Convergências: estudos em Humanidades Digitais

“DEVEMOS SER MELHORES”: VISÕES SOBRE GRÉCIA ANTIGA E MASCULINIDADE ATRAVÉS DA SÉRIE DE JOGOS *GOD OF WAR*

“We must be better”: views on Ancient Greece and masculinity through the God of War game series.

“Debemos ser mejores”: reflexiones sobre la Antigua Grecia y la masculinidad a través de la saga de videojuegos God of War.

Lucas Cavalcante de Barros[1]

Resumo: Através da série de jogos *God of War* é possível observar mudanças culturais no tocante à visão histórica sobre a Grécia antiga e como interpretações sobre esta na atualidade inspiraram noções contemporâneas de masculinidade. Baseado nos estudos de Recepção da Antiguidade de Lorna Hardwick, busca-se abordar como uma versão idealizada da Grécia como berço e ápice da civilização alimentou uma fantasia de poder masculino na saga *God of War*. Após isso, é debatido como tal narrativa viria a ser questionada pela própria série, que se voltaria para uma história sobre quebra de ciclos viciosos de masculinidade. Com isto, busca-se denotar a potencialidade da narrativa de videogames como plataforma educacional para questionar práticas culturais, focando na desconstrução de preceitos de comportamento de gênero em prol da formação de identidades masculinas mais saudáveis.
Palavras-chave: God of War. Masculinidade. Grécia Antiga. Videogame.

Abstract: Through the God of War game series, it is possible to observe cultural shifts regarding the historical view of ancient Greece and how contemporary interpretations of it have inspired modern notions of masculinity. Based on Lorna Hardwick's studies of the reception of antiquity, this essay explores how an idealized vision of Greece as the cradle and pinnacle of civilization fueled a male fantasy of power through the God of War saga. Following this, it’s discussed how this narrative would be questioned by the series itself, turning into a story about breaking vicious cycles of masculinity. Thus, it aims to highlight the potential of videogame narratives as educational platforms to question cultural practices, focusing on the deconstruction of gender behavioral precepts in favor of healthier masculine identities.
Keywords: God of War. Masculinity. Ancient Greece. Video game.

[1] Educador e artista visual graduado em Artes Visuais (Bacharelado e Licenciatura) pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (IART/UERJ). Mestrando em História da Arte, Patrimônio e Cultura Visual pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP). E-mail: mslucascb@gmail.com; Lattes: https://lattes.cnpq.br/4268333615751396; Orcid iD: https://orcid.org/0009-0007-8614-5479.

Resumen: En la saga de videojuegos God of War, es posible observar cambios culturales en la visión histórica de la antigua Grecia y cómo las interpretaciones contemporáneas de la misma han inspirado nociones modernas de masculinidad. Basándose en los estudios de Lorna Hardwick sobre la recepción de la antigüedad, este texto explora cómo una versión idealizada de Grecia como la cuna y la cúspide de la civilización alimentó una fantasía de poder masculino a través de la saga God of War. Posteriormente, analiza cómo esta narrativa sería cuestionada por la propia saga, que se transformaría en una historia sobre la ruptura de los círculos viciosos de la masculinidad. De este modo, se pretende resaltar el potencial de las narrativas de los videojuegos como plataforma educativa para cuestionar las prácticas culturales, centrándose en la deconstrucción de los preceptos de género en favor de la formación de identidades masculinas más saludables.
Palabras clave: God of War. Masculinidad. Antigua Grecia. Videojuego.

Introdução

Os anos 2000 marcam uma renovação pelo interesse sobre a Grécia Antiga e sua mitologia, que se estenderia por duas décadas. Neste contexto, temos filmes como *300* (2006), *Tróia* (2004), *Alexandre* (2004), *Fúria de Titãs* (2010), *Imortais* (2011), *Hércules* (2014), etc. Dentre os produtos dessa época está a série de jogos God of War (GOW), dirigida por David Jaffe e lançada em 2005 pela *Santa Monica Studio* e pela *Sony Computer Entertainment*. O jogo e seu personagem principal, Kratos, um fictício ex-general espartano, encapsulam a combinação entre a noção vigente sobre antiguidade grega e a norma social masculina contemporânea manifestada em videogames.

Em 2018, GOW passa por uma renovação, se afastando das adaptações sobre mitologia grega e mudando para a mitologia nórdica. Também muda o foco comportamental de seu protagonista, dando-lhe um filho para criar sozinho. Junto com tais transições surge uma nova visão sobre masculinidade que, em um tom metalinguístico, reflete sobre o passado violento do personagem e dos jogos.

Para compreendermos essa transição, primeiro refletiremos sobre videogames como mídia interativa e as representações de masculinidades nesse veículo de comunicação. Para tal, este texto baseia-se nas reflexões de bell hooks (2025), Michael Kimmel (1996) e Derek Burrill (2008). A seguir, foca-se em como a Antiguidade Grega é utilizada e ressignificada nos tempos contemporâneos e como isso se dá no contexto sociocultural que gerou os jogos de GOW, a partir do conceito de Recepção da Antiguidade de Lorna Hardwick (2003). Após isto, se seguirá uma breve contextualização sobre a primeira série de jogos de GOW (série grega) e como ela demonstra a masculinidade de uma Grécia idealizada para o público contemporâneo.

Após essa abordagem, adentraremos a série iniciada em 2018 (série nórdica), denotando o contraste com sua antecessora grega, focando na retratação da figura de Kratos enquanto pai e homem que pretende superar o que foi no passado. Por fim, este texto se encerra com uma reflexão sobre a importância educacional da abordagem dessas temáticas em obras da cultura pop, principalmente as voltadas para o público masculino.

Este processo configura uma análise cultural cuja metodologia consiste em uma análise qualitativa, aliada à revisão bibliográfica, interpretativa e comparativa das diferentes fases da franquia GOW. Dentro desta, serão analisados os jogos que focam na linha narrativa principal da saga. São eles *God of War*, *God of War 2*, *God of War 3*, *God of War* (2018) e *God of War: Ragnarok*. O que será analisado ao longo destes exemplos não é a história principal, mas sim a consistência da figura de Kratos como representação masculina ao longo das narrativas dos núcleos grego e nórdico.

Masculinidades e Mídias

> estes jogos remetem à socialização no uso da violência como um dos traços-valores mais estreitamente associados à virilidade–violência ilegítima no caso dos "maus" e legítima no caso dos "bons". De alguma forma os computadores começam a ser vistos desde a infância como um segregado componente de gênero, começam a converter-se em "toys for the boys" (Demiguel; Boix, 2013, p. 51 *apud* Goulart; Nardi, 2017, p. 253).

Pensemos dentro do contexto midiático mais amplo: os videogames e como estes se entrelaçam nas dinâmicas do gênero masculino. Neste sistema de mídia, Lemos (2020, p. 10) enxerga videogames como exemplos de "objetos culturais massificados, dada a forma como acontece sua distribuição e venda, e por conta do seu conteúdo – formatado para diluir culturas em imagens, cada vez mais rarefeitas, de tradições localizadas".

No que tange a mídias de massa e masculinidades, bell hooks afirma que "a grande mídia faz o trabalho de doutrinar continuamente meninos e homens, ensinando-lhes as regras do pensamento e da prática patriarcal" (hooks, 2025, p. 144). A autora coloca a superexposição a mídias nas quais "o herói é o bom moço que usa a violência para vencer os homens maus" como um reflexo da violência da sociedade americana e como esta constrói seu modelo "natural" de masculinidade (hooks, 2025, p. 73).

> Todos os dias, neste país, homens são violentos. Essa violência é tida como "natural" pela psicologia do patriarcado, que insiste na existência de uma ligação biológica entre ter um pênis e a vontade de praticar violência. [...] a vontade de usar a violência não está ligada à biologia, e sim a um conjunto de expectativas sobre a natureza do poder em uma cultura de dominação (hooks, 2025, p. 73).

Embora hooks (2025, p. 66) não se aprofunde em videogames como forma de mídia relacionada à masculinidade, ela aponta para eles como uma possível válvula de escape para frustrações masculinas, incluindo tristeza e solidão. Kimmel (1996, p. 1) enxerga essas frustrações de masculinidade como produtos do fato de que os "homens americanos não têm história". Para tal afirmação, o autor parte de um ponto sobre a masculinidade não passar por um olhar que o considera como um gênero construído, mas sim como o padrão natural.

