para os povos escandinavos e germânicos era um disco liso onde os reinos se sobrepunham e seus mitos eram histórias cíclicas que sempre recomeçavam após o Ragnarok.

Por fim, essas propriedades do cinema serão observadas como auxiliares na construção do ideal masculino hegemônico. Portanto, para esta pesquisa, os *games* não são apenas produtos audiovisuais ou cinematográficos, mas uma categoria à parte descrita como: “um *videogame* se enquadra em um tipo de linguagem artística descrita na teoria interartes e intermídia” (DE MORAIS, 2017, p.35)

7.2.1 Uma introdução à saga GoW e seus elementos de jogabilidade

Dando importância ao que foi levantado anteriormente sobre o universo de *games* e como a saga *God of War* se enquadra na evolução tecnológica desses produtos, bem como nos estilos de jogos, é relevante introduzir o leitor ao universo *GoW*⁴⁵ a fim de elucidar sobre os roteiros e narrativas dos jogos devido a necessidade de um conhecimento prévio dos contextos anteriormente aos aprofundamentos da pesquisa nas questões de gênero que serão feitas nos capítulos seguintes.

Dessarte, *GoW* é uma série de jogos eletrônicos de ação e aventura, com alguns jogos podendo ser enquadrados na categoria *hack and slash* e aventura separadamente. A saga foi idealizada por David Jaffe da Santa Monica Studio, uma empresa norte-americana desenvolvedora de jogos eletrônicos fundada em 1999 na Califórnia. A empresa é uma das divisões da Sony, fabricante e desenvolvedora de produtos eletrônicos responsável pela Playstation®. Como citado anteriormente, em 2005, a Santa Monica Studio lançou para o console PlayStation 2® (PS2), o primeiro jogo da saga grega “*God of War I*” (2005), dirigido por David Jaffe, mas assim como os outros jogos da saga, *God of War* foi produzido por um estúdio, e portanto, os signos, simbologias e ideais presentes no trabalho são fruto da interpretação da pesquisadora enquanto espectadora/jogadora, dessa forma não foram necessariamente postas com propósito prévio dos desenvolvedores. Ainda, as afirmações dos desenvolvedores do estúdio Santa Monica também devem ser lembradas como pode forma de vender o jogo, pois os significados e conceitos observados na pesquisa poderiam não estar presentes na criação do produto. Assim, é importante distinguir o mercadológico das interpretações investigativas e críticas desses jogos.

A história tem como personagem principal Kratos, que segundo Conway (2019)

Curiosamente, o nome Kratos, é literalmente traduzível como ‘poder’ (e personificado como força em Teogonia, de Hesíodo), compartilha a mesma raiz etimológica de

⁴⁵ Na presente pesquisa, a sigla *GoW* aparecerá, por vezes, indicando o nome *God of War* a fim de facilitar a leitura.

“akrasia”, uma falta de força de vontade ou autocontrole, originalmente destacada por Sócrates no Protágoras, de Platão.”⁴⁶ (CONWAY, 2019, p.944)

O personagem é um guerreiro espartano que foi conduzido cegamente a matar sua família pelo deus da guerra grego Ares. Esse evento desencadeia uma guerra movida pelo ódio do protagonista sobre os panteões mitológicos gregos, como deuses e titãs, por terem usado o protagonista como um peão de uma guerra que matou sua família.

A saga grega foi inspirada em clássicos do cinema de épicos dos anos 1980, como “Fúria de Titãs” (1981) e filmes de aventura e ação, como “Os Caçadores da Arca Perdida” (1981) que representassem o universo de exploração da história, em especial, a história da mitologia mediterrânea e das civilizações gregas e espartanas. E como inspiração contemporânea ao jogo e tema de guerra, “Gladiador” (2000) é um dos filmes citados por Jaffe como aspiração para o estilo e narrativa do seu jogo.

Além disso, “*Onimusha*” (2001), um jogo lançado pela Capcom® para PS2 poucos anos antes de *GoW* teria inspirado o Jaffe na idealização do que seria *GoW*. O jogo japonês, traduzido literalmente como “guerreiro demônio”⁴⁷ utiliza uma narrativa histórica similar a *GoW*, além de incorporar a mitologia do Japão e figuras lendárias na ação-aventura. Ademais, os traços de masculinidade militarizada, discursos de morte honrada e personagem protagonista de alta patente do exército são presentes como características marcantes do jogo.

Figura 1: Capa do jogo “*Onimusha*” (2001)



⁴⁶ Tradução livre de: “Interestingly, the name Kratos, literally translatable as ‘power’ (and personified as strength in Hesiod’s Theogony), shares the same etymological root as “akrasia,” a lack of willpower or self-control, originally highlighted by Socrates in Plato’s Protágoras.” (CONWAY, 2019, p.944).

⁴⁷ Em japonês, 鬼武者, a palavra “Oni” faz referência a um demônio famoso da mitologia japonesa e por muitos anos foi considerada uma das figuras lendárias mais fortes.

Fonte: <https://archive.org/details/onimusha-warlords-ps2-hiresscans> acesso: 29 de dezembro de 2022

Além da produção japonesa, alguns jogos das duas décadas anteriores aos anos 2000 serviram como estímulos para os desenvolvedores no estilo *hack and slash*, sendo entre os jogos arcade mais importantes “*Strider*” (1989). No link, “05 Jogo completo ‘Strider’ 1989”, abaixo, é possível assistir ao jogo completo dado ao tempo curto de conclusão dos jogos arcade no modo história⁴⁸.

05 Jogo completo “*Strider*” (1989)⁴⁹

Já na saga da mitologia nórdica, produzida quase dez anos após o último jogo *canon*⁵⁰ da era grega após uma pesquisa de mercado da Santa Monica Studio para entender qual o posicionamento do público sobre o jogo, Kratos está mais velho e em uma terra distante da sua e ao invés de ser apresentado como um homem jovem em busca de vingança, é representado como um mentor mais velho para seu filho, Atreus. A saga nórdica é uma busca pela redenção de Kratos e de sua figura paterna.

Os primeiros jogos, como citado anteriormente, *God of War* (2005), *God of War II* (2007) e *God of War III* (2010) constituem a trilogia principal, considerada *canon*. Sendo os primeiros lançados para o console PlayStation 2® (PS2) e o terceiro para PlayStation 3® (PS3). Ainda, a série de jogos rendeu produções de HQs⁵¹, onde algumas fogem da “história principal” e criam outras *lores*⁵² que incluem partes da infância e origem de Kratos.

Outros jogos fora da trilogia principal também foram desenvolvidos com a temática grega, incluindo *Ascension* (2013), que também foi lançado para PS3, *Chains of Olympus* (2008) e *Ghost of Sparta* (2010) lançados para outro produto da Sony, PlayStation Portable (PSP), e *Betrayal* (2007) para telefones celulares que rodam os *games* pela plataforma Java, Micro Edition (Java ME).

⁴⁸ Modo história é a versão dos jogos onde se tem uma experiência por fases e uma narrativa ao jogar, ao invés de seguir o modelo comum dos jogos arcade dos anos 1980 e 1990 com opções de duelo entre dois personagens, ou mais, selecionados. Atualmente, a maioria dos jogos tem apenas uma versão, que é o modo história.

⁴⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qV00iCFktU4&ab_channel=deadstrider. Acesso: 15 de janeiro de 2023.

⁵⁰ O termo em inglês se refere ao “canônico”, ou seja, dentro do universo de *games* e quadrinhos é tudo aquilo contado em capítulos e que segue uma linha narrativa que influencia a outra. São aqueles jogos que fazem parte de uma saga ou série cujos eventos influenciam seu andamento.

⁵¹ A sigla “HQ” se refere às Histórias em Quadrinhos.

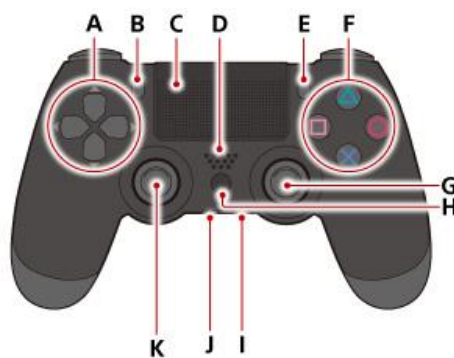
⁵² De forma breve e superficial, *lore* é, dentro dos *games*, a *história* que não é diretamente contada ao jogador e que pode ocorrer em outros formatos, como em *GoW* é visto nas HQs, por exemplo.

O primeiro título da era nórdica, *God of War* (2018), foi lançado inicialmente para PlayStation 4 (PS4), com um jogo sequência, *Ragnarök* (2022), lançado para PS4 e PlayStation 5 (PS5), concluindo a era nórdica. Embora existam inúmeros jogos além da trilogia original, HQs e outros produtos, esta pesquisa se limita a investigar apenas os jogos *canon* gregos e o primeiro jogo da era nórdica.

De modo geral, os jogos das sagas foram aclamados como os melhores jogos de todos os tempos. Como mencionado anteriormente, o primeiro jogo da série nórdica foi grandemente premiado no BAFTA no ano de seu lançamento. Além disso, a franquia ainda recebeu diversos prêmios, incluindo vários reconhecimentos de Jogo do Ano tanto para o jogo nórdico, como para o jogo de 2005.

Apresentados os jogos, é importante destacar também os formatos de jogabilidade⁵³ da série, pois elas contribuirão mais tarde para a análise de masculinidades na saga. Dessa forma, vale lembrar que a série consiste em jogos para um jogador apenas e que ao longo da era grega os jogos tinham câmera fixa em terceira pessoa afastada do protagonista. Enquanto em *God of War* (2018), a câmera passa a ser uma câmera livre dentro do jogo sobre o ombro de Kratos, o que facilita para o jogo manter um plano contínuo sem cortes de *cutscenes* e cenas jogáveis. Porém, por mais que o jogo seja para um jogador, que controla apenas Kratos, *God of War* (2018) adiciona certas funções para Atreus, filho de Kratos, em momentos em que o jogador pode controlar de forma passiva o filho com um botão do controle dedicado ao disparo da flecha do arco de Atreus para onde a câmera – controlada pelo jogador em um botão analógico – estiver apontando.

Figura 2: Controle de PlayStation®: K e G são os botões analógicos



⁵³ Segundo o dicionário online Priberam, jogabilidade é: 1. Qualidade do que é jogável ou pode ser jogado. 2. Conjunto das características de um jogo, designadamente de um jogo eletrônico. "jogabilidade", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/jogabilidade>. Acesso em: 31 de dezembro de 2022.

Fonte: https://manuals.playstation.net/document/pb/ps4/basic/pn_controller.html acesso: 29 de dezembro de 2022

Figura 3: Círculo verde é o botão da “mira” no jogo *God of War* (2018)



Fonte: Frame do jogo *God of War* (2018)

Ainda, é indispensável discorrer sobre as armas, combos e habilidades do personagem no jogo. Principalmente sobre a arma principal de Kratos na saga grega, que retorna em um dado momento da história no jogo nórdico. É um par de lâminas em chamas que aparecem em três variações: as Lâminas do Caos, Lâminas de Atena e Lâminas do Exílio, que aparecem em distintos momentos da história e que carregam significado intrínseco a ela. Cada uma das lâminas possui uma execução similar, mas diferem nos tipos de combos⁵⁴ e na quantidade de dano que cada uma produz sobre seu oponente, bem como certas diferenças visuais. Embora todas mantenham um padrão estético muito similar, com desenhos de lâminas pouco funcionais para corte, mas grandes; chamativas e com características associadas ao “macho”. Seja pelo padrão dos metais, pelas formas exageradas e grosseiras e cores fortes dentro de tons de preto e vermelho.

⁵⁴ Combo é uma versão diminuída da palavra “combinação” e é comumente utilizada em games para se referir a uma série de ações realizadas em sequência e num ritmo ou sequência específica, que se executadas no momento certo, o jogo “recompensa” o jogador com uma vantagem de dano, por exemplo.

Figura 4: Distinções visuais das armas de Kratos



Fonte: Colagem de imagens do inventário de armas da saga de jogos *God of War*

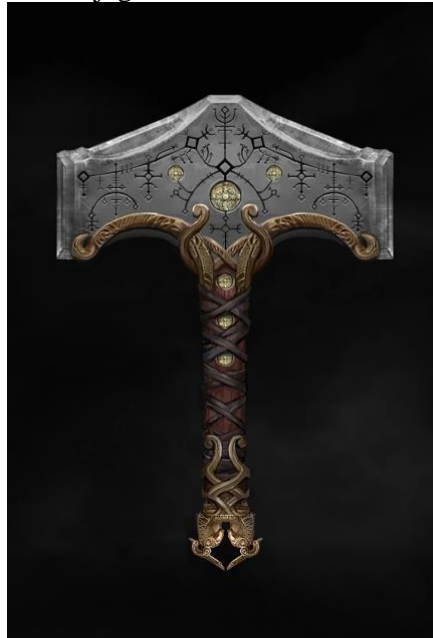
Em *God of War* (2018), a arma principal de Kratos é uma arma de guerra mágica, que pertencia a sua segunda esposa, Laufey, chamada Machado de Leviatã. Ele pode ser convocado de volta para sua mão, semelhante ao martelo *Mjöltnir*, de Thor, diferente das Lâminas do Caos, que são presas aos braços de Kratos. Mais tarde no jogo, as *Blades of Chaos* retornam ao jogo e possuem uma execução semelhante ao dos jogos gregos, mas com habilidades distintas.

Figura 5: Diferentes versões do Machado de Leviatã no jogo *God of War* (2018)



Fonte: <https://br.millennium.gg/guias/12835.html> acesso: 29 de dezembro de 2022

Figura 6: Versão dos jogos nórdicos do martelo de Thor (Mjölner)



Fonte: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Mj%C3%B6lnir> acesso: 29 de dezembro de 2022

Ainda quanto aos elementos de jogabilidade, a série apresenta combates de personagens baseados em combos e inclui alguns recursos de *quick time event* (QTE), também chamados de "ataques sensíveis ao contexto", que é iniciado, geralmente, quando o personagem enfraquece um adversário ou para realizar algum tipo de defesa especial. Assim, durante o QTE, os recursos de controle do personagem ficam limitados. Nos jogos gregos, o QTE ocorre com uma maior frequência em combos de ataque e mortes agressivas.

06 Cena de QTE exemplo “*God of War II*” (2007)⁵⁵

⁵⁵ Disponível em: <https://youtu.be/WJqG76b7OM8>. Acesso: 15 de janeiro de 2023.

Como no trecho supracitado e no *link* acima, é possível acompanhar o que seria esse ataque de QTE de Kratos na série grega. O que se diferencia bastante da série nórdica, onde Kratos e Atreus participam na enorme parte das vezes de QTE que envolvem levantamento de pesos, pedras ou movimentação de objetos, além de manobras defensivas. Um dos únicos QTE de *God of War* (2018) ocorre quando apenas alguns tipos de monstros e criaturas mitológicas são enfraquecidas e apenas um botão aparece acima de sua cabeça e então Kratos pode dilacerá-lo, entre outros resultados possíveis. Mas embora a cena seja violenta, é importante notar que a ação não é executada enquanto o jogador participa dela clicando em botões energeticamente, como na saga grega, mas ele apenas permite que a ação ocorra e uma *cutscene* da morte ocorre.

Portanto, os desenvolvedores alteraram também a experiência estética dos jogadores na participação ativa das mortes mais agressivas do jogo, geralmente vistas em QTE. Também, vale aludir que Kratos, comumente, possui uma “habilidade especial”, que garante o protagonista de uma invulnerabilidade temporária e aumento do dano de ataque contra os inimigos. Tal habilidade é comum em quase todos os jogos da saga, incluindo o nórdico. Ela pode ser recarregada ao atacar os inimigos em combate, como na série grega, ou ao ser atacado, como na série nórdica. E essas escolhas inferem significado ao jogo, pois na série grega, Kratos é um personagem cego por ódio e que tanto parece se motivar pela narrativa com mais mortes e violência que pratica, quanto por motivar o jogador com certas recompensas visuais e combos de *hits*⁵⁶, como: “*sadistic*”, “*ruthless kill*”, “*vicious*”, “*brutal kill*”, “*ruined*”, “*savage*”, “*inhuman*”⁵⁷. Ainda, como Conway (2019) relembra sobre combos, lutas e signos presentes nos jogos da saga:

Como Ouellette e Conway (2018) destacam ‘fica claro que a construção da masculinidade e o empoderamento do personagem se tornam um e o mesmo [...] jogos tornam-se um ritual de masculinidade tradicional, em que o jogador [...] reivindica masculinidade (CONWAY, 2019, p.949)⁵⁸

Já na série nórdica, Kratos procura a redenção pelas suas ações e busca sempre que possível não infligir dor, pois nessa série o personagem teria aprendido a agir com violência

⁵⁶ *Hit* é o equivalente a um golpe aplicado no oponente nos videogames, porém, quando um jogador aplica diversos *hits* em um personagem oponente num determinado período de tempo e sequência ele ganha pontos de combos. Esses pontos podem aparecer, ou não, na tela e com nomes específicos.

⁵⁷ Tradução livre: “sádico”, “morte cruel”, “vicioso”, “morte brutal”, “arruinado”, “selvagem”, “desumano”.

⁵⁸ Tradução livre de: “As Ouellette and Conway (2018) remark, “it becomes clear that the building of masculinity and the empowerment of the character become one and the same . . . games become a ritual of traditional masculinity, in which the player . . . reclaims manhood” (CONWAY, 2019, p.949).

por defesa e não por vingança ou ódio. Assim, uma das únicas habilidades de Kratos na saga nórdica é a Fúria Espartana (*Spartan Rage*), e com essa habilidade, o protagonista ataca os inimigos para causar danos mais fortes, como aparece no trecho selecionado no *link* acima. Ainda, é importante frisar alguns detalhes sobre a Fúria Espartana, que segundo Steven Conway (2019)

Ao longo dos jogos, Kratos usa sua ‘*Spartan Rage*’ para superar os inimigos. Isto assume a forma de um “medidor de raiva” na tela, que aumenta conforme Kratos derrota os inimigos em combate. Uma vez cheio, o jogador pode ativar um modo de “fúria”, concedendo invulnerabilidade temporária a Kratos e um conjunto de ações hiperlúdicas (Conway, 2010) que dizimam inimigos, até que o medidor se esgote. Nesse modo, a raiva de Kratos é apresentada não apenas sem danos, mas também como seu “superpoder”, seu atributo definidor singular que o coloca acima dos outros seres.⁵⁹ (CONWAY, 2019, p.949)

Por conseguinte, é pertinente pontuar a significância de se observar personagens masculinos e seus aspectos de jogabilidade, pois há uma íntima relação das escolhas no desenvolvimento do jogo em relação a sua narrativa e construção desses personagens, que consequentemente produzem e reproduzem signos, expressões de masculinidades e, ainda, questões raciais. Como, por exemplo, as Lâminas do Caos, pois o próprio nome e uso no contexto já indicaria uma romantização e valorização do caos, violência e destruição, enquanto seu visual é bruto e a arma opera por uso de fogo. Este último, um símbolo associado à destruição, ao masculino e também, como descrito no *Jornal Laboratório* do curso de Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco (2014):

O Fogo tem um grande significado espiritual em toda a história do desenvolvimento humano. Ele também é lembrado quando se compara o positivo e o negativo, o bem e o mal. Já em rituais de diversas crenças pelo mundo afora, ele simboliza a energia divina. Sua força expande. (DO NASCIMENTO. 2014, p.1)

Ainda, em *God of War* (2018), os QTE não são colocados nas cenas de ativa violência do jogador, o que pode indicar uma ponte da jogabilidade com o conceito da renovação do personagem principal. Tendo em vista que essa história é uma busca por reconciliação com a paternidade de Kratos, bem como uma tentativa de demonstração de uma masculinidade menos tóxica e bruta, que é geralmente movida por sentimentos ligados ao ódio e à raiva.

⁵⁹ Tradução livre de: “Across the games, Kratos uses his “Spartan Rage” to overcome foes. Representationally, this takes the form of a “rage meter” upon the screen, which builds as Kratos defeats enemies in combat. Once full, the player can activate a “rage” mode, granting Kratos temporary invulnerability and a set of hyperludic actions (Conway, 2010) which decimate foes, until the meter drains. In this mode, Kratos’ rage is presented not only unproblematically but indeed is his “superpower,” his singular defining attribute placing him above other beings.” (CONWAY, 2019, p.949)

Portanto, a extensa pesquisa dos desenvolvedores dos jogos quanto a historiografia – que não foi seguida em grande parte do jogo –, modelos arquitetônicos, indumentárias, simbologias, paletas de cores e a própria mitologia em que se baseia cada série dos jogos permite não apenas um potencial e base criativa aos *game designers*, mas uma gama de escolhas feitas que conseqüentemente gerarão signos e ideais interpretados pelos receptores de um produto comunicacional com enorme potencial de reforçar os já existentes e criar novos. Como já citado, ideais e culturas moldadas num produto comunicacional sem o cuidado de se perceber como conjunto de mensagens, podem “imortalizar” ideais tóxicos de expressão de gênero.

Em síntese, os jogos selecionados foram escolhidos para investigação devido às suas semelhanças, como: a presença do mesmo personagem; distinções, como: cores, simbologias, usos trilhas sonoras, direção de arte, colorização e até mesmo a mudança de estilo de um jogo para o outro, pois os três primeiros se enquadram como *hack and slash*, enquanto o primeiro *GoW* nórdico é um jogo de aventura. Além disso, a questão paterna também é trabalhada nos jogos, porém como causa\consequência e recuperação do trauma. E a partir desses elementos, é possível, então, construir ferramentas analíticas comparativas em busca de uma compreensão de discursos ideológicos de gênero com base numa saga de jogos que se utilizou de certo embasamento histórico e reforçou, portanto, certo ideais tóxicos da masculinidade do ocidente.

7.2.2 Personagens e um resumo da história de: *God of War I* (2005), *God of War II* (2007), *God of War III* (2010)

Considerando o que foi descrito nos capítulos anteriores, cabe neste momento apresentar o enredo da série *GoW* de grega, seus personagens e certas características relevantes que serão aprofundadas mais tarde. Inicialmente, é importante lembrar que o formato da pesquisa permite a visualização de vídeos e imagens, dessa forma, o subcapítulo visa aclarar a visão do leitor sobre o jogo, a fim de oferecer um panorama mais detalhado ao final das análises posteriores da pesquisa.

07 Comparativo de estatura dos personagens nos jogos *God of War* gregos^{60 61}

O primeiro *GoW* se inicia com uma história não linear e quase completamente narrada – a fim de carregar o jogo do estilo épico presente na literatura da antiga Grécia –, no entanto, o trabalho tentará descrever o enredo do jogo da forma mais direta possível. Começando pela

⁶⁰ O trecho que interessa a esta pesquisa está entre 2min e 26seg e 5min e 14 seg.

⁶¹ Disponível em: <https://youtu.be/0knr3Lu5818>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

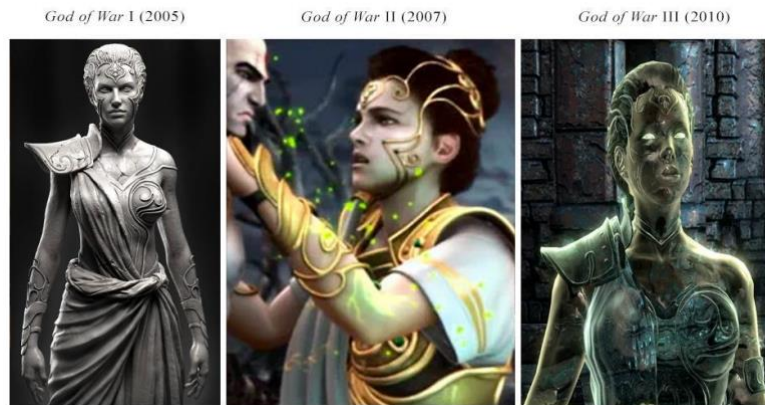
situação de Kratos – um mortal e general espartano –, que depois de dez anos de serviço aos deuses olímpicos, é encarregado pela deusa Atena⁶² para encontrar a Caixa de Pandora⁶³, a qual contém o poder necessário para derrotar o deus da guerra, Ares⁶⁴, que estava destruindo a cidade de Atenas, da qual a deusa era patrona, e matando mortais\civis.

