



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (DOUTORADO)

LÍGIA RIBEIRO DE SOUZA ZOTESSO

GOD OF WAR E ASPECTOS COMUNICACIONAIS DA CONTEMPORANEIDADE

Maringá

2025

LÍGIA RIBEIRO DE SOUZA ZOTESSO

GOD OF WAR E ASPECTOS COMUNICACIONAIS DA CONTEMPORANEIDADE

Tese apresentada à Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Letras, área de concentração: Estudos Literários

Orientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado

Maringá

2025

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

Z89g

Zotesso, Lígia Ribeiro de Souza

God of War e Aspectos Comunicacionais da Contemporaneidade / Lígia Ribeiro de Souza Zotesso. -- Maringá, PR, 2026.
249 f. : il. color., figs.

Orientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado.

Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Letras Modernas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2026.

1. Zeitgeist. 2. Narrativas digitais. 3. Mitologia nórdica. 4. Cultura digital. I. Prado, Márcio Roberto do, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Letras Modernas. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

CDD 23.ed. 809.933

Rosana de Souza Costa de Oliveira - 9/1366

LÍGIA RIBEIRO DE SOUZA ZOTESSO

“GOD OF WAR E ASPECTOS COMUNICACIONAIS DA CONTEMPORANEIDADE.”

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras Doutorado, da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Letras, área de concentração: **Estudos Literários.**

Aprovada em Maringá, **18 de dezembro de 2025.**

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MARCIO ROBERTO DO PRADO**
Data: 02/03/2026 10:56:31-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Presidente - Orientador (UEM/PLE)

Documento assinado digitalmente
 **FABIO LUCAS PIERINI**
Data: 09/02/2026 12:21:50-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Fábio Lucas Pierini
Membro Titular (UEM/PLE)

Documento assinado digitalmente
 **LUZIA APARECIDA BERLOFFA TOFALINI**
Data: 09/02/2026 17:42:59-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dr.^a Luzia Aparecida Berloff Tofalini
Membro Titular (UEM/PLE)

Documento assinado digitalmente
 **FERNANDA MACHADO BRENER**
Data: 23/12/2025 15:47:09-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof.^a Dr.^a Fernanda Machado Brenner
Membro Externo (UEL/Londrina)

Documento assinado digitalmente
 **ANDREW YAN SOLANO MARINHO**
Data: 09/02/2026 16:00:34-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Andrew Solano Yan Marinho
Membro Titular Externo (UNEAL/Alagoas)

À minha família

Valdemir Zotesso, amado esposo,
companheiro e maior incentivador;

Pedro e Maria Rita, meus filhos
amados, razões da minha vida;

Lourdes Maria, exemplo de mãe;

Meu querido pai, **Alvino Ribeiro**,
agora meu protetor, que olha por mim
lá do céu, aquele que me ensinou que
o estudo é uma ferramenta poderosa
nas mãos de quem a utiliza.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela dádiva da vida e pela força concedida em cada etapa desta jornada.

À minha família, que sempre me incentivou e me deu forças para trilhar este caminho acadêmico.

Ao meu pai, pelo investimento em um computador de mesa, o *personal computer* destinado ao seu escritório, que eu utilizava nos finais de semana. Reconheço ainda, sua decisão de adquirir meu primeiro *videogame*, mesmo diante das opiniões contrárias.

Ao meu irmão, Marcelo Ribeiro de Souza (Shel), por me apresentar ao universo dos jogos eletrônicos com nosso *Mega Drive* e por me proporcionar minha primeira caixa de disquetes¹ coloridos.

Aos meus pets companheiros, Hero, Gojo e Dona, pela presença e apoio durante as noites de trabalho.

À minha prima Rê, por ter me apresentado ao *Walkman*, um gesto simples que despertou em mim a paixão pela tecnologia e pela comunicação.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado, um agradecimento especial pela orientação constante, paciência e confiança depositadas ao longo deste trabalho. Além de orientador, é um *gamer* de *God of War*. Manifesto aqui minha sincera gratidão pelo profissionalismo e dedicação demonstrados durante todo o processo.

¹ Dispositivo de armazenamento removível de dados usado no computador popular na década de 1990.

Ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá (UEM), em especial aos professores cujas disciplinas enriqueceram minha formação: Prof. Dr. Thomas Bonnici, Prof. Dr. Adalberto de Oliveira Souza, Prof^a Dr^a Alice Áurea Penteado Martha, Prof^a Dr^a Mirian Hisae Yaegashi Zappone, Prof^a Dr^a Vera Helena Wielewicki, Prof^a Dr^a Marisa Corrêa Silva, Prof. Dr. Weslei Roberto Cândido, Prof^a Dr^a Liliam Cristina Marins, Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado, Prof^a Dr^a Evely Vânia Libanori e Prof. Dr. Edson Carlos Romualdo.

Registro, ainda, um agradecimento especial aos professores Alexandre Villibor Flory (UEM/Maringá-PR), Fábio Lucas Pierini (UEM/Maringá-PR) e Ricardo Augusto de Lima (UEM/Maringá-PR), que compuseram a banca de qualificação, contribuindo com sugestões valiosas e reflexões pertinentes para o aprimoramento deste trabalho.

Estendo minha gratidão aos professores Fernanda Machado Brenner (UEL/Londrina-PR), Andrew Solano Yan Marinho (Uneal/São Miguel dos Campos-AL), Luzia Aparecida Berloff Tofalini (UEM/Maringá-PR), Thiago Alves Valente (UENP/Cornélio Procopio-PR) e Fábio Lucas Pierini (UEM/Maringá-PR), por integrarem a banca de defesa e oferecerem contribuições significativas, críticas construtivas e orientações que enriqueceram a versão final desta pesquisa.

À secretaria do PLE, sempre atenta às informações necessárias.

À Capes, pelo apoio e incentivo à pesquisa.

Por fim, **aos colegas do Programa de Pós-graduação**, em especial ao amigo Thiago Henrique da Silva de Sales, que me incentivou nos momentos difíceis.

MUITO OBRIGAD@!!!

*“Nem tudo o que enfrentamos são monstros de carne e osso. Às vezes, as batalhas
mais difíceis são travadas dentro de nós”*

(Kratos)

RESUMO

Esta tese investiga os aspectos comunicacionais e simbólicos das narrativas digitais contemporâneas, com ênfase na resignificação da mitologia nórdica no *game God of War* (2018; 2022), na série televisiva *The Last Kingdom* (2015–2022) e no filme *The Northman* (2022). Nesse contexto, a pesquisa analisa de que modo símbolos, arquétipos e narrativas míticas ancestrais, historicamente associados à cultura nórdica, são apropriados, reinterpretados e atualizados por diferentes mídias, de modo a expressar dilemas éticos, identitários e existenciais característicos da contemporaneidade. Para tanto, parte-se da concepção do mito como um campo simbólico dinâmico, cuja permanência cultural decorre de sua capacidade de adaptação às transformações históricas, tecnológicas e subjetivas do presente. A partir desse pressuposto, o objetivo geral consiste em analisar os processos de atualização, circulação e mediação dos símbolos nórdicos nas narrativas digitais e audiovisuais contemporâneas, examinando como essas produções articulam tradição e inovação no contexto do *Zeitgeist* atual. Para alcançar esse objetivo, adota-se uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e interpretativo, fundamentada na análise simbólica, discursiva e intermedial, com procedimentos de análise de conteúdo aplicados a um corpus selecionado segundo critérios narrativos, estéticos e culturais. No que se refere ao referencial teórico, a pesquisa articula contribuições dos estudos da comunicação, da cultura e do imaginário, com destaque para McLuhan (1964), Jenkins (2009), Jung (1969; 1978; 2000; 2002), Campbell (2007), Hall (1996; 1997; 2003; 2006), Benjamin (1985; 1987), Aarseth (2005), Bourdieu (1998) e Eliade (1972; 2010; 2011). Os resultados obtidos demonstram que as obras analisadas promovem processos de reconfiguração simbólica que atualizam e tensionam arquétipos tradicionais à luz de sensibilidades contemporâneas, evidenciando temas como paternidade, masculinidade, legado, responsabilidade ética e identidade. Em especial, em *God of War*, a construção simbólica de Kratos e Atreus revela uma transição do modelo heroico centrado na violência para formas mais ambivalentes e reflexivas de subjetivação, em consonância com debates contemporâneos sobre autoridade, afeto e transmissão intergeracional de valores. Dessa forma, conclui-se que as narrativas digitais e audiovisuais contemporâneas atuam como dispositivos privilegiados de mediação simbólica entre passado e presente, contribuindo para a produção de sentidos, valores e identidades coletivas no contexto da cultura digital.

Palavras-chave: *Zeitgeist*; narrativas digitais; mitologia nórdica; dinâmica comunicacional; identidade.

ABSTRACT

This thesis investigates the communicational and symbolic aspects of contemporary digital narratives, with an emphasis on the resignification of Norse mythology in the game *God of War* (2018; 2022), the television series *The Last Kingdom* (2015–2022), and the film *The Northman* (2022). Within this context, the study examines how symbols, archetypes, and mythological narratives historically associated with Norse culture are appropriated, reinterpreted, and updated across different media to articulate ethical, identity-related, and existential dilemmas characteristic of contemporaneity. The research is grounded in the conception of myth as a dynamic symbolic field whose cultural persistence derives from its capacity to adapt to historical, technological, and subjective transformations of the present. Based on this premise, the main objective is to analyze the processes of updating, circulation, and mediation of Norse symbols in contemporary digital and audiovisual narratives, investigating how these productions articulate tradition and innovation within the context of the contemporary *Zeitgeist*. To achieve this objective, the study adopts a qualitative, exploratory, and interpretative approach, grounded in symbolic, discursive, and intermedial analysis, with content analysis procedures applied to a corpus selected according to narrative, aesthetic, and cultural criteria. The theoretical framework draws on contributions from communication studies, cultural studies, and theories of the imaginary, with emphasis on the works of McLuhan (1964), Jenkins (2009), Jung (1969; 1978; 2000; 2002), Campbell (2007), Hall (1996; 1997; 2003; 2006), Benjamin (1985; 1987), Aarseth (2005), Bourdieu (1998), and Eliade (1972; 2010; 2011). The results demonstrate that the analyzed works promote processes of symbolic reconfiguration that update and challenge traditional archetypes in light of contemporary sensibilities, highlighting themes such as fatherhood, masculinity, legacy, ethical responsibility, and identity. In *God of War*, the symbolic construction of Kratos and Atreus reveals a transition from a violence-centered heroic model to more ambivalent and reflexive forms of subjectivation, in dialogue with contemporary debates on authority, affect, and the intergenerational transmission of values. The study concludes that contemporary digital and audiovisual narratives function as privileged devices of symbolic mediation between past and present, contributing to the production of meanings, values, and collective identities within the context of digital culture.

Keywords: *Zeitgeist*; digital narratives; Norse mythology; communicational dynamics; identity.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – KRATOS EM PRIMEIRO PLANO EM <i>GOD OF WAR</i> (2018).....	19
FIGURA 2 – CONSOLE ANTIGO DE VIDEOGAME	36
FIGURA 3 – FITA VHS	36
FIGURA 4 – REVISTA SUPER <i>GAMEPOWER</i> , N. 3	38
FIGURA 5 – CÂMERAS NIKON N75, YASHICA TLR ROLLEIFLEX E FUJIFILM S7000	56
FIGURA 6 – CENA DO FILME <i>MATRIX</i> (1999).....	61
FIGURA 7 – CENA DO FILME <i>O SHOW DE TRUMAN</i> (1998).....	62
FIGURA 8 – DISQUETE.....	64
FIGURA 9 – COMUNIDADE “EU ODEIO ACORDAR CEDO”, DA REDE SOCIAL <i>ORKUT</i>	69
FIGURA 10 – CHAVEIRO BRAINROT “TRALALERO TRALALA”	70
FIGURA 11 – ORELHÃO (TELEFONE PÚBLICO)	72
FIGURA 12 – FICHA DE ORELHÃO.....	72
FIGURA 13 – CARTÃO TELEFÔNICO DE ORELHÃO.....	73
FIGURA 14 – TELEFONE COM DISCAGEM ROTATIVA.....	73
FIGURA 15 – TELEFONE COM TECLADO NUMÉRICO.....	73
FIGURA 16 – SMARTPHONE.	75
FIGURA 17 – ADAPTADOR TV COMPUTER.....	76

FIGURA 18 – CENA DO JOGO <i>GOD OF WAR</i> (2005).....	83
FIGURA 19 – CENA DO JOGO <i>GOD OF WAR</i> (2018).....	83
FIGURA 20 – CENA DO JOGO <i>GOD OF WAR: RAGNARÖK</i> (2022)	84
FIGURA 21 – LÂMINA DO CAOS (BLADES OF CHAOS) EM <i>GOD OF WAR</i> (2005)	86
FIGURA 22 – KRATOS EMPUNHANDO AS LÂMINAS DO CAOS EM HELHEIM, EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	92
FIGURA 23 – KRATOS DESEMBRULHANDO AS LÂMINAS DO CAOS EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	95
FIGURA 24 – CENA DO JOGO <i>GOD OF WAR</i> (2018).....	96
FIGURA 25 – CENA DO FILME <i>JOHN WICK: DE VOLTA AO JOGO</i> (2014)	96
FIGURA 26 – CENA DA SÉRIE <i>THE LAST KINGDOM</i> (2015–2022).....	102
FIGURA 27 – UHTRED ENTRE SAXÕES E VIKINGS EM <i>THE LAST KINGDOM</i>	103
FIGURA 28 – CENA DO FILME <i>THE NORTHMAN</i> (2022).....	106
FIGURA 29 – REPRESENTAÇÃO DE YGGDRASIL, A ÁRVORE DO MUNDO NA MITOLOGIA NÓRDICA	108
FIGURA 30 – PLANO ABERTO EM <i>GOD OF WAR</i> (2018), AMBIENTADO EM MIDGARD	118
FIGURA 31 – RITUAL DE PASSAGEM DE AMLETH NO FILME <i>THE NORTHMAN</i> (2022).....	119
FIGURA 32 – CENA AMBIENTADA EM MIDGARD EM <i>GOD OF WAR</i> (2018).....	129
FIGURA 33 – CRIATURA MITOLÓGICA DA FASE GREGA DA FRANQUIA <i>GOD OF WAR</i> (2005)	132

FIGURA 34 – A SERPENTE DO MUNDO (JÖRMUNGANDR) EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	133
FIGURAS 35 E 36 – COMPARAÇÃO ENTRE A PALETA CROMÁTICA DA FASE GREGA (<i>GOD OF WAR</i> III) E DA FASE NÓRDICA (<i>GOD OF WAR</i> , 2018)	135
FIGURA 37 – MACHADO LEVIATÃ EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	142
FIGURA 38 – CENA DO ABRAÇO ENTRE KRATOS E ATREUS EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	147
FIGURA 39 – REPRESENTAÇÃO DO PROCESSO DE INDIVIDUAÇÃO.	153
FIGURA 40 – EMBATE ENTRE KRATOS E BALDUR EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	195
FIGURA 41 – EMBATE ENTRE KRATOS E ZEUS EM <i>GOD OF WAR</i> III (2010)	195
FIGURA 42 – UHTRED E RAGNAR ESTABELECENDO VÍNCULOS AFETIVOS EM <i>THE LAST KINGDOM</i>	203
FIGURA 43 – UHTRED RECEBENDO UM MARTELO DE RAGNAR AINDA CRIANÇA EM <i>THE LAST KINGDOM</i>	210
FIGURA 44 – PERSONAGEM FREYA EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	218
FIGURA 45 – PERSONAGEM MIMIR EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	219
FIGURA 46 – AMLETH SEGURANDO A CABEÇA DE HEIMIR EM <i>THE NORTHMAN</i> (2022)	219
FIGURA 47 – FREYA AMPARANDO O JAVALI FERIDO EM <i>GOD OF WAR</i> (2018)	226

LISTAS DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AI – *Artificial Intelligence* (Inteligência Artificial)

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CD-ROM – *Compact Disc Read-Only Memory*

CES – *Consumer Electronics Show*

E3 – *Electronic Entertainment Expo*

GoW – *God of War*

HDMI – *High-Definition Multimedia Interface*

MP3 – *MPEG-1 Audio Layer III* (Moving Picture Experts Group)

MS-DOS – *Disk Operating System* (Sistema Operacional de Disco)

NES – *Nintendo Entertainment System*

PC – *Personal Computer*

RPG – *Role-Playing Game*

SNES – *Super Nintendo Entertainment System*

TV – *Televisão*

USB – *Universal Serial Bus*

VHS – *Video Home System*

WWW – *World Wide Web*

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	16
CAPÍTULO I - UM MOMENTO DE NOSTALGIA	35
1.1 A ERA DOS CONSOLES E DAS LOCADORAS.....	35
CAPÍTULO II - CONTEXTOS <i>VIKINGS</i>	81
2.1 GOD OF WAR	81
2.2 ENTRE ESPARTA E ASGARD.....	85
2.3 THE LAST KINGDOM (2015 – 2022)	102
2.4 THE NORTHMAN (2022).....	106
CAPÍTULO III - O <i>ZEITGEIST</i> E A ESTÉTICA DIGITAL	111
3.1 DIALÉTICA HEGELIANA.....	112
CAPÍTULO IV - A ESTÉTICA SIMBÓLICA DE <i>GOD OF WAR</i> NA CULTURA DIGITAL	129
4.1 NARRATIVAS MITOLÓGICAS E SENSIBILIDADES CONTEMPORÂNEAS	129
4.2 JOGABILIDADE E IMERSÃO NARRATIVA	165
4.3 EXPANSÃO DA FRANQUIA E RECONHECIMENTO CULTURAL.....	169
CAPÍTULO V GOD OF WAR: O <i>ZEITGEIST</i> EM DIÁLOGO COM OUTROS UNIVERSOS <i>VIKINGS</i>.	173
5.1 GUERREIRO “VIKING”: ENTRE O MITO E A REINVENÇÃO IDENTITÁRIA.....	173
5.2 PAI E FILHO	190
5.3 VINGANÇA EM FORMA DE REDENÇÃO	205
5.4 IDENTIDADE	208
5.5 RELIGIOSIDADE	217
5.6 TRADIÇÃO E INOVAÇÃO.....	228
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	231
REFERÊNCIAS.....	243
GLOSSÁRIO	250

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Esta tese de doutorado investiga de que modo narrativas digitais contemporâneas, a exemplo de *God of War* (2018; 2022), da série *The Last Kingdom* (2015 – 2022) e do filme *The Northman* (2022), atualizam e ressignificam elementos da mitologia nórdica sob a ótica do *Zeitgeist* contemporâneo, articulando símbolos ancestrais com dilemas éticos, identitários e existenciais contemporâneos. Para tanto, a pesquisa propõe um mapeamento do contexto nórdico, compreendido como o conjunto de referências culturais, históricas e mitológicas associadas às sociedades escandinavas medievais, com ênfase na representação simbólica de rituais, crenças, valores e narrativas heroicas. Nesse sentido, a interatividade dos *games* é concebida como um espaço de mediação cultural, no qual o público atua como cocriador de sentidos, contribuindo para a construção de significados, identidades e valores por meio da convergência entre mídias, estética e subjetividade.