> Em um sentido importante, existe apenas um tipo de homem completo e sem qualquer constrangimento nos Estados Unidos: jovem, casado, branco, urbano, nortista, heterossexual, protestante, pai, com ensino superior, plenamente empregado, com boa aparência física, peso e estatura adequados, e com um histórico recente de prática esportiva. Qualquer homem que não se enquadre em algum desses critérios tende a ver a si mesmo — ao menos em certos momentos — como indigno, incompleto e inferior (Goffman, 1963, p. 128 *apud* Kimmel, 1996, p. 5).[2]

Já Meriläinen *et al*. (2026) enxergam a cultura gamer em uma luz semelhante. Para os autores, ambientes do mundo dos videogames podem ser vistos como espaços sociais masculinizados devido a seu público-alvo ser "historicamente, composto por meninos e jovens brancos, cisgêneros e heterossexuais [...] enquanto mulheres e pessoas de outros gêneros foram ignoradas e ativamente marginalizadas" (Meriläinen *et al*., 2026).[3] Ainda de acordo com os autores:

[2] Tradução nossa. No original: In an important sense there is only one complete unblushing male in America: a young, married, white, urban, northern, heterosexual, Protestant, father, of college education, fully employed, of good complexion, weight, and height, and a recent record in sports. Any male who fails to qualify in any one of these ways is likely to view himself—during moments at least—as unworthy, incomplete, and inferior.

[3] Tradução nossa. No original: "has historically been white, cisgender, heterosexual boys and young men [...] with women and other genders ignored and actively sidelined"

> Como os homens estão sobrerrepresentados em muitos domínios da cultura dos jogos — desde jogos de guerra com miniaturas [...] até *e-sports* —, eles frequentemente aparecem, antes de tudo, como um segmento demográfico, e não como seres dotados de gênero: como jogadores que, por acaso, são homens, em vez de homens que jogam. Isso contribuiu para construir o "homem" como o agente normativo no universo dos jogos e para estabelecer os homens, em certo sentido, como seres "sem gênero" [...] — embora pessoas de todos os gêneros participem, os homens, ainda assim, dominam esses espaços, bem como os discursos que ocorrem neles e ao seu redor (Meriläinen *et al*., 2026).[4]

Portanto, é preciso retirar a "naturalização" desse espaço habitado por homens para abrir possibilidade de questionar sua realidade e seus habitantes. Há de se ter em mente que a masculinidade, em vez de ser natural, é uma forma socialmente moldada de existir. Pensando no contexto de GOW, um jogo nascido e criado no contexto norte-americano, é preciso primeiramente voltar o olhar para a masculinidade de tal contexto.

Para tal, alinhamos-nos com a visão de Bogost (2007, p. IX) sobre videogames, na qual o autor os coloca como "talvez a forma mais predominante de computação expressiva. Os videogames são, [...], um meio particularmente relevante para a persuasão e a expressão computacionais"[5].

Consideremos os jogos de GOW a partir da visão de Bogost. Nesta, eles seriam "ferramentas úteis para visualizar as lógicas que compõem uma visão de mundo [...], as distorções ideológicas em situações políticas [...] ou o estado de tais situações" (Bogost, 2007, p. 73-74)[6]. Se, como diz Kimmel (1996), homens americanos não têm passado, os videogames, como meios de expressão e persuasão, trazem uma possibilidade de identificação para homens que "falham" na definição naturalizada de sua performance de gênero.

Para Burrill (2008), os videogames trariam um local seguro para a integração do indivíduo à noção normativa de masculinidade. O espaço digital protege indivíduos masculinos do contato com uma realidade que questiona e nega a eles o pertencimento à normatividade do que significa "ser homem". Nas palavras do autor:

---

[4] Tradução nossa. No original: "*Because men are overrepresented in many game culture domains from miniature wargaming [...] to esports, [...] they commonly feature primarily as a demographic, not as gendered beings: as players who happen to be men, instead of men who play games. This has served to construct 'man' as the normative agent in gaming and establish men as, in a sense, genderless [...] while all genders participate, men nevertheless dominate these spaces and discourses in and around them*".

[5] Tradução nossa. No original: "*perhaps the most prevalent form of expressive computation. Videogames are thus a particularly relevant medium for computational persuasion and expression*".

[6] Tradução nossa. No original: "*useful tools for visualizing the logics that make up a worldview [...], the ideological distortions in political situations [...], or the state of such situations*".

> Os videogames o século XXI funcionam como a principal forma de regressão — uma máquina de tecno-nostalgia que possibilita a fuga, a fantasia, a expansão e a utopia; um espaço apartado do feminismo, dos imperativos de classe, dos deveres familiares, bem como das responsabilidades nacionais e políticas. Trata-se de um espaço e de uma experiência nos quais o "garoto digital" pode "morrer tentando" — tentando vencer, tentando superar o jogo e tentando provar sua masculinidade (e, consequentemente, seu lugar no patriarcado, no mundo do capital e na Lei) (Burrill, 2008, p. 2)[7].

Essa socialização "confortável" através de videogames constitui o conceito que Burrill nomearia como "Boyhood". Tal conceito consiste em um contexto cultural, social e tecnológico que privilegia a existência masculina naturalizada no universo digital, formando um espaço no qual ritos de passagem da juventude para o estágio de "homem crescido" podem ser encenados sem os malefícios e consequências da realidade. Ao deliberar sobre cultura de videogames, "Boyhood" e ritos de passagem de meninos para homens, Goulart e Nouri (2017) afirmam:

> [...] na era pós-industrial do capitalismo tardio, esses ritos de passagem acabam se restringindo a uma fantasia, um modelo de masculinidade romantizado que se tornou impossível de ser alcançado. Dessa maneira, no contexto das culturas de jogo digital, o Boyhood se torna um valoroso instrumento simbólico para a masculinidade ocidental: essa compõe um local fantasioso onde pode-se "provar" sua hombridade, reencenando as atividades "clássicas" da fantasia romantizada do homem (guerra, conquista, sacrifício, salvamento de mulheres e crianças) sem ter de lidar com as possíveis falhas desses projetos idealizados (dor, morte, falha ou mesmo alteridade (Goulart; Nouri, 2017, p. 262).

Portanto, temos nos videogames uma cultura de massa na qual é possível criar um ambiente seguro para quem não performe a masculinidade normativa e uma válvula de escape para frustrações vindas dessa questão. Não se afirma aqui que essa manutenção de masculinismo é algo ativamente buscado tanto por jogadores quanto por criadores de jogos. Contudo, o jogo pode criar um espaço no qual jovens e adultos assumem o controle de um personagem que encapsula tais noções de "ser homem". Estas, no caso de GOW, consistem em uma visão moderna que interpreta, a partir da Antiguidade, modelos e justificativas sobre como homens deveriam ser na contemporaneidade.

[7] Tradução nossa. No original: "*Videogames in the 21st century serve as the prime mode of regression, a technonostalgia machine allowing escape, fantasy, extension, and utopia, a space away from feminism, class imperatives, familial duties, as well as national and political responsibilities. It is a space and experience where the digital boy can "die tryin'," tryin' to win, tryin' to beat the game, and tryin' to prove his manhood (and therefore his place within the patriarchy, the world of capital, and the Law)*".

Antiguidade para Homens Contemporâneos

Os estudos da Recepção da Antiguidade, a partir de Lorna Hardwick (2003), têm como foco a "relação entre a fonte textual ou cultural originada na antiguidade clássica, a forma como é interpretada em suas interações contemporâneas, e como essas dinâmicas se dão, considerando que não ocorrem de forma neutra" (Barros, 2025, p. 28). Buscam "encontrar um meio-termo entre essas duas formas de interpretação, um diálogo que possa servir para examinar as relações entre o presente e o passado" (Vargas, 2025, p. 111). A importância dessa atitude está em questionar nossa própria cultura e o viés de confirmação que depositamos em uma visão do passado mitológico grego.

Tendo isso em mente, voltemo-nos para o cenário no qual a Antiguidade era vista à época do primeiro GOW. No início dos anos 2000, o filme *Gladiador*, de Ridley Scott, é um sucesso de crítica e bilheteria, lançando um novo interesse pelo passado bélico, ou pelo menos por sua estética. No plano político, os atentados ao *World Trade Center* em 2001 "fizeram a poderosa máquina militar norte-americana apontar suas armas para um inimigo desconhecido, difuso" (Costa; Wunder, 2011, p. 29).

Se o inimigo era difuso, a identidade daqueles que combatiam o "terror" estava na Grécia Antiga, vista como berço do Ocidente e, portanto, dos EUA. Essa relação da elevação da Grécia enquanto base da civilização americana não é algo novo.

> Das sagas épicas [...], os heróis dos mitos deram forma e sentido à cultura da Grécia Antiga. Seus feitos eram lembretes tentadores de uma pré-história gloriosa, ainda que vagamente vislumbrada; seus físicos personificavam de forma emocionante os valores e as aspirações da masculinidade helênica austera (Nisbet, 2008, p. 45).[8]

Um dos maiores exemplos dessa interpretação enviesada do passado está na recepção da cidade-estado de Esparta. Cenário de eventos históricos valorizados até a atualidade e passagens de épicos da poesia grega, a pólis espartana é tida como um ideal de coragem e poder. Sua fama alcança filmes, quadrinhos, animes e outras formas de mídia graças a sua identidade voltada para o combate e criação de guerreiros.