Figura 7: Kratos no universo *God of War* grego



Fonte: Colagem de imagens da saga de jogos *God of War*

Figura 8: A deusa Atena no universo *God of War* grego



Fonte: Colagem de imagens da saga de jogos *God of War*

Figura 9: O deus Ares no universo *God of War*

⁶² Atena era a deusa conhecida como sendo responsável pela sabedoria, habilidades, da guerra defensiva e dos ofícios. Era filha de Zeus, mas nasceu apenas de seu pensamento como um ideal.

⁶³ A Caixa de Pandora foi um objeto, produzido pelo deus Hefesto, que faz parte da mitologia grega. É uma caixa onde os deuses teriam colocado todas as desgraças do mundo, dentre as quais a guerra, a discórdia, as doenças do corpo e da alma, como o medo. No mito, a esperança foi colocada como o único dom e antídoto para caso a caixa fosse aberta, a fim de não perdurar o Caos Absoluto.

⁶⁴ Ares, o deus da guerra grego e filho de Zeus. Ele era o deus patrono de Esparta e foi cultuado na época como um dos grandes deuses olímpicos.



Fonte:

https://static.wikia.nocookie.net/vsbattles/images/e/ee/Ares_God_of_War_Fix.png/revision/latest?cb=20220217164429 acesso: 01 de janeiro de 2023

08 Cena exemplo dos *flashbacks* de Kratos⁶⁵

Então, o herói espartano Kratos é atingido por *flashbacks* em série, como no trecho selecionado acima, que revelam ao protagonista sua relação com Ares, pois durante uma batalha contra os bárbaros o espartano desesperado e rendido pelo Rei Bárbaro⁶⁶ oferece sua eterna lealdade ao deus da guerra, se ele oferecesse a vitória aos espartanos, pois Kratos notou que o treinamento e a disciplina dos espartanos não seriam suficientes para derrotar o exército brutal dos bárbaros. Ares então desceu do Olimpo e realizou o desejo de Kratos, ao dar a ele as Lâminas do Caos, forjadas no Tártaro⁶⁷, que foram presas aos braços do espartano ao queimar sua pele e o impedindo de retirá-las posteriormente. Mas esse trato o faria servo do deus por anos, pois Kratos seguiu fielmente às tarefas do deus, não importando quanta brutalidade e mortes fossem necessárias. Incluindo a tarefa de invadir um vilarejo que cultuava a deusa Atena, que foi o evento guia de Kratos em uma jornada em busca de vingança movida por ódio: Ares o engana em uma das batalhas dentro de um vilarejo que cultuava a deusa Atena para que Kratos

⁶⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HMHtLBKrINg&ab_channel=RabidRetrospectGames. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

⁶⁶ O Rei Bárbaro é um personagem fictício do universo GoW, no entanto, teve embasamentos históricos em sua criação, devido às batalhas e combates ocorridos à época de Esparta contra os povos bárbaros.

⁶⁷ O Tártaro, sendo um referido muitas vezes como o local mais profundo do submundo, para onde são levadas as almas das pessoas “ruins”, é também conhecido por sua personificação como um dos deuses primordiais, nascidos a partir do Caos.

matasse sua própria mulher⁶⁸ – Lysandra –, quem ele admirava e considerava como uma fonte de força e sabedoria, e sua filha⁶⁹.

Embora Kratos tivesse muitas mulheres em seu tempo, ele se sentia verdadeiramente conectado a Lysandra e a considerava sua alma gêmea e amor verdadeiro. Lysandra também foi a única pessoa que não temeu Kratos durante seu tempo como um brutal capitão espartano e, em mais de uma ocasião, questionou suas razões para o massacre imprudente de muitas pessoas inocentes. (FANDOM, God of War)⁷⁰

Figura 10: Lysandra, esposa de Kratos, e Calíope, sua filha



Fonte: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Lysandra> acesso: 01 de janeiro de 2023

É importante ressaltar que os *flashbacks* não ocorrem de uma vez durante o jogo, mas durante toda a jornada do personagem e é revelado a Kratos, aos poucos o seu passado traumático, o que o enfurece progressivamente. Assim, o jogo faz uso de um recurso linguístico do cinema que cumpre tanto um papel de aprofundamento psicológico do personagem, como de complexificação narrativa sem uso de uma linguagem linear. E é justamente esse bumerangue de *flashbacks* que auxilia no processo de empatia pelo personagem e identificação com ele, por parte do espectador\jogador.

⁶⁸ “Lysandra (em grego: Λυσάνδρα) era uma mulher espartana que foi a primeira esposa de Kratos e mãe de sua filha, Calliope. Embora Kratos tivesse muitas mulheres em seu tempo, ele se sentia verdadeiramente conectado a Lysandra e a considerava sua alma gêmea e amor verdadeiro.” Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Lysandra>. Acesso 01 de janeiro de 2023.

⁶⁹ Filha de Kratos, Calíope. Nome inspirado em uma das nove musas das artes na mitologia grega.

⁷⁰ Tradução livre de: “Though Kratos had many women in his time, he felt truly connected to Lysandra and considered her his soul mate and true love. Lysandra was also the only person who did not fear Kratos during his time as a brutal Spartan captain, and, on more than one occasion, questioned his reasons for the reckless slaughter of many innocent people.” Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Lysandra> . Acesso: 02 de janeiro de 2023.

Embora o jogo não explique diretamente, Atena teria manipulado as memórias de Kratos, para que ele fosse usado pelos deuses como um escravo de resolução de conflitos que nem mesmo eram dele. O que dialoga com a relação, feita pelos atenienses clássicos, entre a coragem militar e os deveres cívicos em uma democracia, como defende Ryan Balot (2004):

Os atenienses tinham recursos militares extremamente limitados. Além disso, desde o início, a democracia ateniense foi uma frágil experiência de autogoverno. [...] Eles encorajaram os atenienses a estabelecer conexões estreitas entre essa forma de organização política e sua coragem nos campos de batalha. [...] A solução ateniense foi desenvolver uma compreensão da coragem como resultado e fundamento de valores democráticos, como liberdade, igualdade e segurança do indivíduo. [...] Por exemplo, como argumento em outro lugar, eles desenvolveram uma nova concepção de coragem como uma virtude civil que permite aos cidadãos pensar de forma autônoma e realizar seus deveres cívicos com eficácia. (BALOT, 2004, p. 406)⁷¹

Assim como Balot (2004) percebe os atenienses, tal como o evento que marcou o protagonista, segundo Ares, foi uma forma de “fortalecer” Kratos, pois se ele fosse capaz de matar sua família e conviver com esse peso, seria um soldado eficaz. Dessa forma, após o massacre no vilarejo, as cinzas da família se grudaram ao corpo de Kratos tornando sua pele pálida como na Figura 11. O trauma, como recurso narrativo será utilizado até os últimos jogos para reforçar as dores do protagonista e ao mesmo tempo "desumaniza-lo" diversas vezes, mesmo pelo apelido de “Fantasma de Esparta” que é utilizado no roteiro por alguns personagens para referir-se a Kratos. A fim de facilitar o entendimento da cena, o *link* abaixo leva ao trecho disponível no YouTube.

09 Cena explanatória de como Kratos se tornou o “Fantasma de Esparta”⁷²

⁷¹ Tradução livre de: “The Athenians had extremely limited military resources. Moreover, from the time of its inception, the Athenian democracy was a fragile experiment of self-government. [...] They encouraged Athenians to draw close connections between this form of political organization and their courage on the battlefields. [...] The Athenians solution was to develop an understanding of courage as both an outgrowth of and a foundation for democratic values, such as freedom, equality, and security of the individual. [...] For example, as I argue elsewhere, they developed a novel conception of courage as a civilian virtue that enables citizens to think autonomously and to carry out their civic duties effectively.” (BALOT, 2004, p. 406).

⁷² Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=c7JAY8IvfDM&ab_channel=GameClips. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

Figura 11: Kratos antes e depois de sua transformação no “Fantasma de Esparta”



Fonte: Colagem de imagens da saga *GoW*

Após encontrar a caixa de Pandora e derrotar Ares, Kratos sobe ao Monte Olimpo para ocupar seu lugar como o novo deus da guerra. Mas na cena do jogo não narrada vemos Kratos pulando de um penhasco tentando suicídio alegando ter sido abandonado pelos deuses e que não havia mais esperança para ele. A cena se encontra no *link* abaixo.

10 Cena da tentativa de suicídio de Kratos⁷³

Assim, o jogo retorna três semanas, quando o protagonista é visto em um navio no Mar Egeu sendo atacado pela Hidra⁷⁴. Após matar a criatura ele entra no navio e vemos corpos mutilados de toda a tripulação, então Kratos tem *flashbacks* novamente de seu trauma e segue viagem no navio entre pesadelos sobre a memória do dia em que matou sua família, até o aparecimento de Atena, quando a deusa pede que Kratos mate Ares. Embora ela não tenha cumprido sua promessa anterior de livrá-lo dos pesadelos após dez anos de serviço aos deuses, assim, Kratos segue um círculo vicioso de devoção às figuras divinas gregas na esperança de que eles o façam esquecer de um evento traumático e que em algum momento seja recompensado.

No entanto, os pesadelos e *flashbacks* de Kratos perduraram e a deusa Atena revela que os deuses jamais lhe prometeram liberdade das lembranças, mas o perdão pelas suas ações.

⁷³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PazgPwppTcE&ab_channel=TVspidergate. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

⁷⁴ A Hidra, na mitologia grega, era um monstro com corpo de dragão e várias cabeças de serpente. Em algumas versões da lenda, a Hidra tem uma cabeça verdadeira que caso destruída, a Hidra morreria. Enquanto as outras falsas cabeças, quando cortadas, fariam crescer duas novas no lugar.

Nesse momento, Kratos tenta suicídio diante da traição dos deuses e por inferirem a ele uma culpa que não o pertencia.

Neste ponto, é importante lembrar que suicídio é um tema também recorrente na literatura grega e muitas vezes embelezado, o que no jogo é colocado como recurso narrativo poético narrativa e visualmente no momento em que Kratos é salvo pelos deuses, com segundas intenções, quando disponibilizam o antigo trono de Ares no Olimpo para Kratos. Neste momento do jogo, o suicídio é tratado como uma última opção viável após um homem ser completamente “emasculado”, ou seja, há no roteiro um reforço da ideia de que um homem deve sempre provar-se como superior em todos os momentos e até mesmo uma possibilidade interpretativa da xenofobia dos gregos sobre Kratos, tendo em vista que o personagem é um espartano que tem seu trabalho\utilização do seu corpo usado pelos deuses gregos para seus objetivos e sem demonstrar qualquer respeito sobre personagem. Assim, vemos em Kratos um espelho de performance masculina baseada “[na] virilidade imposta e a [na] ausência de locais de acolhimento na infância e na adolescência costumam predispor à manifestação do comportamento suicida” (BAÉRE e ZANELLO, 2020, p.7), pois quando criança, o personagem foi retirado de sua família e inserido em um campo de treinamento militar. Esse evento pode ter tido efeitos similares aos que Zanello e Baére (2020) descrevem sobre o comportamento suicida de homens.

Já em *GoW II* lançado pela primeira vez na América do Norte em março de 2007, ainda para PS2, Kratos desce do Olimpo para a cidade de Rodes, que estava em guerra contra os Espartanos. Então, Zeus⁷⁵, num gesto que aparentava ser generoso, empresta a Kratos uma arma que derrotou os titãs, a Lâmina do Olimpo.

⁷⁵ Deus grego dos raios, céu e trovões, era considerado o deus grego mais forte e cultuado, como também o líder dos olímpianos. Zeus era filho de Cronos e assassinou seu próprio pai para salvar o Olimpo e os outros deuses.

Figura 12: O deus Zeus no universo *God of War*



Fonte: [https://villains.fandom.com/wiki/Zeus_\(God_of_War\)](https://villains.fandom.com/wiki/Zeus_(God_of_War)) acesso: 01 de janeiro de 2023

Mas Kratos é surpreendido pela traição de Zeus, que temia que o novo deus da guerra fosse substituí-lo como novo líder do Olimpo. Então Zeus o mata dizendo que o ciclo acabaria ali e Kratos jura vingança. Após ser morto por Zeus, na descida para o submundo, Kratos ouve a voz titã Gaia⁷⁶, quem o salva, para ser novamente utilizado como peão de uma guerra que não lhe diz respeito. Assim, ambos se unem para derrotar Zeus e a titã, então, diz que Kratos deve encontrar as Moiras⁷⁷ para que elas o ajudem a voltar no tempo e impedir sua morte.

⁷⁶ O significado em grego de Gaia é mãe-terra, pois segundo a mitologia, o universo surge do Caos e do Caos nasce Gaia. Essa energia feminina e fértil que é associada à Terra. Uma versão grega para Jord, a deusa “mãe-terra” dos nórdicos.

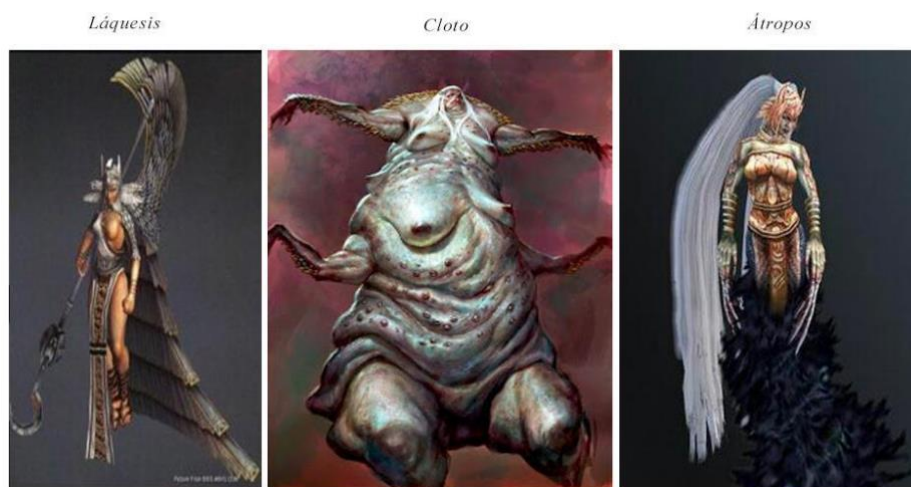
⁷⁷ As moiras, ou Irmãs do Destino, na mitologia grega, eram as três irmãs que determinavam o destino dos deuses e dos mortais. Eram três mulheres, responsáveis por fabricar, tecer e cortar o fio da vida de todos os indivíduos. Uma responsável pelo passado, uma pelo presente e a outra pelo futuro. Sendo cada uma delas com uma função na fabricação do fio relacionado aos tempos.

Figura 13: A titã Gaia no universo *God of War*



Fonte: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Gaia> acesso: 01 de janeiro de 2023

Figura 14: Moiras no universo *God of War*



Fonte: Arquivo da autora

Figura 15: Moiras em representações visuais gregas



Fonte: <https://segredosdomundo.r7.com/moiras/> acesso: 01 de janeiro de 2023

Acima, vemos a imagem das Moiras, sendo uma a sua representação grega e a outra a representação no jogo. Na mitologia grega, cada uma tem uma participação na produção, extensão e corte do fio da vida, sendo na imagem acima as duas são representadas como mulheres jovens e uma como uma mulher mais idosa. No jogo, Cloto é representada não como mulher velha, mas como uma criatura monstruosa, flácida e asquerosa, o que torna o jogo trágico no quesito da representação da mulher idosa, pois também são representadas a partir de uma lógica patriarcal e superficial, assim como Láquesis e Átropos, que são altamente sexualizadas, de pele rígida e corpo irreal tipicamente utilizado em *games* para representar mulheres jovens: peitos grandes e aparentes, cintura fina, quadris largos, longas pernas desenhadas e sem qualquer indício de pelos.

Assim, *GoW* constrói dois corpos distintos da “vilania” presente na narrativa, que foram amplamente utilizados em outras produções dos anos seguintes: 1) a gorda deformada, suja e flácida, assim como Gaia também aparece no jogo e posteriormente é compreendida como vilã ao trair Kratos. 2) a jovem de corpo curvilíneo e tonificado, que sempre está aparente por completo, como o das mulheres que Kratos tem relações sexuais, ou mesmo coberto por poucos panos que acompanhem o movimento dos seios das personagens quando animados pelos desenvolvedores.

Enquanto isso, Atena, Lysandra e, posteriormente, Faye, são retratadas como mulheres magras menores que Kratos, em vestes que cobrem o corpo quase por completo e no caso de Atena e Faye há uma armadura resistente que não deixa aparente seu corpo ou ressalta os seios. Atena, ainda, é representada como figura de pedra ou metal nas primeiras cenas do *GoW I* (2005) e em cenas em que aparece como espectro no *GoW* (2010), pois estas três mulheres são “as sóbrias” e as mulheres “respeitáveis” para o jogo e Kratos. É por elas que Kratos desenvolve

afeto e amor, mas não demonstra atração sexual ou agressividade sobre as personagens, embora inseridas na narrativa com agressividade, pois servem de *fridging* para motivar Kratos a conquistar a vingança ou se redimir pelo passado, seja no *GoW* nórdico ou grego. Daí, o jogo apresenta um *male gaze* seletivo, vazio de aleatoriedade, sobre as personagens femininas e corpos femininos em tela, sendo as mulheres respeitáveis e passíveis de receberem amor e afeto as “sóbrias” e “íntegras”, “as mulheres objeto” como mulheres jovens de corpos padrão decodificadas por Kratos, pelo jogador/espectador e pelos desenvolvedores como as mulheres modelo sob a perspectiva do olhar masculino objetificante e, por fim, as mulheres velhas, como Cloto e Gaia, que são representadas como “feias”, “asquerosas” e deformadas. Para *GoW* não há meio termo possível entre as personagens femininas, como há áreas “cinzentas” de representação masculina.

Durante a aventura em busca das Moiras, Kratos não demonstra emoções positivas ou respeito pelas criaturas mitológicas, mas o protagonista mantém uma posição de estátua de mármore, fria, soberba e arrogante sobre todos e aniquila quase todos os heróis mais famosos da literatura grega, como: Teseu⁷⁸, Jasão⁷⁹ e Perseu⁸⁰, apenas neste jogo, e mais tarde ainda dizimar os olímpianos, deuses menores e alguns titãs. Ainda, o Rei Bárbaro é novamente morto por Kratos, após ser revivido por Hades para impedir que o espartano prossiga com seu objetivo de matar Zeus, motivado por uma trilha sonora “vigorosa” que reforça dramaticidade e força enérgica de Kratos em constante movimento, sem quase parar ao ser atingido ou gravemente ferido por outros personagens.

Próximo ao seu objetivo, Kratos reencontra um soldado espartano o qual incentivou em Rodes a lutar sozinho, pois segundo o protagonista “ainda era capaz de segurar uma espada”, pois mesmo machucado e sendo o único soldado vivo, para Kratos, ele deveria ser um espartano eficaz e atuar em batalha mesmo que estivesse além dos limites suportáveis de dor ou esgotamento físico. Então o jovem é morto em batalha contra Kratos, sem que os dois se reconhecessem inicialmente. O jovem espartano revela que Esparta foi completamente

⁷⁸ Teseu, filho do rei Egeu, foi na mitologia grega um herói ateniense que combateu o Minotauro no labirinto de Creta.

⁷⁹ Jasão, após retornar de uma viagem de vinte anos, deve encontrar um mágico velo de ouro para reconquistar seu trono de direito. O mito de Jasão envolve os Argonautas, Hércules e Medeia. É considerado um dos grandes heróis da mitologia grega.

⁸⁰ Perseu, filho de Zeus, é considerado um dos deuses mais emblemáticos da mitologia grega, um semideus assim como Kratos, foi o responsável pela morte de Medusa, entre outras criaturas.

destruída por Zeus em fúria, e Kratos é incentivado mais uma vez pelo ódio a derrotar o deus, e o *boss*⁸¹ que é colocado em seu caminho: o Kraken⁸².

A primeira Irmã do Destino que aparece para derrotar Kratos é Láquesis, em seguida Átropos, e por fim Cloto. As três Moiras são retratadas de formas bem distintas, como já mencionado. Ao matar as três irmãs, responsáveis pelo destino do universo e de cada vida na Terra, Kratos passa a ter o poder sobre seu próprio destino, o que possibilita a sua volta no tempo no exato momento em que Zeus teria o matado anteriormente para uma luta final. Após muito lutar, Kratos finalmente consegue desferir um ataque contra o líder olímpico, embora seu golpe final ocorra no momento em que Atena surge para proteger seu pai e Kratos mata sem perceber, a única figura do jogo sobre quem cultivava o mínimo de afeto.

Zeus, enfraquecido, retorna ao Olimpo para organizar os deuses em uma batalha contra os titãs e Kratos. Enquanto isso, Atena explica que teria se jogado na frente de Zeus para que o mundo não terminasse em caos e também revela que o pai que Kratos nunca conheceu é, na verdade, Zeus. E que Zeus fez de tudo para “acabar com o ciclo de parricídio”, pois na juventude do deus, ele foi responsável por matar seu pai, Cronos⁸³ para proteger o Olimpo e os outros deuses. Mas não expõe ao protagonista, que desde a abertura da Caixa de Pandora, Zeus teria sido contaminado pelo medo que havia nela, sendo tomado por crises de insanidade e paranoias sobre o próprio filho. Então, Atena morre com o diálogo final:

ATENA: “Deus atrás de deus irá lhe negar, Kratos. Eles irão proteger Zeus. Zeus deve viver, para que o Olimpo prevaleça”.

KRATOS: “Se todos no Olimpo vão negar a minha vingança, então todos no Olimpo vão morrer. Eu vivi na sombra dos deuses por muito tempo! A era dos deuses chegou ao fim!” (KRAWCZYK, 2007)

Kratos declara o fim da era dos deuses, o que seria o fim da era dos gregos perfeitos, homens viris e impecáveis, que mantinham a norma que Kratos tentava praticar e ao mesmo tempo o oprimia. Enquanto na série nórdica o personagem se constrói numa versão “mortal”, mais humilde, autor reflexiva e emasculada em relação ao Kratos jovem. Com a frase final, o protagonista ainda completa: “KRATOS: Zeus, seu filho retornou! Eu trago a destruição do

⁸¹ *Boss* é um termo em inglês amplamente utilizado nos fóruns de *gamers*, *game design* e estudos ludológicos para descrever os personagens mais poderosos da fase ou do jogo. É literalmente traduzido como “chefe” ou “chefão”.

⁸² O Kraken era uma criatura mitológica presente nas lendas gregas e nórdicas, entre outras culturas. Fisicamente, a criatura se parece com uma espécie de lula, que ameaçava os navios e cidades. Este animal tinha o tamanho de uma ilha e cem tentáculos, acreditava-se que habitava as águas profundas do mar.

⁸³ Na mitologia grega, Cronos é o mais novo dos seis titãs que pertenciam a primeira geração de divindades, filho caçula de Urano e pai de Zeus, Cronos era considerado o deus do tempo.