A partir dessa perspectiva, o estudo analisa a representação simbólica dos personagens Kratos e Atreus, investigando como suas trajetórias incorporam e ressignificam elementos da mitologia nórdica e, simultaneamente, se inserem em uma dinâmica comunicacional e artística mais ampla, em diálogo com outros universos *vikings* contemporâneos. A escolha por colocar *God of War* (2018; 2022) em relação com uma série televisiva e um filme fundamenta-se, portanto, na intenção de observar a circulação desses símbolos em diferentes linguagens midiáticas, evidenciando convergências estéticas e narrativas que extrapolam os limites do jogo digital e revelam a permeabilidade dos mitos ancestrais na cultura contemporânea.

O interesse pela temática emerge da afinidade da pesquisadora com o universo dos jogos eletrônicos, especialmente com a franquia *God of War*. Desde o início do processo de orientação, estabeleceu-se um consenso quanto à pertinência do jogo como objeto de pesquisa. Inicialmente, cogitou-se uma análise comparativa entre os universos mitológicos grego e nórdico presentes na série, bem como uma abordagem voltada à transculturação. Contudo, optou-se por uma proposta centrada na dinâmica comunicacional e artística, no conceito de *Zeitgeist* e no contexto *viking*, direcionando o foco analítico exclusivamente ao período nórdico da franquia.

Realizar uma pesquisa de doutorado cujo objeto envolve um *game* amplamente difundido entre públicos jovens e adultos constitui, ao mesmo tempo, uma responsabilidade acadêmica e uma experiência intelectualmente estimulante. Isso porque *God of War* se destaca por sua densidade narrativa e pela riqueza de referências históricas e mitológicas, especialmente no que se refere à mitologia nórdica. A presença de figuras como Odin, o “Pai de Todos”, reverenciado em tradições neopagãs germânicas, reforça a complexidade simbólica da obra e seu potencial de articulação entre religião, mito e cultura contemporânea.

Nesse contexto, a representação de Kratos no arco nórdico, por sua vez, retoma o arquétipo do guerreiro *viking*, frequentemente associado a modelos contemporâneos de virilidade. Sua constituição física, postura imponente e atributos visuais evocam a imagem do herói mitológico forjado a partir de ideais de força, honra e resistência. Entretanto, Kratos, não se restringe à função de protagonista heroico da narrativa, consolidando-se como símbolo cultural multifacetado, capaz de representar, simultaneamente, potência física, liderança e resiliência, bem como fragilidade, dúvida e transformação interna.

A relação entre Kratos e Atreus, por sua vez, mobiliza valores centrais da tradição escandinava, como a transmissão intergeracional de saberes e a valorização dos laços familiares. Essa dinâmica pode ser compreendida à luz do conceito de “pai forte”, formulado por Winnicott (1989), segundo o qual a figura paterna prepara o filho para enfrentar o mundo, oferecendo proteção e limites. No *game*, Kratos assume esse papel formador, contribuindo para o desenvolvimento emocional e moral de Atreus, o que confere densidade ética à narrativa. Atreus, por sua vez, representa uma geração em processo de construção identitária, marcada pelo questionamento, pela aprendizagem e pelo diálogo constante com o legado paterno e com os dilemas éticos que emergem ao longo da jornada. Ao ressignificar esse legado, o personagem evidencia um processo de amadurecimento diretamente relacionado à constituição da subjetividade, revelando como ambos transcendem suas funções narrativas para se consolidarem como símbolos culturais complexos.

Embora Kratos apresente características tradicionalmente associadas à masculinidade hegemônica, como força física, autocontrole e autoridade (CONNELL, 1995), sua trajetória revela fissuras nesse modelo. Ao longo da narrativa, emergem

momentos de silêncio, introspecção e vulnerabilidade que tensionam os estereótipos masculinos e possibilitam a construção de uma masculinidade mais reflexiva.

Nessas experiências, a força não é negada, mas reorientada, passando a coexistir com práticas de cuidado, contenção emocional e responsabilidade afetiva. Assim, em vez de reforçar padrões rígidos de virilidade, a narrativa reinscreve o arquétipo do guerreiro na figura do pai e tutor, incorporando empatia e responsabilidade como dimensões constitutivas da identidade masculina. Desse modo, o jogo expõe, em diálogo com Connell (2005), as brechas do regime da masculinidade hegemônica, evidenciando como a autoridade e o autocontrole podem ser ressignificados em chave ética e relacional.

Diante dessa ressignificação simbólica, torna-se necessário, portanto, deslocar a análise da personagem em si para interrogar as razões pelas quais esse imaginário, marcado por uma estética *viking* e por modelos específicos de masculinidade, continua a exercer forte apelo simbólico sobre o público jovem contemporâneo. Nesse sentido, longe de se restringir à exaltação da violência ou a ideais de supremacia, tal imaginário articula-se a uma reconfiguração de modelos rígidos de masculinidade, na medida em que Kratos passa a incorporar uma postura mais reflexiva, na qual empatia, cuidado e introspecção integram a identidade masculina.

Além disso, sob uma perspectiva crítica, especialmente à luz de Marx (2010) e da tradição que investiga ideologia e cultura, essas narrativas podem ser compreendidas como formas simbólicas de compensação diante de contradições materiais concretas, tais como a precarização do trabalho, a fragmentação identitária e o enfraquecimento de referenciais coletivos. Conforme argumenta Marx (2010), tais formas expressam simultaneamente a experiência da alienação e a tentativa de superá-la no plano imaginário, de modo que figuras como o herói trágico ou o “pai forte” passam a operar como respostas simbólicas que oferecem sentidos de pertencimento, ordem e significado. Tal dimensão se torna particularmente visível quando a narrativa é sintetizada em representações visuais emblemáticas da relação entre pai e filho.



Figura 1 – Kratos em primeiro plano em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Nota-se, na cena em análise, que Kratos é enquadrado em plano médio, com a cabeça ligeiramente baixa, enquanto Atreus permanece ao fundo, compondo uma *mise-en-scène* marcada pela contenção e pela introspecção. Além disso, o corpo de Kratos se apresenta fechado e comedido, sem gestos expansivos nem demonstrações ostensivas de força, o que tensiona a tradição da masculinidade triunfal, frequentemente associada ao arquétipo do guerreiro, ao deslocá-la de uma gramática da exibição para uma gramática do silêncio.

Nesse sentido, em vez de exaltar supremacia física e dominação, o enquadramento e a postura do personagem sugerem uma masculinidade reflexiva, atravessada por responsabilidade, autocontrole e ambivalência afetiva. Consequentemente, a cena visualiza um deslocamento simbólico, isto é, Kratos é reinscrito em uma construção identitária que valoriza a dúvida e a capacidade de reelaboração interna, elementos que se aprofundam na relação entre pai e filho e, sobretudo, nas dinâmicas de transmissão de valores que a narrativa põe em circulação, tensionando, sem estabilizar, sentidos contemporâneos de masculinidade.

Todavia, embora esse deslocamento simbólico dialogue com as contradições materiais próprias da experiência contemporânea, restringir o fenômeno exclusivamente à lógica da alienação seria insuficiente. Há, de fato, uma dimensão estética, arquetípica e cultural que persiste porque mobiliza estruturas simbólicas duráveis, como honra, destino, finitude, morte e transmissão intergeracional de valores. À luz de Durand (2002), o mito pode ser compreendido como um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas que se organizam narrativamente, funcionando como forma de racionalização simbólica da experiência humana. Assim, a reapropriação contemporânea do repertório nórdico não apenas encena a força,

mas dramatiza conflitos internos e responsabilidades éticas, convertendo a violência em problema narrativo e não apenas em espetáculo.

É precisamente por isso que a sedução dessas narrativas não decorre unicamente da exaltação da masculinidade ou da violência, mas da capacidade de oferecer estruturas densas para articular passado e presente. Em outras palavras, o retorno do mito pode ser interpretado como linguagem para pensar o contemporâneo, menos como nostalgia acrítica e mais como busca por sentido e pertencimento em um cenário de crise de referências. Essa chave de leitura desloca o debate de uma associação automática entre imaginário *viking* e supremacia para uma análise das disputas simbólicas em torno de masculinidade, identidade e reconhecimento, disputas que se materializam com particular complexidade na relação entre Kratos e Atreus.

Nesse quadro, a especificidade do *game*; isto é, sua interatividade, intensifica o envolvimento afetivo do jogador, sem, contudo, assegurar automaticamente um distanciamento crítico. Conforme argumenta Jenkins (2009), a cultura midiática contemporânea configura-se como um espaço de mediação e participação, no qual os sujeitos não apenas consomem narrativas, mas também produzem, compartilham e rearticulam sentidos em comunidades interpretativas. Assim, a experiência de “jogar com Kratos” pode favorecer processos de elaboração simbólica e reflexão sobre temas como paternidade, identidade e legado; entretanto, pode igualmente reforçar leituras centradas na performance e na violência, a depender das condições de recepção e dos discursos que circulam em instâncias como a crítica especializada, as redes sociais e as comunidades de fãs. Desse modo, *God of War* pode ser compreendido como um espaço de mediação cultural no qual a figura de Kratos ultrapassa a função meramente lúdica, operando como dispositivo narrativo capaz de tensionar concepções de masculinidade, autoridade paterna e vínculos familiares, sem, no entanto, determinar de forma homogênea sua apropriação crítica pelo público.

Contudo, é precisamente aqui que se impõe uma problematização mais rigorosa, uma vez que a ressignificação simbólica não constitui, por si só, um ganho crítico necessário. Ao ser transposta e reformatada nas lógicas das mídias digitais, a obra passa a operar sob mediações técnicas e mercadológicas que podem tanto

potencializar leituras críticas quanto neutralizar conflitos. Nesse contexto, o diagnóstico de Adorno e Horkheimer (1991) permanece pertinente, na medida em que a indústria cultural é capaz de absorver tensões e convertê-las em consumo, administrando a crítica por meio de formas estetizadas que preservam o engajamento sem, contudo, assegurar reflexão efetiva. Assim, mesmo quando mobiliza dispositivos simbólicos ou narrativos de aparente densidade crítica, a obra permanece atravessada por dinâmicas de circulação e consumo que limitam o alcance transformador dessas ressignificações.

Nesse sentido, torna-se fundamental reconhecer que os efeitos críticos dessas narrativas não podem ser avaliados exclusivamente a partir de suas intenções ou de sua estrutura interna, mas devem ser compreendidos em articulação com os modos de circulação, apropriação e leitura que as atravessam no contexto da cultura midiática contemporânea.

Com Hall (2003), torna-se possível enfatizar que a leitura é sempre um efeito relacional, no qual os sentidos são negociados em processos de codificação e decodificação atravessados por repertórios culturais, contextos sociais e disputas interpretativas. Desse modo, a presença de dispositivos reflexivos na narrativa não assegura que eles serão apropriados criticamente pelo público. A passagem de Kratos do herói vingativo à figura paterna contida, portanto, abre possibilidades de identificação e ressignificação, mas não determina uma recepção homogênea: o mesmo percurso pode ser lido tanto como crítica aos modelos tradicionais de masculinidade quanto, inversamente, como reafirmação de uma potência heroica reconfigurada sob novas roupagens.

Portanto, mais produtivo do que supor que toda ressignificação seja necessariamente crítica consiste em reconhecer que *God of War* oferece uma estrutura narrativa aberta à crítica, sem determiná-la. A evolução de Kratos não opera como lição moral fechada, mas como proposta simbólica ambivalente, ora mobilizada como reflexão sobre paternidade, trauma e legado, ora apropriada como continuidade de um imaginário heroico tradicional. Essa indeterminação, longe de enfraquecer a obra, evidencia sua inserção no *Zeitgeist* contemporâneo, marcado por disputas de sentido, pluralidade interpretativa e limites do controle autoral sobre a recepção.

Por fim, embora Kratos seja reinscrito em um novo contexto mitológico nórdico, ele preserva elementos centrais de sua identidade espartana, aspecto fundamental para a compreensão de sua trajetória. Forjado em uma cultura historicamente associada à disciplina rigorosa, à honra e à valorização da força em combate, o personagem carrega marcas de um passado orientado pela violência e pela rigidez moral. Tal herança não se apresenta como um resíduo meramente narrativo, mas como uma memória incorporada que continua a informar suas escolhas, seus gestos e sua relação com o mundo ao longo da narrativa.

Nesse sentido, a passagem do universo grego ao nórdico não configura uma ruptura ou contradição, mas uma fusão simbólica entre sistemas mitológicos distintos. A identidade espartana de Kratos funciona como um lastro narrativo que se articula às cosmologias nórdicas, produzindo uma figura híbrida cuja complexidade emerge precisamente desse entrecruzamento cultural. Assim, o deslocamento geográfico e mitológico não apaga o passado do personagem; ao contrário, reinscreve-o em um novo horizonte simbólico, no qual antigos valores são tensionados e ressignificados.

Convém lembrar que Esparta, na Grécia Antiga, era reconhecida pela formação de cidadãos voltados desde a infância para a guerra, orientados por ideais de resistência, coragem e superação da dor. Desde sua primeira aparição na franquia *God of War*, Kratos encarna esse *ethos*, um guerreiro moldado pela perda, pela violência e pela busca incessante por justiça, cuja postura implacável reflete tanto a dureza de sua formação quanto os traumas acumulados ao longo de sua trajetória. Esse passado constitui a base a partir da qual se constrói sua subjetividade, mesmo quando o personagem é deslocado para novos contextos narrativos.

É justamente na articulação entre esse legado espartano e o presente nórdico que se produz a densidade simbólica do personagem. A convivência com as tradições, os deuses e os dilemas éticos do universo nórdico introduz elementos de introspecção, contenção e responsabilidade que não anulam a força, mas a reorientam. Desse modo, a violência deixa de operar apenas como impulso ou espetáculo e passa a ser atravessada por reflexões sobre paternidade, culpa, legado e finitude.

Assim, Kratos configura-se como um ponto de intersecção entre diferentes sistemas mitológicos, encarnando arquétipos universais, o guerreiro, o pai e o herói

trágico, que atravessam culturas e épocas. Sua figura consolida-se, portanto, como um símbolo cultural multifacetado, no qual força e rigidez coexistem com ética, introspecção e responsabilidade afetiva. Ao mobilizar essas tensões sem jamais encerrá-las em um significado único, a obra projeta Kratos como uma figura mitológica contemporânea, cuja narrativa articula identidade, violência e paternidade em um campo simbólico aberto e permanentemente disputado.

Essa configuração simbólica, contudo, não se esgota na descrição de traços narrativos ou na identificação de arquétipos recorrentes, exigindo um deslocamento analítico em direção às estruturas mais profundas do imaginário que sustentam a permanência e a eficácia cultural da figura de Kratos. Ao compreendê-lo como uma figura mitológica contemporânea, torna-se necessário mobilizar uma abordagem capaz de apreender não apenas os conteúdos simbólicos em circulação, mas também os esquemas, arquétipos e formas de organização narrativa que lhes conferem coerência e inteligibilidade. É nesse horizonte que a teoria do imaginário e do mito oferece instrumentos conceituais decisivos para pensar a articulação entre narrativa, cultura e experiência simbólica no contexto contemporâneo.

Nesse sentido, é possível compreender Kratos como uma figura mitológica contemporânea, cuja narrativa se constrói a partir da articulação de símbolos, arquétipos e esquemas narrativos. Como afirma Durand (2002, p. 62–63),

Entenderemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias. (DURAND, 2002, p.62-63).

Essa complexidade simbólica se torna ainda mais significativa quando observamos a evolução das narrativas nos jogos eletrônicos. Historicamente, não era comum que narrativas de *games* explorassem sentimentos humanos ou vínculos familiares de maneira tão profunda. Nesse contexto, Kratos rompe com o estereótipo do “avatar” meramente funcional, utilizado apenas como instrumento de ação, e se consolida como um personagem com identidade própria e relevância simbólica. Sua trajetória revela camadas emocionais, dilemas éticos e transformações internas que o aproximam do jogador e o tornam um agente narrativo de grande densidade.

Desde sua primeira aparição em *God of War* (2005), ambientado na mitologia grega, Kratos já se destacava por sua aparência com corpo musculoso, cicatrizes visíveis, expressão severa e calvície. Esses elementos visuais contribuíram para a construção de sua imagem como guerreiro implacável, influenciando inclusive referências externas à franquia, como o nome de academias e espaços voltados à estética corporal, associados à busca pelo “corpo ideal”. Ainda mais que a calvície de Kratos é ressignificada como um traço de estilo que desafia os padrões estéticos convencionais e reafirmando sua singularidade.

Na fase nórdica da franquia *God of War*, iniciada em 2018, Kratos passa a ser representado com uma aparência mais madura, marcada por barba longa, expressão introspectiva e pela constante presença de seu filho, Atreus. Esses elementos visuais e narrativos evidenciam uma transformação significativa na construção do personagem, que evolui de um símbolo de força e autoridade para uma figura paterna mais complexa, capaz de integrar sensibilidade, cuidado e introspecção.