[8] Tradução nossa. No original: "*From epic sagas [...], the heroes of myth gave shape and sense to ancient Greek culture. Their exploits were tantalising reminders of a dimly glimpsed but glorious prehistory; their physiques thrillingly epitomised the values and aspirations of hardedged Hellenic masculinity*".

> A sociedade espartana era altamente belicista ao ponto dos homens literalmente viveram para guerra, isso fica evidente quando se analisa as etapas da vida de um homem espartano, onde as crianças do sexo masculino ao atingirem sete anos de idade eram separadas da família e recebiam uma educação de caráter pré-militar, ao completarem dezoito anos começava o serviço militar através do ritual conhecido como criptia, que incluía operações militares contra os hilotas, nome dado aos servos espartanos. Ao atingirem trinta anos os homens finalmente poderiam se casar e teriam alguns direitos políticos, mas, só aos sessenta anos que finalmente perdiam suas obrigações militares, ou seja, praticamente toda a sua vida é voltada ao militarismo (Santana, 2005, p. 21-22).

Fotheringham (2012) aponta como trabalhos como *300* de Frank Miller e *Portões de Fogo* de Steven Pressfield, ambos de 1998, apresentam "triunfalismo ocidental e caricatura orientalista" (Fotheringham, 2012, p. 420)[9] através de obras pró-espartanas que "geralmente minimizam os aspectos severos da cultura militar" (Fotheringham, 2012, p. 393).[10]

Portanto, o que temos em nossas mãos com adaptações contemporâneas de Esparta são exemplos da lógica de Fotheringham sobre como os aspectos militaristas "menos nobres" da sociedade espartana são demonstrados através de "representações positivas de Esparta, seja por inclusão ou por omissão dolorosamente óbvia" (Fotheringham, 2012, p. 422).[11] Não serão vistas as questões "limitantes" sobre o que era considerado um "cidadão" em Esparta, a cultura escravocrata do local, o tratamento a tais escravos, ou os hábitos homossexuais entre os homens espartanos. Somente a suposta valentia, honra, disciplina e espírito de combate serão trazidos para a contemporaneidade.

Isto ocorre também em GOW. Santana (2005, p. 36) afirma que o "jogo contribui para a construção de uma consciência histórica nos jogadores acerca do mundo antigo, proporcionando a manutenção de ideias estereotipadas". Os jogos da saga grega fazem parte de mídias que perpetuam "uma disseminação em massa de informações que sempre destacam o lado militarista da Grécia" (Santana, 2005, p. 36), o que se reflete no protagonista da franquia.

O Monstro Grego

Lançada em 2005 para *PlayStation 2* pela *Santa Monica* e *Sony*, a série de jogos *God of War* foi um sucesso de crítica e vendas, expandindo-se para diferentes plataformas de mídia e se tornando um carro-chefe do PlayStation. A primeira série do jogo foca em releituras da

[9] Tradução nossa. No original: "*western triumphalism and orientalist caricature*".
[10] Tradução nossa. No original: "*typically play down the harsh aspects of Spartan military culture*".
[11] Tradução nossa. No original: "*will always dog positive portrayals of Sparta, whether by inclusion or by painfully obvious omission*".

mitologia grega. Nela, acompanhamos o fictício ex-general espartano Kratos, o Fantasma de Esparta, e sua jornada de vingança, inicialmente contra o deus da guerra, Ares, a quem vendeu sua alma. O deus, visando transformar Kratos em um guerreiro perfeito, o engana, levando-o a matar sua própria esposa e filha em meio a um frenesi de violência.

Ao concluir sua vingança, Kratos se torna o novo deus da guerra. Contudo, suas ações em favor do expansionismo bélico de Esparta despertam o temor de seu pai, Zeus, que retira seus poderes e o mata. Revivido pelos titãs, antigos inimigos dos deuses, Kratos retorna a uma narrativa de vingança, agora contra todo o panteão grego.

> Seguindo a lógica da masculinidade tóxica, Kratos é restrito a uma única forma de expressar seu luto: fúria contra aqueles que ele considera responsáveis. Assim começa o mais hipermasculino dos tropos narrativos, a narrativa da vingança, na qual o protagonista busca dominar aqueles que um dia o emascularam (Conway, 2019, p. 1-2)[12].

A escolha de um general espartano não foi ocasional. Ela reflete a principal questão sobre como o estereótipo da Antiguidade pode ser utilizado ideologicamente para a construção de uma narrativa. No caso de GOW, tal construção não está apenas na capacidade de combate de seu protagonista, que ele é capaz de realizar. Está também na construção de sua figura hipermasculina, elevada acima de outros homens, pois é um "guerreiro de verdade".

> Ao escolher a cidade de Esparta como terra natal de Kratos, os roteiristas do game certamente tinham a visão, mesmo que previa, da existência do militarismo espartano e de seus rituais para o treinamento dos soldados, sendo assim, eles se apropriaram destas ideias e as representaram na figura do protagonista, justificando assim a natureza de Kratos, já que ele certamente passou pelo agogê e ainda conseguiu atingir a patente de general, ou seja, antes mesmo de se tornar escravo de juramento de Ares ou mesmo ficar conhecido como Fantasma de Esparta, ele já era um guerreiro extremamente habilidoso e brutal por natureza (Santana, 2005, p. 23).

Essa figura heroica, capaz de enfrentar e superar qualquer desafio em seu caminho, é a peça que permite ao jogador que a controla participar ativamente da trajetória do jogo. Essa visão militarista do passado grego, baseada em guerreiros e selvageria, seria essencial para a identidade do jogo e para "justificar toda a sanguinolência que Kratos utiliza para liquidar seus

[12] Tradução nossa. No original: "*Following the logic of toxic masculinity, Kratos is restricted to a singular performance of grief: rage at those he holds responsible. Thus begins the most hypermasculine of narrative tropes, the vengeance narrative, wherein the protagonist seeks to dominate those who once emasculated him*".

inimigos, pois, ele se encontra amargurado, quase sem sentimentos humanos e repleto de ódio e vingança" (Santana, 2005, pp. 20). Jaffe, criador do jogo, queria:

> criar uma história a partir do mito grego, que é violento por si só, onde um mortal consegue derrubar um deus, logo, do ponto de vista mitológico essa batalha certamente será violenta, além disso, os desenvolvedores provavelmente visaram atingir um público, em sua maioria masculino, que se sente interessado em uma mídia de caráter violento (Santana, 2005, p. 20).

A Grécia do jogo, seguindo essa lógica, não é uma recriação de costumes ou iconografias historicamente acuradas. Não há reconstruções fidedignas de trajes, localidades ou mesmo das divindades retratadas. O que se observa, é uma confluência de várias "referências intermidiáticas que, como já mencionado, atuam no processo de convergir mais sentidos na constituição de uma mídia" (Almeida, 2025, p. 317).

Com base nessa miríade, Jaffe "propôs a criação de um mundo mitológico a partir de suas interpretações e seu amor pela mitologia grega, ele queria que essa história fosse brutal e sanguinária, sendo assim, seria necessário ter um protagonista à altura do enredo" (Santana, 2005, p. 17).

> Jaffe nos revela que pediu para o líder do setor de arte conceitual, Charlie Wen, que criasse algo que fosse, bruto, violento, antissocial e irritado, além de pedir que os funcionários viessem para o trabalho irritados e nervosos, transpondo esses sentimentos em seus desenhos (Santana, 2005, p. 17).

Isso se reflete no design do protagonista. Kratos (figura 1) é um homem alto e musculoso, com a maior parte do corpo à mostra, destacando seu físico forte. Possui duas cicatrizes, uma no olho e outra no abdômen, que adquiriu no segundo jogo, e seus braços são ornados por ataduras e correntes, marca de sua servidão ao deus Ares e parte de suas armas principais, as Lâminas do Caos. Sua pele é branca devido a maldição de carregar as cinzas de sua mulher e filha na pele eternamente, para nunca se esquecer de seus atos bárbaros.

Figura 1 – Kratos



Fonte: God of War 3[13].

Kratos é um homem de poucas palavras, sisudo, cuja forma padrão de comunicação com outros é a violência física ou metafórica. Temos neste protagonista, portanto, os símbolos apontados por Kimmel (1996, p. 5) sobre o que significa ser um homem na América: algo que "depende fortemente da classe, raça, etnia, idade, sexualidade e região do país do indivíduo"[14]. Kratos não é um homem grego mediano; é um general no auge de sua aptidão física, líder de uma das nações bélicas mais icônicas e reverenciadas da história. É um personagem que cumpre e excede todas as exigências para um "grande homem", na visão contemporânea que reinterpreta a Antiguidade grega.