Olimpo!" (KRAWCZYK, 2007). E a última frase na tela: "O Fim Começa..." (KRAWCZYK, 2007).

Por fim, *GoW III*, foi lançado pela primeira vez na América do Norte em 2010, já para o PS3. O jogo se inicia emendando imediatamente o de *GoW II* (2007), com a frase da tela final do jogo anterior agora no começo deste e Kratos sobre Gaia escalando o Monte Olimpo. Enquanto isso, no topo os olímpianos se organizam para a batalha contra os titãs, que seria uma releitura da Titanomaquia⁸⁴.

A primeira batalha oficial de Kratos contra um *boss* nesse jogo ocorre contra Poseidon e é nesse momento onde ocorre a única cena da câmera em primeira pessoa, o que coloca o jogador/espectador no ponto de vista de Poseidon. Assim, o trecho é, não apenas, deslocado do restante da estrutura visual dos três primeiros jogos, mas também permite que o jogador/espectador interprete Kratos como vilão neste trecho, pois a violência aplicada sobre o personagem é percebida pelo jogador/espectador como se fosse infligida sobre ele mesmo. O trecho da cena está disponível no *link* abaixo.

11 Morte de Poseidon: Câmera em primeira pessoa “*God of War III*” (2010)⁸⁵

Após Gaia e Kratos serem afastados do Monte Olimpo, Gaia diz que não poderá segurá-lo e assume que ele foi apenas um peão num “jogo” maior: a guerra entre deuses e titãs, pois essa guerra seria mais importante que a vingança de Kratos. Então, Kratos cai do Monte Olimpo, e mais uma vez assume uma vingança em sua jornada.

No submundo, Kratos é orientado por Atena, que assumiu uma forma de existência superior após ter se sacrificado por seu pai, ao encontrar novamente a caixa de Caixa de Pandora que continuou a existir, desde o primeiro jogo. Pois lá haveria poder suficiente para corrigir o mundo e dar poder a Kratos para realizar sua vingança contra os deuses. Atena também explica ao espartano que a única maneira de extrair a Chama do Olimpo⁸⁶ é achar Pandora⁸⁷, pois ela seria a chave para abrir a caixa novamente.

⁸⁴ “A Titanomaquia, na mitologia grega, foi a guerra entre os titãs, liderados por Cronos, contra os deuses olímpicos, liderados por Zeus, que definiria o domínio do universo. Zeus conseguiu vencer Cronos após resgatar seus irmãos depois de uma luta que durou dez anos.” Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Titanomaquia>. Acesso 01 de janeiro de 2022

⁸⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xwnRYjLhlc4&ab_channel=Shirako. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

⁸⁶ Elemento criado pelo universo GoW, fazendo referência a um dos maiores símbolos da mitologia grega: o fogo. No jogo, ele a chama é a única coisa que pode dar poder a Kratos, suficiente, para matar os deuses.

⁸⁷ A Caixa de Pandora é um mito grego que aborda a criação de Pandora. Ela seria a primeira mulher na Terra, segundo a mitologia grega, a grande responsável por espalhar o mal pelo planeta ao abrir a caixa. Na mitologia grega, Pandora foi a primeira mulher criada pelos deuses.

Figura 16: Pandora no universo *GoW*



Fonte: <http://www.iluminerds.com.br/wp-content/uploads/2013/11/GOW-Pandora.jpg>. acesso: 20 de janeiro de 2023

É importante mencionar que a personagem Pandora, na imagem acima, é uma das personagens femininas por quem Kratos desenvolve afeto e apego emocional numa tentativa de reaver a presença de sua filha, Calíope, ou seja, é uma quarta personagem feminina – além de Atena, Lysandra e Faye – que é posta como bengala emocional de Kratos. Mas que também cai em mais uma “geladeira” no *plot*, após se sacrificar para ajudar Kratos, e esse evento também funciona como força motriz na vingança do protagonista.

Após uma longa jornada, Zeus tenta impedir Kratos de abrir a caixa, mas Pandora se sacrifica para tentar salvar Kratos, embora fosse contra a vontade do protagonista. Tendo em vista que Pandora, sendo uma criança, representava para Kratos uma tentativa de restituir sua família. Mas sentindo ter falhado novamente como pai, Kratos culpa Zeus também pela morte de Pandora, a outra única figura da série grega por quem ele nutria afeto.

A batalha contra Zeus continuaria em outro momento, quando ambos reencontram Gaia e lutam dentro do corpo da titã, haja vista seu tamanho. Mas Kratos termina o duelo entre Zeus transpassando o líder do Olimpo e o coração de Gaia com a Lâmina do Olimpo, a arma capaz de destruir titãs e deuses.

O espírito de Zeus, possuído pelo medo, que pode ser interpretado como o medo da emasculação ao ser “substituído” como figura de liderança pelo ser filho, contido na caixa, tenta fazer com que seu filho, Kratos, também sinta medo. Então o jogo transporta o cenário para a psique de Kratos, onde ele se reencontra com sua Lysandra e a imagem dela perdoa Kratos por

suas ações para que ele possa finalmente encontrar uma maneira de se redimir por suas falhas e pecados do passado, tendo como sua arma mais poderosa: a esperança.

LYSANDRA: “Você pode ver a luz, ela está mudando você, é hora de deixar seus medos de lado, a luz revela a verdade, o poder do perdão vem de dentro. Para ser perdoado, você deve encontrar o poder de perdoar a si mesmo.” (KRAWCZYK, 2010)⁸⁸

Sendo que este sentimento também teria sido introduzido na Caixa de Pandora, como antídoto para o caos contido nela. Quando Kratos retoma consciência, ele finalmente destrói Zeus e os deuses do Olimpo, assim, liberando o Caos Absoluto⁸⁹.

Enfim, numa das últimas cenas do jogo, Atena surge exigindo que Kratos entregue o poder que retirou da Caixa de Pandora para que ela possa usar a esperança da melhor forma para reconstruir o mundo. Dizendo ser a única capaz de fazê-lo, Kratos duvida das intenções da deusa, após ter escondido tantas informações dele ao longo dos anos, e tira a própria vida para lançar a esperança como energia para toda a humanidade se reconstruir sem a manipulação dos deuses. Porém, nos créditos finais do jogo, há uma breve *cutscene* que revela o local da queda do corpo de Kratos, embora ele já não estivesse lá, e ainda um pequeno rastro de sangue, o que indica que o personagem teria sobrevivido.

Dessa forma, é importante expor também alguns elementos menores do jogo, mas que serão discutidos posteriormente nesta pesquisa, como por exemplo a cena escondida da casa de banhos em Rodes, pois é uma cena que não faz parte do roteiro, mas que existe para entretenimento do jogador sem relação com a narrativa. Na cena, Kratos invade violentamente uma banheira onde duas mulheres seminuas estariam se protegendo da guerra em Rodes, mas o espartano é recebido, ao invés de gritos aterrorizados, com gemidos e o jogador participa, então, de um *minigame* de sexo não explícito com QTE. Assim como ocorrem em outros jogos, em alguns momentos presentes diretamente na narrativa, ou seja, não há chance do jogador pular a cena, o jogador/espectador deve concluir a cena até o orgasmo de Kratos.

Esses momentos trazem à tona um importante conceito de Zanello (2018) quanto aos “dispositivos de eficácia sexual” ligados à masculinidade hegemônica ocidental, tal como a expressada por Kratos nestes jogos, mas principalmente nos *minigames*, pois neles o

⁸⁸ Tradução livre de: “You can see the light, it is changing you, it is time to lay your fears to rest, the light reveals the truth, the power of forgiveness comes from within. To be forgiven you must find the power to forgive yourself.” (KRAWCZYK, 2010).

⁸⁹ Faz referência à primeira divindade e estado do Universo.

protagonista é colocado em cenas onde há forte teor de violência sexual contra as mulheres, a começar pela representação do corpo exageradamente sexualizado e reações sonoras, por uso de gemidos, inteiramente pornográficas “plásticas”, ou seja, sem qualquer realismo.

Essas interações pornográficas fora da narrativa, levantam questionamentos sobre as motivações que levaram os desenvolvedores a inserir cenas interativas como estas em um produto audiovisual de massa, especialmente levando em consideração que os jogos não foram vendidos com classificação indicativa para o público adulto, mas para menores de idade no Brasil e em outros países, pois esse recurso de conteúdo sexual apelativo impulsiona as vendas e, conseqüentemente, também retifica a cultura do estupro, mas também a cultura da pornografia sob uma ótica heteronormativa falocêntricas da penetração que contribui e mantém ideais de exploração sexual feminina em diversos contextos. Mas, principalmente, dentro da performance masculina de virilidade baseada na ereção e ejaculação.

Por fim, vale reforçar que os jogos da série grega contêm uma narrativa que pouco explora *subplots*⁹⁰, como grande parte dos jogos de arcade tem uma narrativa limitada e fechada, e muito violenta, pois vale considerar também que a linguagem dos jogos não se limita, como a cinematográfica, aos seus signos visuais e roteiro, mas a jogabilidade. Sendo essa, na saga grega, um *hack and slash* com design de jogos punitivo e que não permite que o jogador tente aprender, mas seja forçado a fazê-lo com “treinamento e disciplina”, tal como os espartanos e uma masculinidade agressiva e opressora. Ainda que o jogo seja inteiramente narrado pela voz de uma mulher e com tom dramático é possível vermos a presença da literatura grega de épicos onde se fazem em grandes descrições de um evento em terceira pessoa, tornando a história do protagonista em algo dramático e em muitos momentos descaracterizando a dor de Kratos em função de trampolins narrativos para as ações do personagem.

7.2.3 Personagens e um resumo da história de: *God of War* (2018)

Como explicitado no subcapítulo acima, é necessário, agora, apresentar o enredo do jogo *GoW* de 2018, personagens e características relevantes e realizar breves comparativos com a série grega também.

⁹⁰ Enredos discretos que não são diretamente contados ao jogador/espectador, ou histórias paralelas que são noção de profundidade narrativa e ambiental.

Figura 17: Comparativo de estatura dos personagens no jogo *God of War* (2018)



Fonte:

<https://preview.redd.it/5xp3a6e8mbk21.png?width=2222&format=png&auto=webp&s=0a9f282fee3b102e50b215fa58f0f4dc9ed47afa> acesso: 30 de dezembro de 2022

Figura 18: Kratos e Atreus no universo nórdico



Fonte: <https://p2.trrsf.com/image/fget/cf/1200/1200/middle/images.terra.com/2022/07/19/oaslm3falu981-1iv4b6n1e5mi9.jpg> acesso: 30 de dezembro de 2022

A história se passa anos depois da vingança de Kratos contra o Olimpo. Porém, nesse jogo, o protagonista vive com seu filho, Atreus e segunda esposa Laufey – a qual nunca aparece no jogo devido ao *fridging* narrativo comum das esposas de Kratos ao longo da série a fim de motivá-lo na sua jornada do herói – em *Midgard*⁹¹. Então, o jogo inicia com o protagonista

⁹¹ *Midgard* é o reino dos humanos na mitologia nórdica, o que corresponde à Terra, como era conhecida pelos povos escandinavos e germânicos. *Midgard* é o domínio da deusa *Jord*, a deusa relativa à natureza, tudo que dá vida e às terras selvagens e inóspitas. No inglês médio, o nome se transformou em *Middel-erde* e resultou na, conhecida atualmente como Terra-média.

cortando uma árvore marcada por Laufey para que Kratos e Atreus usassem-na como lenha para a fogueira em seu ritual funerário. E é exposto que o último desejo de Laufey é ter as cinzas espalhadas no pico mais alto dos nove reinos nórdicos. Então Atreus e Kratos partem em uma jornada em meio ao luto pela morte da mãe e esposa, ao mesmo passo que tentam se aproximar um do outro e construir uma relação entre filho e pai mais íntima. Desse modo, o jogo é uma aventura de pai e filho durante o processo do luto pela morte de Laufey com uma linguagem defensiva e um *game design* que permite mais exploração, abertura de diálogos, monólogos e desenvolvimento de possíveis *lores*, haja vista que o estilo do jogo mudou em relação à primeira série, com a finalidade, segundo o diretor do jogo Cory Barlog (2018) em entrevista.

Esta lição eu esperava passar para [meu filho]: que os conceitos de força e vulnerabilidade emocional e a capacidade de ser livre para sentir a gama de emoções, que não são dois conceitos conflitantes ou diametralmente opostos. Isso é o que nos torna humanos completos, certo? ⁹² (BARLOG, 2018)

Na aventura, Kratos e Atreus recebem ajuda da intitulada “bruxa da floresta” em diversos momentos, quem é posteriormente revelada como Freya⁹³. Mas também solicitam ajuda e são auxiliados por diversos outros personagens, diferentemente da saga grega, onde Kratos seguia a narrativa como um “exército de um homem só” em busca de uma vingança cega por ódio.

Figura 19: A deusa Freya no universo *God of War*



Fonte: <https://estudionerd.com.br/web-stories/god-of-war-ragnarok-pre-venda/> acesso: 30 de dezembro de 2022

⁹² Tradução livre de: “This lesson I hoped to pass on to [my son]: that the concepts of strength and emotional vulnerability and the ability to sort of be free to feel the range of emotions, that these are not two warring or diametrically opposed concepts. That is what makes us the whole human, right?” (BARLOG, 2018).

⁹³ A deusa Freya é considerada uma das mais belas e cultuadas da mitologia nórdica. Ela é a deusa do amor, com a figura grega quase equivalente: Afrodite. Além disso, a deusa está associada à beleza, feitiçaria, fertilidade, sexo, luxúria, beleza e ao ouro. Mãe de Baldur, um bebê que nasce frágil e é “amaldiçoado” pela mãe com a imortalidade e a capacidade de nunca sentir dor com o objetivo de protegê-lo. Mas isso Baldur nunca sentiria nada também, nem mesmo frio, calor ou prazer.

Ao chegar ao pico de Midgard, eles encontram Baldur⁹⁴, Modi e Magni⁹⁵, além de homem aprisionado em uma árvore chamado Mimir⁹⁶ conversando. Depois que os deuses saem, Kratos e Atreus questionam Mimir, que está preso há 109 invernos em uma árvore e teve um de seus olhos arrancados, e buscam por informações.

Figura 20: O deus Baldur no universo *God of War*



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/19703317105476241/> acesso: 30 de dezembro de 2022

⁹⁴ O deus Baldur, filho de Freya com Odin, é o deus nórdico relacionado à justiça e a sabedoria, além de ser louvado por todos os outros deuses por sua beleza.

⁹⁵ Modi e Magni eram os dois filhos de Thor. Magni é o filho de Thor e da gigante *Járnsaxa*, enquanto o nome da mãe de Modi não é referido nas Eddas. Modi significa coragem e Magni significa força. Praticamente nada se sabe sobre Modi, mas Magni é referido como o segundo deus mais forte depois de Thor, sendo citado em momentos “grandiosos” de demonstração de força nos registros antigos.

⁹⁶ Na mitologia nórdica, Mimir é o deus nórdico mais sábio e possui um poço chamado *Mímisbrunnr*. E segundo as lendas escandinavas e germânicas, aqueles que beberem do poço de Mimir obterão mais sabedoria. Ele também é citado por ter sido responsável pela morte de pessoas injustas. É um dos deuses gigantes antigos e era conhecido como líder dos deuses anterior a Odin.

Figura 21: O deus Mimir no universo *God of War*



Fonte: http://pm1.narvii.com/6884/ada1c99a75e09fa1641e7c7069de92f37b14e13dr1-1080-1080v2_uhq.jpg
acesso: 30 de dezembro de 2022

É relevante mencionar que esse personagem funciona na mitologia nórdica quase como um Prometeu⁹⁷, especialmente por ter sido aprisionado pelo líder dos deuses nórdicos, Odin, assim como o grego foi aprisionado por Zeus. Embora haja certa semelhança em seus mitos e circunstâncias com as quais o enredo os inclui na jornada de Kratos, os desenvolvedores, intencionalmente, escolheram alterar os gestos e as atitudes do protagonista em relação ao prisioneiro na série nórdica. Especialmente ao ouvi-lo com atenção, respeitar suas vontades e fazê-las de forma educada. Mesmo quando Mimir instrui Kratos a cortar a sua cabeça e revivê-lo, Kratos o faz com reverência, ainda que o movimento da decapitação envolva bastante esforço físico, que não teve anteriormente ao matar Prometeu de forma agressiva e desleixada, apenas para conseguir o que queria no momento e não para libertar o prisioneiro grego do sofrimento físico e mental.

Assim, após reviver a cabeça de Mimir, o sábio revela aos protagonistas que o ponto mais alto dos nove reinos e, portanto, o objetivo de Kratos e Atreus, fica em *Jotunheim*, a terra dos Gigantes. Assim, a jornada dos três personagens para coletar os componentes, que o jogo coloca como parte da aventura, necessários para abrir o portal que acessa o reino dos gigantes, *Jotunheim*, segue. Embora a viagem seja interrompida quando são atacados pelos irmãos Modi e Magni, porém durante a batalha, Kratos mata Magni para se defender e defender seu filho, uma ação comum de Kratos ao longo do jogo como tentativa de cumprir com a eficácia paterna que o protagonista procura na sua redenção e superação de traumas ligados à paternidade. Após o ocorrido, Modi foge jurando vingança.

⁹⁷ Prometeu é um personagem importante da mitologia grega, pois era uma divindade do fogo e mestre artesão. Além disso, ele foi um titã que, ao roubar o fogo dos deuses para entregar aos humanos, foi castigado por Zeus e amarrado em um pilar que o manteria acorrentado e diariamente seria atacado por uma ave que comeria parte de suas entranhas. O fogo dos deuses é relativo à sabedoria e os desenvolvedores de GoW se aproveitaram disso para criar certo paralelo entre Prometeu e Mimir.

Enquanto os heróis procuram pela runa⁹⁸ que os permitirá viajar para o outro reino durante a jornada, Modi volta e os embosca, Atreus, então, tem um acesso de fúria durante a luta, o que faz com que a criança adoça, mas lutando contra sua natureza escondida de ser um deus, cuja informação ele ainda não teria conhecimento. Modi foge novamente e Kratos e Mimir levam o garoto em situação de “coma” para a cabana de Freya, na esperança de que a deusa possa salvá-lo.

Este é um dos momentos onde Kratos aparece genuinamente preocupado com seu filho, assim como quando são abordados por saqueadores e Atreus tem sua integridade física ameaçada. E assim ocorre durante todo o jogo, pois Kratos parece se importar com o filho, ter carinho por ele, bem como parece se preocupar com a educação de Atreus, o que é explorado pelo jogo como caminhos de reconstrução do personagem a partir da mudança de expressão de masculinidade causada por outros sentimentos ligados às pedagogias paternidade\maternidade e realocação da virilidade para uma eficácia paterna.

Continuando a aventura, Freya explica a Kratos que a condição de seu filho tem origem na contradição mental de um deus acreditando ser mortal, como foi dito a criança até o momento. Por essa contradição, o menino sofre de dores emocionais por acreditar que seu pai não se importa com ele, devido ao afastamento sentimental entre os dois, e também dores físicas, ao desenvolver um quadro patológico a partir do sofrimento mental, o que pode ser similar à situação de Kratos nos três primeiros jogos quando sofria de sintomas de TEPT⁹⁹. Freya expõe a Kratos, então, que para curar Atreus, ele deve recuperar um item em Helheim¹⁰⁰, mas avisa que o Machado Leviatã será inútil devido ao fato de ser uma arma com “magia de gelo” e que será necessária uma “arma quente”. Neste momento, o jogo empurra Kratos para, talvez, a sua maior provação dentro da jornada, pois obriga o protagonista a entrar em contato com o passado que ele tenta afastar de Atreus para salvá-lo. O que também funciona como um recurso narrativo de conflito do protagonista, pois o machado representava a presença de Faye – uma figura “fria” no sentido grego que Sennett (1994) propõe – e o autocontrole da “frieza” feminina, enquanto as lâminas seriam a fúria de Kratos, sobre Atena e seu pai – figuras centrais do seu trauma – , soterrada, mas que deveria ser encarada para que ele consiga salvar Atreus.

⁹⁸ As runas são letras ou símbolos usados para escrever nas antigas línguas germânicas e escandinavas datadas do século II ao XI.

⁹⁹

¹⁰⁰ Equivalente à ideia de “mundo dos mortos”, “submundo” ou “inferno”, Helheim é um dos nove mundos da mitologia nórdica, conhecido como domicílio dos mortos. Este mundo é amontoado de seres e pessoas que morreram sem glória, doentes ou com idade avançada. Um local equivalente ao Tártaro ou Campos Asfódelos para os gregos e o Inferno para os cristãos.

Kratos, então, retorna para casa a fim de desenterrar as Lâminas do Caos, que estavam escondidas, mas no caminho de volta, o protagonista é assombrado pela visão de Atena e Zeus, que o lembram constantemente de seu passado e da figura que Kratos tentou afastar de si, para que seu filho não o espalhasse. Com o item recuperado, após um momento dramático e tenso na narrativa onde o protagonista é forçado a reviver toda a violência que praticara a fim de renovar sua vida ao permitir que seu filho possa crescer e ser um deus diferente do que ele foi quando mais novo. Este ponto, embora mais trabalhado no *plot* principal do jogo entre Kratos e Atreus\pai e filho, é também colocado numa tangente possível da paternidade com a maternidade ao “forçar” homens e mulheres a reviver uma dor anterior ou cometer certos sacrifícios para que seus filhos e filhas não sejam privados da infância ou da vida, como é o caso de Freya com Baldur, pois a deusa enfeitiça seu filho, para que ele se torne incapaz de sentir dor ou morrer, após vê-lo doente quando bebê.

Embora, a relação presente no jogo entre Freya e Baldur seja distinta da situação entre Atreus e Kratos, pois Freya, sendo mãe, é cobrada de certas funções maternas e de cumprir com seu objetivo tecnológico de gênero de cuidar, ou seja, reduzindo-se, de uma talentosa bruxa e poderosa deusa, para uma cuidadora dentro do “dispositivo materno” a que se refere Zanello (2018). E assim, a personagem é constantemente cobrada e sofre inúmeras violências físicas e psicológicas de seu filho, Baldur, por não seguir o padrão materno que ele esperava e pela mãe ter cumprido seu “papel” de cuidadora de forma extrema, embora os objetivos fossem positivos. Enquanto isso, Kratos ainda pode gozar do privilégio de ter abandonado anteriormente Atreus, pois a recuperação dos laços afetivos e mínima conexão emocional com o filho já são considerados, narrativamente, como grandes avanços em relação a Freya e Baldur. Assim, Kratos é o eficaz e Freya é a falha.

Já no momento em que Atreus retoma a consciência, seu pai revela sua natureza divina e moral, mas a exposição desses fatos faz com que a criança se torne arrogante, violenta e prepotente, tal como Kratos agia em sua juventude, o que assombra o protagonista.

Em meio à tentativa de chegar na terra dos gigantes, Atreus briga com o pai, mas faz as pazes com Kratos e reconhece, após visões de brigas entre Zeus e Kratos, que ele não gostaria de ter a mesma relação com seu pai. Então eles descobrem sobre o relacionamento familiar de Freya e Baldur, mãe e filho, quando são atacados novamente por Baldur. Durante a luta, Baldur é derrotado e embora Kratos lhe dê uma oportunidade de recuar, o Aesir¹⁰¹ tenta estrangular

¹⁰¹ Os Aesir formam o panteão principal dos deuses na mitologia nórdica e são considerados tão importantes quanto os olímpicos para os gregos.

sua mãe e por fim ter sua vingança. Kratos, então, o mata para proteger Freya, que estava cega por sua relação materna protetora sobre seu filho, aceitando que Baldur a matasse se isso o fizesse feliz, questão que será também abordada com mais detalhes posteriormente.