Ao observar a trajetória da franquia de *God of War*, observa-se que, além dos avanços gráficos, houve um aprimoramento na complexidade narrativa dos jogos. Isto porque a interação entre jogo e jogador transcende os tradicionais comandos de ação necessários para derrotar o vilão e “zerar” o jogo. Essa nova forma de engajamento expressa como as narrativas contemporâneas dos *videogames* estão cada vez mais alinhadas aos modelos culturais e sociais vigentes, refletindo o espírito do tempo, conceito conhecido como *Zeitgeist*, a ser explorado nesta pesquisa.

Desse modo, um dos recursos que mais contribuem para essa imersão narrativa são as *cut-scenes*, ou cenas cinematográficas inseridas ao longo do jogo. Essas sequências desempenham um papel fundamental no desenvolvimento da trama, promovendo uma experiência envolvente e emocionalmente complexa, que aproxima o jogador dos dilemas e motivações dos personagens.

Segundo Juul (2019, p. 138), as *cut-scenes* não representam um tempo paralelo ou um nível adicional, mas uma forma distinta de projetar o tempo ficcional. Isto é, elas não alteram diretamente o estado do jogo, tanto que podem ser ignoradas, e suspendem a ação do jogador, desconectando o tempo de jogo do tempo narrativo.

Cut-scenes não são um tempo paralelo ou um nível extra, mas um modo diferente de projetar o tempo ficcional. Elas não modificam sozinhas o estado

de fogo - é por isso que geralmente podem ser puladas, e também é por isso que o jogador não pode fazer nada durante a exibição delas. Apesar de o tempo de jogo ser projetado no tempo ficcional nas sequências interativas, as *cut-scenes* desconectam o tempo de jogo do tempo ficcional. (JUUL, 2019, p. 138)

Essas cenas utilizam recursos visuais típicos do cinema e da televisão, como cortes, efeitos, iluminação e enquadramentos, para criar uma narrativa visual interativa. Como observa Bobany (2007, p. 14), os *games* oferecem um campo fértil para a interatividade, que, embora não seja uma novidade nas artes, nunca havia alcançado tamanha escala de público nem uma aplicação tão íntima e imediata, totalmente dependente da ação do jogador. O fato de os *games* estarem presentes no ambiente doméstico contribui para uma experiência livre de constrangimentos sociais.

O mundo dos games abre um campo a ser explorado: a interatividade; é verdade que ela não chega a ser novidade no universo das artes. Mas este recurso nunca atingiu uma escala de público tão significativa, nem sua aplicação foi tão íntima e imediata, totalmente relativa e dependente da ação do jogador. É importante o fato de os games estarem na casa das pessoas, onde a ação fica livre de qualquer constrangimento. (BOBANY, 2007, p.14)

Além disso, Bobany (2007) destaca que a interação entre o jogador e *game*, ao ocorrer em um espaço privado, permite a manifestação de comportamentos que, em outros contextos, poderiam ser inibidos pelo julgamento alheio. Assim, o *videogame* se configura como um meio de interatividade autêntica, no qual o jogador pode explorar livremente suas ações e emoções.

A interação entre jogador e narrativa digital vai além do mero entretenimento, configurando-se como um mecanismo comunicacional complexo, capaz de mediar o acesso a estruturas narrativas densas e a contextos históricos que, embora ambientados em épocas passadas, são reinterpretados à luz do presente. Essa experiência interativa permite que o jogador mobilize seu repertório cultural, emocional e simbólico para atribuir novos significados aos elementos da narrativa como os mitos, rituais e arquétipos da mitologia nórdica, promovendo uma ressignificação que é, ao mesmo tempo, individual e coletiva.

A partir desse ponto, começa a se delinear o conceito de *Zeitgeist*, entendido não apenas como a aquisição de novos sentidos a partir da subjetividade do jogador, mas como a expressão de um sentido histórico abrangente, que permeia todas as

camadas da experiência. É nesse momento que se pode perceber o início da manifestação do conceito de *Zeitgeist*, não como uma definição acabada, mas como uma construção que emerge da subjetividade do jogador e se articula com um sentido histórico mais amplo que permeia todas as dimensões da vida social, econômica, política, cultural e simbólica, caracterizando uma determinada época.

Na tradição filosófica hegeliana, o *Zeitgeist* não se apresenta como uma entidade fixa ou previamente dada, mas como um processo histórico, dialético e coletivo. O espírito do tempo constitui-se a partir da articulação entre práticas sociais, formas culturais, discursos, tecnologias e sensibilidades compartilhadas em determinado período histórico. Trata-se de uma atmosfera simbólica que emerge das contradições do seu tempo e se manifesta nas instituições, nas artes, nos valores e nos modos de subjetivação, sendo continuamente atualizada no movimento histórico do espírito em seu vir a ser.

Embora dialogue com o conceito de ideologia, o *Zeitgeist* não se confunde com ele. Enquanto, em Marx (2010), as ideias dominantes tendem a refletir os interesses da classe dominante, e, em Althusser, a ideologia estrutura a relação imaginária dos sujeitos com suas condições reais de existência, o *Zeitgeist* opera como um horizonte mais amplo de sensibilidades, valores e formas de experiência historicamente compartilhadas. Nesse sentido, os discursos, compreendidos como práticas que produzem saberes e delimitam o dizível, podem ser entendidos como manifestações específicas do espírito do tempo, ao mesmo tempo em que contribuem para sua reprodução e transformação.

A relação entre o *Zeitgeist* e as obras culturais é dialética e bidirecional. Por um lado, o espírito do tempo fornece os horizontes simbólicos, éticos e estéticos que tornam determinadas produções possíveis e inteligíveis. Por outro, as obras culturais não se limitam a refletir esse horizonte, mas participam ativamente de sua formulação, crítica e transformação, ao reorganizar símbolos do passado e propor novas formas de interpretação do presente. Assim, arte e contexto histórico produzem-se reciprocamente, em um movimento de mútua constituição.

Nesse sentido, as manifestações simbólicas presentes nas narrativas digitais contemporâneas podem ser compreendidas como atualizações desse espírito do tempo, refletindo os valores, tensões e imaginários coletivos que atravessam a

sociedade. Conforme aponta Jung (2000), os arquétipos do inconsciente coletivo são constantemente atualizados, acompanhando as transformações do *Zeitgeist*. Assim, o uso da mitologia nórdica em narrativas digitais não representa uma simples evocação do passado, mas uma forma de tradução simbólica que revela os anseios, dilemas e valores da sociedade atual.

Considerando a articulação teórica que será desenvolvida ao longo do trabalho, destacam-se as contribuições epistemológicas distintas de Jung e Hall. Tal articulação revela-se particularmente produtiva para uma compreensão ampliada da constituição da subjetividade, na medida em que integra dimensões psíquicas e socioculturais. Enquanto Jung (1978; 2000), especialmente a partir de suas formulações sobre os arquétipos e o inconsciente coletivo, investiga os processos internos do sujeito por meio de uma perspectiva simbólica, enfatizando a jornada de individuação, Hall (1996; 2003) propõe uma leitura crítica e histórica da identidade como construção discursiva, fluida e situada nas relações de poder. A escolha por esses autores justifica-se, portanto, pela possibilidade de promover uma análise dialógica entre o universo interno do sujeito e o contexto social, permitindo uma leitura mais complexa dos modos pelos quais os indivíduos se constituem e produzem significados na contemporaneidade.

A convergência midiática, segundo Jenkins (2009), intensifica esse processo ao permitir que diferentes mídias, tais como: jogos, séries, filmes, redes sociais, se entrelacem, criando ecossistemas narrativos nos quais o *Zeitgeist* se manifesta de maneira multifacetada. E, o jogador, ao interagir com essas obras, não apenas consome conteúdo, mas participa ativamente da construção de significados, tornando-se cocriador de sentidos narrativos que refletem o espírito de sua época.

Dessa forma, o *Zeitgeist* contemporâneo começa a se revelar na maneira como as produções culturais digitais atualizam mitologias ancestrais, mobilizando-as para refletir e problematizar questões como identidade, pertencimento, espiritualidade e transformação social. Nesse sentido, o passado é convocado não como uma referência estática, mas como um campo simbólico fértil, capaz de oferecer elementos para a elaboração de sentidos que dialogam diretamente com as inquietações do presente.

A mitologia nórdica, por exemplo, configura-se como um espelho simbólico por meio do qual a sociedade contemporânea observa a si mesma, projetando seus conflitos, esperanças e contradições em narrativas que articulam tradição e inovação. Essa reinterpretação simbólica não apenas atualiza os arquétipos do inconsciente coletivo, como também evidencia os contornos do espírito do tempo, entendido aqui como uma força dinâmica e mutável. Conforme aponta Jung (2000), os arquétipos são constantemente renovados em consonância com as transformações históricas e culturais, revelando, assim, como o passado é continuamente ressignificado para dar forma e sentido às experiências do presente. É a partir dessa compreensão do mito como linguagem dinâmica do presente que se torna possível delimitar um recorte analítico voltado à mitologia nórdica enquanto repertório simbólico mobilizado por produções culturais contemporâneas.

Dessa forma, esta pesquisa propõe um mapeamento do contexto nórdico, neste caso, do conjunto de referências culturais, históricas e mitológicas associadas às sociedades escandinavas medievais, com foco na representação simbólica de seus rituais, crenças, valores e narrativas heroicas. Com isso, o objetivo visa analisar a representação simbólica dos personagens Kratos e Atreus na franquia *God of War* (2018; 2022), investigando como suas trajetórias e características incorporam e ressignificam elementos da mitologia nórdica. Além disso, busca-se compreender de que maneira essa representação se insere em uma dinâmica comunicacional e artística mais ampla, conectando-se a outros universos *vikings* contemporâneos.

Do ponto de vista metodológico, esta pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza exploratória e interpretativa, fundamentada na análise simbólica e discursiva de narrativas midiáticas contemporâneas. O corpus empírico é constituído pelos jogos *God of War* (2018) e *God of War Ragnarök* (2022), pela série *The Last Kingdom* (2015–2022) e pelo filme *The Northman* (2022), selecionados por sua relevância na reatualização do imaginário nórdico no contexto cultural contemporâneo.

A análise desenvolve-se a partir da articulação entre estudos do imaginário, estudos culturais e teoria da comunicação, mobilizando categorias analíticas como: (i) arquétipos e esquemas simbólicos; (ii) representações de masculinidade e paternidade; (iii) mitologia nórdica enquanto repertório cultural; (iv) dispositivos

estéticos e narrativos; e (v) mediação e recepção cultural. Os procedimentos analíticos incluem a leitura crítica de cenas, personagens e estruturas narrativas, bem como a comparação intermidial entre jogos, série e filme, buscando identificar convergências simbólicas e processos de ressignificação do imaginário nórdico.

Nesse enquadramento, a análise compreende o *Zeitgeist* como o espírito do tempo contemporâneo, entendido como o conjunto de valores, sensibilidades, discursos e tensões que atravessam a produção cultural atual. Parte-se do pressuposto de que esse período é marcado pela valorização da introspecção, da complexidade emocional, da problematização de modelos rígidos de masculinidade e da busca por representações mais humanas e ambivalentes nas narrativas midiáticas. Assim, a investigação examina de que modo a dinâmica comunicacional e artística influencia a construção simbólica dos personagens Kratos e Atreus, bem como a atualização de mitologias ancestrais em diálogo com dilemas identitários e existenciais contemporâneos.

A escolha por colocar *God of War* em diálogo com *The Last Kingdom* e *The Northman* justifica-se, portanto, pela possibilidade de observar a circulação e a reconfiguração de símbolos nórdicos em diferentes linguagens midiáticas. Essa perspectiva permite identificar tensões entre tradição e inovação, evidenciando como mitos ancestrais permanecem culturalmente operantes ao serem reapropriados e ressignificados em distintos suportes narrativos, sob a mediação do *Zeitgeist* contemporâneo.

No campo acadêmico, observa-se um crescimento significativo de pesquisas dedicadas aos jogos digitais enquanto objetos culturais, bem como estudos voltados à mitologia nórdica em produções audiovisuais contemporâneas. Há investigações que analisam *God of War* sob perspectivas narrativas, estéticas ou mitológicas, assim como trabalhos que discutem representações *vikings* em séries e filmes. No entanto, tais abordagens tendem a concentrar-se em uma única mídia ou em recortes isolados, raramente articulando jogos digitais, cinema e televisão a partir de uma chave teórica comum.

Diante disso, o ineditismo desta pesquisa reside na análise comparativa e intermidial das narrativas nórdicas contemporâneas, articulando mitologia, imaginário, masculinidade e *Zeitgeist*, com foco específico na figura paterna e nos processos de

ressignificação simbólica. Ao integrar teoria do imaginário, estudos culturais e comunicação, o trabalho propõe uma leitura ampliada das narrativas digitais como espaços de mediação simbólica e elaboração subjetiva no contexto da cultura contemporânea.

Essa evolução simbólica, no entanto, não ocorre de forma isolada. Ela tem a participação ativa dos jogadores, que interagem com a obra por meio de decisões narrativas, interpretações pessoais e envolvimento emocional. Além disso, os jogadores compartilham suas experiências em ambientes digitais, como redes sociais, fóruns e plataformas de vídeo, contribuindo para a produção de conteúdos derivados, como *fanarts*, *fanfics*, análises e memes que ampliam e diversificam os significados atribuídos à obra.

Nesse contexto, o ecossistema digital configura-se como um espaço dinâmico de circulação de bens simbólicos, onde os significados culturais são constantemente negociados, ressignificados e disseminados. A atuação dos jogadores nesse ambiente não apenas fortalece o vínculo com a obra, mas também contribui para a construção de uma comunidade interpretativa que legitima e valoriza diferentes formas de engajamento. Assim, a evolução simbólica dos personagens Kratos e Atreus reflete valores e experiências humanas universais, como paternidade, responsabilidade, liberdade e ética, evidenciando o papel central do público na consolidação de obras culturais como bens simbólicos no mercado contemporâneo.

Com isso, pode-se afirmar que o *Zeitgeist* atual não apenas molda a forma como os personagens são concebidos e desenvolvidos, mas também influencia a maneira como são recebidos e ressignificados pelo público. Essa interação entre obra, contexto sociocultural e recepção ativa dos jogadores permite a construção de identidades que transcendem o espaço ficcional, impactando diretamente o comportamento, os valores e a autoimagem dos indivíduos na vida real.

Para proceder à investigação dos objetivos, este trabalho está estruturado da seguinte forma: no Capítulo 1, intitulado “Um Momento de Nostalgia”, será apresentada o contexto sociocultural dos anos 1990, destacando a consolidação dos *videogames* como fenômeno de entretenimento e expressão coletiva. A análise foca nas práticas cotidianas dos jogadores, como o compartilhamento de consoles, a convivência em locadoras e fliperamas, e o papel das revistas especializadas.

Também são abordadas as barreiras linguísticas enfrentadas na época e a formação de comunidades informais, evidenciando como essas experiências contribuíram para a construção de memórias afetivas e identidades culturais, além de ressaltar a dimensão simbólica dos *games* como mediadores de sociabilidade e transformação tecnológica entre os jovens.

No Capítulo 2, será realizado um levantamento bibliográfico e analítico de *God of War* (2018) e *God of War Ragnarok* (2022), da série *The Last Kingdom* (2015–2022) e do filme *The Northman* (2022), com o objetivo de contextualizar suas representações históricas, mitológicas e artísticas. Este capítulo buscará identificar os traços comuns e as particularidades presentes em *The Last Kingdom* e *The Northman*, destacando como cada narrativa contribui para a construção simbólica do imaginário *viking* e dialoga com o *Zeitgeist* contemporâneo dos jogos digitais. Outrossim, serão explorados aspectos narrativos, estéticos e culturais dessas produções, com ênfase nas formas como elas reinterpretem elementos da mitologia nórdica, da história escandinava e das tradições vikings para atender às demandas e sensibilidades do público atual. A análise também pretende evidenciar as conexões e influências recíprocas entre essas obras e o universo de *God of War*, considerando como o jogo se apropria e ressignifica símbolos, arquétipos e narrativas do passado para construir experiências imersivas que refletem questões contemporâneas, como identidade, pertencimento, masculinidade e conflito geracional.

No capítulo 3, intitulado “O *Zeitgeist* e a Estética Digital” aborda o conceito hegeliano de *Zeitgeist* como ferramenta interpretativa para compreender a arte e a cultura contemporâneas. A partir da filosofia de Hegel, analisa-se como produções como *God of War*, *The Northman* e *The Last Kingdom* atualizam mitos antigos para refletir dilemas modernos, como identidade e pertencimento. Destaca-se que a estética dessas obras, incluindo recursos visuais, sonoros e interativos, funciona como linguagem expressiva das tensões éticas e existenciais do presente, evidenciando a articulação entre tecnologia, narrativa e filosofia como manifestação do espírito da época.

No Capítulo 4, intitulado “A Estética Simbólica de *God of War* na Cultura Digital”, investiga como narrativas mitológicas, especialmente da tradição nórdica, são ressignificadas nas mídias digitais contemporâneas, com foco em *God of War* (2018;

2022). A análise destaca como o *game* articula elementos históricos e dilemas modernos, configurando-se como espaço de mediação simbólica e expressão artística que dialoga com o *Zeitgeist* contemporâneo por meio de sua estética, jogabilidade e narrativa imersiva.

O Capítulo 5, intitulado *God Of War: O Zeitgeist em Diálogo com outros Universos Vikings* tem como objetivo analisar as narrativas contemporâneas presentes em *God of War* (2018; 2022), *The Last Kingdom* e *The Northman*, com foco na construção da identidade masculina a partir da figura paterna, da religiosidade, da vingança e da tradição nórdica. Articulando mitologia, psicanálise, filosofia e estudos culturais, investiga-se como essas obras ressignificam arquétipos heroicos e símbolos ancestrais em diálogo com o *Zeitgeist* contemporâneo. Parte-se da premissa de que tais produções funcionam como espaços de elaboração subjetiva, nos quais o público projeta e negocia suas experiências e afetos. Ao explorar a relação entre tradição e inovação, o estudo evidencia o papel das narrativas ficcionais na formação de identidades plurais e na produção de sentido na cultura atual.