Santana (2005, p. 24) aponta que o personagem "possui características de um anti-herói, já que ele é egoísta, insensível e está disposto a sacrificar os outros para alcançar o seu objetivo". Esse sacrifício de terceiros é uma mecânica narrativa dos jogos, e reflete o comportamento de gênero, tanto do masculino sobre as mulheres quanto no padrão de Kratos enquanto este "super-homem" espartano.

13 Disponível em: https://static.wikia.nocookie.net/godofwar/images/9/92/Kratos_GreekEra1.png/revision/latest?cb=20230118170518. Acesso em 25 mai. 2026.

14 Tradução nossa. No original: "*depends heavily on one's class, race, ethnicity, age, sexuality, region of the country*. Kratos não é um homem grego mediano; é um general, no auge de sua aptidão física, líder da de uma das nações bélicas mais icônicas e reverenciadas da história".

O primeiro é exemplificado no relato de Klavan (2023), sobre como o jogo *God of War* 3 (2010) teria passado do limite para ele e para seu pai, representando tudo "aquilo que os críticos diziam que os jogos eram: gratuitos, sádicos, insensíveis" (Klavan, 2003)[15].

> Há uma cena no épico de PlayStation, God of War III (2010), em que o jogador não tem escolha a não ser esmagar uma mulher inocente até a morte. Kratos, o implacável pária do Olimpo, abriu caminho à força até os aposentos do deus do mar, Poseidon. Lá, ele encontra uma concubina trêmula, com os seios arfando, e a liberta de suas amarras — apenas para arrastá-la em direção a uma roda gigantesca e acorrentá-la, contorcendo-se, aos raios. Seu corpo frágil mantém a roda firme por tempo suficiente para abrir os portões de metal que bloqueiam o caminho para a próxima fase. Avançar no jogo significa enviar Kratos através dos portões enquanto o peso deles os faz despencar para baixo e força a roda a esmagar a vítima, agora fora da tela, transformando-a em um cadáver mutilado. Quando meu pai e eu jogamos essa cena juntos, fizemos algo que nunca tínhamos feito em 15 anos de jogos: desligamos aquela coisa (Klavan, 2023)[16].

Mesmo as presenças femininas de maior peso narrativo nos jogos, a esposa e filha de Kratos, assassinadas pelas suas próprias mãos, não chegam a ser personagens. Não são conhecidas suas personalidades ou desejos. Para todos os efeitos, elas são objetos que representam um passado idealizado de Kratos; imagens de pureza maculada pela maldade do personagem, cuja importância não está nelas enquanto personagens, mas como motivações para o protagonista.

Há também a forma como os jogos apresentam sexo. Em cada jogo da fase grega, há um *minigame* sexual no qual o "ato nunca foi mostrado em vídeo e o clima era mais de risinhos insinuantes entre adolescentes do que de excitação explícita" (Klavan, 2023)[17]. Apesar de não ocorrer nada explícito além de seios à mostra, esses breves e pontuais momentos possuem uma jogabilidade que se compara aos momentos de lutas contra chefes. Em tais passagens, "arquivos

[15] Tradução nossa. No original: "*everything the critics said gaming was: gratuitous, sadistic, callous*". Disponível em: https://lawliberty.org/how-the-god-of-war-grew-up/. Acesso em: 23 mai. 2026.

[16] Tradução nossa. No original: "*There is a scene in the PlayStation epic God of War III (2010) in which the player has no choice but to crush an innocent woman to death. Kratos, the dogged outcast of Olympus, has slaughtered his way into the bedchambers of the sea-god Poseidon. There he finds a quivering concubine, breasts heaving, and releases her from her bondage—only to drag her toward a massive wheel and chain her writhing to the spokes. Her frail body holds the wheel steady long enough to prop open the metal gates that block the way to the next stage. Progressing in the game means sending Kratos through the gates while their weight brings them lurching downward and forces the wheel to grind the victim, now off-screen, into a mangled corpse. When my father and I played through that scene together, we did something we had never done in 15 years of gaming: we shut the damn thing off*". Disponível em: https://lawliberty.org/how-the-god-of-war-grew-up/. Acesso em: 23 mai. 2026.

[17] Tradução nossa. No original: "*the act was never shown on camera and the mood was more of snickering teenage innuendo than hardcore arousal*". Disponível em: https://lawliberty.org/how-the-god-of-war-grew-up/. Acesso em: 23 mai. 2026.

de áudio de combate (como os grunhidos de Kratos) são reciclados para transmitir relações sexuais violentas" (Conway, 2019, p. 9).[18]

Focando no comportamento masculino sobre si mesmo, a narrativa e o *gameplay* buscam ativamente ressaltar a raiva como um traço não apenas positivo, como também recompensador e poderoso. Nos jogos analisados, Kratos desbloqueia *Power ups* após derrotar uma certa quantidade de inimigos. Nesses modos mais poderosos, o personagem é envolto em uma aura de poder, normalmente ativando-os com gritos, podendo desferir golpes mais fortes por um tempo limitado.

Observando que a raiva de Kratos é parte de seu "atributo divino" (Conway, 2019, p. 11)[19], o que se reflete no nome desses poderes especiais (Fúria dos Deuses, Fúria dos Titãs, Fúria de Esparta, Fúria Espartana), e tendo em vista que os sons de combate são repetidos para cenas de sexo heterossexual, podemos enxergar a influência patriarcal naturalizada sobre o gênero masculino. bell hooks define o patriarcado como um sistema político-social que prega que "homens são inerentemente dominantes, superiores a tudo e a todos os considerados 'mais fracos',[...], e que a eles é atribuído o direito de dominar e governar os fracos e manter essa dominância por meio de várias formas de violência" (hooks, 2025, p. 36).

Na fúria divina de Kratos ser fonte de seu poder, podemos interpretar ecos do relato de hooks sobre tal ira ser deificamente justificada quando a autora relata os ensinamentos que recebia na igreja. A partir do momento que seu núcleo familiar foi ensinado que "Deus era homem" (hooks, 2025, p. 37) o patriarcado religioso se fez efetivo em outras instâncias sociais. Em tal contexto, hooks relata a diferente educação que ela e seu irmão recebiam sobre fúria:

> Quando eu respondia com raiva ao me ser negado um brinquedo, a mim ensinavam, como menina num lar patriarcal, que a raiva não era um sentimento feminino apropriado, que não apenas não devia ser expressa como devia ser erradicada. Quando meu irmão respondia com raiva ao lhe ser negado um brinquedo, a ele ensinavam, como menino num lar patriarcal , a ele ensinavam, como menino num lar patriarcal, que sua capacidade de expressar raiva era boa, mas que ele devia aprender qual era o melhor contexto para liberá-la. Não era bom para ele usar sua raiva para se opor aos desígnios dos pais; no entanto, mais tarde, quando cresceu, a ele ensinaram que a raiva era permitida e que deixar a raiva levá-lo à violência o ajudaria a proteger seu lar e seu país (hooks, 2025, p. 38).

[18] Tradução nossa. No original: "*combat audio files (such as Kratos' grunts) are recycled to now convey violent intercourse*".
[19] Tradução nossa. No original: "*Kratos' anger is his godly attribute*"

Temos em Kratos uma personificação dessa raiva masculina justificada, com direito até mesmo aos traços divinos e absolutos dessa justificação. Inicialmente, no primeiro GOW, apesar do apelo à hipermasculinidade de Kratos, o personagem ainda era pautado pelo sofrimento devido aos pesadelos causados por seus atos. Conforme a série grega continuava, seus traços, além da raiva, tornavam-se menores, porém inquestionáveis, já que essa era fundamentada pela "necessidade" da violência. Essa dinâmica seria revisitada em 2018, com a chegada da saga nórdica, juntamente com o protagonista e sua representação de masculinidade.

O Pai Nórdico

> A mudança é uma parte essencial da vida. No desenvolvimento criativo, a mudança costuma ser a faísca explosiva que transforma o bom em algo verdadeiramente memorável. Há alguns anos, nós, do Santa Monica Studio, começamos a jornada de criação de um novo God of War. [...] Para Kratos, essa mudança significa romper o ciclo de violência, desconfiança e engano que sua família, o panteão grego, perpetuou por tanto tempo. Esse ciclo levou a uma série de más decisões – o pacto fatídico com Ares, o assassinato de sua família e uma descida à loucura e à vingança, alimentada pela raiva, que culminou na destruição épica do Olimpo. Significa também aprender a controlar sua raiva, o monstro intensamente turbulento que vive dentro dele, guiando-o por caminhos cada vez mais sombrios. Kratos precisava descobrir como conter o monstro, como controlar quando ele o liberta ou não. A raiva de Kratos provocou uma série de más decisões em sua vida, então eu estava fascinado para ver o que aconteceria se ele finalmente tomasse uma boa decisão (Barlog, 2016)[20].