Após o conflito de Freya e Baldur, Kratos decide finalmente contar ao filho sobre seu passado e como ele matou os deuses gregos e seu pai, Zeus. Atreus, então, questiona o pai se todos os deuses tendem a cometer parricídio, mas Kratos reforça que ambos devem aprender a não repetir os erros do passado e dos ancestrais. O que pode ser também compreendido como um momento onde a fala do personagem é direcionada metaforicamente para criticar os erros das masculinidades do passado em busca de não repetir as mesmas performances masculinas anteriores com o intuito de proteger os meninos de serem agressivos e impulsivos, mas de desenvolver autocontrole aprender a lidar com o sentimentalismo e o afeto por mulheres, como é mostrado ao longo do jogo na relação de Atreus com a mãe, mas também por outros homens, como na relação de Atreus e Kratos.

Kratos ainda completa sua fala, parafraseando o roteiro: que [nós] não seremos apenas deuses, seremos melhores que eles. Com a intenção de empregar também certa mortalidade ao “ser deus” – questão muito presente na mitologia nórdica, pois diferente da grega, os deuses são passíveis de morte – e, portanto, melhores que deuses egoístas, vingativos e arrogantes.

Em Jotunheim, eles encontram um templo com um mural onde profecias já teriam registrado os acontecimentos do jogo e, vagamente, o que estaria por vir no jogo seguinte da saga. Além disso, Laufey, a mãe de Atreus é revelada como uma gigante nas pinturas do local, o que torna Atreus parte gigante, deus e mortal. No mural, também é revelado aos protagonistas que o nome original de Atreus era Loki¹⁰², nome escolhido por Laufey, quem já teria planejado a aventura com antecedência.

12 Cena do mural em Jotunheim¹⁰³

¹⁰² Loki é um dos grandes deuses da mitologia nórdica. É deus responsável pela trapaça, travessura e fogo, mas também está ligado à magia e pode se transfigurar em formas de animais.

¹⁰³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=KWd-VxxZAcY&ab_channel=ZanarAesthetics. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

Figura 22: Marcas douradas em *God of War* (2018)



Fonte: <https://gamespot.com/a/uploads/original/1406/14063904/3381957-vlcsnap-00009.jpg> acesso: 30 de dezembro de 2022

Figura 23: Imagem inicial do jogo *God of War* (2018)



Fonte: <https://meups.com.br/especiais/god-of-war-guia-basico-de-sobrevivencia/> acesso: 30 de dezembro de 2022

Mas a participação de Laufey, que será investigada mais profundamente nos capítulos seguintes, não se limita apenas a escolha da árvore ou ao nome de Loki\Atreus, mas é revelado durante o jogo, a sua participação, com marcas douradas, como nas imagens acima, que indicam tanto uma parte “interativa” no design do jogo, como também marcas de Laufey guiando Kratos e Atreus, mesmo após a sua morte.

Embora Faye nunca apareça no jogo, ela ainda está presente em forma de tinta dourada. Isso começa no início [...] [e] isso é explicado como a impressão da mão de Faye, indicando a árvore exata que ela desejava usar para sua pira. A tinta dourada continua a aparecer [...] em bordas escaláveis e indicando caminhos a seguir para o

jogador. [...] Ela já percorreu toda a jornada em que Kratos e Atreus embarcaram, deixando esses marcadores dourados como orientação.¹⁰⁴ (CONWAY, 2019, p.951)

Além de ser constantemente citada por Atreus e Kratos como fonte de conhecimento ao longo do jogo e elemento explanatório da mitologia nórdica e saberes tradicionais ao jogador, bem como da didática materna e nórdica presente no jogo, que também teria afetado Kratos após anos de convívio com sua segunda esposa.

Após a exposição de detalhes sobre a profecia da qual Kratos e Atreus participavam, o pai revela ao filho que seu nome grego foi dado em homenagem a um companheiro de guerra espartano. Parafraseando o protagonista: Atreus era um fiel soldado espartano, sorridente e que via bondade mesmo nos piores tempos. Era feliz, diferente de todos os outros espartanos. O que historiograficamente pode fazer sentido se pensada a criação militar de homens e mulheres espartanas¹⁰⁵ desde a infância e os poucos exemplos que se tem de produções culturais espartanas, como os gregos são associados às artes e as festas, por exemplo. Mas é especialmente importante notar esta fala do personagem sob a diferente perspectiva do protagonista sobre a sua realidade e também sobre a possibilidade de sentir felicidade, o que é demonstrado ao longo do jogo por pequenas piadas e trocadilhos que Kratos arrisca a contar para Atreus e Mimir, ainda que de forma contida.

Ademais, cabe destacar a participação no enredo de dois personagens que são figuras interessantes de serem analisadas sob a “lupa” das múltiplas masculinidades simultâneas: os irmãos Brok e Sindri¹⁰⁶.

¹⁰⁴ Tradução livre de: “Although Faye never makes an appearance in the game, she is still rendered present throughout in the form of golden paint. This begins, aptly enough, at the beginning: The tree the player-as-Kratos chops down in the game’s introduction has a golden handprint upon it. As noted above, this is explained to be Faye’s handprint, indicating the exact tree she wished to be used for her pyre. Gold paint continues to appear throughout the game, splashed across climbable ledges and indicating ways forward for the player. Although understood initially as a form of non diegetic “breadcrumbing” in the interests of usability, the game’s final cutscene makes it explicit this is Faye’s doing; she has already taken the entire journey Kratos and Atreus embarked upon, leaving these golden markers as guidance.” (CONWAY, 2019, p.951).

¹⁰⁵ A “criação” referida no texto faz relação ao “Agoge”, período da vida de um espartano que seria dedicada ao treinamento militar dos 7 aos 20 anos de idade. Separados das famílias nessa idade, as crianças eram compulsoriamente enviadas aos campos de treinamento longe das famílias e tinham seus corpos e expressões duramente militarizadas.

¹⁰⁶ Na mitologia nórdica, Brokk e Eitri (ou Sindri) são dois irmãos da raça dos anões muito importantes para os Aesir, equivalente nórdico para os Olímpianos, e que tem participação direta no Ragnarok. Os dois irmãos são referenciados por importante participação na fabricação de cabelos, armas e itens mágicos que pudessem ser forjados por anões.

Figura 24: Brok e Sindri, os irmãos anões



Fonte: <https://www.xn--frumnerd-v3a.com/2020/06/personagens-mitologicos-god-of-war2018.html> acesso: 30 de dezembro de 2022

A imagem acima, revela os dois irmãos anões fabricantes de armas que existem no design da narrativa do jogo para melhorias de habilidades, armaduras e equipamentos, embora tenham uma história a parte que aparece brevemente no roteiro sobre uma possível briga por divergência de opiniões sobre o trabalho e “personalidade” de cada um – sendo, Brok, o irmão que expressa uma masculinidade bruta e hegemônica e Sindri, o irmão delicado de expressão de masculinidade subalterna – anterior à aventura do jogo. Mas, ao final do jogo, Kratos e Atreus participariam indireta e diretamente da reunião dos irmãos para que trabalhassem juntos em prol de ajudar os protagonistas a seguirem viagem.

Ainda sobre os anões, vale iniciar uma discussão sobre a performance masculina de cada um deles e como o jogo as compreende, pois no GoW (2018) a virilidade de Sindri é colocada em local de questionamento pelo irmão Brok constantemente. Assim, vale lembrar que, segundo Zanello e Baére (2018)

A virilidade sexual compulsória é constituída em dois pontos opostos: o positivo, relacionado à produção e exibição de performances de sexualidade ativa; e o negativo, que abrange as interdições aos signos que coloquem em xeque essa virilidade (ZANELLO e BAÉRE, 2018, p. 3)

Assim, os signos que põe a virilidade de Sindri “em xeque” seriam características completamente opostas às que Brok considera como masculinas, como: sentir nojo de sangue ou comidas possivelmente sujas, sentir nojo de objetos sujos, ameaçar vomitar ao sentir nojo e falar de forma calma e delicada com um voz aguda e nasal. Dessa forma, Sindri é quase

ridicularizado pelo jogo e se torna um ponto de “flanderização”¹⁰⁷ ou piada já na sua introdução no *plot* do jogo, quando o espectador\jogador compara o personagem a Brok, que já teria sido introduzido anteriormente, pois Sindri é posto como estereótipo do homem gay ou homem afeminado, sendo considerado “bichinhas passivas e efeminadas” (KIMMEL, 1998, p.116). Isto ocorre a partir de uma associação de virilidade, que segundo Bourdieu apud Zanello e Gomes (2010) seria

eminente relacional, construída face e para outros homens e contra a feminilidade, numa espécie de medo do feminino. É neste sentido, que a virilidade deve ser eternamente provada, ficando o feminino relacionado à falta, falha, falência e vulnerabilidade. (ZANELLO e GOMES, 2010, p.270)

Comparada a virilidade performada de Sindri com a de Brok, podemos compreender também que é posta uma relação da masculinidade afeminada com o ato de “ser penetrado” e demonstrar passividade nas ações, que está também presente no preconceito e medo de Brok sobre o irmão, pois o papel dele, ou homem penetrador, é

símbolo da virilidade sexual ativa [que] se opõe a qualquer prazer e experiência anal. Portanto, a penetrabilidade é o negativo da virilidade sexual e destitui o homem de seu lugar social de macho (SAEZ e CARRASCOSA, 2016 apud ZANELLO e BAÉRE, 2020).

Brok sendo exposto pelo jogo como diametralmente oposto ao irmão, Sindri, esclarece que há “o enaltecimento da figura do penetrador (papel ativo) e a desqualificação do penetrado (papel passivo)” (ZANELLO e BAÉRE, 2020, p. 3), o que também nos leva a pensar sobre as mudanças que Barlog (2018) alega terem ocorrido, em entrevista, muito embora só tenhamos visto alterações positivas na compreensão do jogo sobre expressões de masculinidade dentro de um espectro heteronormativo e de corpo dentro de um ideal estético padrão do protagonista.

Por fim, é possível avaliar a partir da introdução do enredo do *GoW* nórdico e outros aspectos levantados anteriormente sobre linguagem cinematográfica; ludológica¹⁰⁸ e características de jogabilidade, que a narrativa do jogo e seu conceito central de redimir uma figura masculina tóxica e de violência altamente movida por traumas e “dispositivos de eficácia” (ZANELLO, 2018) influenciou não apenas a construção dos personagens, mas toda a

¹⁰⁷ Um personagem “flanderizado” é comumente visto em desenhos, filmes, jogos e séries. É um termo empregado para descrever o personagem quando perde boa parte de suas características para exagerar uma parte única, geralmente, a “engraçada” ou “ridícula”. Assim, aqui é empregado com o objetivo de definir que Sindri foi um personagem que em sua criação para a série já tinha fortes características exageradas que ressaltavam o seu “ridículo” e “cômico”, portanto, flanderizado desde a gênese.

¹⁰⁸ Que diz respeito à ludologia, ou seja, estudo dos jogos.

ambientação diegética da história a partir de certas características da mitologia nórdica que, diferente da grega, valorizam a fragilidade; a reflexão sobre as ações, além da feminilidade como elemento presente em inúmeras referências ao plano terreno.

Além, é claro, a redenção de Kratos ocorrer um momento de avanço tecnológico distinto da série anterior, o que pode ter facilidade enormemente nas possibilidades criativas ao trabalhar a linguagem cinematográfica de forma muito mais penetrante e intrincada ao jogo, como é possível ver nos já citados, trechos onde não há luta, pois a música é baixa e é possível ouvir mais o diálogo e inúmeras camadas de ambientação sonora; movimentos de um enorme plano sequência e movimentos de câmera que agregam mais significado à narrativa, como é possível perceber no trecho abaixo.

13 Como caminha a câmera em *GoW* (2018)¹⁰⁹

Assim, o jogo persegue e alcança objetivos de *game design* muito mais narrativos. O que conversa com a ideia de Aranha (2014) sobre uma “era de jogos digitais” com características narrativas intrínsecas aos produtos a fim de agregar mais significado ao jogo. Ao invés de ser apenas um enredo central passível de certa interação, *GoW* (2018) é um produto ludológico de fortes características cinematográficas que, além de entretenimento, entrega abertura para interpretação da narrativa, signos e mensagens ideológicas de gênero.

7.3 Nasceu como herói, viveu como canalha e morreu como um deus: A evolução da masculinidade “kratoriana” entre elementos estéticos da saga *GoW* e expressões de gênero

Inicialmente, vale discorrer sobre o título do capítulo, pois o presente trecho da pesquisa tem como objetivo aprofunda-se mais na análise das masculinidades performadas pelos personagens da saga *GoW*, bem como explicitar os resultados do objetivo principal desta investigação: a evolução da masculinidade do protagonista, Kratos. Assim, o termo “kratoriano” foi empregado no título com o objetivo de definir um complexo performático, ou *ethos*, de gênero expressado pelo protagonista ao longo dos jogos, observando as evoluções físicas e psicológicas do personagem, que não são limitadas a uma dualidade de bem\mal, bom\rui, toxicidade masculina\não toxicidade masculina.

¹⁰⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=37-yIud6VKs&ab_channel=Santosx07. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

Assim, deve-se compreender que as intrincadas masculinidades de Kratos e suas mutações, passam por diversos processos de criação e desenvolvimentos conceituais dentro de um produto audiovisual ao longo de treze anos. Portanto, o tempo de desdobramento do personagem atravessa tanto diferentes contextos tecnológicos do *game design*, quanto amadurecimento pessoal dos desenvolvedores ao longo dos anos, como pontuou Cory Barlog em entrevista à Polygon em 2018, revista de *games* e entretenimento:

Esta lição eu esperava passar para [meu filho]: que os conceitos de força e vulnerabilidade emocional e a capacidade de ser livre para sentir a gama de emoções, que não são dois conceitos conflitantes ou diametralmente opostos. Isso é o que nos torna humanos completos, certo? ¹¹⁰ (BARLOG, 2018)

Bem como, também, diversos cenários políticos e de desenvolvimento acadêmico e conceitual na área dos Estudos de Gênero e Cinema, e até mesmo quanto ao “*parenting*”¹¹¹. Por tais fatores, tornam possível depreender que as mudanças ocorridas com o personagem, tanto psicológica quanto fisicamente, passaram por processos complexos que necessitam de uma análise que parta de um olhar amplo, já que, especialmente, as masculinidades não são tão concretas e imutáveis, como pontua Michael Kimmel (1998) ao discorrer sobre as várias masculinidades, subalternas e hegemônicas, pois

[O]s significados de masculinidade variam de cultura a cultura, variam em diferentes períodos históricos, variam entre homens em meio a uma só cultura e variam no curso de uma vida. Isto significa que não podemos falar de masculinidade como se fosse uma essência constante e universal, mas sim como um conjunto de significados e comportamentos fluidos e em constante mudança. Neste sentido, devemos falar de masculinidades, reconhecendo as diferentes definições de hombridade que construímos. Ao usar o termo no plural, nós reconhecemos que masculinidade significa diferentes coisas para diferentes grupos de homens em diferentes momentos (KIMMEL, 1998, p.105)

E Valeska Zanello (2018) complementa a ideia pela “provação masculina”,

Um dos fatores fundamentais, apontados por Kimmel (2016), mas também por outros autores (Badinter, 1992; Bourdieu, 1998; Connell, 2005; Welzer-lang, 2008), é a

¹¹⁰ Tradução livre de: “This lesson I hoped to pass on to [my son]: that the concepts of strength and emotional vulnerability and the ability to sort of be free to feel the range of emotions, that these are not two warring or diametrically opposed concepts. That it is what makes us the whole human, right?” (BARLOG, 2018).

¹¹¹ Termo em inglês que pode ser traduzido como “paternidade”, embora a tradução para o português exclua a mãe e outras constituições familiares do significado que o termo em inglês carrega de “ato\processo de criar uma criança, provendo proteção e cuidado a fim de assegurar uma passagem “segura” para a vida adulta. Dessa forma, a palavra anglófona se insere de forma mais adequada ao contexto. Ainda, nesta pesquisa, o termo paternidade será aplicado para descrever, como outros teóricos fizeram anteriormente, processos de masculinidade que se transfiguram quando o pai (geralmente hétero, branco e cismnormativo) se inserem na vida da criança com o objetivo de ser “eficaz” na sua criação e desenvolvimento.

necessidade constante de a masculinidade ser provada perante outros homens. (ZANELLO, 2018, p. 221)

Ainda, considerando que a pesquisa investiga um produto comunicacional de massa, é preciso compreender que as performances de gênero na saga de jogos contribuem e reforçam positiva e negativamente para a construção\manutenção de certos processos de opressão, assim

[A] cultura veiculada pela mídia não pode ser simplesmente rejeitada como um instrumento banal da ideologia dominante” (KELLNER, 2001, p.27), pois ela deve ser interpretada, sob “olhares opositivos” e contextualizada “dentro da matriz dos discursos e das forças sociais concorrentes que a constituem” (KELLNER, 2001, p.27 *apud* SANTOS, 2022, p.10)

Também vale ressaltar que há uma evolução\mudança, não apenas do personagem, mas da indústria de *games*, como ela tem se transformado e buscado, cada vez mais, uma aproximação com a linguagem cinematográfica. Assim, é possível observar que essa aflição com o cinema também permitiu mais aberturas de emprego de significados, narrativas secundárias e terciárias, que podem não ser mencionadas diretamente, mas compreendidas pelo espectador\jogador como elementos repletos de simbologias que emaranham uma ação da história em um universo mais robusto de outros "micro significados". Os quais também podem ser analisados a partir de um viés comunicacional, a fim de compreender signos e discursos ideológicos das performances de gênero dos personagens e escolhas do design do jogo e roteiro.

É particularmente importante refletir também sobre como a contextualização dos jogos nos universos míticos gregos e nórdicos pode ter sido influenciada e pode ter delineado qual seria a representação “ideal” dos homens no ocidente, através da construção de personagens como Kratos, e assim, analisar a masculinidade hegemônica mais contemporânea no ocidente. Zanello (2018) descreve esse homem de masculinidade hegemônica como seres que

Por seu turno, também foram compreendidos a partir de certas qualidades agora tomadas como “naturais”. Elas seriam a ação enérgica, a atividade sexual, a coragem, a resistência física e moral, o controle de si (emoções e corpo), cabendo a eles o âmbito público e o trabalho reconhecido e remunerado. Firma-se uma nova configuração das virilidades, cuja historicidade é necessária reconhecer (ZANELLO, 2018, p.177)

Deste modo, foi possível observar mudanças bruscas de um personagem quente e psicologicamente perdido, deslocado em seu próprio ambiente, que ao tentar se provar constantemente como capaz em uma jornada solitária, traduz sua eficácia por atos violentos exacerbados; impulsivos e inconsequentes, que são “qualidades tomadas como ‘naturais’” (ZANELLO, 2018, p.177). Ele se torna um personagem “frio” – no sentido grego de corpo frio

e quente –, contido, afetuoso e com um autocontrole que não impede, apenas, que ele seja violento, mas evita ações de consequências maiores para ele e seu filho, bem como Conway (2020) descreveu Kratos

Kratos [...] é uma representação arquetípica da masculinidade tóxica. Durante grande parte da série, sua raiva impulsiona grande parte da narrativa e da dinâmica do jogo, pois Kratos destrói todo o Panteão grego. A última iteração da série movimenta Kratos para a mitologia nórdica e apresenta um filho. Essa relação pai-filho permite que os desenvolvedores reflitam sobre a masculinidade tóxica que definiu grande parte do passado da série. A trajetória de Kratos se move da monotonia de uma característica definidora, a raiva, para uma consideração introspectiva dessa emoção e suas consequências. [...] No geral, [...] *God of War* articula características de masculinidade tóxica, explora suas repercussões e oferece lições para sua reabilitação. (CONWAY, 2019, p.949)¹¹²

Ademais, a relação de Kratos com seus traumas relacionados, majoritariamente, à paternidade de forma inconsciente e ao evento que levou a morte de Lysandra e Calíope, de forma direta e consciente, muda com o passar dos anos, pois o personagem também toma uma personalidade “introspectiva dessa emoção e suas consequências.” (CONWAY, 2019, p.949). Muito embora o personagem tenha aprendido a sentir e “tratar” seus traumas, na série nórdica, como lembra Conway (2019), Kratos sofre de transtornos psicológicos graves na série grega.

Kratos sofre de preocupantes alucinações e flashbacks, entra em depressão, demonstra raiva persistente e arrependimento, além de agir de forma autodestrutiva. Todos sendo sintomas de TEPT, segundo o Centro Nacional de Assunto de Veteranos [de guerra] para TEPT de 2018. (CONWAY, 2019, p.950)¹¹³

Outrossim, é perceptível que esses traumas e sintomas de transtornos mentais que Conway (2019) descreve, são encarados de outra maneira pelo personagem e pelo próprio jogo na série nórdica. Tanto pelos fatores mencionados anteriormente, quanto pela própria posição do personagem em não ser mais o filho, mas o pai. O que volta o foco de seu esforço para a paternidade e cuidado, suprimindo de certa forma as próprias necessidades de Kratos. Como, também, as transfere para Atreus numa tentativa de repor aquilo que o protagonista não teve quando era apenas filho.

¹¹² Tradução livre de: Kratos [...] is an archetypal representation of toxic masculinity. For much of the series, his rage drives much of the narrative and game dynamics, as Kratos destroys the entire Greek pantheon. The latest iteration of the series moves Kratos into Norse mythology and introduces a son. This father–son relationship allows the developers to ruminate upon the toxic masculinity that has defined much of the series’ past. Kratos’ trajectory moves from the flatness of one defining characteristic, rage, to an introspective consideration of this emotion and its consequences. [...] Overall, [...] *God of War* articulates characteristics of toxic masculinity, explores its repercussions, and offers lessons for its rehabilitation. (CONWAY, 2019, p;950).

¹¹³ Tradução livre de: Throughout the series, Kratos suffers upsetting hallucinations and flashbacks, falls into deep depressions, evinces persistent rage and regret, and acts self-destructively, all symptomatic of PTSD (CONWAY, 2019, p.950).

Desse modo, mesmo que ainda haja toxicidade masculina grave em se oferecer ao risco, preparar crianças para combate físico e matar outras pessoas e até mesmo evitar chorar ou reclamar, o modo como Kratos encara seus sentimentos e objetivos é completamente focado no bem-estar de Atreus, o que é também uma característica de masculinidade “paternizada” atual que será discutida nos subcapítulos a seguir.

7.3.1 As mudanças físicas de Kratos: Entre a saga grega e a nórdica

Tendo em vista as percepções introdutórias sobre Kratos no trecho acima, é necessário que se desenvolva inicialmente um debate sobre o corpo do personagem, a fim de compreender seus signos, mensagens e suas ideologias dentro de uma investigação sobre corpo e mídia; corpo e poder.

Dessa forma, podemos partir para a investigação sobre as mudanças do físico do protagonista e como elas afetam, também, a maneira como os espectadores/jogadores sentem e compreendem o personagem em seus ambientes, em sua jornada e seu estado mental.

Assim, o olhar sobre a Direção de Arte do produto audiovisual, ancorada no pensamento de Richard Sennett (1994) sobre corpo e a sociedade ocidental serão basilares para proceder com as reflexões acerca do objeto central deste subcapítulo.