Por fim, as Considerações Finais sintetizam os principais argumentos desenvolvidos ao longo da análise, destacando o papel dos jogos digitais como manifestações culturais que articulam tradição e inovação no contexto do *Zeitgeist* contemporâneo.

Nesse sentido, a análise proposta visa compreender as influências narrativas e estéticas presentes em *God of War*, bem como investigar de que forma essas referências dialogam com outras produções que exploram o universo nórdico, seja na ficção televisiva, cinematográfica ou nos próprios jogos digitais. A interação entre jogadores e personagens revela que as representações simbólicas circulam para além do espaço virtual, influenciando práticas sociais, construções identitárias e a formação de imaginários coletivos.

Além disso, a pesquisa adota uma abordagem interdisciplinar, articulando estudos de comunicação, cultura digital, história e estética, com o objetivo de traçar paralelos entre as representações de Kratos e Atreus e os arquétipos *vikings* presentes em séries e filmes contemporâneos. Por meio dessa interlocução, busca-se evidenciar como o imaginário nórdico é ressignificado nas mídias contemporâneas,

contribuindo para a atualização e a permanência de mitos, valores e símbolos que moldam o *Zeitgeist* da atualidade.

Pensando nisso, a imagem dos arquétipos dos personagens *vikings* nas mídias contemporâneas, como nos jogos da franquia *God of War*, nas séries *Vikings* e *The Last Kingdom*, ou em filmes como *O 13º Guerreiro* e *Thor*, constitui o resultado de um processo histórico multifacetado de construção, ressignificação e apropriação cultural que se estende por séculos. Essa representação não é fixa, mas sim resultado de transformações que refletem diferentes contextos socioculturais e ideológicos ao longo do tempo.

A construção da imagem dos *vikings* ao longo da história foi profundamente condicionada por distintos contextos culturais, políticos e estéticos. Em um primeiro momento, essa representação foi moldada pelas sagas islandesas e pelas crônicas medievais, muitas das quais redigidas por monges cristãos. Embora tais registros possuam relevância histórica, eles frequentemente apresentam os povos nórdicos sob uma ótica parcial, associando-os à barbárie e à prática do saque, em consonância com os valores e interesses da cristandade medieval. Ainda assim, essas narrativas preservaram elementos mitológicos e simbólicos fundamentais, que contribuíram para a consolidação de um imaginário duradouro acerca dos *vikings*.

Posteriormente, no século XIX, especialmente no contexto do Romantismo europeu, com destaque para a Escandinávia e a Alemanha, observa-se um movimento de resgate idealizado do passado nórdico. Nesse período, os vikings passaram a ser representados como heróis nobres, corajosos e livres, convertendo-se em símbolos de identidade nacional e cultural. Essa revalorização exerceu influência significativa sobre a literatura, a música e as artes visuais, consolidando uma imagem heroica e mitificada dos povos nórdicos.

No século XX, contudo, a simbologia *viking* foi apropriada por ideologias extremistas, notadamente pelo regime nazista, que a instrumentalizou em associação a noções de pureza racial e heroísmo ariano. Tal uso político produziu uma camada controversa na representação dos vikings, a qual permanece como objeto de crítica e revisão historiográfica, exigindo abordagens analíticas cautelosas no campo dos estudos culturais.

A partir do final do século XX e, sobretudo, no início do século XXI, os *vikings* passaram a ser amplamente incorporados pela cultura midiática contemporânea, sendo reinterpretados em produtos como séries televisivas, filmes, quadrinhos e jogos eletrônicos. Nesse processo, observa-se uma ampliação da complexidade narrativa, na medida em que essas figuras deixam de ser retratadas exclusivamente como guerreiros brutais e passam a ser representadas como personagens dotados de profundidade emocional, dilemas morais e conflitos internos.

Essa transformação pode ser analisada à luz da teoria da jornada do herói, proposta por Campbell (2007), que identifica padrões narrativos recorrentes em mitos de diferentes culturas. A trajetória de personagens como Kratos e Atreus exemplifica esse modelo ao articular experiências de ruptura, aprendizagem e reintegração simbólica, evidenciando processos de superação e reconexão com valores éticos e humanos fundamentais. Desse modo, as representações contemporâneas do imaginário viking revelam-se menos como reproduções do passado e mais como reinterpretações simbólicas orientadas pelas sensibilidades e demandas do *Zeitgeist* atual.

No contexto contemporâneo, a imagem dos *vikings* é moldada pelo *Zeitgeist* atual, caracterizado pela valorização da diversidade cultural, pela crítica à masculinidade tóxica, pela busca por identidade e pela reinterpretação de narrativas mitológicas como forma de compreender os desafios do presente. Personagens como Kratos e Atreus, ao interagirem com deuses e mitos nórdicos, não apenas revivem essas histórias ancestrais, mas as ressignificam à luz de questões contemporâneas como paternidade, legado, responsabilidade e empatia.

Dessa forma, a imagem dos *vikings* nas mídias atuais não se configura como uma reprodução fiel do passado, mas sim como uma construção simbólica que dialoga com o espírito do tempo presente, funcionando como espelho e metáfora para os dilemas da sociedade contemporânea. Por meio da articulação entre comunicação, cultura digital, história e estética, torna-se possível compreender como os mitos nórdicos são continuamente atualizados, mantendo-se vivos no imaginário coletivo e contribuindo para a formação de subjetividades na era digital.

CAPÍTULO I

UM MOMENTO DE NOSTALGIA

Este primeiro capítulo tem como objetivo revisitar o contexto sociocultural dos anos 1990, período marcado pela consolidação dos *videogames* como fenômeno de entretenimento e expressão cultural coletiva. A análise centra-se nas práticas cotidianas dos jogadores, com destaque para o compartilhamento de consoles, as interações em locadoras e fliperamas e o papel das revistas especializadas na circulação de informações sobre games. Ao abordar elementos como a ausência de tradução para o português em alguns títulos da época, a criatividade mobilizada para superar barreiras linguísticas e a constituição de comunidades informais, busca-se compreender como tais experiências contribuíram para a formação de memórias afetivas e identidades culturais. A partir desses elementos, busca-se compreender de que modo tais experiências contribuíram para a constituição de memórias afetivas e identidades culturais, evidenciando a dimensão simbólica dos *games* como mediadores de sociabilidade, pertencimento e transformação tecnológica no âmbito da cultura jovem dos anos 1990.

A Era dos Consoles e das Locadoras

Para aqueles que vivenciaram a consolidação dos *videogames* nos anos 1990, marcada por títulos como *Mortal Kombat* (MIDWAY GAMES INC, 1992), *Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure* (KONAMI, 1993) e, sobretudo, *Streets of Rage* (SEGA, 1991), a experiência de jogo estava profundamente associada à convivência entre irmãos, amigos e colegas. Mais do que vencer fases ou derrotar chefes, jogar *videogame* implicava compartilhar o espaço doméstico, alternar o controle, lidar com derrotas coletivas e celebrar vitórias conjuntas. Expressões recorrentes como “quem perder passa o controle” ou “deixa eu jogar a próxima” evidenciam práticas de sociabilidade que transformavam cada partida em um evento coletivo, especialmente em contextos nos quais havia apenas um console disponível na residência. Por isso que o *videogame* se configurava não apenas como entretenimento individual, mas

como dispositivo de interação social, negociação e pertencimento, contribuindo para a construção de memórias afetivas compartilhadas.



Figura 2 – Console antigo de videogame
Fonte: Adobe Stock.

As locadoras também ocupavam lugar central na experiência cultural dos anos 1990. A sexta-feira configurava-se como um ritual social, marcado pela escolha antecipada de filmes para o fim de semana e pela necessidade de chegar cedo para garantir os lançamentos em VHS. Práticas como a obrigatoriedade de rebobinar a fita antes da devolução, sob pena de multa, integravam esse cotidiano e reforçavam a dimensão normativa e coletiva do consumo audiovisual. Desse modo, as locadoras não funcionavam apenas como espaços de acesso a conteúdos midiáticos, mas como ambientes de sociabilidade, expectativa e pertencimento, fundamentais para a construção de memórias compartilhadas.



Figura 3 – Fita VHS
Fonte: Adobe Stock.

Além do catálogo de filmes, as locadoras também desempenharam um papel relevante na atração do público jovem ao disponibilizarem *games* para consoles como

Mega Drive, *PlayStation 1* e *Super Nintendo*. Essa prática contribuiu de forma significativa para a popularização dos videogames ao longo da década de 1990. Títulos emblemáticos desse período, como *Street Fighter* (CAPCOM, 1991), *Sonic the Hedgehog* (SEGA, 1991) e *Super Mario World* (NINTENDO, 1990), consolidaram-se como referências marcantes e hoje são associados a um forte sentimento de nostalgia no universo dos *games*.

Dessa forma, pode-se afirmar que os anos 1990 representaram um período em que as práticas de lazer eram frequentemente mediadas por tecnologias ainda recentes e em processo de consolidação no cotidiano. Para aqueles que vivenciaram esse contexto, as experiências relacionadas aos *videogames* permanecem registradas como marcos significativos de sua trajetória pessoal e cultural.

Nesse período, a experiência de jogar *videogame* não se restringia ao ambiente doméstico. Era comum que jovens se reunissem em fliperamas para disputar partidas de jogos como *Street Fighter* (CAPCOM, 1987) e *The King of Fighters '94* (SNK, 1994). Esses espaços favoreciam não apenas a competição, mas, sobretudo, a socialização entre os jogadores, promovendo a troca de estratégias e o fortalecimento de vínculos sociais.

A atmosfera dos fliperamas era caracterizada pelo som constante das máquinas, pelas filas formadas para acessar os títulos mais populares e pela circulação contínua de dicas e conhecimentos entre os frequentadores. Observava-se, com frequência, a formação de grupos em torno de jogadores mais habilidosos, cujas performances eram acompanhadas atentamente por outros participantes, que buscavam aprender com suas técnicas e movimentos.

Outro elemento fundamental para a consolidação do universo dos *videogames* nos anos 1990 foi a atuação das revistas especializadas. Antes da ampla disseminação da *internet*, o acesso a informações sobre jogos era limitado, o que tornava essas publicações uma importante fonte de conhecimento. Revistas como *Super GamerPower*, da Editora Nova Cultural, exerceram papel central na divulgação de códigos, truques e estratégias. Em dezembro de 1996, por exemplo, a revista lançou uma edição especial dedicada à série *Mortal Kombat*, oferecendo aos leitores um guia completo com golpes, códigos e dicas do *game*. Essas publicações eram amplamente aguardadas pelos jogadores, que frequentemente colecionavam as

edições e compartilhavam as informações com amigos, contribuindo para a formação e o fortalecimento de comunidades *gamers*.



Figura 4 – Revista Super GamePower, n. 3

Fonte: BDJogos.

Um detalhe curioso é que, durante os anos 1990, a maioria dos *games* chegava ao Brasil sem tradução para o português. Legendas e menus estavam frequentemente disponíveis em inglês, japonês, espanhol ou alemão, o que exigia dos jogadores criatividade, intuição e colaboração. Isso porque era comum recorrer a amigos que dominavam outros idiomas ou, simplesmente, tentar “adivinhar” o significado das palavras com base nas imagens e na lógica de cada *game*. Entretanto, a tradução para o português começou a se tornar mais frequente no final da década, em razão do aumento do acesso aos *games*.

Nesse contexto, o acesso limitado às traduções, as dificuldades impostas pelas barreiras linguísticas e a criatividade mobilizada para superá-las tornaram-se experiências compartilhadas entre os jogadores, contribuindo para a construção de uma identidade coletiva que valorizava tanto a descoberta quanto a troca de saberes, dinâmica que se transformaria progressivamente com a chegada de novas mídias e tecnologias.

Com o avanço dos processos de localização de jogos digitais, os jogadores passaram a ter acesso a traduções integrais, dublagens profissionais e adaptações culturais mais elaboradas, o que contribuiu para tornar as narrativas mais próximas de suas realidades socioculturais. Essa evolução ampliou o repertório cultural dos jogadores e possibilitou experiências mais profundas e emocionalmente significativas, uma vez que a localização de jogos ultrapassa a mera tradução linguística.

Nesse contexto, a localização consiste em um conjunto de práticas voltadas à adaptação do conteúdo para diferentes culturas, com o objetivo de torná-lo mais acessível, compreensível e familiar aos públicos de distintas regiões. Tal processo pode envolver não apenas a tradução textual, mas também a modificação de elementos visuais, a dublagem de personagens, a adaptação de cenas cinematográficas e, em alguns casos, a reformulação de aspectos culturais presentes na construção dos personagens e da narrativa. O propósito central dessas intervenções é assegurar que o jogo seja adequadamente interpretado e apreciado por diversos públicos, respeitando especificidades culturais e minimizando possíveis desconfortos ou equívocos decorrentes de diferenças socioculturais. Dessa forma, a localização contribui significativamente para uma experiência de jogo mais imersiva, autêntica e alinhada ao contexto cultural do jogador.

A localização de games tem por objetivo, além da tradução dos códigos linguísticos, amenizar o choque cultural eventualmente causado pelo jogo em si, podendo atuar não só em textos, mas também em imagens, dublagens, cinemáticas e inclusive personagens do jogo (MALTA; BARCELOS, 2018, p. 119)

Atualmente, os *games* apresentam narrativas complexas e envolventes, com personagens bem desenvolvidos e enredos que exploram temas sociais, históricos e filosóficos. Nesse sentido, pode-se afirmar que a superação das barreiras linguísticas constituiu um passo essencial para que os *games* se consolidassem como uma forma legítima de arte e expressão cultural.

Nesse contexto, a avaliação artística dos games pelos críticos de arte contemporâneos tem se estruturado a partir de critérios que ultrapassam o desempenho técnico ou o sucesso mercadológico, privilegiando a análise de sua complexidade estética, simbólica e experiencial. Progressivamente, a crítica especializada passou a reconhecer os jogos digitais como formas expressivas híbridas, nas quais narrativa, visualidade, sonoridade e interatividade se articulam de modo indissociável. Tal reconhecimento, contudo, não ocorre de maneira uniforme, uma vez que apenas determinados títulos, aqueles dotados de maior densidade narrativa, coerência estética e potencial reflexivo, tendem a ser assimilados no campo artístico. Assim, a legitimação dos games como arte se dá de forma seletiva e gradual,

acompanhando tanto a maturação do meio quanto a ampliação dos próprios paradigmas críticos utilizados para avaliar as produções culturais contemporâneas.

Além disso, o advento da *internet* conferiu aos *games* uma nova dimensão, possibilitando competições *online* e a troca de informações em fóruns e comunidades virtuais. A popularização dos computadores pessoais ampliou ainda mais esse universo, com o surgimento de títulos como *Doom* (ID. SOFTWARE, 1993) e *Warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 1994) que passaram a explorar níveis mais elevados de interatividade e complexidade. Essa evolução, que se estende dos consoles aos ambientes digitais, evidencia como a cultura dos *videogames* se enraizou na sociedade contemporânea, consolidando-se como uma indústria que não apenas entretém, mas também educa, influencia a arte e contribui para a formação de comportamentos sociais.

Ao longo do tempo, a popularidade dos *games* cresceu exponencialmente, integrando-se a diversas formas de entretenimento e influenciando não apenas os jogadores, mas também a cultura popular em geral. Filmes e animações inspirados em *games* começaram a surgir, e personagens icônicos como Lara Croft, de *Tomb Raider* (CORE DESIGN LTD, 1996); Mario, de *Super Mario World* (NINTENDO, 1995); Sonic, de *Sonic Jump* (SONIC TEAM, 2005), tornaram-se figuras reconhecidas mundialmente, transcendendo o universo dos *games* e assumindo papel relevante na cultura midiática global.

O avanço tecnológico possibilitou o desenvolvimento de gráficos cada vez mais realistas e narrativas mais elaboradas, oferecendo experiências imersivas que dialogam com o cinema e a literatura. Ademais, eventos como campeonatos de *eSports*² e feiras de jogos, como a *E3*³ e a *Gamescom*⁴, consolidaram-se como

² Esporte eletrônico, desporto eletrônico ou ciberesporte são competições organizadas entre jogadores profissionais em competições individuais, em equipes ou multijogadores.

³ A Electronic Entertainment Expo - E3, foi uma feira internacional de jogos eletrônicos. Iniciada em 1995 em Los Angeles, seu único evento fora dessa cidade ocorreu em 2007, em Santa Monica, Califórnia. A feira apresentava tendências do mercado de jogos. Em 2020, a edição foi cancelada devido à pandemia de COVID-19. Em 2023, a falta de participação das principais empresas levou ao cancelamento definitivo da feira.

⁴ A *Gamescom* é uma feira anual de jogos eletrônicos realizada na Alemanha pela Associação Federal de Software de Entretenimento Interativo. Considerada o maior evento mundial de jogos eletrônicos, a *Gamescom* é uma plataforma onde os produtores apresentam novos jogos e hardwares.

espaços estratégicos para o lançamento de novos títulos e inovações, atraindo milhões de entusiastas em escala global.

Paralelamente ao crescimento da indústria dos jogos eletrônicos como forma de entretenimento, observa-se seu impacto crescente em áreas como a educação e o treinamento profissional. No âmbito educacional, estratégias de gamificação, que incorporam elementos típicos dos *games*, como desafios, recompensas e *rankings*, passaram a ser utilizadas em ambientes escolares com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, interativo e motivador. Essa abordagem tem se mostrado eficaz na promoção do engajamento dos estudantes, favorecendo a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

No âmbito do treinamento profissional, os jogos e as simulações digitais têm sido amplamente empregados em setores especializados, como medicina, engenharia, aviação e segurança. Por meio de realidade virtual e ambientes simulados, profissionais podem praticar procedimentos complexos, testar soluções e tomar decisões em cenários controlados e seguros, sem os riscos associados à prática real. Essa aplicação dos jogos como ferramentas de capacitação técnica evidencia sua relevância para o desenvolvimento de competências específicas e para a formação contínua em contextos profissionais.