Escrito e dirigido por Cory Barlog, contribuidor da série desde o primeiro jogo de GOW, *God of War* (2018) foi o retorno da franquia após 5 anos do último jogo e 8 anos após o final cronológico da série grega. O jogo trouxe grandes mudanças para a franquia: o foco em uma nova mitologia, mudanças na *gameplay* e no design do protagonista, que agora possuía marcas de envelhecimento e pelos faciais (figura 2).

[20] Tradução nossa. No original: "*Change is an essential part of life. In creative development change is often the explosive spark that transforms good enough into truly memorable. Several years ago we at Santa Monica Studio began the journey of creating a new God of War. [...] For Kratos, this change means breaking the cycle of violence, distrust and deception that his family, the Greek pantheon, perpetuated for so long. That cycle drove a whole host of bad decisions – the ill-fated deal with Ares, the murder of his family and a rage fueled descent into madness and vengeance that ultimately ended with the epic destruction of Olympus. It also means learning how to control his rage, the intensely turbulent monster that lives within him, steering him down ever-darker paths. Kratos needed to figure out how to put the monster back in the box, how to control when he does and does not let that monster out. Kratos' rage has provoked a ton of bad decisions in his life, so I was fascinated to see what would happen if he actually made a good one*". Disponível em: https://blog.playstation.com/. Acesso em: 24 maio 2026.

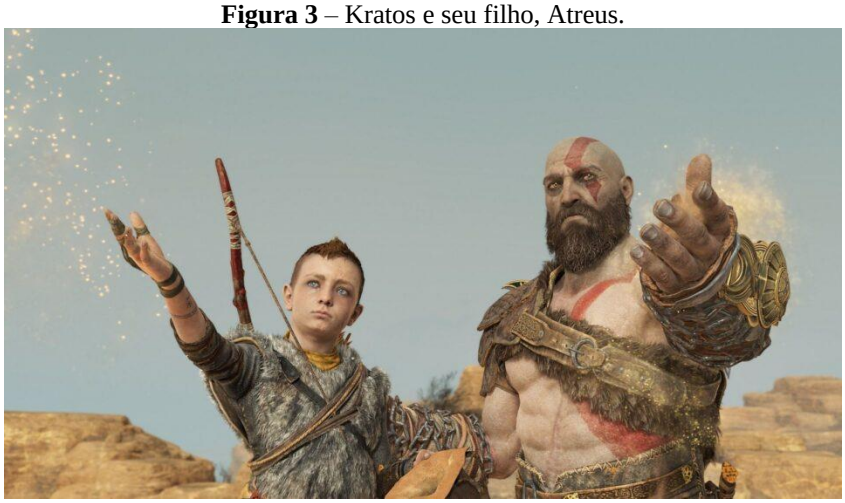
Figura 2 – Kratos na série nórdica.



Fonte: Jovem Nerd[21].

Mas a maior mudança com certeza está no papel de Kratos, agora envolto em uma narrativa que busca fugir da violência ao invés de perpetuá-la. Isto se dá devido a mais um novo fator: Kratos agora tem um filho, Atreus (figura 3). Apesar da nova saga ainda consistir em combates violentos e o personagem principal ainda ser um ícone hipermasculino, alto e forte, agora com uma barba para completar o pacote, sua dinâmica com o mundo ao redor de si mudou.

Figura 3 – Kratos e seu filho, Atreus.



Fonte: God of War (2018).

[21] https://jovemnerd.com.br/noticias/games/god-of-war-dublador-de-kratos-altera-data-e-sugere-jogo-para-2018

> A trilogia original de jogos acompanha a jornada de vingança de Kratos. Ele não precisa matar; ele quer. Isso contrasta diretamente com God of War, onde Kratos se esforça para evitar a violência. Em God of War, Kratos não é violento porque quer ser; ele é violento porque precisa ser. A sobrevivência de Kratos e Atreus depende disso. O uso da violência pelo homem para alcançar o que deseja ou precisa não é novidade. [...] God of War é interessante porque pega um personagem já estabelecido, Kratos, e transforma sua masculinidade (Morgan, 2020, p. 10)[22].

Na trama, a mãe de Atreus e esposa de Kratos, Faye, falece. Sua morte desencadeia uma jornada de pai e filho através dos mundos da mitologia nórdica para espalhar suas cinzas em sua terra natal. Neste caminho, homem e menino devem se conectar pela primeira vez, aprendendo a sobreviver juntos em um mundo de trolls, mortos-vivos, dragões e deuses, enquanto se conhecem e compreendem um ao outro.

Há um paralelo na relação de Kratos com suas esposas de ambas as séries. A missão de Kratos e Atreus de carregar as cinzas da mulher contrasta com o passado. Se, quando mais jovem, o protagonista foi amaldiçoado a levar eternamente as cinzas de sua família na pele como lembrança da própria monstruosidade, "o Kratos mais velho escolhe carregar as cinzas de sua esposa em sua homenagem, acompanhado por seu filho em sombria tristeza" (Conway, 2019, p. 13)[23].

Enquanto a esposa e filha de Kratos na série grega eram desculpas para seu ódio, Faye é uma personagem presente na trama, mesmo que em sua ausência. Suas atitudes, vontades e quereres são discutidos ao longo do jogo, acompanhando os personagens. Ainda que a premissa parta da morte de uma mulher, a forma como os personagens lidam com esse fator é uma antítese da série grega.

Nessa tristeza, Kratos mantém-se distante, com medo de revelar seu passado monstruoso e mesmo de tocar o próprio filho. Seu contato com ele é apenas para aprovar ou desaprovar suas atitudes em prol de prepará-lo para ser forte e sobreviver. Atreus, mais apegado à mãe, vive uma dualidade de querer se aproximar do pai e atender às suas expectativas, ao mesmo

[22] Tradução nossa. No original: "*The original trilogy of games follows Kratos' path for revenge. He does not need to kill; he wants to. This directly contrasts with God of War, where Kratos makes efforts to avoid violence. In God of War, Kratos is not violent because he wants to be; he is violent because he needs to be. Kratos' and Atreus' survival depend on it. Violence being used by man to achieve what he wants or needs is nothing new. [...] God of War is interesting because it takes an already established character, Kratos, and transforms his masculinity*".

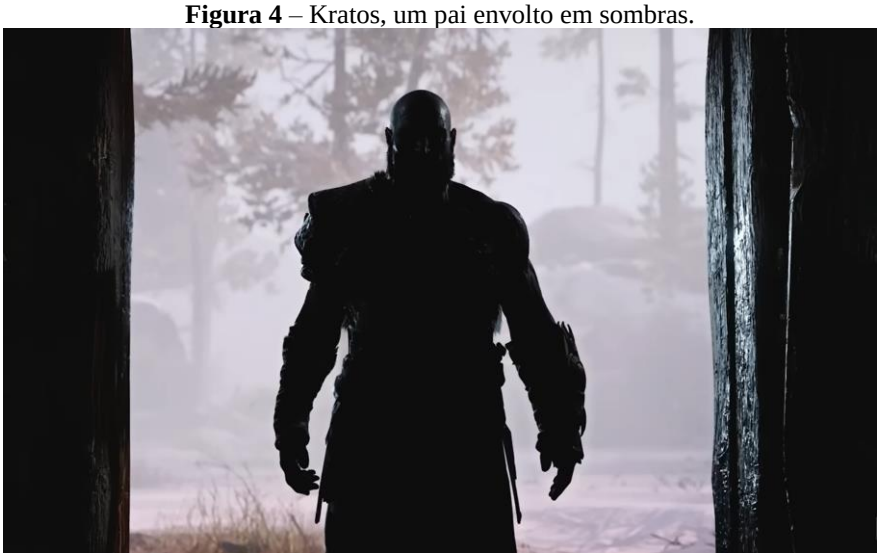
[23] Tradução nossa. No original: "*Whereas the young Kratos was cursed to wear the ashes of his family upon him as painful reminder, driving his rage, the older Kratos chooses to carry his wife's ashes in her honour, accompanied by his son in sombre grief*".

tempo que tem em Kratos um desconhecido assustador. Barlog disserta sobre essa relação em entrevista ao portal Polygon:

> Existe essa ideia de que ele não sabia como fazer essas coisas, mas seu filho não sabia de outra forma, certo? Porque Atreus não foi totalmente criado por Kratos. Sua mãe, Faye, fez grande parte do trabalho inicialmente. Kratos passava muito tempo na floresta, tentando descobrir como controlar os demônios dentro dele — o monstro dentro dele que nós, como seus criadores, permitimos que ficasse solto o tempo todo (Plante, 2018)[24].