Primeiro, vale lembrar que entre o final de *GoW III* (2010) e o *GoW* (2018), há um longo hiato temporal na vida de Kratos. Portanto, a investigação, aqui, entre o Kratos grego e o Kratos nórdico, não se limita às distintas características entre universos místicos dissemelhantes, mas ao corpo velho e ao corpo jovem. Outrossim, para prosseguir, é significativo explicitar que entre as sagas, Kratos entra em dois “estados da matéria”¹¹⁴ diferentes. Sendo no *GoW* grego uma versão “quente” do personagem e no *GoW* nórdico uma versão “fria”. Em “O Corpo e Cidade na Civilização Ocidental” (1994), Richard Sennett introduz a ideia de fisiologia que os gregos antigos assimilavam como um dos principais pontos para distinguir os homens das mulheres, sendo que

Na época de Péricles, o calor do corpo era a chave da fisiologia humana. Os seres capazes de absorver o calor e manter o seu próprio equilíbrio térmico não precisavam de roupas. Segundo os gregos, o corpo quente era mais forte, reativo e ágil do que um corpo frio e inerte. Esses preceitos fisiológicos estendiam-se ao uso da linguagem. [...] Os gregos usavam a ciência do calor corporal para ditar regras de dominação e subordinação. (SENNETT, 1994, p.31)

¹¹⁴ Aqui “estados da matéria” não faz referência denotativa ao termo utilizado nas ciências naturais para se referir aos estados: sólido, líquido, gasoso e plasma. Mas para indicar uma matéria quente ou fria.

Dessa forma, mulheres eram consideradas seres “frios” por necessitarem de mais roupas/indumentárias que os homens a fim de manter o calor do corpo, e isto levava a outras questões sobre exibição do corpo masculino, mais que o corpo feminino à época – o que ocorre nos jogos *GoW* – mas que a pesquisa não mergulhará tão profundamente. Ainda, Sennett (1994) discorre sobre homens terem uma carne mais quente, ativa e explosiva, como Aristóteles afirmava:

Os gregos refinaram essa medicina. Aristóteles pensava que a energia calorífica do sêmen penetrava na carne pelo sangue; a carne do macho, portanto, era mais quente e menos suscetível ao esfriamento, assim como seus músculos mais firmes, posto que os tecidos masculinos eram mais quentes. Em consequência, só o macho podia se expor em sua nudez. (SENNETT, 1994, p.39)

E, antagonicamente, as mulheres em sua carne fria seriam mais autocontroladas e passivas. O autor também expõe um trecho sobre a Tesmoforia¹¹⁵, ritual realizado por mulheres, onde “[O] ‘frio’ e ‘passivo’ passaram a significar, no segundo dia, autodisciplina e fortaleza, mais que fraqueza e inferioridade” (SENNETT, 1994, p.65)

Ainda, é necessário apontar que segundo Sennett (1994), os gregos e os espartanos compreendiam o corpo de formas diferentes, sendo o corpo para os gregos o belo e para os espartanos o utilitário. Portanto, havia uma distinção no treinamento de jovens e no desenvolvimento da musculatura, entre: belo e agradável *versus* útil e forte. Assim, é possível observar que Kratos segue o padrão físico de um espartano de corpo militarizado e ativamente “útil”.

Discorrida a ideia dos antigos gregos, exposta por Sennett (1994), do que seria a fisiologia feminina e masculina, cabe fazer ponte com a análise das transformações do físico de Kratos. Desse modo, na saga grega, o personagem é “quente”, por ter sua postura sempre ereta, musculosa, ativa e jovem. E esta representação corpórea também influi na compreensão psicológica que se pode formar sobre Kratos: um homem jovem, imbatível e de masculinidade agressiva e explosiva.

Na série nórdica, o personagem é frio, como um mulher para os gregos, pois embora Kratos não tenha adquirido características “afeminadas” ou “delicadas”, ele é mais autocontrolado, passivo a grande parte dos ataques físicos e verbais infligidos a ele e seu filho. Bem como também utiliza mais roupas/indumentárias. No entanto, o ambiente onde o

¹¹⁵ Tesmoforia é um antigo ritual religioso da Grécia Antiga realizado para a deusa Deméter.

personagem se encontra nesta saga tem clima frio e neve em grande parte dos cenários, enquanto na série grega, o fogo e ambientes desérticos propiciam um entendimento de cenário de clima quente. Ainda assim, a maior cobertura do corpo de Kratos passa mensagens de que o personagem deixou de ser indestrutível e resistente às dores e aos desconfortos de modo geral, tornando-o mais humano após longos anos e mais reflexivo, ou maduro, ao invés de ser uma figura impulsiva e inconsequente.

Prosseguindo com a análise comparativa e simbólica dos elementos estéticos dos jogos, é necessário avaliar quatro pontos principais: o corpo de Kratos ao interagir com os objetos, as indumentárias distintas de Kratos, os movimentos do corpo de Kratos, a paleta de cores e elementos cênicos dos jogos, as escalas de branquitude nos corpos e suas implicações ideológicas.

Assim, inicia-se uma análise de como o personagem interage com elementos presentes nas duas sagas de jogos, a fim de construir uma ponte de semelhanças e diferenças entre os mesmos objetos de análise em contextos divergentes.

Cabe observar primeiro como Kratos interage com os corpos que ele saqueia durante a jornada e como o jogo expõe esses corpos. Tendo em vista que na saga grega o personagem retira os objetos mágicos e moedas dos corpos mortos com violência gestual bruta e, em alguns momentos, até usa esses corpos para completar *puzzles*¹¹⁶ de abertura de portões e entradas durante o jogo, removendo a humanidade desses corpos, como podemos ver no vídeo abaixo, a partir de 2 minutos e 48 segundos.

14 *Puzzle do corpo em GoW (2007)*¹¹⁷

Enquanto isso, na saga nórdica, Kratos até mesmo colhe flores de forma natural durante uma curta missão, ato que é considerado delicado e até mesmo feminino na cinematografia, sendo essas missões na saga grega vistas, muitas vezes, com Kratos decepando membros de outros personagens, matando outras figuras mitológicas e até mesmo arrancando as asas de Ícaro.

15 *Kratos colhendo flores no GoW (2018)*¹¹⁸

¹¹⁶ *Puzzles* são, literalmente, quebra-cabeças que costumam aparecer em alguns jogos. Em especial, os de aventura.

¹¹⁷ Disponível em: <https://youtu.be/pCYS-W4ZDd4>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

¹¹⁸ Disponível em: <https://youtu.be/2uHCftXfBwU?t=38>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

16 Kratos arrancando as asas de Ícaro em *GoW II* (2007)¹¹⁹

Além disso, no *GoW* (2018) os corpos mortos são mais “achatados” com o visual do próprio cenário a partir do uso de cores similares ao ambiente em que eles tenham caído de forma que não chamem atenção visual para eles, o que retira a impressão de figura humana morta e torna aquele cadáver mais um objeto de cena que um oponente.

Figura 25: Corpo em *GoW* (2018)



Fonte: Acervo da autora

De certa forma, isto também bloqueia uma possível compreensão de violência dentro do próprio design do jogo. Violências, essas, que são bastante vistas nos primeiros jogos nas dimensões sonoras, como os gritos do corpo do soldado ainda vivo que é jogado num moinho por Kratos, e na dimensão visual, pois o primeiro jogo é um *hack and slash* que não poupa o uso de sangue em sua arte.

Ainda, o Kratos do universo nórdico saqueia esses corpos mortos com mais “delicadeza” e retira as moedas e itens de forma respeitosa, assim como ele também faz ao matar Baldur e ao cortar a cabeça de Mimir. Embora a ideia de morte e decapitação implique em uso de força física e a ideia de “delicadeza” pareça distante, é importante lembrar que a delicadeza do imaginário está comumente voltada para associações femininas e elementos de que a compõe arquétipos comuns a elas, como: flores, borboletas, pele macia e tecidos leves.

Dessa forma, a delicadeza de Kratos no *GoW* (2018) é percebida no pudor dos movimentos leves e precisos desse Kratos mais velho ao interagir com corpos já derrotados ou corpos que estão lutando para sobreviver, pois este também é um discurso muito frequente no jogo, especialmente, ao longo do processo de *parenting* de Atreus, quando Kratos passa lições sobre a guerra, mas também sobre como se “deve agir um homem” ou mesmo como se deve

¹¹⁹ Disponível em: <https://youtu.be/bNS-aq-i2Dg?t=80>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

agir de forma “nobre”. Assim, o jogo consegue demonstrar de forma corpórea aspectos das pedagogias masculinas da paternidade atual.

Neste quesito, os jogos gregos são diametralmente opostos ao nórdico, pois a ideia central das primeiras estórias de Kratos é a busca pela vingança a qualquer custo, sendo ela realizada pelo “exército de um homem só” e impenetrável herói injustiçado, Kratos.

Ainda quanto a interação do corpo de Kratos com outros objetos e personagens, é importante lembrar de como o personagem, no contexto grego, demonstrava dor com contrações de seu corpo e expressões faciais extremas, além da potência ampliada desses elementos pela dimensão sonora, sempre que adquiria outra habilidade, benção dos deuses\titãs ou poder específico durante dos jogos, o que dialoga com a visão dos gregos sobre a dor, pois

O tema da passividade corporal e da indiferença também tem profundas raízes. Os estoicos cultivavam a aceitação tanto do prazer quanto da dor, enquanto seus herdeiros cristãos combinavam a indiferença às suas próprias sensações e um ativo engajamento com as angústias de seus semelhantes. (SENNETT, 1994, p.24)

O conceito de dor, também trazido por Sennett (1994), faz entender que é apenas sofrendo que um homem poderia ser melhorado ou ficar mais forte. Somente após sentir dor ou “dar seu sangue”, uma ideia muito similar ao que Valeska Zanello descreve em alguns de seus trabalhos sobre masculinidades como “dispositivos de eficácia”, entre eles o dispositivo laboral, que diz respeito a eficácia do homem em realizar seu trabalho e, conseqüentemente, prover à casa e à família. Ideia similar à música “Guerreiro Menino” de Gonzaguinha na imagem abaixo:

Figura 26: Música “Guerreiro Menino” de Gonzaguinha

Que os tornem refeitos
 É triste ver meu homem
 Guerreiro menino
 Com a barra do seu tempo
 Por sobre seus ombros
 Eu vejo que ele berra
 Eu vejo que ele sangra
 A dor que tem no peito
 Pois ama e ama
 Um homem se humilha
 Se castram seu sonho
 Seu sonho é sua vida
 E vida é trabalho
 E sem o seu trabalho
 O homem não tem honra
 E sem a sua honra
 Se morre, se mata
 Não dá pra ser feliz
 Não dá pra ser feliz

Fonte: Gonzaguinha (1983)

Além desse, o dispositivo sexual também é citado pela autora e ela expõe, com exemplos históricos e socioculturais, que se trata da virilidade ser provada através da penetração, conquista e com o valor quantitativo de parceiros que um homem possa ter. Ainda, Zanello e Gomes (2010) trazem em seu texto a possibilidade de decodificar a provação de eficácia masculina sexual com o próprio corpo masculino, pois “a linguagem sobre o pênis elabora a força e a superioridade dos genitais masculinos, bem como a sua função como instrumento ligado à atividade, à violência e à violação (pau, caralho, cacete, pica, ferro, vara)” (CHACHAM, Alessandra Sampaio; MAIA, Mônica Bara. 2004, p.81 *apud* ZANELO, Valeska; GOMES, Tatiana. 2010, p. 217). O vídeo a seguir contém o corte de uma cena da saga *GoW* grega que explicita o que foi dito sobre a dor masculina como codificação da eficácia.

17 Kratos salva Prometeu e recebe seu poder *GoW II* (2007)¹²⁰

¹²⁰ Disponível em: <https://youtu.be/0vAFTxYW6OI?t=173>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

Diferentemente do trecho acima, o Kratos velho, ao receber mais habilidades, bênçãos dos deuses e poderes comuns, não demonstra dor ou sofrimento. Em verdade, esses momentos mais corriqueiros no jogo passam quase despercebidos do *game design* e narrativa. O que só é realmente reforçado pelo jogo em seu roteiro e *design* é o retorno da Fúria Espartana na saga nórdica, que ocorre durante as lutas de Kratos com outros personagens e só pode ser ativada pelo jogador após o personagem de Kratos levar muito dano, ou seja, apanhar de outros personagens, além do fato de que o jogo deixa claro, com um filtro vermelho, de que aquele momento é uma desconexão conceitual e do corpo e mente de Kratos com a realidade atual dele.

18 Kratos usa a Fúria Espartana¹²¹

Este ponto leva a outras duas considerações: 1) Embora Kratos só possa ativar uma habilidade mais poderosa após sentir muita dor, o que é similar às situações dos jogos gregos, o jogo expõe a Fúria Espartana como um desabafo ou descarrego narrativo para Kratos. Como um momento de alívio para o personagem após momentos de passividade e tentativa de autodefesa. Enquanto na saga grega, ao sentir dor, não só Kratos é recompensado, mas o espectador/jogador recebe certa carga simbólica e funcional de recompensa também. 2) Nos primeiros jogos, ao receber uma bênção a DA e a narração épica do jogo é “sangrenta” e majoritariamente romantiza a dor de Kratos, mesmo os movimentos de câmera das *cutscenes* trabalham para fazer com que aquela situação de dor seja “bonita”, como no trecho em que Kratos recebe uma habilidade após salvar Prometeu. Enquanto no nórdico, as cenas de bênçãos de Kratos e Atreus são bonitas e indolores, como no vídeo 19, pois a simbologia de saber é associada a uma situação positiva e que chega aos personagens, narrativamente, após um período de aprendizado com uma carga de “lição” após o esforço a fim de atingir um ideal de atitude, que no jogo tende a ser afetuoso e reflexivo.

Ainda, entre as duas sagas é possível observar a distinta interação do corpo de Kratos com objetos de cena em relação aos jogos anteriores. Tomemos como exemplo a cena do vaso grego no vídeo 20.

19 Atreus ganha uma habilidade¹²²

¹²¹ Disponível em: <https://youtu.be/QzfHEodK2sA>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

¹²² Disponível em: <https://youtu.be/fKPAisxmHyg?t=179>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

20 Cena do vaso de Kratos¹²³

Nela, Kratos segura e movimentava o vaso e a garrafa de vinho com certa reverência e respeito ao seu próprio passado, mas também aos próprios objetos – como o personagem faz ao tocar no pano que envolvia as Lâminas do Caos. Algo que não ocorria nos jogos anteriores, quando o personagem tinha que empregar muita força impulsiva em todas as suas interações, desde as asas de Ícaro que Kratos decepa, até os baús de itens durante o jogo. Ainda, vale levantar as cenas em que Kratos espera que algo seja retirado dele, como na cena da batalha com Zeus em *GoW II* (2007), ou mesmo quando ele salta do precipício no primeiro jogo, pois a câmera e a narração sempre dão a sensação ao espectador/jogador de momentos hiperbólicos na vida do personagem, e são dramatizados ao extremo.

21 Cena do suicídio de Kratos¹²⁴

Já na saga nórdica, há um desespero mais “terreno”, ações mais práticas e emergentes, como quando Kratos teme que Atreus pudesse ter se machucado durante uma luta. Ou mesmo quando a faixa que cobria as cicatrizes de Kratos voa delicadamente no vento, enquanto o personagem aprecia a metáfora daquele momento ao entender que não era necessário esconder seu passado do filho, ou mesmo se livrar do peso de internalizar a dor e não compartilhar totalmente os sentimentos com Atreus, o que é um comportamento comumente associado ao “ser homem”.

22 Cena das faixas de Kratos voando¹²⁵

Assim, percebe-se um sofrimento e uma dor psicológica e interna de Kratos ao longo do jogo da jornada, enquanto na saga grega a dor e o desespero do personagem são traduzidos pelo roteiro, visualidade e som como sofrimento e dor física.

Retomando o que foi mencionado anteriormente sobre as roupas/indumentárias de Kratos entre os dois jogos, que na saga grega o personagem utilizava poucas roupas, como na imagem abaixo.

¹²³ Disponível em: <https://youtu.be/GN3dJcZNXVI>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

¹²⁴ Disponível em: <https://youtu.be/PazgPwppTcE>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

¹²⁵ Disponível em: <https://youtu.be/s72014ApQIA>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

Figura 27: Corpo e semblante do Kratos no universo grego



Fonte: Colagem digital da autora

Além da nudez de Kratos ser “eficaz” e ereta, ou rija, ela expõe uma proporção de corpo irreal, tal como uma boneca Barbie® é uma representação fantasiosa de um corpo feminino. Assim, segundo os conceitos de dispositivos de eficácia de Valeska Zanello (2018), essa representação do Kratos “duro” pode ser traduzida como uma transcrição da masculinidade falocêntrica do personagem, por apresentar a necessidade de se provar através de um corpo ativo e prontamente sexual. Como é possível observar na disposição constante do personagem em *minigames* QTE de sexo embutidos na narrativa principal – mesmo durante um período que é possível observar sintomas de depressão no protagonista. Essa ideia de “anestesia” pela dor ou sexo para o sofrimento do corpo e mente para os gregos é explicado por Sennett (1994), como um comportamento comum dos antigos gregos pela prática de “grande consumo de dor ou de sexo simulados serve para anestesiar a consciência do corpo.” (SENNETT, Richard. 1994, p.17).

Ainda, a rigidez muscular de um homem que segue uma jornada de vingança e combates físicos contra inúmeras figuras maiores que ele onde raramente vemos seu corpo curvado e cansado também podem ser associados a esse ideal eficaz de postura a partir do comportamento anestésico masculino em Kratos.

Enquanto na saga nórdica, o personagem é mais coberto e vemos nas partes nuas a ação do tempo sobre o corpo de Kratos, bem como há uma variedade maior de expressões faciais, mais cicatrizes e o personagem demonstra cansaço e seu corpo se movimenta de forma mais lenta na tela. Bem como o semblante do personagem também está mais cansado e relaxado em relação aos primeiros modelos de corpo de Kratos, assim, as marcas do tempo e histórias

sobre o corpo do personagem o humanizam mais, em relação à "máquina de guerra" dos primeiros jogos quando Kratos era jovem.

Figura 28: Corpo e semblante do Kratos no universo nórdico



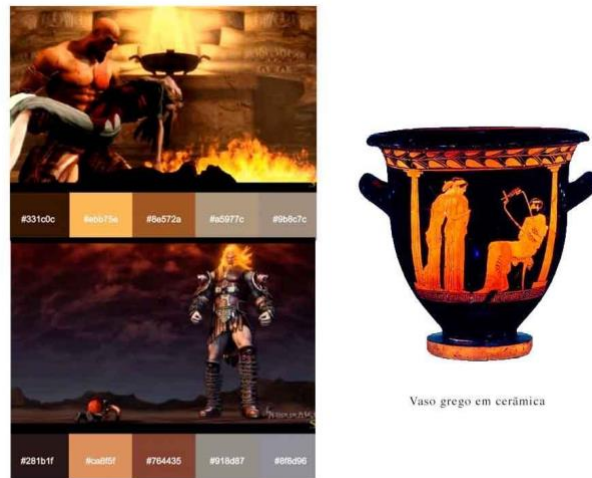
Fonte: Colagem digital da autora

Como mencionado, ao cobrir o corpo do protagonista, os *designers* do jogo fizeram escolhas que tanto tem a dizer sobre a ambientação em uma localidade mais fria, quanto escolhas que, segundo Sennett (1994), teriam muito a dizer sobre a “emasculação” de Kratos e o desenvolvimento de autocontrole do personagem.

Assim, o jogo também remodela a expressão de masculinidade do personagem, que agora se volta para proteção pessoal e bem-estar de seu filho, Atreus, pois além de ser uma jornada compartilhada com o filho, em combate, e ao vencer desafios com a ajuda de amigos – e não mais uma luta de um homem sozinho –, é também um ambiente estranho e novo para Kratos, onde ele está aprendendo, com certa humildade, sobre o universo e crenças dessa cultura. Assim, o jogo reconstrói um personagem jovem arrogante e rijo, em um homem velho, que aceita sua posição de aprendiz e ação defensiva.

Ademais, o jogo também trabalha com paletas de cores diferentes entre os dois jogos, com o objetivo de alinhar o conceito da obra com o contexto mitológico e ambiental de cada um. Dessa forma, temos na saga grega tons mais terrosos, quentes e filtros alaranjados de imagem que remetem ao fogo, ao bronze e aos vasos de cerâmica gregos, o que de certa forma também corrobora com a dualidade de quente e frio da evolução do processo de emasculação e autocontrole de Kratos entre as sagas.

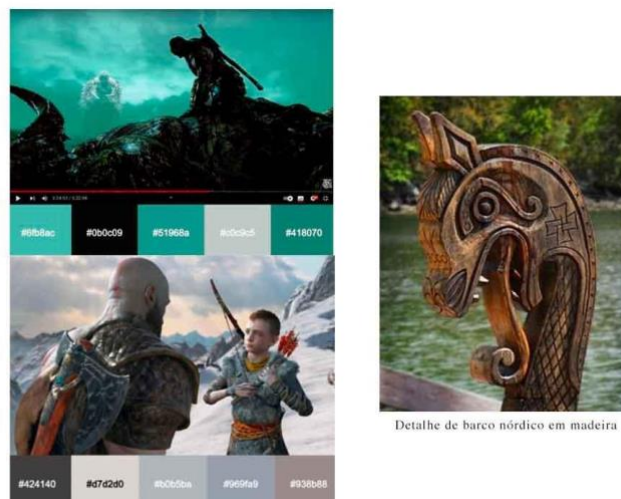
Figura 29: Paleta de cores e referência visual da cultura grega



Fonte: Colagem digital da autora

Já na saga nórdica, a paleta de cores tem tons frios e azulados, embora traga elementos avermelhados em detalhes de roupas e objetos bélicos de Kratos e Atreus, indicando que esses dois personagens teriam outra origem, que não a nórdica. Além disso, a presença de materiais como pedras brutas, madeiras e metais acinzentados são associados ao ambiente nórdico no jogo, enquanto o mármore, o ouro e a prata são mais presentes no universo grego da saga.

Figura 30: Paleta de cores e referência visual da cultura nórdica



Fonte: Colagem digital da autora

Ainda, a água é bastante utilizada como elemento narrativo de superfície transporte durante a jornada e elemento que flui nos cenários de forma mais suave e em segundo plano, se

comparado ao fogo que está sempre como marcador de presença destruidora nos primeiros jogos. Sendo a água e o fogo, como já mencionado anteriormente, ambos elementos que são associados ao poder e ao perigo nos dois universos míticos.

Além desses elementos, é possível observar uma certa cromofobia, mais presente nos *GoW* gregos que nos nórdicos, pois, embora a imagem do nórdico seja quase lavada¹²⁶ pelos planos abertos de paisagens nevadas, os jogos gregos têm maior fixação pelo vermelho sangue e tons neutros, geralmente acinzentados. O que remete a uma cromofobia por cores não associadas ao fogo e aos materiais comuns de obras gregas, como: a cerâmica, o mármore e o bronze. Assim, como defende David Batchelor (2000) em seu livro homônimo, o termo faz referência ao processo\ato de recusar ou ter repulsa pelas cores vibrantes, ou cores da natureza, pois como ele lembra

A ideia de que a cor esteja vinculada ao destino da cultura ocidental parece estranha, além de pouco provável. Mas é isso o que quero discutir: que a cor tem sido objeto do mais extremo preconceito na cultura ocidental. Em grande parte, esse preconceito permanece irrefreável e despercebido. E, no entanto, trata-se de um preconceito tão generalizado e tentacular que, num momento ou noutro, incorporou quase todo e qualquer preconceito a seu serviço. [...] Não é exagero afirmar, creio eu, que no Ocidente, desde a Antiguidade, a cor tenha sido sistematicamente marginalizada, aviltada, diminuída e degradada. (BATCHELOR, 2000, p.26)

Assim, podemos entender também pelo contexto cultural do jogo, que essa cromofobia é também uma maneira de “masculinizar hegemonicamente” o ambiente, pois a referência ocidental que se tem sobre as estátuas de mármore gregas e romanas é de peças rígidas; elegantes; impassíveis e sem cores. Humanos de pedra. Ou seja, imagens dos corpos são desassociadas do mundo real e da humanidade fisiológica, com olhos e cores sem resquícios de vida. Seres congelados em mármore que representam que “deveria mesmo haver uma rejeição do sentimento de ternura ou, “sentimentalismo” (ZANELLO, 2018, p.193), no contexto do jogo. Enquanto isso, a cromofilia e o “sentimentalismo” (ZANELLO, 2018, p.193) estariam ligados ao feminino e ao acesso a uma maior gama de sentimentos, tendo em vista também que o jogo associava, na série grega, as flores e cores diferentes da paleta principal do *game* às personagens femininas.