Adicionalmente, a ascensão dos jogos móveis ampliou significativamente o alcance da indústria, permitindo que pessoas de diferentes idades, perfis e origens geográficas tenham acesso a experiências lúdicas e educativas por meio de dispositivos portáteis. Essa democratização do acesso aos jogos reforça seu papel como agentes culturais e tecnológicos, capazes de influenciar comportamentos, promover aprendizagens e fomentar novas formas de interação social.

Nesse contexto de expansão e inclusão, a comunidade *gamer*, antes restrita a nichos específicos, passou a abranger uma diversidade de indivíduos que compartilham um interesse coletivo, promovendo um senso de pertencimento e contribuindo para a formação de uma comunidade global. A constante inovação e o desenvolvimento de novas tecnologias mantêm a indústria em um estado contínuo de evolução e adaptabilidade, respondendo às demandas de um público cada vez mais heterogêneo.

Paralelamente a esse crescimento, os *eSports* consolidaram-se como uma forma legítima de competição em escala mundial, atraindo grandes audiências e transformando jogadores profissionais em figuras públicas influentes. Esses atletas digitais passaram a ocupar espaços de destaque na mídia e nas redes sociais, desempenhando papéis relevantes na formação de tendências culturais, na promoção de valores e na redefinição dos limites entre entretenimento, performance e identidade. A ascensão dos *eSports* evidencia, portanto, o potencial dos jogos eletrônicos não apenas como produtos de consumo, mas como fenômenos socioculturais capazes de impactar a dinâmica das relações contemporâneas.

Com investimentos crescentes em inteligência artificial e narrativa interativa, os jogos eletrônicos aproximam-se cada vez mais de outras formas de arte na capacidade de contar histórias imersivas e emocionantes, desafiando as fronteiras entre o entretenimento tradicional e o digital. Dessa forma, a indústria dos games desempenha um papel central na cultura contemporânea, influenciando comportamentos, fomentando inovações e redefinindo as formas de conexão humana em um mundo cada vez mais digitalizado.

O futuro aponta para a integração de tecnologias como o metaverso e a realidade aumentada, que prometem redefinir a forma como interagimos com os *games*, oferecendo experiências personalizadas e imersivas. Esse cenário favorece não apenas o entretenimento, mas também a colaboração entre indústria, arte e educação, ampliando o potencial dos jogos como ferramentas criativas e transformadoras.

Simultaneamente ao avanço tecnológico e à consolidação dos jogos eletrônicos como fenômeno cultural global, observa-se o surgimento de novas formas de engajamento, compartilhamento e produção de conteúdo por parte dos jogadores. A expansão das comunidades virtuais e a proliferação de plataformas de transmissão ao vivo, como *Twitch* e *YouTube Gaming*, têm permitido que os usuários não apenas consumam os jogos, mas também se tornem produtores de conteúdo, influenciadores e agentes ativos na construção de narrativas que superam os limites da experiência individual. Nesse contexto, os jogos eletrônicos demonstram sua capacidade de ultrapassar barreiras culturais e linguísticas, promovendo interações entre pessoas de

diferentes nacionalidades, faixas etárias e contextos sociais, e contribuindo para a formação de um ecossistema digital em constante reinvenção.

Entretanto, ao afirmar que os jogos moldam narrativas globais, é necessário compreender que essa expressão não se refere à homogeneização das experiências culturais, mas sim à construção de uma rede de significados compartilhados que se constroem a partir da interação entre sujeitos de diferentes partes do mundo. Uma narrativa global, nesse sentido, refere-se à capacidade dos jogos de criar histórias, símbolos e valores que são reconhecidos e ressignificados por comunidades diversas, ainda que cada grupo os interprete segundo suas próprias referências culturais, sociais e históricas.

Nesse processo, o lugar social e cultural do jogador, por exemplo, o fato de estar no Brasil, exerce influência direta sobre a forma como os jogos são vivenciados e compreendidos. A recepção de uma obra digital não ocorre em um ambiente descontextualizado; ela é mediada por fatores como idioma, história, valores sociais, acesso à tecnologia e experiências coletivas. Assim, embora os *games* possam circular globalmente, sua apropriação é sempre situada, revelando conexões profundas com os contextos locais em que os jogadores estão inseridos.

Segundo Appadurai (1996), a globalização da cultura não pode ser confundida com sua homogeneização porque, mesmo que o processo globalizante envolva a disseminação de elementos padronizados, como armamentos, técnicas de publicidade, hegemonias linguísticas e estilos de vestuário, esses instrumentos não são simplesmente impostos às culturas locais. Ao contrário, são absorvidos pelas economias políticas e culturais de cada sociedade, sendo reinterpretados e transformados conforme os contextos locais. Por isso, pode-se dizer que os *games* funcionam como catalisadores dessa economia cultural, permitindo que narrativas globais sejam ressignificadas por públicos diversos, em diálogo com suas realidades locais.

Desse modo, a cultura digital não apenas conecta indivíduos, mas também favorece a construção coletiva de significados, evidenciando que o global e o local estão em constante interação. Nesse sentido, os *games*, ao circularem por diferentes contextos culturais, configuram-se como espaços de negociação simbólica, nos quais os jogadores reinterpretam conteúdos a partir de suas próprias vivências e valores.

Assim, o fato de um jogador estar situado no Brasil influencia diretamente a forma como os jogos são recebidos, interpretados e apropriados. As práticas culturais, linguísticas e sociais locais moldam a experiência de jogo, bem como o modo de engajamento com suas narrativas e mecânicas.

No contexto brasileiro, a recepção de *God of War* ocorre de maneira situada, atravessada por experiências culturais, linguísticas e sociais específicas. Embora seja possível identificar a reprodução de leituras hegemônicas da mitologia nórdica, observam-se também práticas pontuais de apropriação simbólica, especialmente em comunidades digitais, produções de fãs e debates em redes sociais. Tais manifestações revelam diálogos entre o universo do jogo e o cotidiano brasileiro; contudo, essas ressignificações não se consolidam como um movimento sistemático, permanecendo, em grande medida, fragmentadas e difusas.

Portanto, a conexão promovida pelos *games* não ocorre de maneira neutra ou descontextualizada, mas é mediada pelas especificidades das sociedades nas quais os jogadores estão inseridos. Isto porque os *games* operam simultaneamente em duas esferas: a global, ao oferecer narrativas e experiências compartilhadas em diferentes culturas; e a local, ao serem apropriados e ressignificados conforme os contextos socioculturais específicos.

A partir dessa perspectiva, observa-se uma crescente aceitação dos *videogames* como parte integrante da cultura contemporânea, não apenas como produtos de consumo de massa, mas como formas legítimas de expressão artística e narrativa. Os *games* têm se destacado por sua capacidade de articular narrativas complexas e proporcionar experiências interativas que envolvem o jogador de maneira ativa e emocional.

Os *games* têm ganhado destaque porque conseguem contar histórias e, ao mesmo tempo, envolver o jogador de forma ativa, visto que ele toma decisões, explorando ambientes e interagindo com personagens. Essa participação direta cria uma experiência intensa, que permite ao jogador sentir-se parte do enredo, influenciando os acontecimentos e vivenciando os desafios como se estivesse dentro do jogo. Além disso, os *games* combinam elementos visuais, sonoros e narrativos para criar mundos imersivos e ricos em detalhes, contribuindo para uma conexão com a história e os personagens.

À medida que os jogos eletrônicos acompanham o avanço tecnológico, tornam-se progressivamente mais realistas, detalhados e interativos. Essa evolução proporciona aos jogadores experiências imersivas em ambientes virtuais sofisticados. Com isso, os *games* passam a desempenhar um papel relevante na rotina das pessoas, indo além do entretenimento e consolidando-se como elementos significativos da cultura global, com influência sobre diferentes gerações e estilos de vida.

Conforme a área dos jogos se desenvolve, aliando-se ao avanço tecnológico, os ambientes ficam mais interativos e detalhados, viabilizando um nível maior de imersão e a instituição de uma realidade alternativa. Deste modo, cada vez mais jogadores transformam o ato de jogar em algo além de uma atividade ordinária, tornando-a parte importante do cotidiano de cada um. Portanto, progressivamente, os jogos eletrônicos vão se incorporando na cultura mundial (RODRIGUES; LOPES; MUSTARO, 2007, p. 9).

Assim, os *games* não apenas refletem os valores e desafios do mundo contemporâneo, mas também se configuram como plataformas potentes para a análise e o questionamento das dinâmicas humanas, oferecendo *insights* que extrapolam a tela e se conectam com as vivências cotidianas.

Simultaneamente, o avanço da tecnologia e a disseminação dos computadores pessoais consolidaram os jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento dominante, levando à criação de comunidades de jogadores que discutem estratégias e compartilham experiências em fóruns e redes sociais. Ao mesmo tempo, os desenvolvedores de jogos passaram a investir em narrativas complexas e gráficos avançados, resultando em títulos mais envolventes e detalhados.

À medida que a indústria dos *games* se expande, novas formas de monetização e mercados emergem, como os jogos *mobile* e as microtransações, refletindo a crescente demanda por experiências diversificadas e acessíveis. Essa evolução contínua não apenas consolida os *games* em uma poderosa indústria de entretenimento, mas também os posiciona como uma forma de arte que dialoga com outras mídias, influenciando-as e sendo por elas influenciada.

Essa perspectiva corrobora a concepção de Bobany (2007, p. 15), segundo a qual "... os *games* são produtos de consumo de massa, e sua qualidade artística está intimamente ligada ao seu sucesso de vendas. Em outras palavras, o êxito comercial dos jogos depende diretamente da apreciação do público, tornando a dimensão

estética e criativa um dos requisitos fundamentais durante seu desenvolvimento. Assim, configura-se uma indústria que favorece a defesa dos *games* enquanto expressão artística, pois envolve uma produção elaborada que interage profundamente com o ser humano. Como afirma o autor (BOBANY, 2007, p. 24), “uma é a causa e efeito da outra”.

Toda essa expansão da indústria dos jogos cria duas vertentes para a defesa de que os games são uma forma de arte: de um lado temos a produção artística que é necessária à sua elaboração, cada vez mais material é criado, dos desenhos conceituais às imagens, aos sons e às músicas finais do jogo. A produção de material criativo é imensa. De outro temos a interação do ser humano com os jogos prontos, que se transformam de puro passatempo em atividade de aprendizado, questionamento e crescimento emocional. Essas duas vertentes também são mutuamente dependentes. Uma é causa e efeito da outra. (BOBANY, 2007, p. 24)

A expansão da indústria dos jogos eletrônicos tem sustentado duas vertentes fundamentais na defesa dos *games* como formas legítimas de expressão artística. A primeira está relacionada à complexa cadeia de produção criativa envolvida em sua concepção, que abrange desde os desenhos conceituais, passando pela modelagem gráfica, os efeitos sonoros e as trilhas musicais, até a elaboração de narrativas interativas que exploram temas profundos e estruturas narrativas sofisticadas. A segunda vertente, por sua vez, diz respeito à experiência do jogador, cuja interação com o jogo é frequentemente apontada como um espaço de aprendizado, reflexão e desenvolvimento emocional.

No entanto, é necessário reconhecer que essa segunda vertente ainda demanda investigação mais aprofundada e contextualizada. Isto porque a suposição de que todo *game* promove automaticamente uma experiência significativa pode ser precipitada, uma vez que o grau de interatividade e profundidade narrativa varia consideravelmente entre os títulos disponíveis no mercado. Considerando que existem *games* que oferecem experiências imersivas e reflexivas, capazes de provocar envolvimento emocional e estimular a construção de sentidos complexos. Por outro lado, há também produções que se limitam a práticas superficiais, voltadas exclusivamente ao entretenimento imediato, sem maiores implicações subjetivas ou cognitivas.

Títulos como *God of War* (2018), *Journey* (2012), *Celeste* (2018), *Undertale* (2015) e *The Last of Us* (2013) ilustram como os *games*, quando bem estruturados,

podem proporcionar experiências estéticas e emocionais, abordando temas como paternidade, saúde mental, ética, empatia e sobrevivência. Esses títulos evidenciam o potencial dos *games* para promover não apenas entretenimento, mas também reflexão crítica e desenvolvimento pessoal. Contudo, é preciso considerar que tais experiências não são universais, e que o reconhecimento dos *games* como arte depende da análise cuidadosa de suas características narrativas, mecânicas e simbólicas.

Desde os desenhos conceituais até os efeitos sonoros e trilhas musicais, a produção de um *game* envolve uma quantidade significativa de material criativo, evidenciando o caráter artístico intrínseco à sua elaboração. Paralelamente, a experiência do jogador ultrapassa o mero entretenimento, transformando-se em uma atividade que estimula o aprendizado, a reflexão e o desenvolvimento emocional. Essa dualidade entre criação e recepção contribui para a consolidação dos *videogames* como uma forma legítima de expressão artística.

Com o avanço tecnológico, os jogos passaram a apresentar maior complexidade e profundidade, oferecendo experiências imersivas que extrapolam o simples passatempo. As narrativas tornaram-se mais robustas, os gráficos evoluíram significativamente e as trilhas sonoras adquiriram camadas emocionais que intensificam a atmosfera dos jogos. Essa evolução não apenas ampliou o potencial de entretenimento, mas também promoveu o engajamento intelectual e afetivo dos jogadores, elevando os *videogames* a um patamar de reconhecimento artístico e cultural.

A década de 1990 foi particularmente marcante nesse processo. O lançamento de consoles como o *Mega Drive*, lançado no Brasil em 1990, e o *Super Nintendo*, que chegou ao país em 1993, consolidou o *videogame* como fenômeno cultural entre os jovens. Títulos como *Super Mario World*, desenvolvido pela Nintendo, e *Final Fantasy VII*, lançado pela Square em 1997, introduziram elementos narrativos mais sofisticados, contribuindo para a maturação estética dos *games*.

Um episódio emblemático dessa transformação ocorreu no final dos anos 1980, quando a Nintendo, diante das limitações dos cartuchos do Super Nintendo (SNES), buscou migrar seus jogos para o formato de *CD-ROM*. Sem domínio sobre essa tecnologia, a empresa recorreu à Sony, que investiu recursos e mão de obra no

desenvolvimento do projeto. Contudo, a Nintendo, receosa de dividir os lucros, firmou um acordo paralelo com a Philips, encerrando a parceria com a Sony logo após o anúncio conjunto do Nintendo *Play Station* na *Consumer Electronics Show* (CES) de 1991. Em resposta, a Sony decidiu lançar seu próprio console, o *PlayStation*, que rapidamente se tornou um sucesso comercial, vendendo mais de 70 milhões de unidades até 1995 e redefinindo os padrões da indústria.

Ao longo dos anos, os *videogames* passaram a ser utilizados como ferramentas de comunicação, educação e expressão artística, gerando debates sobre seus impactos sociais e cognitivos. Embora tradicionalmente associados ao entretenimento, os jogos eletrônicos passaram a ser analisados sob múltiplas perspectivas, considerando tanto os riscos, como a dependência e os efeitos visuais, quanto os benefícios, como o estímulo à criatividade, à coordenação motora e ao raciocínio estratégico. Este trabalho, contudo, não se propõe a classificar os jogos como positivos ou negativos, tampouco a explorar suas aplicações terapêuticas ou profissionais. Reconhece-se, no entanto, que a autonomia do jogador, aliada à interatividade e à complexidade dos desafios propostos, pode influenciar significativamente o comportamento humano.

As narrativas dos jogos contemporâneos têm explorado temas culturais e históricos relevantes, proporcionando experiências interativas em que o jogador vivencia a história enquanto desenvolve habilidades cognitivas e emocionais. Essa evolução foi viabilizada pelos avanços gráficos e de jogabilidade, que permitem a abordagem de questões éticas e morais, além de possibilitar a participação ativa do jogador na construção do desfecho narrativo. Tal progresso amplia os horizontes sobre o potencial dos videogames como ferramentas educacionais e culturais.

Dados recentes reforçam essa tendência. Segundo pesquisa realizada em 2020 pelo Sioux Group⁵ e *Go Gamers*⁶, em parceria com a *Blend New Research*⁷ e a *ESPM*⁸, aproximadamente três em cada quatro brasileiros afirmaram jogar videogames, em um levantamento que contou com mais de treze mil participantes.

⁵ Uma agência consultiva que cria projetos para outras empresas.

⁶ SILVA, Carlos. Público de jogos eletrônicos sobe para 74,5% no Brasil. *GoGamers*, 19 abr. 2022. Disponível em: <<https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/publico-de-jogos-eletronicos-no-brasil/>>. Acesso em: 10 jan. 2023.

⁷ É uma empresa de consultoria que visa a pesquisa de mercado.

⁸ Escola Superior de Propaganda e Marketing

Esse cenário corrobora a afirmação de Bobany (2007, p. 19), de que “*Videogames*, tal como se apresentam hoje, possivelmente se constituem na manifestação artística mais dominante do planeta”. Tal fenômeno evidencia uma comunicação dinâmica entre diferentes narrativas e seus usuários, aqui denominados “executores”, cuja participação ativa é essencial para a construção das experiências digitais.

Exemplos como *The Last of Us* (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, 2013), ilustram essa tendência. O jogo apresenta uma narrativa pós-apocalíptica baseada na propagação de um fungo real, o *Cordyceps*⁹, que infecta insetos como formigas e lagartas. De acordo com o portal O Liberal, foi encontrado um fungo do gênero *Akanthomyces*, da mesma espécie na Região Metropolitana de Belém, parasitando uma mariposa. Esse tipo de abordagem demonstra como os jogos têm incorporado temáticas que dialogam com contextos sociais, ambientais e comportamentais.

Narrativas como a de *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020) também exemplificam o uso de elementos históricos reais, como nomes de reis e locais medievais, integrados à ficção. Essa prática permite que os jogadores não apenas se envolvam com a trama, mas também adquiram conhecimento sobre períodos históricos, promovendo uma experiência educativa e cultural.