Isto se exemplifica visualmente logo no início do jogo, em uma cena na qual Atreus, ao velar sua mãe, se vira e se depara com a figura imponente de Kratos, envolto em sombras, ameaçador e distante (figura 4).

Figura 4 – Kratos, um pai envolto em sombras.



Fonte: God of War (2018).

> A relação de Atreus com Kratos é fortemente influenciada pelas normas hegemônicas de masculinidade que Kratos impõe ao filho, além dos papéis tradicionais de pai e filho presentes em outras mídias. Esta seção explora momentos cruciais no desenvolvimento de Atreus e se concentra especialmente em como sua relação com o pai é moldada pela masculinidade. [...]. Essa relação se desenvolve diante do jogador. Tanto para Kratos quanto para Atreus, este é um território novo (Panaro, 2021, p. 54-55)[25].

[24] Tradução Nossa. No original: "*[There's this] idea of him not knowing how to do these things, but his son not knowing any different, right? Because [Atreus] wasn't fully raised by Kratos. [His mother] Faye did a lot of the work initially. [Kratos] was spending a lot of time out in the woods, trying to figure out how to get control of the demons inside of him — the monster inside of him that we, as his creators, allowed to be out all the time*". Disponível em: https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-toxic-masculinity/. Acesso em: 24 mai. 2026.

[25] Tradução Nossa. No original: "*Atreus' relationship with Kratos is heavily influenced by hegemonic masculine norms that Kratos forces onto his son in addition to traditional father-son roles that are found in other media.*

Um dos motivos principais para essa mudança de foco para algo mais sentimental entre pai e filho está no nascimento do filho de Barlog, que influenciou os novos rumos do jogo e a reflexão sobre o passado da série:

> Isso não quer dizer que eu odeie o trabalho que fiz antes, porque eu amo tudo aquilo. É só que, conforme envelheço, sinto que vejo as coisas de uma maneira um pouco diferente. Esta lição que eu esperava transmitir para [meu filho]: que os conceitos de força e vulnerabilidade emocional, e a capacidade de se sentir livre para experimentar toda a gama de emoções, não são dois conceitos conflitantes ou diretamente opostos. (Plante, 2018)[26].

A masculinidade tóxica de Kratos é reconhecida por ele através de analogias da narrativa. Em entrevista ao portal IGN Brasil, Barlog descreve que Kratos vê sua divindade como algo doentio, associada não apenas a toda a dor que os deuses gregos lhe causaram, mas também àquela que causou a outros. No jogo, "ele está com medo de ter passado isso para seu filho. [...] Este jogo se trata de Kratos ensinando seu filho como ser um deus, e seu filho ensinando Kratos como ser humano novamente" (Silva, 2016[27]). Conway (2019) complementa, denotando como isso se reflete na diferença de manifestação de divindade/masculinidade de Kratos e de Atreus:

> Enquanto a fúria de Kratos é seu atributo divino, a divindade de Atreus se manifesta de uma maneira marcadamente diferente: ele consegue entender e falar com todos os seres, de animais a monstros, e ler línguas antigas e perdidas que seu pai não consegue compreender. Em oposição direta ao superpoder de seu pai, que defende a autossuficiência, a força de Atreus reside em sua capacidade de se conectar e ter empatia com os outros. Assim como Kratos frequentemente representa um Eu masculino tóxico, incapaz de se comunicar e relutante em demonstrar uma gama de emoções, Atreus representa uma relação de si mesmo com o outro mais benigna, uma masculinidade fortalecida por sua abertura ao Outro (Conway, 2019, p. 21).[28]

This section explores pivotal moments in Atreus' development and is especially concerned with how his relationship with his father is shaped by masculinity. This relationship grows in front of the player. For both Kratos and Atreus, this is new territory".

[26] Tradução nossa. No original: "*That's not to say I hate the work I've done before, because I love all that. It's just, I feel like as I get older, I'm looking at things a little bit differently. This lesson that 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*". Disponível em: https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-toxic-masculinity/. Acesso em: 24 mai. 2026.

[27] Disponível em: https://br.ign.com/god-of-war-2016/28625/e3-2016-god-of-war-fez-com-que-eu-me-importasse-com-a-franquia-pela-primeira-vez. Acesso em: 24 mai. 2026.

[28] Tradução nossa. No original: "*Whilst Kratos' rage is his godly attribute, Atreus' godliness manifests is a markedly different way: he can understand, and speak to, all beings, from animals to monsters, and read ancient, lost languages his father cannot comprehend. In direct opposition to his father's superpower, which champions*

Ao temer a masculinidade do filho, o guerreiro receia que ele siga um caminho semelhante ao seu e reprime tais manifestações do menino, perpetuando o ciclo em que "na cultura patriarcal, homens não devem expressar sua dor. Meninos aprendem isso logo na primeira infância" (hooks, 2025, p. 156). Essa dinâmica alcança seu auge quando Atreus, após descobrir que é um deus, é tomado por arrogância e manifesta seus poderes divinos através do mesmo *Power Up* de fúria de seu pai. O jovem, porém, não suporta tal poder. A fúria hipermasculina é algo que o adoece e fere. Para curá-lo, o próprio Kratos precisa esconder seu orgulho e apelar pela ajuda de uma deusa, marcando a abertura do guerreiro para outras pessoas sobre seu próprio medo.

Relembremos: Kratos não é um homem grego com noções gregas, nem mesmo um estrangeiro grego em terras nórdicas. Ele é um personagem nascido de um contexto americano que interpreta comportamentos e subjetividades de sociedades antigas como pano de fundo para uma ficção contemporânea. Em uma narrativa sobre masculinidade em GOW, devemos lembrar que a visão sobre essa no contexto americano, o mesmo da criação do jogo, é normalmente vista como:

> menos sobre o impulso de dominar e mais sobre o medo de que outros nos dominem, de que tenham poder ou controle sobre nós. Ao longo da história dos Estados Unidos, os homens norte-americanos têm receio de serem vistos por outros como menos masculinos — como fracos, tímidos ou amedrontados. E os homens têm medo de não corresponder a noções vagamente definidas do que significa ser homem; medo do fracasso (Kimmel, 1996, p. 7)[29].

Barlog, ao descrever como a jornada de Kratos entre as séries grega e nórdica está conectada ao jogador, afirma que "nós somos, em grande parte, responsáveis pelo fato de [Kratos] ser o monstro em todos os momentos, e agora estamos, por nossa vez, assumindo a responsabilidade de ajudá-lo a equilibrar essas coisas" (Plante, 2018)[30]. Colocar o jogador como

self-reliance, Atreus' strength hinges upon his ability to connect to and empathise with others. As Kratos often represents a toxic masculine Self, unable to communicate, unwilling to show a range of emotion, Atreus represents a more benign masculine self-in-relation, a masculinity strengthened through its openness to the Other".

[29] Tradução nossa. No original: "*less about the drive for domination and more about the fear of others dominating us, having power or control over us. Throughout American history American men have been afraid that others will see us as less than manly, as weak, timid, frightened. And men have been afraid of not measuring up to some vaguely defined notions of what it means to be a man, afraid of failure*".

[30] Tradução nossa. No original: "*we are, in a large portion, were responsible for the fact that [Kratos] is the monster at all times, and now we are in turn taking our responsibility to help him balance these things*". Disponível em: https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-toxic-masculinity/. Acesso em: 24 mai. 2026.

co-autor dos atos de Kratos revela um tom metalinguístico da narrativa para além da paternidade do diretor, tocando na masculinidade do próprio jogador.

Essa utilização da mídia do jogo como forma de disseminar uma visão não hegemônica de masculinidade alinha-se à visão de hooks quando esta defende a grande mídia como um um "veículo poderoso para ensinar a arte do possível" (hooks, 2025, p. 153). Para a autora, esses grandes canais de comunicação devem ser reivindicados por homens que buscam uma mudança de masculinidade para "criar uma cultura popular progressista que ensine os homens a se conectar com as outras pessoas, a se comunicar, a amar" (hooks, 2025, p. 153).

Retornemos ao conceito de *Boyhood*. Se este está "profundamente envolvido e imbricado no uso e na produção do imaginário digital [...] que produzem as visões, os valores e as crenças culturais a respeito das tecnologias digitais no alvorecer do século XXI" (Burrill, 2008, p. 137),[31] podemos ver na série nórdica do GOW algo que rompe com esse lugar de naturalização do "ser homem", trazendo a lógica de hooks para os videogames.

Com ações e narrativas como essas, não mais os videogames da série são simplesmente "um espaço seguro para se envolver em atos violentos e [...] o triunfo definitivo de uma masculinidade ansiosa, sustentada pela natureza da tecnologia de rápida transformação, pode ser repetido uma e outra vez" (Burrill, 2008, p. 138). Na série nórdica, os jogos possuem a possibilidade de serem portas para o pensamento não hegemônico em meio a um ramo onde a masculinidade patriarcal é a norma e ao mesmo tempo uma possível válvula de escape.