E essa perspectiva estética que temos do Período Clássico, atualmente no ocidente, influencia também na forma como a masculinidade de Kratos é expressada. Especialmente quando observamos seu corpo ao se tornar o “monstruoso” *Ghost of Sparta*. Um ser desprovido

¹²⁶ O termo empregado refere-se a uma característica de imagem sem muitas distinções de cores e texturas, ou seja, uma imagem “apática” ou de cores “pálidas” e “desgastadas”.

de sentimentos e escrúpulos, capaz de aniquilar a própria família. Assim, o jogo transforma Kratos em uma estátua de mármore branca e impenetrável. Sendo esta última característica também associada ao pensamento de Zanello (2018), ao discorrer sobre a origem dos ideais de virilidade masculina, que demonstra que “o impotente e o sodomita [são] considerados [...] objetos de desprezo” (ZANELLO, 2018, p.193). Então, Kratos é o impenetrável viril de mármore.

Figura 31: Fantasma de Esparta e uma escultura grega



Fonte: Colagem digital da autora

Embora a imagética da Antiguidade Clássica tenha se fixado nas conhecidas estátuas e construções arquitetônicas em pedra calcária, foi comprovado pelo arqueólogo clássico Vinzenz Brinkmann (2003) através do uso de luzes ultravioleta, que à época, essas obras eram finalizadas com cobertura de pigmentos naturais coloridos, incluindo os olhos. Até mesmo as esculturas em bronze recebiam pigmentação colorida nos olhos, boca e bochechas. Então, Brinkmann coordenou uma exposição, “Deuses pintados – a policromia da escultura antiga” (2003)¹²⁷ com réplicas coloridas, como originalmente seriam essas obras, em Munique¹²⁸.

¹²⁷ Tradução livre de: *Bunte Götter – Die Farbigkeit antiker Skulptur*

¹²⁸ “*Gods in Color*”. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Gods_in_Color. Acesso 19 de janeiro de 2023.

Figura 32: Escultura greco-romana colorida



Fonte: <https://i0.wp.com/arteref.com/wp-content/uploads/2020/02/Pesquisadores-demonstram-o-processo-de-aplicac%C3%A7%C3%A3o-de-cores-na-Cabec%C3%A7a-Treu-a-partir-de-uma-escultura-romana-de-uma-deusa-feita-no-segundo-seculo-d.C.jpg?fit=900%2C700&ssl=1> acesso: 10 de janeiro de 2023

Assim, a dureza e a frieza de Kratos ao derramar sangue quando entra em combate com outros personagens, além de reforçar uma interpretação arqueológica errônea já comprovada à época, são prejudiciais aos ideais de expressão de masculinidade reforçados por produtos audiovisuais de massa como *GoW*, e mesmo filmes que inspiraram a série de jogos, como *Gladiador* (2000), pois reitera a ideia de que homens devem ser frios, duros, rijos e mesmo ausentes de sentimentos.

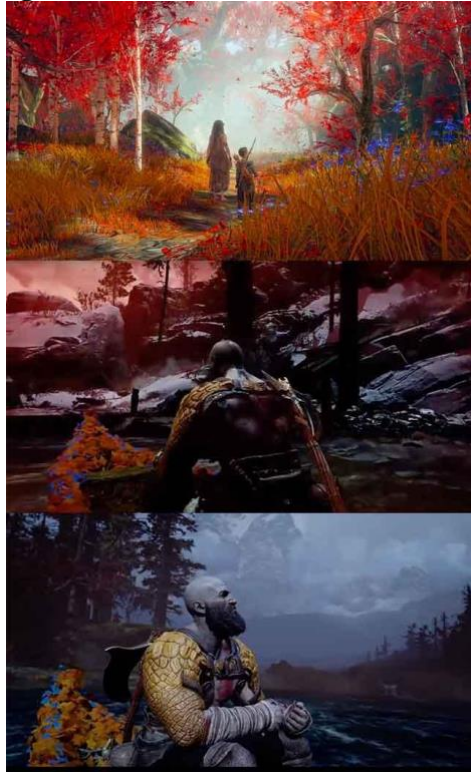
Tratando ainda de elementos de DA em *GoW*, os primeiros gregos são bem similares, embora o segundo jogo – tendo Cory Barlog como diretor, assim como no *GoW* (2018) – carregue alguns elementos pouco mais “femininos” e coloridos na arte do jogo, como poucas flores na cena do vídeo abaixo.

23 Cena da Réia¹²⁹

Algo que será visto novamente apenas no *GoW* nórdico em inúmeros momentos, incluindo aqueles em que Kratos aparece sozinho em cena, ou mesmo interagindo com essas plantas.

¹²⁹ Disponível em: <https://youtu.be/fKMrPV81gyo>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

Figura 33: Kratos em cenários com flores



Fonte: Colagem digital da autora

Por fim, cabe destacar também o papel da câmera no processo de análise cinematográfica e narrativa da violência e transformações de masculinidades ao longo dos anos nos jogos *GoW*. Assim, pensar a experiência estética que o jogo pode transmitir a partir de planos, aproximações\distanciamentos da câmera sobre ações violentas e o personagem controlado pelo espectador\jogador em si.

Vale iniciar essa análise pelas impressões estéticas que a câmera pode causar nos jogos *GoW*, especialmente quando o afastamento da câmera em relação ao corpo do personagem gera também uma sensação de participação indireta do espectador\jogador, o que ocorre em todos os jogos gregos, exceto em uma cena, já mencionada, do *GoW III* (2010) quando, ao finalizar a morte de Poseidon, a câmera muda de uma terceira pessoa distante de Kratos para uma primeiríssima pessoa em Poseidon. Ou seja, ao invés de uma câmera distante do corpo que ataca, o que causa um afastamento sensorial sobre a violência do protagonista e as mortes, temos a visão de Poseidon sendo atacado por Kratos e aí é, neste breve momento, que podemos ter uma dimensão mais aproximada do que seriam as brutais ações do personagem.

Bem como, no jogo nórdico, ao invés de uma câmera em terceira pessoa distante de Kratos, temos um gigantesco plano sequência de uma câmera que sempre retorna para uma posição *over the shoulder*. Assim como é tendência de jogos de aventura e RPG atualmente,

GoW (2018), ao trabalhar com este ângulo de câmera fornece ao jogador\espectador uma sensação de primeira pessoa. Ainda, vale mencionar que nos momentos em que Kratos entra em combate com outros personagens, a câmera é afastada e retoma o estilo dos primeiro jogos, ou seja, distante do protagonista, ou em terceira pessoa.

Desse modo, o papel da câmera, no *GoW* (2018), não é apenas um recurso visual e de experiência estética acidental, de certa forma, mas um recurso imagético com emprego de significado proposital, pois Kratos é tratado de forma mais humana nesse universo e o jogo busca aplicar recursos de sensibilização com a situação e jornada do personagem. Algo que só acontece na primeira saga em poucos momentos, como a cena de suicídio de Kratos, onde a câmera se aproxima em closes e é possível ver o semblante triste e os olhos mareados do personagem em um momento de desespero. Sendo assim, a câmera sobre os ombros do personagem permite que o jogador\espectador veja o ambiente como Kratos o vê, assim, cria uma falsa sensação de câmera em primeira pessoa. Dessa forma, é possível sentir Kratos e o jogo permite que o jogador\espectador se aproxima mais da jornada e ponto de vista de Kratos. Enquanto a câmera afastada em terceira pessoa durante as lutas funciona como uma das várias tentativas bem sucedidas de *game design* em distanciar a violência do jogador\espectador nos momentos mais agressivos do roteiro. Diferente do que faz *GoW III* (2010) e os outros dois jogos gregos de forma geral.

Já com relação ao entendimento do personagem dentro de seu contexto narrativo, os contra *plongées*¹³⁰ são frequentes em ambos os jogos a fim de demonstrar a superioridade de Kratos em relação aos outros personagens durante batalha. E nos primeiros jogos aparece mesmo durante *cutscenes*. Assim, os *plongées*¹³¹ são mais frequentes na série nórdica, devido ao contexto de posição constantemente defensiva de Kratos em relação aos outros jogos, quando o personagem ataca mais, é mais ativo.

Esses trabalhos de planos e câmera, muitas vezes corroboram para que o espectador\jogador tenha melhor noção espacial de Kratos em relação aos outros personagens. O que podemos pontuar, como: 1) Kratos é menor que os deuses gregos, mas maior que homens comuns nos primeiros jogos, 2) Kratos é bem menor que deuses e criaturas nórdicas, só maior que anões e algumas outras exceções.

¹³⁰ É a câmera filmando o objeto de baixo para cima. O que, geralmente, dá a sensação de maior poder, aumento de força ou crescimento para o objeto filmado.

¹³¹ É a câmera filmando o objeto de cima para baixo, como num mergulho. Sendo este último termo, uma tradução literal do francês "*plongée*". O que, geralmente, implica inferioridade, redução de força ou redução em tamanho para o objeto filmado.

Assim, as distintas estaturas e noções espaciais de Kratos nas duas sagas podem ter ocorrido por diversos fatores, dentre eles: inviabilidade tecnológica para manter a estatura original do personagem ao levar a câmera ao seu ombro num plano contínuo; a necessidade de demonstrar características étnicas de Kratos, um homem do mediterrâneo, em relação aos personagens do norte do globo; ou mesmo uma combinação de ambos os fatores, sendo considerado ainda que a estatura do protagonista nos primeiros três jogos em relação aos deuses gregos, semideuses gregos pode, também, ter sido inserida como um fator de opressão partido de um preconceito étnico de gregos sobre espartanos. O que levaria a um outro fator de complexificação da masculinidade performada por Kratos e a expressão de seu corpo dentro de um sistema de opressão racial, embora estejamos diante de um preconceito em uma escala de branquitude.

Daí, caímos em um “buraco mais fundo”, mas que pode ser compreendido a partir da costura do trabalho de Glória Anzaldúa (2005) e Marina Albugueri da Silva (2021), pois a primeira autora, embora não envolva diretamente um estudo sobre branquitude e os “machos”, desenvolve a ideia de que homens *chicanos*¹³² sofrem uma complexa relação com a sua identificação racial e, portanto, expressam masculinidade similar àquela descrita como “em crise” pela necessidade de se provar sem saber pelo quê, por Jennifer Lemon (2011), pois, segundo Anzaldúa “[O] macho de hoje tem dúvidas sobre sua capacidade de alimentar e proteger sua família. Seu ‘machismo’ é uma adaptação à opressão e [...] à baixa auto-estima.” (ANZALDÚA, 2005, p.710).

Enquanto isso, Silva (2021) investiga o privilégio branco e ressalta a importância de se estudar a branquitude, pois, segundo ela, “investigar a branquitude nos possibilita ensaiar algumas das consequências do racismo, que não os prejuízos causados, e sim as vantagens e privilégios produzidos por esse processo histórico político e social” (DA SILVA, 2021, p.131). Ainda, há outros dois pontos importantes para refletir sobre a as escalas de branquitude e preconceitos étnicos sobre Kratos pautados pela autora “esse *modus operandi* se organiza e opera a partir de um lugar confortável configurado pelo próprio privilégio branco, esse locus de elaboração se autodenomina como normativo (FRANKENBERG, 2004 *apud* DA SILVA) e se constrói como racialmente neutro” (DA SILVA, 2021, p.138). Assim, os gregos se colocariam nesse local racialmente neutro, enquanto Kratos seria o diferente da “norma”. E portanto

¹³² Chicano ou chicana é o termo utilizado para se referir a uma identidade de mexicanos-americanos que não são considerados anglo. Originalmente era considerado uma ofensa utilizada para se referir aos imigrantes mexicanos de baixa renda.

[P]artindo do entendimento de que o privilégio branco é uma construção histórica, é importante enfatizar, [que] isso não equivale a dizer que é estático. [...] Qualquer um reconhecido como branco pode usufruir dos privilégios da branquitude? Em que circunstâncias? Esse usufruto é parcial e contextual? (DA SILVA, 2021, p.140)

Assim, entramos no ponto central do texto de Anzaldúa (2005) que se conecta à situação de Kratos em ambas as sagas e em sua posição como homem branco “não-neutro”

“Você é nada mais que uma mulher” quer dizer que você é [defeituoso]. Seu oposto é ser *un macho*. [...] É o resultado da dominação masculina hierárquica. No mundo gringo, o chicano sofre de uma [...] autonegação excessiva, vergonha de si e autodepreciação. Entre os latinos, ele sofre de uma sensação de inadequação lingüística e seu conseqüente desconforto; com os índios americanos, ele sofre de uma amnésia racial que ignora nosso sangue comum, e de culpa, porque a sua parte espanhola tomou suas terras e os oprimiu. [...] Encobre um sentimento profundo de vergonha racial. [...] Com seu comportamento sexista coexiste um amor pela mãe, que tem precedência sobre o amor por todas as outras. [...] Para lavar a vergonha de seus atos, do seu próprio ser, e para lidar com o bruto no espelho, ele se entrega à bebida, às drogas e às brigas. (ANZALDÚA, 2005, p.710)

Podemos desmembrar, então, esse trecho em diversos aspectos comuns entre o espartano e os homens “*chicanos*”. A começar pela ideia de ser um homem defeituoso, por ser, racialmente, considerado inferior, sendo assim, uma mulher. Kratos é um semideus espartano por parte mortal da mãe e grego por parte divina do pai, Zeus. Além das problemáticas paternas cíclicas trazidas na narrativa de todos os jogos como ponto de conflito e sofrimento psicológico central do personagem, a questão racial é implícita e ainda “encobre um sentimento profundo de vergonha racial.” (ANZALDÚA, 2005, p.710), pois na Antiguidade grega, os indivíduos nascidos fora da cidade de Atenas eram considerados “metecos”, termo pejorativo para indicar que eram indivíduos estrangeiros e não “eupátridas”, traduzido como “filhos da pátria”, ou seja, pertencentes à “pátria” Atenas.

Assim, por registros históricos, além do contexto dos jogos *GoW*, os gregos, em especial, os atenienses, compreendiam sua cultura como superior e observavam a cultura da guerra espartana com olhar de subjugação e ótica xenófoba, além de terem contribuído para o apagamento das produções culturais e artísticas de Esparta, o que contribuiu para “eternizar” o espartano como o bruto, o iletrado ignorante. Daí Kratos é o bruto inconsequente que sempre é posto, pelo jogo, como o ignorante em relação aos gregos, seja verbal ou fisicamente se considerarmos as proporções do personagem. Então, Kratos sempre será a criatura inferior que se aproxima em tamanho e poder, mas não nunca pode ser igualado aos seus irmãos semideuses gregos, ou a seu pai, mesmo quando toma os poderes e o cargo de Deus da Guerra.

Ainda, Kratos, como os “*machos chicanos*”, “nutre amor pela bebida”, como podemos ver nas cenas do primeiro jogo em que Kratos encontra na droga o mínimo de alívio para seus *flashbacks*; “pelas mulheres”, pois o personagem – embora violento e desapegado de quaisquer sentimentos considerados positivos e afetuosos nos primeiros jogos por outros homens – constrói relações afetivas, desenvolve carinho e respeito apenas por personagens femininas, como: Freya, Atena, Pandora e suas esposas.

E por fim, “pelo sexo”, como vemos, não apenas, em *minigames* nos primeiros jogos, onde o protagonista tem relações sexuais explícitas com personagens femininas, mas como em *cutscenes* logo no começo de *GoW* (2005). Dessa forma, segundo Anzaldúa (2005), Kratos consegue “lavar a vergonha de seus atos” e reconstituir-se novamente como o homem bruto e viril, para abandonar a ideia de defeituoso ou “broxa”

“Broxa” refere-se a “homem que perde ou não consegue ter ereção numa relação sexual”. Segundo Badinter (*apud* ZANELLO, 2010), símbolo de toda-potência [...] ou da mais extrema fragilidade, o pênis, metonímia do homem, é também seu mestre obsessivo. Para Azize e Araújo (*apud* ZANELLO, 2010), a representação de homem viu-se, em nossa cultura, cada vez mais aderida à representação de virilidade” (ZANELLO e GOMES, 2010, p. 271)

O que também corrobora com as definições dos dispositivos de eficácia de Valeska Zanello (2018) sobre as provações de virilidade pela penetração, quantitativo de parceiras e até mesmo pelo uso de drogas, como mencionado por Anzaldúa (2005) como forma de comportamento comum de homens subjugados racialmente como inferiores pela “neutralidade branca” (DA SILVA, 2021).

7.3.2 As mudanças psicológicas de Kratos: Entre a saga grega e a nórdica

Seguindo o modelo anterior, com o propósito de compreender signos, mensagens e ideologias expressadas pelas masculinidades, a investigação terá como foco compreender as mudanças do estado psicológico do protagonista e como elas influenciam, também, na maneira como os espectadores jogadores/espectadores compreendem Kratos em sua história.

Assim, o olhar sobre a narrativa e roteiro do produto audiovisual, pautada no pensamento de diversas pesquisadoras e pesquisadores de masculinidades na sociedade ocidental, será basilar para proceder com as reflexões do presente subcapítulo. Dessa forma, é possível encontrarmos, no hiato narrativo temporal de Kratos, um paralelo de frio e quente também no velho e novo, pois além da relação do corpo lento, defensivo e retido relacionado

ao feminino e do corpo ágil, ativo e expansivo relacionado ao masculino. É viável perceber uma mudança psicológica no personagem nessas duas etapas da vida.

Inicialmente, vale lembrar que a investigação deste trecho da pesquisa não se limita à análise entre os universos místicos, mas que privilegia a observação sobre Kratos por um ângulo mais simbólico de seu desenvolvimento “afetivo” e de suas relações com outros personagens da narrativa ao passar por diversas etapas de superação de traumas. Em especial, será observada a questão paterna e sua relação com as mulheres.

Iniciemos a análise de Kratos retomando conceitos de “O Corpo e Cidade na Civilização Ocidental” (1994) de Richard Sennett, que introduz a ideia de fisiologia que os gregos antigos assimilavam como um dos principais pontos para distinguir os homens das mulheres, sendo que homens eram quentes e mulheres frias. O que foi associado anteriormente ao personagem, como uma mudança de corpo\psique masculino\quente para um corpo\psique feminino\frio.

Dessa forma, devemos observar as mudanças na dimensão sonora do jogo, pois, associada à trilha musical, ela pode trazer inúmeras sensações estéticas ao jogador\espectador, entre elas: o clímax, o aumento e a redução de ritmo, além de demonstrar o nível ou grau de dificuldade da cena. Ainda é importante pontuar que

A música desde a antiguidade tem sido utilizada com o intuito de provocar naquele que a ouve uma genuína resposta emocional. A esse efeito nem mesmo as divindades escapavam. Aliás, desde o início dos tempos, o que se sabe dos deuses gregos é que eles solicitaram a Zeus a criação de divindades que se ocupariam de erigir cantares dignos da grande vitória que os olímpianos conseguiram sobre os titãs. Assim nasceram nove Musas, filhas de Zeus com a titânida Mnemósina, “par oblvio de males e pausa de aflições.” (HESÍODO, 1995, p. 89). (ALMEIDA, 2021, p.91).

Assim, como lembrado por Almeida (2021) no trecho acima, em *GoW* “foi desenvolvido uma trilha sonora própria para corroborar com o contexto da narrativa visual, trazendo a seção da linguagem metafórica do som.” (ALBUQUERQUE, 2017, p. 69), o que colabora com a mudança perceptiva sobre o próprio personagem protagonista que o jogador\espectador. Tendo no grego uma trilha sonora épica e majoritariamente rápida e intensa durante todo o jogo, que indica uma constância nas ações do personagem e impossibilidade de parar, pois estaria sempre em movimento ativo para conquistar sua vingança, embora o texto da música carregue também significado. E, na saga nórdica, há um uso mais amplificado da dimensão sonora tanto para ambientação de uma “aventura em família”, como para facilitar a própria jogabilidade do *game* ao facilitar que o jogador\espectador consiga localizar a origem do som de forma tridimensional dentro do cenário.

Também, a trilha principal dos jogos *GoW* transpõe a pressão psicológica de Kratos para o ambiente cognoscível ao jogador/espectador, pois a profundidade metafórica de *GoW* (2018) da qual fala Hugo Albuquerque (2017), talvez seja ainda mais literal que figurativa se a tradução da trilha do *GoW* nórdico abaixo for levada em consideração.

Figura 34: Trilha sonora principal de *God of War* (2018)

God of War (Main Theme) English	Norse
Exiled God Father's shame Mother's hope Child in pain	Útlægr Guð Smán föður Von móður Praut barnsins
Exiled God Father's shame Mother's hope Child in pain	Útlægr Guð Smán föður Von móður Praut barnsins
Son of war Truth denied Wounds remain	Stríðs sonur Saugun sannleiks Und sviður
Heal his rage	Græð kvól hans
Exiled God Storm of hate Growing fear Wounds remain Confront the past	Útlægr Guð Stormr haturs Vex óttinn Und sviður Ger fortíð upp
Divine plague My sins laid bare. Trust the boy Heal his rage Curse of blood Beyond repair Trust the boy Heal his rage He will leave I've no redemption	Guðs plága Ég syndir ber Treyst drengnum Sefa heilt hans Blóðs bólrun Óbætanleg Treyst drengnum Sefa heilt hans Hann mun fara Ég hef enga aftausn
Exiled God Father's shame Mother's hope Child in Pain	Útlægr Guð Smán föður Von móður Praut barnsins
Exiled God Storm of hate Trust the boy Heal his rage	Útlægr Guð Stormr haturs Treyst drengnum Sefa heilt hans
Growing fear Wounds remain	Vex óttinn Und sviður
He's in pain He needs a father not a god Curse of blood I've no redemption	Hann þjálist Hann þarfnast föður ekki Guðs Blóðs bólrun Ég hef enga aftausn
Wounds remain Confront the past.	Und sviður Ger fortíð upp

Fonte: McCREARY (2021) *apud* ALMEIDA (2021)

Na letra da música, é como se os versos transcrevessem quais os pensamentos de Kratos e o estado mental em que o personagem se encontra ao longo da jornada com seu filho, pois ele é o “Deus exilado [...] Criança em sofrimento”, assim como é também Atreus. Além disso, Kratos acredita que o parricídio seja uma “Maldição de sangue” gerada a partir do ódio e do medo, assim como ele tenta se moldar e convencer-se de que deve “Confiar no garoto” e “Curar sua ira”, como uma investida pela possibilidade de evitar que Atreus sofra ou se torne uma “Tempestade de ódio” como ele mesmo foi no passado.