Janet Murray (2004), ao abordar a narrativa nos jogos digitais, identifica duas características estruturantes que conferem singularidade ao meio. A primeira refere-se à sua natureza processual, fundamentada em sistemas de regras que possibilitam a participação ativa do jogador na construção da experiência narrativa. Essa interatividade transforma o jogador em agente coautor, cuja atuação influencia diretamente o desenrolar dos eventos ficcionais. A segunda característica diz respeito à capacidade dos jogos de integrar múltiplos elementos expressivos, como imagens estáticas e em movimento, textos, sons e ambientes tridimensionais navegáveis, em uma única plataforma. Essa convergência de linguagens e mídias permite a elaboração de narrativas complexas e envolventes, que extrapolam os limites das

⁹ FUNGO de *The Last of Us* não é perigoso na vida real e alguns do mesmo gênero são remédios. **Portal do Butantan**, São Paulo, 13 mar. 2023. Notícias. Disponível em: <<https://butantan.gov.br/noticias/fungo-de-the-last-of-us-nao-e-perigoso-na-vida-real-e-alguns-do-mesmo-genero-sao-remedios>>. Acesso em: 16 abr. 2023.

formas tradicionais de contar histórias, consolidando os jogos digitais como um campo fértil para a experimentação estética e narrativa no contexto contemporâneo.

But why are we particularly drawn to discussion of digital games in terms of story? And why is so much storytelling going on in electronic games? First of all, the digital medium is well suited to gaming because it is procedural (generating behavior based on rules) and participatory (allowing the player as well as creator to move things around). This makes for a lot of gaming. Secondly, it is a medium that includes still images, moving images, text, audio, three-dimensional, navigable space — more of the building blocks of storytelling than any single medium has ever offered us. So gamemakers can include more of these elements in the game world. (MURRAY, 2004)¹⁰

Em vista disso, observa-se que os jogos digitais têm se consolidado como fontes de conhecimento, especialmente em virtude de sua natureza interativa, que permite ao jogador participar ativamente da construção narrativa. Ainda que as escolhas realizadas pelo jogador estejam condicionadas a roteiros previamente estruturados, a sensação de controle sobre o desenrolar da história contribui significativamente para a imersão e o envolvimento emocional com os personagens e os eventos ficcionais. Essa característica reforça o potencial dos jogos como ambientes de aprendizagem e reflexão, nos quais o engajamento subjetivo é intensificado pela interatividade.

Enquanto na década de 1990 os jogos eletrônicos eram predominantemente percebidos como formas de entretenimento voltadas ao lazer, atualmente são reconhecidos como uma expressão legítima de arte interativa. A evolução dos *videogames* transcende os avanços técnicos, manifestando-se na capacidade de comunicar experiências que emocionam, provocam e estimulam o pensamento crítico. Essa transformação evidencia o amadurecimento do meio, que passou a ocupar um espaço relevante no campo das artes e da cultura contemporânea, ao integrar estética, tecnologia e participação ativa do público em experiências significativas.

10. Mas por que somos particularmente impelidos a discutir jogos digitais nos termos das histórias? E por que há tantas histórias sendo contadas em jogos eletrônicos? Primeiramente, a mídia digital se adapta bem aos jogos por causa de sua natureza procedimental (é capaz de gerar comportamentos a partir de regras) e participatória (permite que jogadores e criadores manipulem seus objetos). Isso garante bastante jogabilidade. Em segundo lugar, trata-se de uma mídia que incorpora imagens estáticas, imagens em movimento, texto, áudio, espaços navegáveis e tridimensionais – ou seja, mais elementos constitutivos da prática de contar histórias que qualquer outra mídia já pôde, sozinha, oferecer, o que permite que mais desses elementos sejam incluídos no mundo do jogo pelos desenvolvedores. (Tradução Natalia Corbello)

Nesse contexto, o jogo *God of War* representa um marco significativo na evolução das narrativas digitais, evidenciando uma mudança paradigmática na forma como os personagens são construídos e apresentados. A relação entre Kratos e seu filho Atreus, bem como os conflitos familiares e morais que permeiam a trama, refletem uma abordagem mais humanizada e emocionalmente complexa dos protagonistas. Se anteriormente o herói era retratado como uma figura impiedosa, invencível e movida por vingança, na versão mais recente da franquia ele se revela vulnerável, introspectivo e dotado de profundidade psicológica. Essa transformação narrativa demonstra o potencial dos jogos eletrônicos para abordar questões sociais relevantes, como paternidade, luto, crenças e identidade, ampliando seu alcance para além do mero entretenimento.

A trajetória dos jogos eletrônicos, desde os primeiros experimentos na década de 1950, como os desenvolvidos por Willy Higinbotham, até os avanços promovidos por Ralph Baer com o protótipo *Brown Box* nos anos 1960, observa-se uma trajetória de constante aprimoramento técnico e conceitual. Embora inicialmente limitados a representações visuais rudimentares, como traços e pontos, os jogos evoluíram significativamente em termos de design gráfico, jogabilidade e narrativa, tornando-se ambientes ricos em conteúdo simbólico e expressão artística.

Durante os anos 1990, as narrativas dos jogos eletrônicos, embora fundamentais para a consolidação da indústria, eram majoritariamente centradas em heróis arquetípicos e pouco desenvolvidos psicologicamente. Personagens como *Doomguy* (*Doom*), Duke Nukem e o próprio Kratos em suas primeiras aparições representavam figuras heroicas unidimensionais, movidas por impulsos de vingança, poder ou conquista. Suas trajetórias eram pautadas pela superação de obstáculos por meio da força física e da violência, refletindo uma estética da ação direta, alinhada ao espírito da época. Visto que o foco narrativo estava na *performance* e na adrenalina, em detrimento da introspecção ou do desenvolvimento emocional.

Sendo assim, a transição para narrativas mais densas e humanizadas, como exemplificado em *God of War* (2018), evidencia o amadurecimento do meio e sua capacidade de explorar temáticas complexas por meio da interatividade. Essa evolução reafirma o papel dos jogos digitais como artefatos culturais capazes de provocar reflexão, promover empatia e representar experiências humanas de forma

significativa. Kratos, por exemplo, que nos primeiros títulos da franquia *God of War* era retratado como um guerreiro implacável e vingativo, ressurgiu em sua versão mais recente como um pai atormentado por seu passado, tentando educar seu filho Atreus em meio a um mundo hostil. Essa nova abordagem permite que os jogadores se conectem emocionalmente com os personagens, refletindo sobre temas como paternidade, responsabilidade, perda e redenção. Da mesma forma, jogos como *The Last of Us*, *Life is Strange* e *Hellblade: Senua's Sacrifice* exploram questões como trauma, saúde mental, identidade e relações interpessoais, evidenciando o potencial dos games para abordar temas complexos e contemporâneos.

Essa evolução da narrativa nos jogos digitais não se deve exclusivamente aos avanços tecnológicos, mas também reflete uma transformação significativa no *Zeitgeist* contemporâneo, que passou a valorizar a representação de experiências humanas autênticas e diversas. Nesse contexto, os jogos eletrônicos têm se configurado como espaços de diálogo com os dilemas da sociedade atual, oferecendo aos jogadores não apenas entretenimento, mas também oportunidades de reflexão e construção simbólica. Contudo, é imprescindível reconhecer que essa mudança não se manifesta de maneira uniforme em toda a indústria. Torna-se, portanto, essencial a análise individualizada dos títulos que se propõem a explorar tais dimensões, a fim de avaliar com precisão a profundidade e a eficácia com que abordam essas questões.

A interatividade e o envolvimento emocional proporcionados pelos *games* contemporâneos têm promovido uma experiência de imersão significativamente mais profunda para os jogadores. Nesse contexto, as escolhas realizadas durante o jogo reverberam ao longo da narrativa, conferindo ao jogador um papel ativo na construção do enredo e na definição dos rumos da história. Tal característica marca uma ruptura com os paradigmas narrativos predominantes nos jogos da década de 1990, os quais, embora fundamentais para a consolidação da indústria, eram pautados por representações heroicas centradas na força bruta e em combates épicos.

Esses jogos, influenciados por tradições clássicas como as epopeias gregas, notadamente a *Ilíada* e a *Odisseia*, atribuídas ao poeta Homero, reproduziam modelos heroicos idealizados, semelhantes aos de Aquiles e Odisseu. Tais figuras mitológicas encarnavam atributos como coragem, honra e poder, inseridos em universos simbólicos e mitológicos, nos quais os dilemas humanos eram abordados de maneira

grandiosa e arquetípica. A *Ilíada*, composta provavelmente no século VIII a.C., é considerada uma das obras fundadoras da literatura ocidental. Embora centrada nos eventos finais da Guerra de Troia, a epopeia transcende o relato bélico ao oferecer uma profunda reflexão sobre a condição humana, o destino, a honra e os limites da glória.

O protagonista da *Ilíada*, Aquiles, filho da deusa Tétis e do mortal Peleu, representa o arquétipo do guerreiro por excelência, corajoso, impetuoso e praticamente invencível em combate. Contudo, sua figura não se restringe à dimensão física da guerra. Aquiles é também um herói trágico, cuja complexidade se revela nos dilemas existenciais que enfrenta. A tensão entre sua natureza divina e sua humanidade é o cerne de sua tragédia. Embora possua força sobre-humana e seja protegido por sua mãe, Aquiles é vulnerável às emoções humanas, orgulho, ira, dor e amor. Sua recusa em lutar após ser desonrado por Agamêmnon desencadeia uma série de eventos que culminam na morte de seu amigo Pátroclo, fato que o impulsiona a retornar ao campo de batalha movido por um desejo de vingança que ultrapassa a razão.

Essa trajetória evidencia a essência trágica do herói épico considerando que Aquiles tem plena consciência de que sua busca pela glória o condena à morte precoce. Ainda assim, ele aceita esse destino, pois compreende que a verdadeira imortalidade reside na *kleos*, a glória eterna preservada pela memória e pela narrativa dos poetas. Embora sua morte não seja diretamente narrada na *Ilíada*, ela é anunciada como inevitável, reforçando o caráter fatalista da obra e consolidando Aquiles como símbolo da intensidade emocional e da glória absoluta.

Em contraposição, a *Odisseia*, também atribuída a Homero e composta no mesmo período, apresenta um modelo heroico distinto. Ao invés de exaltar os horrores da guerra, a narrativa concentra-se na longa e atribulada jornada de retorno de Ulisses (ou Odisseu) à sua terra natal, Ítaca, após o término da Guerra de Troia. Ulisses é retratado como um herói cuja grandeza reside não apenas na força física, mas sobretudo na astúcia, na inteligência estratégica e na capacidade de adaptação diante das adversidades. Diferentemente de Aquiles, Ulisses representa um tipo de heroísmo mais reflexivo e resiliente, como se observa no episódio do encontro com o ciclope

Polifemo, em que o protagonista utiliza o raciocínio e a dissimulação para salvar a si mesmo e seus companheiros.

Apesar de sua engenhosidade, Ulisses também é um herói trágico. Sua jornada, que deveria durar semanas, estende-se por uma década, marcada por perdas, sofrimentos e provações que o transformam profundamente. Enfrentando monstros, deuses vingativos e tentações, Ulisses é constantemente desafiado a preservar sua identidade e seu propósito. A tragédia que o envolve não se limita às dificuldades externas, mas reside, sobretudo, na luta interna para manter sua humanidade, sua memória e seu vínculo com Ítaca, Penélope e Telêmaco. Assim, a Odisseia transcende o caráter de aventura épica, configurando-se como uma meditação sobre o tempo, a saudade, a fidelidade e a condição humana.

A comparação entre Aquiles e Ulisses revela dois modelos distintos de heroísmo na tradição épica grega. Enquanto Aquiles é movido por impulsos passionais e por um rígido código de honra, Ulisses é guiado pela razão, pela diplomacia e pela capacidade de negociar com o desconhecido. Aquiles vive intensamente e morre jovem, tornando-se símbolo da glória efêmera e absoluta; Ulisses, por sua vez, envelhece, sofre, aprende e retorna, representando a sabedoria adquirida pela experiência e a glória construída ao longo do tempo. Ambos são heróis trágicos, porém por razões distintas: Aquiles pela recusa à conciliação e pela aceitação de um destino fatal, e Ulisses pela longa separação, pelas perdas acumuladas e pela constante ameaça de esquecimento de si mesmo. Em resumo, Aquiles, a tragédia reside na intensidade; em Ulisses, na duração.

Essa dualidade heroica foi amplamente replicada nos jogos eletrônicos da década de 1990, cujos protagonistas, em sua maioria, eram guerreiros invencíveis, desprovidos de profundidade psicológica. As narrativas desses jogos giravam em torno da superação de obstáculos físicos e da derrota de inimigos poderosos, com ênfase na ação direta e escassa exploração de nuances emocionais, conflitos internos ou dilemas éticos. Tal abordagem refletia uma concepção simplificada do heroísmo, centrada na força e na conquista.

Em contrapartida, os jogos contemporâneos têm se destacado por apresentar personagens mais humanizados, cujas histórias são construídas com base em conflitos morais, relações interpessoais complexas e experiências emocionais que

dialogam com os dilemas da sociedade atual. A interatividade, elemento central da linguagem dos games, permite que o jogador influencie diretamente o curso da narrativa, aproximando-a da experiência humana real. Nesse sentido, o uso do termo “fidedigna” para descrever essas narrativas revela-se pertinente, pois elas se aproximam da realidade emocional e psicológica dos jogadores, abordando temas como identidade, perda, ética, saúde mental e pertencimento.

Destaca-se que a fidelidade narrativa nos jogos eletrônicos contemporâneos não se limita à estética gráfica ou ao realismo visual. Ela se manifesta, sobretudo, na construção de mundos e enredos que respeitam uma lógica interna coerente, sustentada por profundidade simbólica e consistência emocional. A experiência do jogador torna-se autêntica à medida que suas escolhas geram consequências reais dentro da narrativa, promovendo uma sensação de responsabilidade e envolvimento que assume um papel que extrapola o entretenimento.

Todavia, é necessário reconhecer que essa transformação não se manifesta de forma homogênea em toda a indústria dos *games*. A interatividade, embora represente um dos aspectos mais promissores dessa mídia, pode ser limitada em determinados títulos, o que exige uma análise contextualizada. A avaliação da profundidade narrativa e da autenticidade da experiência do jogador deve ser realizada individualmente, considerando os elementos específicos de cada jogo, tais como o enredo, o desenvolvimento dos personagens, as mecânicas de jogo e a recepção crítica. Somente por meio dessa abordagem é possível aferir com precisão em que medida os jogos contemporâneos são capazes de construir narrativas que reflitam a complexidade da experiência humana.

Essa necessidade de avaliação crítica se insere em um contexto mais amplo de transformação cultural, impulsionado pela evolução das tecnologias digitais, que modificou profundamente a forma como os indivíduos constroem suas identidades, registram memórias e se relacionam com o mundo. A fotografia, o cinema e os jogos eletrônicos, enquanto expressões culturais e tecnológicas, revelam essa mudança ao articular estética, narrativa e filosofia em experiências imersivas que dialogam com questões sociais e existenciais contemporâneas. Essas mídias operam como redes de saber-poder, nos termos de Michel Foucault, moldando subjetividades e

promovendo formas de controle simbólico por meio da linguagem, da imagem e da interatividade.

Nesse cenário, a fotografia constitui um marco fundamental na maneira como os indivíduos registram momentos e constroem memórias. Desde o surgimento do daguerreótipo, em 1839, até os atuais aplicativos de celular, a evolução dos dispositivos fotográficos tem promovido a democratização do acesso à produção de imagens. Ao longo desse percurso, diversas marcas contribuíram para essa trajetória, como Nikon, Canon e Leica, amplamente reconhecidas no Brasil. Inicialmente, o processo fotográfico exigia o uso de filmes, como os produzidos pela Kodak e pela Fujifilm, nem sempre disponíveis no mercado nacional. Paralelamente, a própria evolução terminológica de “retrato” a “selfie” evidencia profundas transformações culturais, refletindo a crescente valorização da autoimagem e da exposição pública. Ainda assim, apesar das facilidades proporcionadas pelas tecnologias digitais, a profissão do fotógrafo permanece relevante, como demonstram os trabalhos de artistas como Sebastião Salgado, cuja produção mantém elevado valor artístico e documental.



Figura 5 – Câmeras Nikon N75, Yashica TLR Rolleiflex e Fujifilm S7000
Fonte: arquivo pessoal.

Walter Benjamin (1987), ao refletir sobre a fotografia como expressão artística, destaca que o domínio técnico representa apenas uma dimensão do processo criativo. A construção de uma imagem significativa exige, além da técnica, intencionalidade estética, sensibilidade crítica e capacidade de leitura simbólica do mundo. O autor estabelece uma analogia entre fotografia e arte, ressaltando que cada artista se relaciona com seu instrumento conforme sua técnica individual. Diante das limitações impostas pelo equipamento, o fotógrafo precisa dominar aspectos técnicos para expressar sua visão estética. Com o avanço das tecnologias digitais, essa

exigência foi parcialmente suavizada, permitindo que um número crescente de pessoas explore sua criatividade por meio de filtros, aplicativos e edições automatizadas.

Entretanto, essa democratização dos meios de produção visual não elimina a necessidade de uma perspectiva artística e conceitual. A técnica, embora facilitada, continua sendo apenas uma etapa do processo criativo. A construção de uma imagem com profundidade simbólica exige mais do que o domínio das ferramentas disponíveis; requer uma visão singular, um repertório cultural consistente e a capacidade de provocar reflexões. A perspectiva do criador permanece, portanto, como elemento central na produção de sentido.

Nesse sentido, mesmo em um cenário marcado pela acessibilidade tecnológica, a distinção entre produção espontânea e criação artística continua pertinente. A tecnologia pode ampliar as possibilidades expressivas, mas não substitui o olhar crítico e a elaboração conceitual que caracterizam o trabalho artístico. A imagem digital, por mais refinada que seja tecnicamente, só adquire profundidade quando orientada por uma perspectiva que transcende o mero uso da ferramenta. Para Flusser (1985, p.15)

“o fotógrafo manipula o aparelho, o apalpa, olha para dentro e através dele, a fim de descobrir sempre novas potencialidades. Seu interesse está concentrado no aparelho e o mundo lá fora só interessa em função do programa. Não está empenhado em modificar o mundo, mas em obrigar o aparelho a revelar suas potencialidades. O fotógrafo não trabalha com o aparelho, mas brinca com ele.” (FLUSSER, 1985, p. 15)

Essa abordagem revela uma dimensão lúdica e investigativa do ato fotográfico, em que o fotógrafo não apenas domina a técnica, mas explora criativamente os limites e possibilidades do dispositivo, buscando extrair dele novas formas de expressão, reforçando a ideia de que o fotógrafo, mesmo diante das facilidades tecnológicas, mantém uma postura ativa e reflexiva, explorando o aparelho como meio de descoberta estética e simbólica.