Retornando à história do jogo, Kratos e Atreus se abrem um para o outro e criam uma relação de respeito e amor genuíno. Essa construção, contudo, tem seu ponto pivotal no pai. Cabe a ele aprender a "ser melhor", como o próprio Kratos diz, para que possa não apenas viver além do ciclo da masculinidade tóxica, mas também quebrá-lo para as próximas gerações. Essa narrativa de superação culmina no último conteúdo lançado sobre a série nórdica de GOW, a DLC[32] de GOW Ragnarok, intitulada Valhalla (2024).

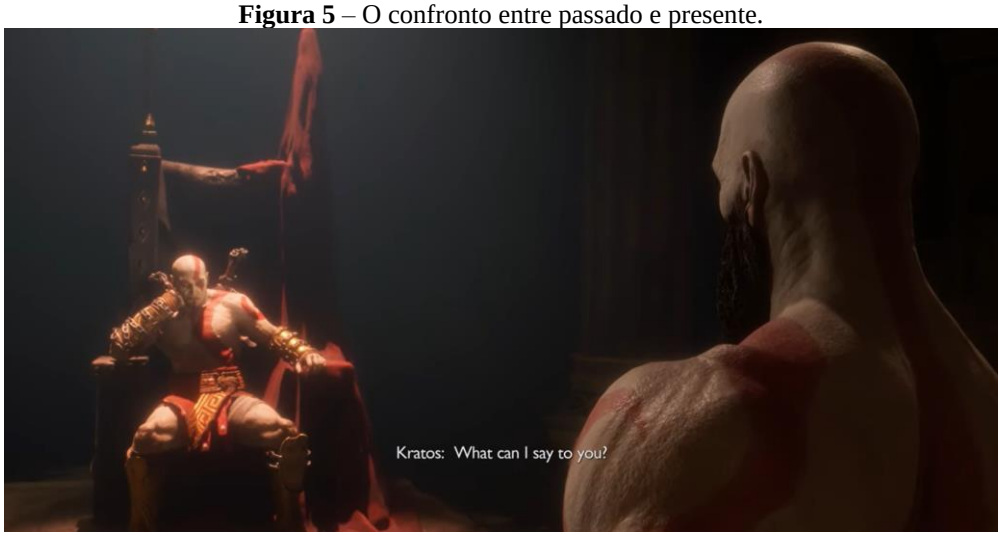
Neste conteúdo, Kratos confronta a si mesmo em sua juventude durante a série grega (figura 5). Não há uma batalha indicando a morte de um "eu" passado. O momento é emotivo, íntimo, composto por diálogos que passam pelos sentimentos de Kratos sobre si: mágoa, raiva,

[31] Tradução nossa. No original: "*is deeply involved and imbricated in the use and production of the digital imaginary, [...] that produce the cultural views, values, and beliefs regarding digital technologies at the dawn of the 21" century*".

[32] Abreviação para *Downloadable Content* (Conteúdo baixável/ de download). Um conteúdo extra ou complementar ao jogo principal.

decepção, frustração. É o momento no qual o personagem se permite transformar em algo mais do que um "monstro", ao mesmo tempo que deixa de falar com seu "eu" do passado como se fosse um indivíduo separado, assumindo-o como parte de si.

Figura 5 – O confronto entre passado e presente.



Fonte: God of War Ragnarok: Valhalla (2023).

Segue o diálogo da cena, em prol da contextualização do leitor:

> O que eu posso te dizer? Eu me lembro da sensação de tomar o trono. O que ele significou e o que não significava. Um Deus da guerra. Um Deus da dor, do sofrimento, da destruição. As Nornas disseram que eu busco uma redenção que eu sei que não mereço. O que isso me torna? Um Deus dos tolos. Um Deus da... "Esperança… Quando tudo o mais estiver perdido". Você perdeu tudo. E todos. E se tornou... Não existe perdão pra você. Você escolheu... Eu escolhi. E agora… será que eu, esse mesmo homem, devo aceitar? Tomar? Proclamar? Liderar? Me colocar a serviço? A… serviço. Se eu perder tudo e todos, ainda vai restar alguma coisa aqui dentro para eu não me tornar você? Eu não sei. Mas eu tenho... esperança. Você é cruel, arrogante e egoísta. Mas você é mais do que isso. Você sempre foi muito mais do que os outros viam. Você é mais do que isso (God of War Ragnarok, 2024).

Com isso, GOW traz uma narrativa que não foca apenas no arquétipo do homem arrependido, mas que também denota, tanto para o personagem quanto para o jogador, que não ser o tipo de homem que a sociedade moldou cabe às suas próprias mãos. Esse "ser homem" pode também ser gerador de paz e vida. De maneira intencional ou não, o passado hipermasculino de Kratos na série grega e sua transformação na série nórdica possuem um arco narrativo sobre um homem se esforçando para ser melhor, tanto por si mesmo quanto para os outros ao seu redor.

Reflexões finais: os jogos e os Homens na Cultura Pop

Com o sucesso do *Playstation,* gerações cresceram acompanhando a jornada e combates de Kratos ao longo de panteões mitológicos. Pode-se dizer que a recepção da antiguidade como forma de validar narrativas de combate era também uma forma de legitimar na *cultura pop* a busca por conteúdos. Esses conteúdos trouxessem a imersão do jogador em uma forma de expressar sua masculinidade, na qual não haveria barreiras. A "brutal" Grécia Antiga, seria o contexto para validar essa busca.

Ao trocar o cenário para outra mitologia, a série GOW reflete não apenas sobre seu próprio passado e o passado do protagonista, mas também sobre o passado do jogador. A recepção da antiguidade ganha uma nova camada ao refletir sobre sua própria utilização para validar visões de um mundo que naturaliza a masculinidade, em vez de tratá-la como gênero socialmente construído.

Assim como Kratos encara seu passado, o jogador confronta a própria jornada e percebe a imaturidade de uma época em que não apenas consumia esses jogos sem questionar as dinâmicas de gênero, como também as apreciava. Esse cenário metalinguístico dentro da Recepção reflete a capacidade de videogames e da *cultura pop* como forma de aprendizado social, reflexivo sobre a própria realidade que os cerca.

> Em meio a toda a discussão e ansiedade sobre a crise cultural da masculinidade, surpreendentemente poucas pessoas questionam seriamente se alguns videogames podem contribuir positivamente para a formação dos milhões de meninos que os jogam. Eis uma resposta: meninos da vida real, assim como personagens fictícios, precisam de mentores que os ajudem a discernir o que há de melhor em sua natureza. Os criadores de Kratos aprenderam as duras verdades do autocontrole em tempo real, assim como seus fãs. É por isso que Kratos também as aprendeu e, finalmente, tornou-se algo mais do que uma fera: tornou-se pai e homem (Klavan 2023)[33].

Barros (2025), enxerga tal contato com a *cultura pop* como uma fonte educacional, por estar conectado com a cultura cotidiana de seus consumidores:

[33] Tradução nossa. No original: "For all the discussion and anxiety over the cultural crisis of manhood, remarkably few people have seriously asked whether some video games can contribute *positively* to the formation of the millions of boys who play them. Here is one answer: real-life boys, just like fictional characters, need mentors to help them sift out what is best in their nature. Kratos' creators learned the hard truths of self-mastery in real time as his fans did. That is why Kratos learned them too, and why at last he became something more than a beast: he became a father and a man". Disponível em: https://lawliberty.org/how-the-god-of-war-grew-up/. Acesso em: 23 mai. 2026.

> Pensando tal contato em uma lógica educacional, considerando que mídias como [...] videogames são integradas ao cotidiano populacional, a dinâmica que estas possuem no dia a dia se liga como uma forma contemporânea do pensamento de Paulo Freire (2004). Nesta, o aluno é detentor de conhecimentos próprios através da cultura que carrega consigo, o que inclui as mídias que assiste. Considerar tal dinâmica é essencial para mensurar o potencial educacional presente na Cultura Pop (Barros, 2025, p. 30)

Portanto, se GOW "é um exemplo da capacidade de representação que os jogos digitais possuem, nele são apresentados diversos elementos do mito grego que são transpostos de maneira original e sem necessidade de seguir à risca os elementos pré-existentes" (Santana, 2005, p. 36), a saga também exemplifica o potencial da recepção e dos videogames como modo de narrativa voltada para novas percepções comportamentais, tanto da história antiga como do próprio jogo. Essa série de jogos exemplifica a potencialidade de histórias em fazer com que nos questionemos sobre nós mesmos enquanto membros de uma sociedade. Isso é feito em prol de refletirmos e confrontarmos as formas pelas quais fomos criados, a maneira como nos comportamos baseados nisso e como podemos romper com tais comportamentos.