Ainda, a música reitera uma característica de mudança de Kratos da saga nórdica para a grega, pois o protagonista reconhece que errou e também consegue visualizar a magnitude de suas ações no passado grego: “Eu não tenho redenção [...] Feridas permanecem [...] Confronte o passado”. Nessas frases, é possível acompanhar que Kratos “esfriou-se”, no sentido de uma

“emasculação” já mencionado na ponte com o pensamento de Sennett (1994), tendo em vista a internalização de suas ações e autocontrole ao conter pensamentos e sentimentos antes de agir. Diferente de como fazia anteriormente.

Enquanto isso, a música na série *GoW* também incorpora características da música\teatro e literatura de ambas as mitologias. Dessa forma, vale introduzir também a uma das trilhas sonoras principais da saga grega, “O Fim Começa” (tradução nossa):

The End Begins

To Telos Arheezee!
 To Telos Arheezee!
 To Telos Arheezee!
 To Telos Arheezee Torah!
 Prodosia!
 Threemos!
 Threemos!
 To Telos Arheezee Torah!
 Tha Ton Skotoso!
 Tha Ton Skotoso!
 Patroktonia!
 Genoktonia!
 Tha Toos Skotoso Ooloos!
 O Oleembos Tha Pesee!

O Fim Começa (Tradução)

O fim começa!
 O fim começa!
 O fim começa!
 O fim começa agora!
 Traição!
 Ira!
 Ira!
 O fim começa agora!
 Eu o matarei! Eu o matarei!
 Parricídio!
 Genocídio!
 Eu irei matar a todos!
 O Olimpo cairá!¹³³

(MARINO, 2007)

Assim como vimos na trilha nórdica, a grega é carregada de pensamentos e expressividade de Kratos, ainda que, neste jogo, o protagonista verbalize muito suas ações. Nos versos “Traição! [...] Ira! [...] Eu irei matar a todos!” é possível ver como a música traduz os pensamentos de Kratos, mesmo quando o personagem não fala ou se expressa e com isso carrega o ambiente do jogo de mais sentimentos negativos e agressivos, que são tipicamente comuns do perfil de Kratos na saga grega.

¹³³ Disponível em < <https://www.lettras.mus.br/gerard-kmarino/1507086/traducao.html> > acesso 25 de janeiro de 2023.

Retomando as noções de quente e frio\velho e novo, associadas ao desenvolvido acima sobre a dimensão sonora, é importante lembrar dois pontos de algumas características que ajudam a compreender as alterações na masculinidade performada por Kratos ao longo do hiato temporal dos jogos: 1) Quando jovem, Kratos sente que precisa gritar para ser ouvido e respeitado, quase como uma ferramenta infantil numa busca desesperada para fazer valer sua perspectiva, e todas as suas falas são épicas transcrições verbais de juras de vingança e decisões impulsivas, como: optar pelo suicídio, preferir brigar a conversar ou mesmo a escolha, tão simplesmente tomada, de matar o pai a qualquer custo. Ainda, o próprio jogo também contribui para esse perfil de provação masculina de Kratos, pois ouvimos constantemente Kratos soltar frases de efeito em batalhas, como: “Eu vou fazer você sofrer!”¹³⁴ e “Eu sou o Deus da Guerra”¹³⁵, mesmo quando ele não era mais o responsável pelo “cargo” de Deus da Guerra no Olimpo, mas ele sempre tem que ser violento para conseguir o que quer. 2) Em contrapartida, o Kratos de meia idade é mais contido e pensa mais vezes antes de falar algo. Mesmo porque, sua masculinidade agora está voltada para a criação de seu filho, Atreus, e como um mentor para o menino.

Além disso, as falas do protagonista passaram de épicas e dramáticas para lições de moral, além de Kratos passar a ouvir muito mais do que se pronuncia sobre os assuntos, pois Atreus percorre a aventura como um “narrador” da cultura oral nórdica, passa por sua mãe, a qual Kratos ainda não tem pleno conhecimento. Aí, há também o fator de aceitação de uma posição mais humilde de Kratos em aceitar que seja ensinado por seu filho, diferentemente de quando era mais jovem, tendo em vista a masculinidade agressiva performada por ele.

Vale iniciar a discussão a partir do segundo ponto elencado, que resume superficialmente a masculinidade de Kratos nórdico, pautada na ideia de masculinidade de Maria Heloísa Palmeira (2018), sobre o deslocamento das expressões de Kratos de um guerreiro habilidoso e predador sexual, para o que ela chama de “novo homem”. Esse “novo homem”, para Palmeira (2018), seria o “que passa a participar de modo mais ativo na vida afetiva e familiar e, da mesma forma, vê seu papel masculino ligado às novas demandas [da paternidade]” (PALMEIRA, 2018, p. 3). Dessa forma, Kratos, além de ter o corpo “esfriado”, tem também sua provação masculina e viril transferida da eficácia em batalha e sexual, como Zanello (2018) defende, para a eficácia ligada a paternidade e bem-estar de Atreus.

¹³⁴ Tradução livre de: “I’ll make you suffer!”

¹³⁵ Tradução livre de: “I am the God of War!”

Ainda, sua raiva explosiva, vingativa e narcisista contra seu pai – assim como Baldur contra sua mãe no *GoW* nórdico –, descrita por Conway (2020), como uma “clássica confrontação masculina” que está constantemente

Recusando-se agressivamente a submeter-se às exigências do outro, rapidamente evoluindo para uma violência física espetacular. Enquanto eles dão as mãos em uma luta de força, o Estranho oferece uma declaração interrogativa e hipermasculina (CONWAY, 2010, p.952)¹³⁶

Mas essa violência passa, então, a ser direcionada para proteção de Atreus, como explica Conway (2020)

A raiva é a forma mais profunda de compaixão, pelo outro, pelo mundo, por si mesmo, por uma vida, pelo corpo, pela família e por todos os nossos ideais, todos vulneráveis e todos, possivelmente prestes a serem feridos (KINDLE, 2010 p.103 *apud* CONWAY, 2010, p.955)¹³⁷

A partir desse ponto, é importante compreender que a construção das masculinidades, sendo egocentrada ou conectada à paternidade, ultrapassa simples definições como “nascer homem” ou “homens serão sempre homens”, mas, como desenvolveu Zanello e Gomes (2010), é a eficiência máxima nas “tarefas” de todo “homem de verdade” para, não apenas, atingir um ideal viril hegemônico, mas de “transparecer, falar, demonstrar essa situação” (ZANELLO, e GOMES, 2010, p.271). Ainda, é importante destacar que Robert A. Nye (2005) descreve a responsabilização da paternidade e a constante necessidade de “remasculinizar” esse processo, lembrando que ocorre de forma heteronormativa. Ainda, Gavanas (2004) *apud* Nye (2005) observa que “masculinizar os trabalhos domésticos [...] faz o homens, não só se enquadrarem melhor como pais, mas como maridos e suportes financeiros” (GAVANAS, 2004, 5-6 *apud* NYE, 2005, p.1954).¹³⁸ Assim, ao refazer os homens, e Kratos conseqüentemente, a masculinidade “domesticada” faria a outra violenta e agressiva “adormecer” e com isso também transforma os modelos de opressão sobre as mulheres da própria narrativa, como a relação de Kratos com Freya, ao ignorar seus pedidos e assassinar Baldur, sendo este último o segundo

¹³⁶ Tradução livre de: Aggressively refusing to submit to the other’s demands, quickly escalating into spectacular physical violence. As they lock hands in a struggle of strength, the Stranger offers a quizzical, hypermasculine statement. (CONWAY, 2010, p.952).

¹³⁷ Tradução livre de: Anger is the deepest form of compassion, for another, for the world, for the self, for a life, for the body, for family and for all our ideals, all vulnerable and all, possibly about to be hurt (KINDLE, 2010 p.103 *apud* CONWAY, 2010, p.955).

¹³⁸ Tradução livre: “masculinizing housework [...] makes men not only fit better as fathers, but as husbands and financial supporters” (GAVANAS, 2004, 5-6 *apud* NYE, 2005, p.1954).

personagem da cena a expressar uma masculinidade violenta, que oprime Freya de formas distintas.

24 Cena da luta final Baldur e Kratos¹³⁹

Na mesma cena, o terceiro personagem masculino que também agride e desrespeita os desejos verbalizados de Freya é Atreus, pois, mesmo sendo apenas uma criança, ele mimetiza o comportamento do pai que aprendeu ao longo da jornada de desenvolvimento de intimidade com Kratos

Uma intimidade que é caracterizada por fazer juntos, e não pela conversa mútua sobre suas vidas interiores [...] *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) oferece um excelente exemplo sob o disfarce do filho de Kratos, Atreus (isto é, Loki). O relacionamento deles é de ação, em vez de falar, e de fato isso vai tão longe que Kratos não se refere a Atreus pelo nome, mas se refere repetidamente a ele como "garoto".¹⁴⁰ (MESSNER, 1992 *apud* CONWAY, 2010, p.954)

Nesse ponto, outras questões entram em discussão, pois podemos ver a ponte que conecta a masculinidade de Kratos, que se remodelou ao longo dos anos em busca de “redenção” por seus atos e para ser um pai, com as ações arrogantes e perigosas de Atreus ao descobrir ser um semideus, tal como o pai. Embora Kratos seja mais controlado\frio, suscetível a receber\pedir ajuda, ele ainda não sabe lidar com a paternidade e os conflitos entre ele e Zeus.

E, portanto, isso afeta também Atreus, com o incentivo a uma falta de diálogo e favorecimento da ação, que cresce conforme a criança entende que está num local de privilégio masculino e divino, então abandona aos poucos a fluidez atribuída à feminilidade e a abertura para expressão de sentimentos e conversas que Atreus mimetiza de Faye no começo do jogo. Assim, a masculinidade agressiva, explosiva e inconsequente de um garoto que ainda não sabe lidar com tanto poder, assim como seu pai na juventude, aflora em Atreus.

Podemos enxergar Atreus e seu relacionamento com Kratos, como um exemplo do audiovisual para entendermos masculinidades na infância, pois antes da descoberta de sua origem divina, que pode ser interpretada como uma posição de privilégio masculino, Atreus era afável e de comportamento tido como “feminino” demais para um garoto por Kratos.

¹³⁹ Disponível em: <https://youtu.be/Hj8WL4DQb18?t=1028>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

¹⁴⁰ Tradução livre de: An intimacy that is characterized by doing together, rather than by mutual talk about their inner lives” (p. 232). Once more, *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) offers an excellent example in the guise of Kratos’ son, Atreus (i.e., Loki). Their relationship is one of action, rather than talk, and indeed, this goes so far that Kratos does not refer to Atreus by name but instead repeatedly refers to him as “boy.” (CONWAY, 2010, p.954).

Mesmo porque, a referência masculina de infância do protagonista foi um campo de treinamento militar a partir dos 7 anos de idade, como era realizado em Esparta. Dessa forma, por não ter contato com outros homens e ter sido criado, majoritariamente, pela mãe, Atreus presenciou um local mais feminino de expressão e reflexão, além de não ter treinamento prévio para a guerra, mas sim treinamento sobre os mitos nórdicos. Então, sua expressão de gênero era majoritariamente feminina – autocontrolada –, embora com certa ambiguidade nos “limites” da expressão de gênero, pois foi requerido que ele expressasse seu gênero de forma mais afirmativa apenas quando se viu em um local mais “adultizado” e teve mais contato com a violência e o “poder” de outros homens. Assim, Atreus se percebeu em um local de existência diferente.

Por fim, vale ressaltar sobre a paternidade\masculinidade em questão, pois há um paralelo diametralmente oposto na relação entre Kratos e Atreus e a teoria de Beauvoir (1949) em “O Segundo Sexo II”. No texto de Beauvoir (1949) a mudança na relação entre mães e filhas ocorre quando as crianças se percebem mais próximas de se tornarem-se suas mães, sendo, para as mulheres, um futuro odioso onde elas seriam tão submissas e rejeitadas socialmente quanto as mulheres adultas.

Enquanto isso, para os homens, crescer seria tornar-se o objetivo maior: serem os novos detentores do poder na sociedade. No caso de Atreus, uma nova geração de deuses\semideuses, ou seja, seres masculinos que estão acima de quaisquer outros em escala de poder e privilégios. O mesmo ocorre com Kratos em sua juventude, embora ele seja rejeitado e abandonado pelo pai desde o nascimento até o começo da vida adulta, ele ama e venera Zeus e busca ser como Zeus. Ainda que este último não tenha qualquer tipo de apego pelo filho e o use apenas como um peão em um jogo de disputas por poder e dominação.

Assim, diferentemente das mulheres, a raiva de Kratos é direcionada à vingança sobre um sistema que nunca permitiu que o protagonista fosse criança e, especialmente, sobre seu pai, que sempre esteve ausente ou manteve um relacionamento abusivo e nada afetivo, tal como Zeus, na mitologia grega, também teve com seu pai, Cronos, e foi o responsável pela morte do titã. Dessa forma, o ódio de Kratos e Atreus é originado em períodos de ausência paterna e a raiva é majoritariamente direcionada a figura paterna, não como no caso das mulheres enquanto projeção negativa de futuro. Mas a raiva feminina atravessa a figura da mãe como um espelho, e, portanto, esse ódio é direcionado a si mesma por se tornar novamente sua mãe, enquanto corpo/indivíduo social.

Aproveitando a ponte com o tema, é necessário, agora, dissecar o primeiro tópico pontuado no subcapítulo, que resume algumas características de Kratos no universo grego, pois o protagonista constantemente sente-se injustiçado e busca vingança movido por ódio aos

poderes acima dele, no contexto, os deuses e titãs. E é interessante, ainda, que Kratos se encontra num local ambíguo e confuso, como ressaltado no subcapítulo anterior sobre a relação do personagem com sua masculinidade envolta em uma intrincada consciência racial conectada à virilidade, pois Kratos é superior, em estatura e porte físico, mas também em posição social em relação aos homens comuns e militares de patentes mais baixas. Porém, inferior aos deuses e seus irmãos semideuses gregos.

Então, Kratos, notando-se inferior àqueles que ocupam o lugar que ele almeja, tenta a todo custo se provar como um homem poderoso por uso da violência inconsequente e explosões de brutalidade, que são motivo de compensação pelo jogo para os jogadores/espectadores, com os combos e melhorias de habilidades do personagem ao matar uma grande quantidade de oponentes ou figuras importantes e mais poderosas que Kratos.

Esse é um exemplo na saga, que pode ser descrito por Kimmel (1998) como o “*Self-Made Man*”, ou seja, homens que se fizeram sozinhos, como Kratos aos 7 anos quando foi lançado em um campo de treinamento para a guerra. E esses “*Self-Made Man*” podem também “serem desfeitos enquanto homens” (KIMMEL, 1998, p.113), pois ao mesmo tempo em que ele tenta se provar por agressividade verbal e física, além de aturar a dor como algo positivo para a construção de um homem “digno” e “forte”, ao entrar em contato com a cultura grega ele tem sua virilidade questionada, pois é comparado a outras figuras que são distantes, culturalmente, da sua realidade.

Ainda dentro da expressão de masculinidade do Kratos grego, é possível observar que a dor mental e física sentida pelo personagem é positiva no contexto dos primeiros *GoW*, pois a dor de ter assassinado sua própria família funciona como “combustível” narrativo para que o personagem prossiga com a sua vingança e, assim, a vingança como motivação para permanecer vivo. A dor, aqui, se enquadra na ideia de trabalho do ditado popular, baseado numa ideologia protestante, de que “o trabalho dignifica o homem”. Sendo assim, a dor é o que permite que Kratos receba novas bênçãos dos deuses, novas habilidades e aumento de poder do personagem durante a jornada.

25 Cena em que Kratos recebe uma habilidade e sente dor¹⁴¹

É possível, ainda, observar que as relações sexuais de Kratos estão enredadas entre complexo de provação masculina, ou seja, na ativação do dispositivo de eficácia sexual

¹⁴¹ Disponível em: <https://youtu.be/URcWYmGjWD8?t=86>. Acesso: 17 de janeiro de 2023.

(ZANELLO, 2018) e momentos onde há tentativa de se afastar da dor, o que é um padrão de ação muito comum aos pacientes que sofrem de certas patologias mentais, como o TEPT, ou Transtorno do Estresse Pós-Traumático. Assim, Kratos mantém relações sexuais com inúmeras parceiras, sem qualquer desenvolvimento de afeto, em busca de curar a dor da culpa por ter matado Lysandra e Calíope, como também tenta se livrar da culpa de não conseguir ser o semideus grego ideal. *GoW* é a sobretudo, a história de uma criança que não teve a chance de ser criança e de um homem, que mesmo expressando uma masculinidade tida como hegemônica, não consegue se provar na sua hombridade frente aos homens “ideais” e sofre as consequências das atitudes violentas e a constante necessidade de tornar-se um ser completamente eficaz.

Embora *GoW* seja um jogo sobre um herói vítima na saga grega e um homem em busca de redenção pelo passado brutal, é um produto comunicacional que idealiza uma figura masculina e justifica, na saga grega, todos os seus atos indescritivelmente violentos como forma romantizada de expressão masculina agressiva. Enquanto na saga nórdica, a figura fria e contida como ideal de paternidade masculinizada, que tenta se reformular constantemente para encontrar o ponto de conexão certo entre ele e seu filho, por meio do luto pela morte de Faye, ou seja, o Kratos nórdico usa a morte de sua esposa para conectar-se com seu filho e se aproveita disso para buscar sua redenção final, assim como também o faz em busca de vingança nos primeiros jogos.

Dessa forma, o jogo define os ideais de masculinidade a partir do sofrimento e violência infligidos contra personagens femininas *fridging*¹⁴² com “A morte de uma mulher que galvaniza um herói masculino para a ação tem uma longa história e está tradicionalmente ligada a fantasias masculinas sobre misoginia e guerra” (CONWAY, 2019, p.951) e demonstrações de violência cataclísmica como expressão ideal de sofrimento e vingança romantizada.

A série *GoW* expõe, assim, dois perfis masculinos do personagem protagonista, sendo ambos ideais de expressão de gênero possíveis para o espectador/jogador. Sendo que o Kratos nórdico, segundo perfil de expressão masculina, é o atual “ideal” de hombridade disponível proposto pelo jogo, mesmo que este não esteja, igualmente, livre de “toxicidade” masculina, tendo em vista que a narrativa ainda se baseia no *fridging* de uma personagem feminina. Dessa forma, ao contrário do que afirma Conway (2019) sobre a “toxicidade masculina” em Kratos, o personagem nada mais é do que uma representação que também espelha homens fora das telas

¹⁴² *Fridging* é o termo em inglês usado para referir personagens que sofrem acidentes, morrem ou são traumatizados de alguma forma logo no começo de uma história de ficção para que outro possa ser motivado ao longo do *plot* por esse “congelamento” de um personagem “ente querido” do protagonista.

e, portanto, não é “tóxico”, mas um homem em seu estado de privilégio patriarcal que incorpora uma série de atitudes e expressões de gênero “pré-estabelecidas” como forma de exercer seu papel social.

Sendo o local de ação do homem espartano viver para a guerra, do homem traumatizado ser agressivo verbal e fisicamente e do “homem-pai” completar seus vazios com a redenção de uma paternidade completamente eficaz. E por fim, o da mulher continua sendo subjugado a uma posição de objeto sexual e gancho narrativo para que um homem consiga se desenvolver plenamente. Portanto, não há uma toxicidade, mas uma transmutação do que seriam as proações masculinas ao longo do tempo e através de culturas distintas para ocupar um lugar determinado como ser masculino dentro de um sistema ideológico e político.

Enfim, embora os papéis sociais mudem e as masculinidades dentro de um mesmo sistema permaneçam agressivas de diferentes formas, é importante observar que comportamentos brutos e agressividades têm sido cada vez mais rejeitados como ideais, pois mesmo o *game design* do jogo corrobora com essas mensagens, já que permite que os personagens e os jogadores\espectadores vivenciem uma aventura de aprendizados e possibilidade de cometer erros na saga nórdica, ao invés de estar preso a uma estrutura de jogo *hack and slash* punitiva que, inevitavelmente, recompensa o jogador\espectador pelas violência ativa nas cenas de luta e QTE como na saga grega.

8. Considerações finais

A partir da análise foi possível observar mudança nas masculinidades performadas entre as duas sagas dos jogos e como padrões de interpretação histórica sobre heroísmo e qualidades masculinas viris sofrem alterações de acordo com as culturas e a temporalidade posta na representação. Ainda, observou-se que características de virilidade estão muito associadas ao silêncio masculino sobre sentimentos; a sobriedade de cores – cromofobia – e ao bloqueio do sentimentalismo. No entanto, nas últimas décadas, houve mudanças bruscas, que ainda ocorrem, especialmente sobre a evolução positiva da abertura ao sentimentalismo masculino como parte da construção da virilidade, e podem ter influenciado os ideais de performance das múltiplas e fluidas masculinidades observadas. Já as personagens femininas permaneceram no contexto dos jogos analisados, em situações arquetípicas comuns, como: a heroína “sóbria” e “elegante”, sendo a mulher respeitável e como possível espelho afetivo materno do protagonista masculino traumatizado. Enquanto isso, as vilãs ocupam dois lugares distintos: 1) A mulher objeto que tem seu *status* de poder como característica sexualizante de um corpo jovem, até ser derrotada pelo protagonista, assim como características de “maldade” e possibilidade de “traição”, ou seja, a mulher objeto como indivíduo não confiável. 2) A mulher “monstruosa”, que é geralmente a vilã com características desviantes dos padrões de beleza, sendo as gordas, sujas e velhas de corpos flácidos, assim, inserindo essas personagens em locais comuns de associação de mulheres mais velhas a partir do olhar patriarcal superficial e limitante do que seria a mulher na velhice.

Nesse sentido, a pesquisa compreende a necessidade do debate sobre gênero, pois padrões negativos de expressão e performance, de feminilidades e masculinidades, expostos em produtos comunicacionais de massa, em especial os *videogames*. Considerando os games tiveram sua recente “evolução [...] como forma de arte persuasiva” (DE MORAIS, 2017, p.56), compreendendo não apenas os aprofundamentos e fortificações narrativas dos jogos contemporâneos, ao incorporarem mais aspectos cinematográficos. Mas também a sua interatividade com o espectador/jogador¹⁴³, efeitos estéticos catárticos de projeção do espectador/jogador sobre o personagem protagonista que é controlado por ele e, por fim, como podem re/forçar e gerar padrões de expressão de gênero perigosos.

¹⁴³ “Conceito utilizado durante todo o trabalho para definir que o jogo tem propriedades esfriadas e aquecidas no mesmo produto. Sendo as *cutscenes* um dos momentos onde o jogador mais toma posição de espectador na compreensão estética do *game*. E nas cenas jogáveis como espectador interativo ou jogador, pois é nesse momento onde será possível projetar-se no personagem controlado de forma mais imersiva. Ainda, é possível que o jogo seja consumido por mais de uma pessoa ao mesmo tempo, tendo um jogador ativo que interage com o produto e outro que apenas ocupa o espaço de espectador, podendo, este último, estar fisicamente no mesmo local ou visionando um jogador atravessar pela narrativa do jogo através de *gameplays* disponíveis em *lives* e vídeos em diversas plataformas *online*.” (ibid, p. 41).

Tendo em vista que o *male gaze*¹⁴⁴ nas representações de produtos audiovisuais de massa de homens e mulheres também deve ser questionado e analisado criticamente para que mais discussões dentro do meio acadêmico e de produção de entretenimento evitem a re/produção de ideais de performance de gênero, especialmente masculinos, infecciosos e nocivos, não só aos homens, mas também às mulheres, às crianças – sendo encaradas como seres fluídos e passíveis de limitantes opressões de gênero desde muito cedo – e toda a comunidade LGBTQI+, pois “homens e meninos com as imagens coletivas ou modelos de masculinidades que produzem consequências generificadas nos processos de violências, saúde e educação” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013, p.16). Assim, este trabalho objetivou analisar não apenas personagens masculinos e o *male gaze*, mas como homens não se enquadram em simplórias estruturas de “preto e branco” ou “boa e ruim”, e sim como participantes de uma estrutura patriarcal intrincada e de participação bivalente, pois homens também sofrem, desde a infância, as opressões que também infligem sobre mulheres, por exemplo, mas também sobre outros homens de expressões de gênero diversas. Considerando ainda intersecções de raça, classe e performance da “virilidade” ou das provações masculinas.