Do mesmo modo, Benjamin (1987), afirma que o artista não é definido apenas pelo domínio técnico, mas pela forma como utiliza esse domínio para revelar, interpretar e transformar a realidade. Em um mundo saturado de imagens, a autenticidade e o valor simbólico da produção visual dependem da capacidade de o

criador imprimir sua visão singular, resistindo à homogeneização estética promovida pelas plataformas digitais e pelas lógicas algorítmicas de consumo.

No trecho abaixo, observa-se que essa complexa relação entre o domínio técnico e a expressão estética na fotografia é ilustrada por Camille Recht, conforme citado por Benjamin (1985), por meio de uma metáfora musical que evidencia os limites e as possibilidades do fazer fotográfico:

No entanto o decisivo na fotografia continua sendo a relação entre o fotógrafo e sua técnica. Camille Recht caracteriza essa relação com uma bela imagem. "O violinista precisa primeiro produzir o som, procurá-lo, achá-lo com a rapidez do relâmpago, ao passo que o pianista bate nas teclas, e o som explode. O instrumento está à disposição do pintor, como do fotógrafo. O desenho e o colorido do pintor correspondem à sonoridade do violinista; como o pianista, o fotógrafo precisa lidar com um mecanismo sujeito a leis limitativas, que não pesam tão rigorosamente sobre o violinista (BENJAMIN, 1985, p. 100).

Assim, o fotógrafo, como o pianista, lida com um mecanismo sujeito a leis limitativas, diferentemente do pintor ou do violinista, cuja expressão é mais direta. Mesmo com a popularização dos filtros e edições digitais, a distinção entre produção espontânea e criação artística continua válida. Em um mundo saturado de imagens, a autenticidade depende da capacidade de imprimir uma visão singular, resistindo à homogeneização estética promovida pelas plataformas digitais.

Essa analogia reforça a ideia de que, mesmo diante das facilidades proporcionadas pela tecnologia, o ato fotográfico permanece condicionado por desafios técnicos e conceituais que exigem do criador uma postura reflexiva e sensível. Assim, a autenticidade da imagem não reside apenas em sua qualidade visual, mas na capacidade do fotógrafo de transcender os limites do instrumento e imprimir sua singularidade estética em meio à multiplicidade de representações visuais que caracterizam a cultura digital contemporânea.

Nos *games*, essa sofisticação narrativa é potencializada pela interatividade, que permite ao jogador acompanhar uma história, dando-lhe a sensação de participação ativa de sua construção. Essa característica confere aos *games* uma dimensão experiencial única, na qual o envolvimento emocional é intensificado pela agência do jogador. Ao tomar decisões, enfrentar consequências e interagir com personagens complexos, o jogador é convidado a refletir sobre temas como

moralidade, identidade, liberdade, responsabilidade e o sentido da existência, temas centrais da filosofia desde a antiguidade.

No cinema, por sua vez, a narrativa é conduzida de forma linear, mas não menos impactante. Filmes contemporâneos têm explorado com profundidade questões como o livre-arbítrio, a alteridade, a memória, o tempo e a ética das tecnologias emergentes. Obras como *Blade Runner* (1982) e *Her* (2013), por exemplo, discutem os limites entre humano e máquina, a construção da subjetividade e os efeitos da inteligência artificial sobre as relações humanas. Essas temáticas encontram ressonância em jogos como *Detroit: Become Human* ou *Cyberpunk 2077*, que, ao simular escolhas morais em contextos futuristas, colocam o jogador diante de dilemas éticos semelhantes aos apresentados no cinema.

Esse fenômeno é perceptível também no cinema, como exemplificado pelo filme *Matrix* (1999), dirigido e roteirizado por Lilly e Lana Wachowski. A obra inovou ao combinar ação e ficção científica com uma profunda reflexão filosófica sobre a existência humana, impactando significativamente a indústria cinematográfica. Com estética cyberpunk, *Matrix* apresenta um futuro distópico dominado por máquinas, propondo uma crítica à alienação humana e à construção da realidade. O lançamento do filme coincidiu com o período de inquietação global causado pelo chamado “bug do milênio”, momento em que se especulava sobre possíveis falhas tecnológicas e até o colapso da civilização.

A narrativa de *Matrix* propõe uma crítica contundente à alienação humana, à dependência tecnológica e à construção social da realidade, dialogando diretamente com conceitos filosóficos clássicos e modernos. A alegoria da caverna de Platão, por exemplo, é retomada na ideia de que os indivíduos vivem presos a uma ilusão, incapazes de perceber o mundo real. Ao mesmo tempo, o filme evoca o pensamento de Descartes, ao questionar a confiabilidade dos sentidos e a distinção entre sonho e vigília, e se aproxima das reflexões de Baudrillard sobre simulacros e hiper-realidade, inclusive referenciando diretamente sua obra *Simulacros e Simulação*.

A profundidade filosófica de *Matrix* não se limita à sua temática, mas se estende à forma como a narrativa é construída, convidando o espectador a refletir sobre sua própria condição existencial. A escolha entre a pílula azul e a pílula vermelha, por exemplo, tornou-se um símbolo cultural da decisão entre permanecer

na ignorância confortável ou buscar a verdade, mesmo que dolorosa. Essa metáfora ressoa com dilemas éticos e epistemológicos que continuam relevantes na era digital, especialmente diante da crescente influência das tecnologias sobre a percepção, a identidade e a autonomia dos indivíduos.

Assim, *Matrix* exemplifica como o cinema pode articular estética, narrativa e filosofia de maneira integrada, oferecendo não apenas entretenimento, mas também uma experiência intelectual e simbólica que desafia o espectador a repensar sua relação com o mundo. Essa abordagem encontra paralelos em jogos eletrônicos contemporâneos que, ao incorporar dilemas morais e estruturas narrativas complexas, também se propõem a explorar questões existenciais e sociais profundas, aproximando-se da linguagem filosófica e da crítica cultural.

No entanto, é fundamental reconhecer que a sofisticação técnica, seja nos jogos ou nos filmes, não garante, por si só, uma experiência reflexiva ou filosoficamente relevante. O realismo gráfico e a imersão sensorial podem, em certos casos, obscurecer o distanciamento crítico necessário para a análise dos conteúdos simbólicos e éticos. A intensidade da experiência pode levar à absorção emocional, dificultando a percepção das camadas mais profundas da narrativa. Por isso, é essencial considerar não apenas os aspectos visuais e sonoros, mas também a estrutura narrativa, a coerência interna e a intencionalidade estética das obras.

A relação entre *games* e cinema, portanto, deve ser compreendida como um campo fértil para o desenvolvimento de narrativas que dialogam com os grandes temas da filosofia e da sociedade contemporânea. A interseção entre essas mídias permite a criação de experiências que não apenas entretêm, mas também provocam, questionam e convidam à reflexão. Para que essa potencialidade se realize plenamente, é necessário analisar criticamente os títulos e obras envolvidas, identificando aqueles que, de fato, conseguem articular estética, interatividade e profundidade temática de maneira significativa.

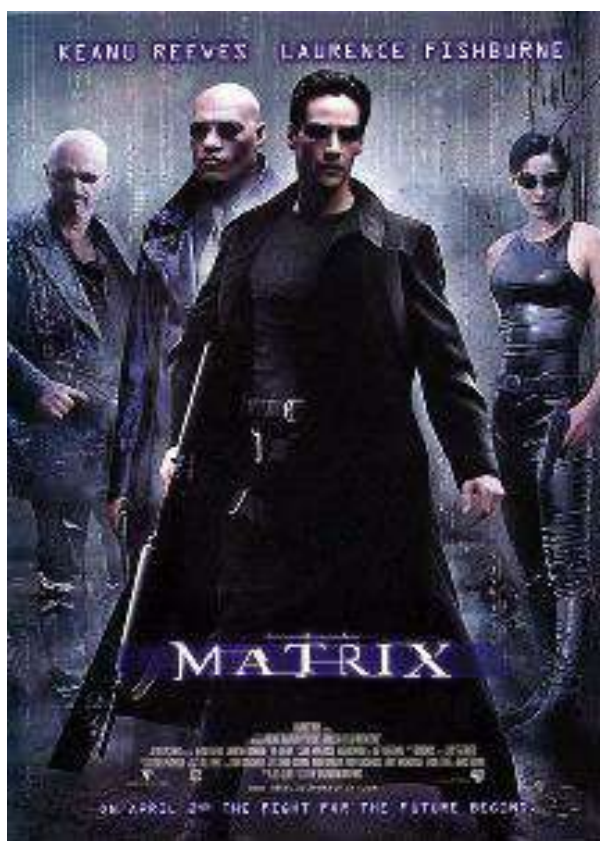


Figura 6 – Cena do filme *Matrix* (1999)
Fonte: Wikipedia.

Além de seu impacto visual e narrativo, *Matrix* capturou o espírito de uma geração que começava a questionar os limites entre o real e o virtual. A ideia de que o sujeito se constitui a partir do Outro, conforme o pensamento lacaniano, é central na obra. Para Žižek (2013), a *Matrix* representa esse Outro, uma ordem simbólica virtual que ensina os humanos a “desejarem o que desejam”, já que o sujeito é um “campo vazio” constituído pela linguagem. Isto é, o conceito lacaniano apresenta a ideia de um indivíduo alienado pelo Outro e subjetivado pela coordenada simbólica que o determina. O megacomputador que mantém os humanos em estado de sono é uma metáfora dessa instância simbólica, funcionando como um agente de alienação.

Žižek (2013, p. 541) afirma que “[...] toda realidade é transcendentemente construída, ‘correlativa’ a uma posição subjetiva [...]”, ou seja, a percepção da realidade é moldada pela posição subjetiva do indivíduo, influenciada por suas experiências, crenças e contexto histórico. Essa perspectiva reforça a ideia de que a realidade não é fixa nem objetiva, mas constantemente reinterpretada. Tal concepção

encontra eco em outras obras cinematográficas que exploram a construção simbólica da realidade e a alienação do sujeito.

Um exemplo pertinente é o filme *O Show de Truman – O Show da Vida* (1998), dirigido por Peter Weir e roteirizado por Andrew Niccol, com atuação principal de Jim Carrey. A trama acompanha a trajetória de Truman Burbank, um indivíduo que passa a questionar a veracidade de sua existência, vindo posteriormente a descobrir que é o protagonista involuntário de um programa de *reality show*. Assim como em *Matrix*, a narrativa de *O Show de Truman* propõe uma crítica à manipulação da realidade e à alienação do sujeito por estruturas simbólicas invisíveis, que moldam sua percepção e restringem sua liberdade.

Ambas as obras dialogam com a filosofia contemporânea ao problematizar a relação entre sujeito e realidade, revelando como a experiência humana é mediada por sistemas simbólicos que operam como instâncias de controle e dominação. Ao trazer essas reflexões para o campo da cultura de massa, o cinema e os jogos eletrônicos ampliam o alcance da crítica filosófica, tornando-a acessível e interativas por meio de narrativas envolventes e esteticamente sofisticadas.



Figura 7 – Cena do filme *O Show de Truman* (1998)
Fonte: Wikipedia.

O filme antecipa discussões sobre a perda da privacidade e a espetacularização da vida cotidiana, fenômeno que se intensificou com a popularização dos *reality shows*, iniciada nos Estados Unidos em 1973 com *An American Family*³ (“Uma Família Americana”). Nesse programa, a vida da família Loud foi exposta diariamente, revelando conflitos conjugais e questões de identidade sexual. A exposição da intimidade como forma de entretenimento inaugurou uma nova

era na relação entre mídia e subjetividade, na qual o espetáculo substitui a autenticidade.

Essas obras evidenciam a relação entre consumismo e uma realidade fabricada, cujo objetivo é manter os indivíduos entretidos e alienados. Essa alienação ocorre quando o sujeito se permite ser exposto, apagando sua essência e reforçando o pensamento de Berman (1995), que afirma que o mundo moderno leva o homem ao desaparecimento como sujeito.

Portanto, não só a sociedade moderna é um cárcere, como as pessoas que aí vivem foram moldadas por suas barras; somos seres sem espírito, sem coração, sem identidade sexual ou pessoal – quase podíamos dizer: sem ser (BERMAN, 1995, p. 27)

Nesse contexto, os *reality shows* tornam-se metáforas poderosas do cárcere moderno, em que a perda da identidade é substituída por uma versão fabricada e consumista da existência. A figura de Truman estabelece uma conexão direta entre o espectador e seu próprio reflexo, questionando a essência humana diante de uma realidade imposta pelo espetáculo. A modernidade, portanto, transforma a percepção da realidade e da identidade individual, dissolvendo valores e autenticidade em narrativas artificiais.

Essa transformação se amplia com o avanço da tecnologia, que redefine as relações humanas e sociais. A linguagem, nesse cenário, torna-se instrumento de alienação, enquanto a essência do ser humano é diluída em representações padronizadas. A busca por validação nas redes sociais, por meio de curtidas e seguidores, exemplifica essa dinâmica, em que a identidade é substituída por uma versão editada de si mesmo, construída para agradar e se adequar às expectativas do público.

Essas reflexões não se limitam ao cinema, mas se estendem a outras áreas, como a educação e o entretenimento. As escolas de informática, surgidas nos anos 1990, refletem a crescente valorização da tecnologia, ensinando habilidades essenciais para o mercado de trabalho e promovendo reconhecimento social. A popularização do *Windows 95* e dos computadores domésticos transformou o cotidiano, tornando a tecnologia acessível para trabalho e lazer. Tanto que ter um

curso básico de informática, especialmente para aprender o sistema operacional do *MS-DOS* era uma das exigências cobradas nos currículos empregatícios.

Nesse período, o uso de disquetes, com capacidade limitada de 1,44 MB, simbolizava o início da era digital. Apesar de serem frágeis ao ponto de qualquer queda danificar toda a informação, o disquete era utilizado para armazenar arquivos escolares ou do trabalho. Além disso, era comum utilizá-los como presente, especialmente em cores diferentes, contendo músicas ou até jogos.

Com a chegada da internet e dos navegadores impulsionou o aumento de usuários, graças ao trabalho de Tim Berners-Lee, criador da *World Wide Web*. Assim, essa revolução digital redefiniu a forma como nos conectamos, percebemos a realidade e construímos nossa identidade.



Figura 8 – Disquetes
Fonte: Adobe Stock.

Essa mudança na maneira como nos conectamos e percebemos a realidade não apenas redefine nossas interações sociais, mas também altera profundamente nossa identidade e autenticidade. Assim, a tecnologia, especialmente com o advento da internet e das redes sociais, passou a mediar a forma como nos vemos e como somos vistos, criando uma versão editada e muitas vezes superficial de nós mesmos. Esse fenômeno, contudo, não é isolado, mas pode ser compreendido como uma manifestação contemporânea dos processos de alienação característicos do sistema capitalista.

Desde os escritos de Marx (2010), a alienação é entendida como a separação entre o indivíduo e sua essência, provocada por uma lógica de produção que transforma o sujeito em mero instrumento de trabalho. Na atualidade, essa lógica se

estende à esfera da subjetividade, onde o indivíduo, ao se adaptar às exigências de visibilidade, consumo e performance impostas pelas plataformas digitais, acaba por se distanciar de sua autenticidade. A identidade, nesse contexto, torna-se um produto moldado por algoritmos, curtidas e validações externas, refletindo uma forma de alienação que não se limita ao trabalho, mas invade os modos de ser e de se relacionar. Assim, a tecnologia não apenas transforma a comunicação, mas também reproduz e intensifica dinâmicas sociais que têm raízes profundas na estrutura capitalista, contribuindo para a construção de sujeitos cada vez mais fragmentados e desconectados de si mesmos.

Essa reconfiguração da subjetividade também se manifesta na cultura jovem, especialmente a partir da popularização de dispositivos tecnológicos como o *Discman* e os reprodutores de MP3. O *Discman*, um leitor de CDs portátil, tornou-se um símbolo de status e identidade cultural nos anos 1990, apesar de seu alto custo e do consumo excessivo de pilhas. Com o tempo, foi gradualmente substituído pelos tocadores de MP3, mais compactos e eficientes, capazes de armazenar diversas músicas em um único dispositivo. Esses aparelhos não apenas transformaram a forma de consumir música, mas também passaram a compor o imaginário coletivo da juventude da época.

A portabilidade desses dispositivos permitia que os jovens os levassem consigo para todos os lugares, tornando-os parte de sua *performance* social e expressão identitária. Era comum vê-los exibindo seus aparelhos como extensão de seus gostos musicais e estilos de vida, reforçando a construção de pertencimento a determinados grupos sociais. Como afirma Stuart Hall (2003, p. 142):

[...] os sentidos e valores que nascem entre as classes e grupos sociais diferentes, com base em suas relações e condições históricas, pelas quais eles lidam com suas condições de existência e respondem a estas; e também como as tradições e práticas vividas através das quais esses entendimentos são expressos e nos quais estão incorporados. (HALL, 2003, p. 142).

Dessa forma, os dispositivos tecnológicos não apenas mediam a comunicação e o entretenimento, mas também se tornam elementos centrais na constituição das identidades culturais. Eles operam como signos de distinção e pertencimento, ao mesmo tempo em que revelam as transformações mais amplas da sociedade

contemporânea, marcada pela convergência entre consumo, tecnologia e subjetividade.