Em uma sociedade em que "ser homem" está associado à violência, seja contra si mesmo ou contra outros, é necessário estarmos abertos à reflexão e mudança sobre nossos papéis e comportamentos em prol de justiça social. O processo pode ser longo e doloroso, confrontando vergonhas e arrependimentos, mas a jornada de Kratos dentro e fora do jogo exemplifica uma possibilidade. Por nós mesmos e por todos ao nosso redor, nós, como homens, "devemos ser melhores" (God of War, 2018).

Referências

BARLOG, Cory. First look: Santa Monica Studio's new God of War on PS4. **PlayStation Blog**, 13 jun. 2016. Disponível em: https://blog.playstation.com/. Acesso em: 24 maio 2026.

BARROS, Lucas Cavalcante de. O pai tempo em novos tempos: a figura de Saturno desde o barroco até a cultura pop. **Convergências: Estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 3, n. 9, p. 1-32, 2025. DOI: 10.59616/cehd.v3i9.2745. Disponível em: https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/2745. Acesso em: 22 mai. 2026.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.

BOGOST, Ian. **Persuasive games: the expressive power of videogames.** Cambridge: MIT Press, 2007.

BORGES APARECIDO ALMEIDA, Luciano. O herói grego nos games: velhas e novas mídias. **Palimpsesto - Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 49, p. 311-337, 2025. DOI: 10.12957/palimpsesto.2025.86723.

Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/palimpsesto/article/view/86723. Acesso em: 3 mai. 2026.

BITTENCOURT NETO, Levy Henrique. **God of War: a tragédia grega na primeira década do séc. XXI**. 2012. 128 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: https://tede.pucsp.br/handle/handle/18091. Acesso em: 23 mai. 2026.

BURRILL, Derek A. **Die tryin': videogames, masculinity, culture**. New York: Peter Lang, 2008.

CARVALHO, Leonardo Dallacqua de; RIBEIRO, Felipe Augusto. Apresentação do dossiê jogos eletrônicos e videogames como campo de estudo. **Convergências: Estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 5, p. I-VII, 2024. DOI: 10.59616/cehd.v1i5.2080. Disponível em: https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/2080. Acesso em: 3 mai. 2026.

CASSAR, Robert. God of War: a narrative analysis. **Eludamos: Journal for Computer Game Culture**, v. 7, n. 1, p. 81-99, 2013. Disponível em: https://septentrio.uit.no/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-5/7-1-5-html. Acesso em: 23 mai. 2026.

CONWAY, Steven. Poisonous pantheons: God of War and toxic masculinity. **Games and Culture**, v. 15, n. 5, p. 479-497, 2020. DOI: 10.1177/1555412019858898. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/334086225_Poisonous_Pantheons_God_of_War_and_Toxic_Masculinity. Acesso em: 23 mai. 2026.

COSTA, Frederico Carlos de Sá; WUNDER, Rodrigo Setubal. Guerra ao terror: aspectos ideológicos do contraterrorismo. **Revista Aurora**, Marília, v. 4, n. 1, p. 20-33, 2011. DOI: 10.36311/1982-8004.2010.v4n1.1242. Disponível em: https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/aurora/article/view/1242. Acesso em: 23 mai. 2026.

FOTHERINGHAM, Lynn S. The positive portrayal of Sparta in late-twentieth-century fiction. In: HODKINSON, Stephen; MACGREGOR MORRIS, Ian (org.). **Sparta in modern thought: politics, history and culture**. Swansea: Classical Press of Wales, 2012. p. 393-412.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique Caetano. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Mídia e Cotidiano**, *[S. l.]*, v. 11, n. 3, p. 250–268, 2017. DOI: 10.22409/ppgmc.v11i3.9855. Disponível em: https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855. Acesso em: 1 nov. 2026.

HARDWICK, L. **Reception Studies**. Cambridge University Press. 2003.

KLAVAN, Spencer A. How the God of War grew up. **Law & Liberty**, 17 nov. 2023. Disponível em: https://lawliberty.org/how-the-god-of-war-grew-up/. Acesso em: 23 mai. 2026.

LACERDA, Talita Felix de. **O moderno transfigurado de antigo: uma análise da recepção e dos usos da antiguidade grega pela contemporaneidade a partir da obra literária Percy Jackson**. 2024. 68 f. Monografia (Licenciatura em História) – Centro de Formação de Professores, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, 2024. Disponível em: https://dspace.sti.ufcg.edu.br/handle/riufcg/40616. Acesso em: 16 nov. 2026.

LEIGHTON, Alexander. Re-discovering mythology: adaptation and appropriation in the Percy Jackson and the Olympians saga. Mousaion: **South African Journal of Information Studies**, [S. l.], v. 32, n. 2, p. 60-73, 2016. DOI: 10.25159/0027-2639/1690. Disponível em: https://unisapressjournals.co.za/index.php/LIS/article/view/1690. Acesso em: 4 mai. 2026.

LEMOS, Adriana Falqueto. **Literatura e videogame: como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários**. Vitória, ES: Pedregulho, 2020. E-book. ISBN 978-85-67678-55-9. Disponível em: http://repositorio.ufes.br/handle/10/1988. Acesso em: 16 nov. 2026.

MERILÄINEN, Mikko; JØRGENSEN, Kristine; RUOTSALAINEN, Maria; BJØRKELO, Kristian A. *Men and masculinities in gaming: a scoping review*. The Journal of Men's Studies, 2026. DOI: https://doi.org/10.1177/10608265261442197 . Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/10608265261442197 . Acesso em: 4 nov. 2026.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Games: contexto cultural e curricular juvenil**. 2006. 173 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/4957. Acesso em: 1 nov. 2026.

MORGAN, Andrew **A. God of War: masculinity and fatherhood through procedural rhetoric.** 2020. Thesis (Master of Arts in Communication) – University of the Pacific, Stockton, 2020. Disponível em: https://scholarlycommons.pacific.edu/uop_etds/3703. Acesso em: 23 mai. 2026.

NISBET, Gideon. **Ancient Greece in film and popular culture**. 2. ed. Bristol: Bristol Phoenix Press, 2008.

PANARO, Luca. Ludos in mythos: God of War and the subversion of Snorri. Journal of Games, **Game Art and Gamification**, v. 1, n. 4, 2021. Disponível em: DOI: 10.22478/ufpb.2595-9107.2021v1n4.60355. Acesso em: 24 mai. 2026.

PLANTE, Chris. God of War's director on toxic masculinity and why Kratos had to change. **Polygon**, 27 abr. 2018. plante

RICHARDS, Z. W. The importance of Greek mythology and its impact on youth culture in the United States using Percy Jackson: The Lightning Thief. **University of Massachusetts Undergraduate History Journal**, v. 6, n. 1, 2023. DOI: https://doi.org/10.7275/4ar1-ac80. Acesso em: 23 mai. 2026.

ROMERO-MEDINA, Pablo. Videogames are for boys: male gaming as an anti-gender identity. **Historia y Comunicación Social**, Madrid, 2024. Disponível em: https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/pt/article/view/97017 . Acesso em: 1 nov. 2026.

SANTANA JUNIOR, Edson. **A representação da mitologia grega nos jogos: uma análise de God of War (2005)**. 2021. Monografia (Graduação em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2021. Disponível em: https://ri.ufs.br/handle/riufs/14781. Acesso em: 23 mai. 2026.

SILVA, Marty. E3 2016: **God of War fez com que eu me importasse com a franquia pela primeira vez**. IGN Brasil, 15 jun. 2016. Disponível em: https://br.ign.com/god-of-war-2016/28625/e3-2016-god-of-war-fez-com-que-eu-me-importasse-com-a-franquia-pela-primeira-vez. Acesso em: 24 mai. 2026.

SWANSON, Maia Anne. **The myth continues in Percy Jackson: a look into mythology and its persistence today**. 2014. Undergraduate Honors Thesis – Butler University, Indianapolis, 2014. Disponível em: https://digitalcommons.butler.edu/ugtheses/274. Acesso em: 23 mai. 2026.

VANDEWALLE, Alexander. Museums of myth and mechanics of mythography in mythological video games. In: **DIGRA 2023 CONFERENCE: LIMITS AND MARGINS OF GAMES, 2023**. Proceedings [...]. [S. l.]: DiGRA, 2023. DOI: 10.26503/dl.v2023i2.2062. Acesso em: 22 mai. 2026.

VARGAS, G. M. O divino e o humano na cosmogonia de Percy Jackson e o ladrão de raios. **Humanidades em Revista**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 103-124, 2025. Disponível em: https://seer.unirio.br/hr/article/view/13825. Acesso em: 22 mai. 2026.

Recebido em: 23 de junho de 2026
Aceito em: 11 de novembro de 2026