Dessa forma, na primeira saga de jogos grega vemos Kratos como um homem jovem e traumatizado que se sentia constantemente emasculado por questões raciais, paternas e que após eventos de traição de outros personagens, em quem depositava confiança, desenvolveu sintomas graves de depressão e TEPT, e constantemente sentia necessidade de provar sua masculinidade agindo de forma violenta, brutalmente impulsiva e inconsequente. Na segunda saga, a nórdica, com o personagem já mais velho, vemos um homem aberto a outros sentimentos que não o ódio e a vingança, um pai que busca provar sua masculinidade através da eficácia paterna e tenta moldar seu filho para a guerra, mas de forma defensiva. Evitando, assim, que o garoto se tornasse uma cópia do que ele foi quando mais novo.

Porém, mesmo que na última obra haja abertura para uma gama maior de emoções, demonstrações de afeto e uma “melhora” na personalidade de Kratos, todos os jogos da série *God of War* entregam uma aventura com características de *beat'em up* e um *hack and slash* com fortes aspectos componentes da fantasia de homens, majoritariamente brancos cisheteronormativos, de romantizar a violência e contextos em que ela é inserida de forma

¹⁴⁴ “*Gaze* é o olhar com fixação, termo muito presente em textos de teorias feministas de cinema ao explorar a escopofilia e voyeurismo dessa área, a fim de investigar as origens de desigualdades de poder na sociedade e que se refletem no cinema. O *male gaze*, portanto, é o olhar masculino, ou seja, a visão do homem sobre a realidade. Seja no cinema, ou em qualquer outro tipo de mídia, é a perspectiva masculina do mundo.” (SANTOS, 2022, p.11).

“justificada” para saciar uma necessidade de se sentir “mais homem” ou “mais viril” enquanto experiência um jogo como espectador/jogador.

Assim, cabe lembrar que “a cultura veiculada pela mídia não pode ser simplesmente rejeitada como um instrumento banal da ideologia dominante” (KELLNER, 2001, p.27), pois ela deve ser interpretada, sob ‘olhares opositivos’ e contextualizada “dentro da matriz dos discursos e das forças sociais concorrentes que a constituem” (ibid. p.27)” (SANTOS, 2022, p.10). Desse modo, a dilatação das discussões sobre o *male gaze*, em especial as performances de masculinidades, dentro dos Estudos de Gênero e da Comunicação, a partir dos seus produtos de massa, pois ideais postos por esses produtos acarretam intrincadas consequências a partir da naturalização desses ideais. Assim, complexificam possíveis mudanças no panorama performático de gênero e de/codificações de gênero desde a infância.

Por fim, o trabalho analisou o desenvolvimento de masculinidades e como as provações masculinas se transformaram ao longo da série de jogos influenciadas por diversos fatores, como: conceituais, contextualizações históricas e culturais, desenvolvimento tecnológico do *game design*, amadurecimento dos criadores ao longo dos anos e do protagonista entre as sagas. Ainda, observou-se as mudanças na estrutura familiar dos desenvolvedores, assim como na de Kratos. Dessa forma foi possível iniciar um debate sobre as influências históricas/culturais e re/produções do *male gaze* do cinema, nos jogos, e expressões de gênero presentes a fim de instigar pesquisas posteriores sobre o tema, considerando que as investigações da Comunicação e dos Estudos de Gênero voltadas para as masculinidades e *games*, de modo geral, são incipientes e ainda pouco exploradas sob a lupa da linguagem cinematográfica e seus desdobramentos ideológicos na construção de discursos verbais/visuais com o objetivo de compreender as influências exercidas por mensagens comunicacionais sobre a manutenção “de ideais violentos de existência” (SANTOS, 2022, p.11).

REFERÊNCIAS

9.1 Referências bibliográficas

9.1.1 Estudos Feministas e Estudos de Masculinidades

ANZALDÚA, Gloria. *La conciencia de la mestiza: rumo a uma nova consciência*. Revista estudos feministas, v. 13, 2005.

BAÉRE, Felipe de; ZANELLO, Valeska. Suicídio e masculinidades: uma análise por meio do gênero e das sexualidades. *Psicologia em estudo*, v. 25, 2020.

BEAUVOIR, Simone de. *O Segundo Sexo*, v.I, II. Tradução Sérgio Milliet. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

BELLO, Alexandre Toaldo; FELIPE, Jane. Delineando masculinidades desde a infância. *Instrumento: revista de estudo e pesquisa em educação*. Juiz de Fora, MG. Vol. 12, n. 2 (maio 2010), p. 177-182, 2010.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Editora José Olympio, 2018.

CONNELL, Robert W.; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. *Revista Estudos Feministas*, v. 21, p. 241-282, 2013.

DA SILVA, Marina Albugeri. Eu tenho cara de ser rico, sou loiro, tenho olho azul. *Revista Espaço Acadêmico*, v. 21, n. 230, p. 130-141, 2021.

GAVANAS, Anna. *Fatherhood politics in the United States: Masculinity, sexuality, race, and marriage*. University of Illinois Press, 2004.

GONZAGUINHA. *Um Homem Também Chora (Guerreiro Menino)*. Rio de Janeiro: EMI-Odeon: 1983. Disco de Vinil (4min19seg).

hooks, bell. O olhar opositivo: a espectadora negra. Fora de quadro. Trad. Carol Almeida. Disponível em: <<https://foradequadro.com/2017/05/26/o-olhar-opositivo-a-espectadora-negra-por-bell-hooks/>>. Acesso em 12 de nov. de 2022.

PALMEIRA, Heloísa Maria; SCORSOLINI-COMIN, Fabio. Reconhecimento tardio de paternidade e suas repercussões no desenvolvimento dos filhos. Vínculo-Revista do NESME, v. 15, n. 2, 2018.

SANTOS, Giulia. A VIRILIDADE NO CINEMA HOLLYWOODIANO DA GUERRA FRIA: UMA ANÁLISE DA PROPAGANDA POLÍTICO IDEOLÓGICA E EXPRESSÕES DE MASCULINIDADES NA FRANQUIA RAMBO. 28º Congresso de Iniciação Científica da UnB e 19º Congresso de Iniciação Científica do DF. Brasília, 2022.

ZANELLO, Valeska. Saúde mental, gênero e dispositivos: cultura e processos de subjetivação. Editora Appris, 2018.

ZANELLO, Valeska; GOMES, Tatiana. Xingamentos masculinos: a falência da virilidade e da produtividade. Caderno Espaço Feminino, v. 23, n. 1/2, 2010.

9.1.2 Revisão de literatura de *Games*

ALMEIDA, Luciano Aparecido Borges. A franquia God of War: da saga grega à nórdica. 2021.

ARANHA, G. “O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção do conhecimento”. Revista Ciência e cognição, Nov/2004: 1-42.

CONWAY, Steven. Poisonous pantheons: God of war and toxic masculinity. Games and Culture, v. 15, n. 8, p. 943-961, 2020.

KRAWCZYK, Marianne. God of War I. [S.I]: Santa Monica Studio, 2005.

KRAWCZYK, Marianne. God of War II. [S.I]: Santa Monica Studio, 2007.

KRAWCZYK, Marianne. God of War III. [S.I]: Santa Monica Studio, 2010.

POZZO, Bryan Rafael Dall. DE HERÓI A TIRANO: A SAGA DO MASCULINO EM WORLD OF WARCRAFT. Revista Ribanceira, n. 11, p. 142-155, 2017.

QUINTANA, Guilherme Henrique et al. Por entre games e cultura. TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, n. 02, 2009.

ROMANUS, Juliana Saldanha. Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

SANTAELLA, Lucia. Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. 2009.

9.1.3 Revisão de outras literaturas

ANÔNIMA, Mão. Códex Regius. Volüspa Canto in Códex Regius. circa 1270. Tradução de Marcio Alessandro Moreira. Disponível em: <<https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2014/02/a-edda-poetica-parte-i-voluspa.html>>. Acesso em 12 de nov. de 2022.

BALOT, Ryan. Courage in the democratic polis. The Classical Quarterly, v. 54, n. 2, p. 406-423, 2004.

BATCHELOR, David. Chromophobia. Reaktion books, 2000.

BOULHOSA, Patrícia Pires. Breves observações sobre a Edda em Prosa. BRATHAIR-REVISTA DE ESTUDOS CELTAS E GERMÂNICOS, v. 4, n. 1, 2004.

BRINKMANN, Vinzenz. Die Polychromie der archaischen und frühklassischen Skulptur, 2003.

CARRIÈRE, Jean Claude. A linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

DE LIMA VERAS, Carlos Cesar. RAMBO, O GAROTO PROPAGANDA: OS USOS POLÍTICOS DO CINEMA ESTADUNIDENSE DURANTE OS GOVERNOS DE RONALD REAGAN (1981–1989) E GEORGE W. BUSH (2001–2009).

DO NASCIMENTO, Anamaria Melo; VASCONCELOS, Fabíola Mendonça; DE ABREU, Marcelo Fragoso. O Berro: Jornal Laboratório da Universidade Católica de Pernambuco 1, 2014. p.1.

FERREIRA, Andressa Furlan et al. Nykr, o espírito da água nórdico: mitologia, folclore e arte. 2017.

FOUCAULT, Michel. Resposta a uma questão. In: MOTTA, Manoel Barros da (Org.). Repensar a política. Tradução de Ana Lúcia Paranhos Pessoa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

GILL, Rosalind. Análise de discurso. In.: BAUER, Martin W; GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Petrópolis. RJ: Vozes. 2002.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. História & Audiovisual. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2012

HOMERO. A Ilíada (em forma de narrativa). Tradução e adaptação de Fernando C. de Araújo Gomes. São Paulo: Ediouro, 1996.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo : EDITORA PERSPECTIVA S.A., 2000.

LUHAN, Mc. Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem: Understanding Media. 1974.

NYE, Robert A. Locating masculinity: Some recent work on men. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, v. 30, n. 3, p. 1937-1962, 2005.

OLIVEIRA, Geilson Fernandes. Por uma sociologia dos emissores, a urgência dos estudos referentes ao ethos jornalístico. Projeto de pesquisa apresentado no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito para ingressar no programa para obtenção de diploma de Doutor em Estudos da Mídia, 2016. p.19-18

PALAMIN, Flávio Guadagnucci. Breves Considerações sobre a Edda Poética e a Edda em Prosa. In: Congresso Internacional de História.

PODDIS, Jose Goncalves. Morte e Sacrifício na Grécia Antiga: a morte acolhida de Heitor, Antígona e Sócrates. 2010.

SENNETT, Richard. Corpo e cidade. Carne e Pedra. 2a ed. Rio de Janeiro: BestBolso, 2010.

XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. Editora Paz e Terra, 2018.

9.2 Referências de filmes e *videogames*

AVATAR. Direção de James Cameron. Roteiro: James Cameron. [S.I]: Lightstorm Entertainment, 2009.

ERA Uma Vez no Oeste. Direção de Sergio Leone. [S.I]: Paramount Pictures, 1968.

FÚRIA de Titãs. Direção de Desmond Davis. [S.I]: Warner Bros, 1981.

GLADIADOR. Direção de Ridley Scott. [S.I]: Universal Studios, 2000.

GOD of War. Direção de David Jaffe. Produção de Shannon Studstill. Roteiro: Marianne Krawczyk, Alexander Stein, David Jaffe, Keith Fay. [S.I]: Santa Monica Studio, 2005.

GOD of War II. Direção de Cory Barlog e David Jaffe. Produção de Steve Caterson. Roteiro: Cory Barlog, James Barlog, Marianne Krawczyk. [S.I]: Santa Monica Studio, 2007.

GOD of War III. Direção de Stig Asmussen. Produção de Steve Caterson. Roteiro: Marianne Krawczyk, Stig Asmussen, Ariel Lawrence William, Weissbaum. [S.I]: Santa Monica Studio, 2010.

GOD of War. Direção de Cory Barlog. Produção de Elizabeth Dahm Wang, Sean Llewellyn, Chad Cox, Eric Fong. Roteiro: Matt Sophos, Richard Gaubert, Cory Barlog. [S.I]: Santa Monica Studio, 2018.

GOD of War: Ascension. Direção de Todd Papy. Produção de Whitney Wade. Roteiro: Marianne Krawczyk, Ariel Lawrence. [S.I]: Santa Monica Studio, 2013.

GOD of War: Betrayal. Direção de Philip Cohen. Produção de Philip Cohen. Roteiro: Marianne Krawczyk. [S.I]: Java Ground e Sony Online Entertainment, 2007.

GOD of War: Chains of Olympus. Direção de Ru Weerasuriya. Roteiro: Marianne Krawczyk, Ru Weerasuriya, Cory Barlog. [S.I]: Santa Monica Studio, 2008.

GOD of War: Ragnarok. Direção de Eric Williams. Produção de Cory Barlog, Chad Cox, Yumi Yang. Roteiro: Matt Sophos, Richard Gaubert. [S.I]: Santa Monica Studio, 2022.

GHOST of Sparta. Direção de Dana Jan Ru Weerasuriya. Roteiro: Cory Barlog, Dana Jan, Ru Weerasuriya, Marianne Krawczyk. [S.I]: Santa Monica Studio, 2010.

ONIMUSHA. Direção de Jun Takeuchi. Produção de Keiji Inafune. Roteiro: Noboru, Sugimura Hirohisa, Soda Shin Yoshida. [S.I]: Capcom, 2001.

OS CAÇADORES da Arca Perdida. Direção de Steven Spielberg. [S.I]: Lucas Film & Paramount Pictures, 1981.

SHREK 2. Direção de Andrew Adamson, Conrad Vernon, Kelly Asbury. [S.I]: Dream Works Animation, 2004.

STRIDER. Direção de Kouichi Yotsui. [S.I]: Capcom, 1989.

9.3 Sítios Eletrônicos Consultados

BARLOG, Cory. God of War's director on toxic masculinity and why Kratos had to change: Game director Cory Barlog reflects on how and why Kratos has evolved. Entrevista concedida a Chris Plante. Polygon, abril, 2018. Disponível em:<
<https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-toxic-masculinity>>. Acesso em 12 de dezembro de 2022.

FANDOM, God of War Wiki. Lysandra. Site: fandom.com. Disponível em:
<https://godofwar.fandom.com/wiki/Lysandra>. Acesso em 05/01/2023.

LIVROS Vikings. O que as Mulheres Realmente Faziam Na Era Viking. Disponível em:
<livrosvikings <https://www.livrosvikings.com.br/post/o-que-as-mulheres-realmente-faziam-na-era-viking>>. Acesso 01 de janeiro de 2023.

Museu Nacional da Dinamarca. Women in the Viking Age. Museu Nacional da Dinamarca. Disponível em: <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/women/#:~:text=A%20woman's%20work%20duties%20were,time%20in%20a%20woman's%20life>. Acesso em: 02 de janeiro de 2023.

PGB2020. Pesquisa Game Brasil 2020: o resultado das principais tendências e hábitos de consumo do gamer brasileiro, assim como o perfil do jogador na américa latina. 2020. Elaborada por Pesquisa Game Brasil. Disponível em:
<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 05 de dezembro de 2022.

PGB2022. Pesquisa Game Brasil. 2022. Elaborada por Pesquisa Game Brasil. Disponível em:
<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 21 de dezembro de 2022.

UNUSUAL Things. Being a Better Writer: Character Fridging. Disponível em <https://maxonwriting.com/2022/02/07/being-a-better-writer-character-fridging/>. Acesso 01 de janeiro de 2023.

Wikipédia, a enciclopédia livre. Surt. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Surt>>. Acesso 03 de janeiro de 2023.

Wikipédia, a enciclopédia livre. Titanomaquia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Titanomaquia>>. Acesso 01 de janeiro de 2023.

9.4 Referência de Imagens

Fonte: < https://manuals.playstation.net/document/pb/ps4/basic/pn_controller.html > acesso: 29 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://br.millennium.gg/guias/12835.html> > acesso: 29 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://godofwar.fandom.com/wiki/Mj%C3%B6lnir> > acesso: 29 de dezembro de 2022.

Fonte: < https://static.wikia.nocookie.net/vsbattles/images/e/ee/Ares_God_of_War_Fix.png/revision/latest?cb=20220217164429 > acesso: 01 de janeiro de 2023.

Fonte: < <https://godofwar.fandom.com/wiki/Lysandra> > acesso: 01 de janeiro de 2023.

Fonte: < [https://villains.fandom.com/wiki/Zeus_\(God_of_War\)](https://villains.fandom.com/wiki/Zeus_(God_of_War)) > acesso: 01 de janeiro de 2023.

Fonte: < <https://godofwar.fandom.com/wiki/Gaia> > acesso: 01 de janeiro de 2023.

Fonte: < <https://segredosdomundo.r7.com/moiras/> > acesso: 01 de janeiro de 2023.

Fonte: <

<https://preview.redd.it/5xp3a6e8mbk21.png?width=2222&format=png&auto=webp&s=0a9f282fee3b102e50b215fa58f0f4dc9ed47afa> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: <

<https://p2.trrsf.com/image/fget/cf/1200/1200/middle/images.terra.com/2022/07/19/oaslm3falu981-1iv4b6n1e5mi9.jpg> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://estudionerd.com.br/web-stories/god-of-war-ragnarok-pre-venda/> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://br.pinterest.com/pin/19703317105476241/> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://pbs.twimg.com/media/E-4FhfAWYAIIING.jpg> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < http://pm1.narvii.com/6884/ada1c99a75e09fa1641e7c7069de92f37b14e13dr1-1080-1080v2_uhq.jpg > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://gamespot.com/a/uploads/original/1406/14063904/3381957-vlcsnap-00009.jpg> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://meups.com.br/especiais/god-of-war-guia-basico-de-sobrevivencia/> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://www.xn--frumnerd-v3a.com/2020/06/personagens-mitologicos-god-of-war2018.html> > acesso: 30 de dezembro de 2022.

Fonte: < <https://i0.wp.com/arteref.com/wp-content/uploads/2020/02/Pesquisadores-demonstram-o-processo-de-aplicac%> > acesso: 20 de janeiro de 2023.

Fonte: <

https://www.google.com/url?q=https://en.wikipedia.org/wiki/Gods_in_Color&sa=D&source=

[docs&ust=1674666931471020&usg=AOvVaw2bhJzS4e4JNPQy2NZ4FglG](https://www.illustrations.com.br/wp-content/uploads/2013/11/GOW-Pandora.jpg) > acesso: 20 de janeiro de 2023.

Fonte: <http://www.iluminerds.com.br/wp-content/uploads/2013/11/GOW-Pandora.jpg>.

Acesso: 20 de janeiro de 2023

9.5 Referência de Vídeos

02 Cena exemplo: Shrek e Fiona correm em direção um ao outro no campo em “Shrek 2” (2004). Giulia Dela Pace Santos, 2023. Disponível em:< https://youtu.be/eHJbqqQu2_0 >. Acesso em 04 de jan. de 2023.

04 Cena de QTE: Kratos obriga um guardião a ler o livro. Giulia Dela Pace Santos, 2023. Disponível em:< <https://youtu.be/WJqG76b7OM8>>. Acesso em 03 de jan. de 2023.

BIZARRO! Altura do Kratos COMPARADA com TODOS os PERSONAGENS de God of War. [S.I]: OMeuCanaldeGames, 2021. Disponível em:< <https://youtu.be/0knr3Lu5818> >. Acesso em 03 de jan. de 2023.

eu terei minha vingança

https://www.youtube.com/watch?v=Zqi2jadYylw&ab_channel=Veigas-Fortnite

EVOLUTION of God of War (Animation). [S.I]: Flatlife, 2022. Disponível em:< <https://youtu.be/qEwsiFLo-Nk> >. Acesso em 30 de dez. de 2022.

HOW Kratos Turned White & Got Red Tattoo Scene 4K ULTRA HD - GOD OF WAR PS5 PS NOW. [S.I]: GameClips, 2020. Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=c7JAY8IvfDM&ab_channel=GameClips >. Acesso em 03 de jan. de 2023.

GOD OF WAR Ending 4K ULTRA HD. GameClips, 2020. Disponível em: < <https://youtu.be/s720l4ApQlA> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

God of War - Kratos Kills His Family. [S.I]: RabidRetrospectiveGames, 2018. Disponível em:<

https://www.youtube.com/watch?v=HMHtLBKrINg&ab_channel=RabidRetrospectGames >.

Acesso em 03 de jan. de 2023.

God of War Spartan Rage. k0b3rt0, 2022. Disponível em: < <https://youtu.be/QzfHEodK2sA> >

Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

God Of War - Why kratos Wanted to Suicide?. TVspidergate, 2018. Disponível em:<

https://www.youtube.com/watch?v=PazgPwppTcE&ab_channel=TVspidergate >. Acesso em

04 de jan. de 2023.

God of War 2 - Cronos, Rhea. OlympianDawn, 2012. Disponível em: <

<https://youtu.be/fKMrPV81gyo> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

God of War 2: Kratos Asks Forgiveness To His Wife. SebastianPhoenix1069, 2020.

Disponível em: < <https://youtu.be/URcWYmGjWD8?t=86> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

God of War 2: Perseus Boss Fight (4K 60fps). BossFightDatabase, 2016. Disponível em:<

https://www.youtube.com/watch?v=E8fX_mDtE6M&ab_channel=BossFightDatabase >.

Acesso em 03 de jan. de 2023.

God of War 2 - Kratos Saves Prometheus. Shirrako, 2018. Disponível em: <

<https://youtu.be/0vAFTxYW6OI?t=173> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

God of War II - Waterway Puzzle | WikiGameGuides. WikiGameGuides, 2007. Disponível

em: < <https://youtu.be/pCYS-W4ZDd4> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

God of War 3 - Kratos Kills Poseidon (PS4 PRO). Shirrako, 2018. Disponível em:<

https://www.youtube.com/watch?v=xwnRYjLhIc4&ab_channel=Shirrako >. Acesso em 03 de jan. de 2023.

God of War 4 - Death of Kratos Prophecy (God of War 2018) PS4 Pro. ZanarAesthetics, 2018. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=KWd-VxxZAcY&ab_channel=ZanarAesthetics >. Acesso em 03 de jan. de 2023.

GOD OF WAR 4 Kratos Finds Spartan Relics Scene (PS4 PRO 60FPS). MKIceAndFire, 2018. Disponível em: < <https://youtu.be/GN3dJcZNXVI> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

God Of War 4 - Meeting Mimir Scene. Santosx07, 2018. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=37-yIud6VKs&ab_channel=Santosx07 >. Acesso em 01 de jan. de 2023.

Kratos Kills Baldur - God of War PS5 (4K 60FPS). Noctober, 2021. Disponível em: < <https://youtu.be/Hj8WL4DQb18?t=1028> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

O GRANDE SEGREDO POR TRÁS DAS TATUAGENS de ATREUS | God of War. PairedMan, 2022. Disponível em: < <https://youtu.be/fKPAisxmHyg?t=179> > Acesso em: 17 de janeiro de 2023.

Strider Arcade No Death full play through. deadstrider, 2013. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=qVOOiCFktU4&ab_channel=deadstrider >. Acesso em 03 de jan. de 2023.