A valorização da experiência tecnológica na década de 1990 estabeleceu, portanto, as bases para as profundas transformações que se consolidaram nas décadas subsequentes. Com a popularização dos dispositivos móveis e o avanço da internet para redes de alta velocidade, as formas de consumo cultural e de interação social passaram por uma expansão significativa. Novos hábitos emergiram, como o compartilhamento instantâneo de imagens e músicas, enquanto a busca por conectividade tornou-se uma exigência cotidiana. Nesse contexto, a identidade coletiva, compreendida como o conjunto de valores, símbolos, narrativas e práticas compartilhadas por um grupo social, passou por transformações significativas. Tradicionalmente moldada por encontros presenciais, vínculos comunitários e referências materiais, essa identidade passou a ser construída e negociada em ambientes virtuais, onde os laços simbólicos são mediados por tecnologias digitais e plataformas de comunicação em rede.

A tecnologia, na contemporaneidade, não apenas modificou o modo de vida dos indivíduos, como também assumiu um papel central na constituição de novas linguagens, expressões e formas de pertencimento. Essa transformação consolidou uma era em que a memória, tanto individual quanto coletiva, é constantemente alimentada pelo fluxo incessante de informações digitais, redefinindo os parâmetros da experiência humana e da construção identitária.

Entretanto, é fundamental reconhecer que tal fenômeno não constitui exclusividade do *Zeitgeist* atual. Desde o advento do Romantismo, observa-se uma crescente percepção de mudanças vertiginosas que desafiam a capacidade de assimilação dos sujeitos. O próprio movimento romântico emergiu como resposta às profundas transformações provocadas pela modernidade, pela industrialização e pela racionalização da vida cotidiana. Nesse contexto, buscou-se resgatar a subjetividade e os vínculos comunitários, em contraposição à fragmentação social e à alienação crescentes. Assim, a inquietação diante da aceleração histórica e da perda de referenciais não é uma característica inédita, mas sim recorrente ao longo da modernidade.

A partir dessa perspectiva histórica, compreende-se que a identidade coletiva é um fenômeno dinâmico e historicamente situado, cuja configuração depende dos meios de comunicação disponíveis, dos contextos políticos e dos dispositivos culturais que mediam as relações sociais. Na atualidade, essa reconfiguração é marcada por um entrelaçamento entre tradição e inovação, no qual elementos do passado são constantemente ressignificados em ambientes digitais, e novas formas de sociabilidade emergem por meio da interação em redes virtuais.

Nesse cenário, Castells (1999), em *A Sociedade em Rede*, oferece uma contribuição significativa ao afirmar que a identidade na era digital é construída em meio a fluxos de informação e comunicação globalizados. Para o autor, os indivíduos se conectam por meio de redes que transcendem fronteiras geográficas e culturais, o que implica uma identidade não mais estática, mas sim fluida e continuamente negociada, influenciada por múltiplas fontes e contextos.

Complementando essa abordagem, Hall propõe que a identidade seja compreendida como uma construção discursiva, marcada por processos de representação e diferenciação. Em seus estudos sobre cultura e pós-modernidade, Hall enfatiza que a identidade não é uma essência fixa, mas uma produção relacional, constantemente reconfigurada pelas práticas culturais e midiáticas. Na era digital, essa lógica é intensificada, uma vez que os sujeitos estão imersos em ambientes de constante exposição, comparação e reinterpretação simbólica, o que acentua a instabilidade e a multiplicidade das formas de ser.

A esse debate soma-se a contribuição de Bauman (2001), especialmente em obras como *Identidade e Modernidade Líquida*, nas quais o autor aprofunda a compreensão de uma sociedade marcada pela fluidez, pela instabilidade e pela contínua transformação dos referenciais simbólicos. Nesse contexto, a identidade deixa de ser concebida como um dado imutável, passando a configurar-se como um projeto individual, incerto e em permanente construção. A multiplicidade de escolhas e a ausência de parâmetros sólidos conduzem os sujeitos a se orientarem por lógicas de consumo, visibilidade e pertencimento. A tecnologia, nesse processo, atua como catalisadora dessa liquidez, ao disponibilizar plataformas digitais que, ao mesmo tempo em que ampliam as possibilidades de expressão identitária, impõem normas e

expectativas de desempenho que moldam os modos de ser e de se apresentar no espaço público.

Diante desse panorama, é imperativo compreender que a identidade coletiva na era digital não deve ser interpretada como menos autêntica ou significativa em relação àquela construída em contextos presenciais. Ao contrário, trata-se de uma nova configuração cultural, caracterizada pela conectividade, pela fluidez das relações e pela constante negociação de sentidos. Essa forma de construção identitária, embora distinta das anteriores, carrega em si a complexidade e a historicidade das transformações sociais, exigindo uma abordagem analítica que considere os múltiplos fatores envolvidos.

Portanto, compreender a identidade na contemporaneidade implica reconhecer os desafios e as potencialidades que emergem da intersecção entre tecnologia, cultura e subjetividade. A era digital, ao oferecer novos espaços de interação e expressão, redefine os modos de ser e de pertencer, revelando uma sociedade em constante transformação, na qual o passado é continuamente reinterpretado e o futuro se constrói sob os auspícios da inovação e da conectividade.

É nesse panorama que se insere o lançamento do *Orkut*, em 2004, considerado um marco inaugural da popularização das redes sociais no Brasil. Desenvolvida por Orkut Büyükkökten, engenheiro do Google, a plataforma introduziu funcionalidades inovadoras para a época, como a criação de comunidades temáticas, o compartilhamento de fotografias e a interação por meio de fóruns de discussão. Tais recursos desempenharam papel fundamental na constituição de laços digitais e na ampliação das redes de contato, especialmente em um momento em que a cultura digital ainda se encontrava em processo de consolidação.

Com o passar do tempo, outras redes sociais como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* passaram a oferecer novas funcionalidades, atraindo um público mais amplo e diversificado. Apesar das tentativas de atualização, o *Orkut* não conseguiu acompanhar o ritmo acelerado das transformações tecnológicas e das exigências dos usuários, sendo oficialmente descontinuado em 2014. Ainda assim, a plataforma permanece viva na memória afetiva de muitos de seus antigos usuários, que a recordam como um espaço pioneiro de sociabilidade digital.

Mesmo após seu encerramento, o *Orkut* continua a ser lembrado com nostalgia, especialmente pelas comunidades que marcaram sua trajetória, como “Eu odeio acordar cedo”, “Eu amo chocolate”, “Queria sorvete, mas era feijão” e “Eu abro a geladeira pra pensar”. Esses espaços virtuais promoviam discussões entre indivíduos desconhecidos, mas que compartilhavam interesses, afetos e visões semelhantes, evidenciando novas formas de interação social mediadas pela tecnologia. Nesse sentido, o Orkut não apenas antecipou tendências que seriam posteriormente consolidadas pelas redes sociais contemporâneas, como também contribuiu para a construção de identidades coletivas digitais, reafirmando o papel das plataformas como arenas de sociabilidade, expressão cultural e negociação simbólica.

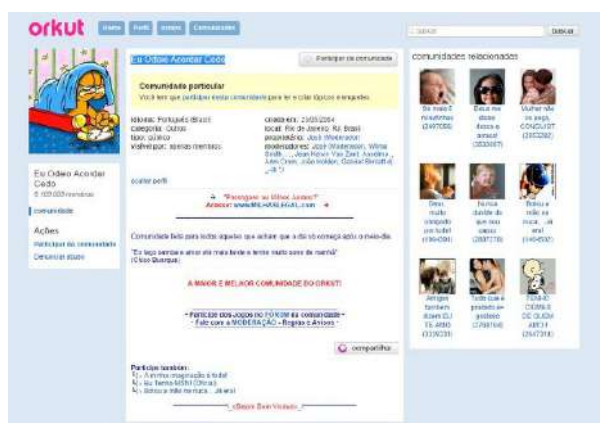


Figura 9 – Comunidade “Eu Odeio Acordar Cedo”, da rede social Orkut
Fonte: O Globo.

A ascensão das tecnologias digitais e a consequente transformação das dinâmicas sociais têm inaugurado uma nova era de interatividade e expressão, marcada pela consolidação de plataformas digitais que conectam indivíduos com base em características e interesses específicos. Redes sociais como *Orkut*, *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok*, *YouTube*, *Myspace*, *Twitter* e *Badoo* exemplificam essa evolução, ao promoverem formas distintas de comunicação entre diferentes gerações. Nesse contexto, observa-se a emergência de uma cultura digital que incorpora elementos como memes, *hashtags* e desafios virais, os quais não apenas funcionam como mecanismos de entretenimento, mas também como instrumentos de construção identitária e de participação social. Tais manifestações refletem o *Zeitgeist* contemporâneo, termo de origem alemã que designa o “espírito do tempo”, entendido

como o conjunto de valores, comportamentos, linguagens e práticas que caracterizam uma determinada época.

Atualmente, o espírito da contemporaneidade é permeado por uma comunicação acelerada, pela valorização do efêmero e pela busca constante por visibilidade e pertencimento em ambientes digitais. Nesse cenário, a inteligência artificial tem desempenhado um papel cada vez mais significativo, influenciando diretamente a produção e a circulação de conteúdos, além de contribuir para a ressignificação de expressões culturais emergentes. Um exemplo emblemático é o termo *brainrot*, que passou a ser utilizado para descrever o consumo excessivo, e por vezes alienantes, de conteúdos digitais, evidenciando os impactos cognitivos e culturais da hiperconectividade.

O termo *brainrot* (ou “podridão cerebral”) ressurge nesse contexto contemporâneo associado a conteúdos gerados por inteligência artificial que desafiam a lógica narrativa tradicional, como imagens de criaturas híbridas e absurdas, por exemplo, um tubarão com tênis e três pernas, denominado Tralalero Tralala. Embora sua popularização recente esteja vinculada à cultura digital, o termo possui raízes históricas. Foi originalmente utilizado por Henry David Thoreau em sua obra *Walden* (1854), como crítica à superficialidade intelectual da sociedade diante de conteúdos triviais, em um período marcado pela Revolução Industrial e pelas tensões sociais nos Estados Unidos.



Figura 10 – Chaveiro Brainrot “Tralalero Tralala”
Fonte: imagem de circulação digital.

Esse paralelo histórico permite compreender como os avanços tecnológicos influenciam o comportamento humano, os padrões de consumo e o pensamento crítico. A evolução, seja industrial, tecnológica ou pessoal, está intrinsecamente ligada à passagem do tempo, que molda a forma como os indivíduos agem, pensam e se relacionam com o mundo. Assim, cada época manifesta seu próprio espírito, o *Zeitgeist*, refletido nas práticas culturais, sociais e comunicacionais de seu tempo.

Dessa forma, torna-se evidente que todo processo evolutivo exerce influência direta sobre os modos de agir, pensar e interagir dos sujeitos com o mundo ao seu redor. Essa influência está profundamente relacionada ao fluxo contínuo do tempo, que promove transformações muitas vezes imperceptíveis, mas decisivas na construção do pensamento crítico e das práticas sociais. O conceito de *Zeitgeist*, oriundo da filosofia alemã, refere-se precisamente a esse “espírito do tempo”, uma atmosfera cultural e intelectual que permeia determinada época e influencia a forma como os sujeitos percebem e interpretam a realidade.

O *Zeitgeist*, portanto, não apenas reflete as condições materiais e tecnológicas de um dado momento histórico, mas também revela os modos pelos quais a sociedade compreende a si mesma, suas prioridades, angústias e aspirações. No contexto contemporâneo, marcado pela aceleração das transformações tecnológicas e pela intensificação das interações digitais, observa-se uma profunda reformulação dos valores, das linguagens e das formas de expressão. Essa mudança evidencia os limites entre o real e o virtual, contribuindo para a construção de uma identidade coletiva moldada por experiências mediadas tecnologicamente.

Nesse cenário, a mídia e a arte desempenham papéis fundamentais na manifestação do *Zeitgeist*, influenciando diretamente os padrões de consumo e os modos de vida que caracterizam a modernidade. A intensificação do uso das tecnologias digitais no cotidiano dos indivíduos redefine as formas de comunicação, sociabilidade e expressão cultural, evidenciando transformações profundas nas práticas sociais e nos processos de subjetivação.

A manifestação desse espírito pode ser identificada nas transformações ocorridas nas formas de comunicação ao longo das décadas. Inicialmente, a troca de mensagens era marcada pela lentidão das cartas e pela objetividade dos telegramas.

Posteriormente, surgiram as cabines telefônicas públicas, conhecidas como “orelhões”, cujo formato remetia à orelha humana.



Figura 11 – Orelhão (telefone público)
Fonte: Wikipedia.

Esses dispositivos funcionavam, em um primeiro momento, por meio de fichas metálicas, posteriormente substituídas por cartões telefônicos, introduzidos por volta de 1992.



Figura 12 – Ficha de orelhão
Fonte: Wikipedia.

Além de sua função prática, os cartões assumiram valor simbólico, tornando-se objetos de coleção ilustrados com temas da fauna e flora brasileiras, bem como personagens de desenhos animados.



Figura 13 – Cartão telefônico de orelhão
Fonte: Filatélica Vitória Régia.

No ambiente doméstico, os telefones fixos utilizavam inicialmente a discagem rotativa, antes da popularização dos aparelhos com teclado numérico. Para aqueles que não possuíam telefone residencial, a comunicação dependia da disponibilidade de um orelhão ou do deslocamento até um terminal de serviços de telefonia. Em muitos casos, o telefone era compartilhado entre vizinhos, e seu custo representava um investimento significativo.



Figura 14 – Telefone com discagem rotativa
Fonte: Adobe Stock.



Figura 15 – Telefone com teclado numérico
Fonte: Adobe Stock.

Com o advento dos *smartphones*, instaurou-se uma transformação profunda nas formas de comunicação e no consumo de mídia, configurando um novo paradigma tecnológico e cultural. Nesse contexto, esses dispositivos passam a atuar como mediadores centrais das experiências cotidianas, reorganizando as relações sociais e os modos de percepção do mundo.

Ao integrar redes sociais, aplicativos de mensagens e plataformas de conteúdo, os *smartphones* funcionam como extensões simbólicas do sujeito, conforme a noção de “extensões do homem” proposta por McLuhan (1964). Essa mediação tecnológica intensifica a hiperconectividade e favorece a lógica da performance e da visibilidade, características centrais do *Zeitgeist* digital, como analisado por Han (2015), ao discutir a sociedade da transparência e do desempenho.

Nesse ambiente, os indivíduos passam a projetar versões idealizadas de si mesmos em espaços digitais, fenômeno que dialoga com a noção de apresentação do eu desenvolvida por Goffman (1959). As plataformas digitais operam como palcos simbólicos nos quais os sujeitos constroem narrativas identitárias em busca de reconhecimento e pertencimento social.

Embora marcados pela efemeridade, esses ambientes virtuais exercem influência significativa na construção da identidade, reforçando o caráter fluido e instável das relações contemporâneas, conforme argumenta Bauman (2001) ao tratar da modernidade líquida. Nesse sentido, a subjetividade torna-se um processo contínuo de negociação, constantemente reconfigurado pelas dinâmicas digitais.

Assim, os *smartphones* podem ser compreendidos como catalisadores de novas formas de ser e estar no mundo, inseridos em uma lógica de sociedade em rede, conforme descrita por Castells (1999), na qual as tecnologias da informação não apenas conectam indivíduos, mas também estruturam práticas sociais, culturais e simbólicas.

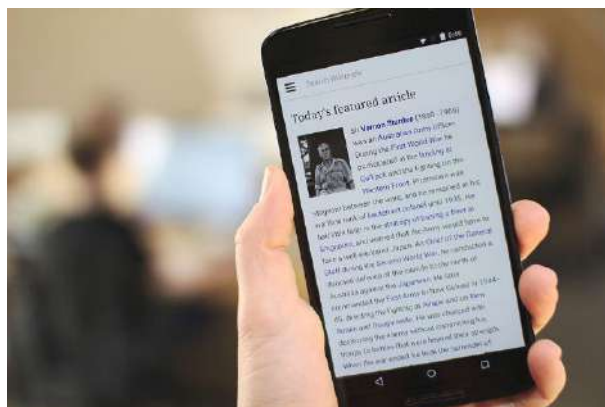


Figura 16 – Smartphone
Fonte: Wikipedia.

No campo da comunicação, a televisão ocupou papel central nas décadas que antecederam a popularização dos controles remotos, configurando-se como um meio de consumo essencialmente coletivo. Nesse período, a troca de canais exigia interação física direta com o aparelho, o que frequentemente demandava o deslocamento de um dos membros da família até o televisor. Tal prática evidencia não apenas as limitações tecnológicas da época, mas também formas específicas de convivência doméstica, nas quais o consumo midiático estava ancorado na presença compartilhada.

Outro aspecto recorrente da experiência televisiva dizia respeito à instabilidade do sinal, intensificada por condições climáticas adversas. As antenas externas, geralmente instaladas sobre ou atrás das residências, frequentemente perdiam o alinhamento com o transmissor, resultando em interferências visuais conhecidas como “chuviscos”. Nessas situações, o ajuste manual da antena tornava-se uma atividade coletiva: enquanto uma pessoa permanecia diante do televisor orientando o alinhamento, outra realizava o reposicionamento do equipamento. Em alguns casos, a antena era posicionada próxima a janelas, facilitando o manuseio sem a necessidade de sair da residência.

Os televisores de tubo também apresentavam limitações técnicas quanto à conectividade, uma vez que não dispunham de entradas digitais, como HDMI ou USB. Dessa forma, a conexão de dispositivos como *videogames* exigia soluções alternativas, entre elas o uso do adaptador conhecido como TV Computer, desenvolvido pelo engenheiro Allan Alcorn. Esse dispositivo consistia em uma caixa com terminais metálicos conectados ao suporte da antena, permitindo alternar o sinal

entre a televisão e o console. A operação era, muitas vezes, realizada com o aparelho ligado, sem receio de choques elétricos, o que evidencia tanto a familiaridade dos usuários com a tecnologia disponível quanto a engenhosidade mobilizada para contornar suas limitações.



Figura 17 – Adaptador TV Computer
Fonte: UOL.

A partir dessas práticas cotidianas, é possível compreender o *Zeitgeist*, ou espírito do tempo, como um fenômeno que se manifesta para além das condições técnicas, reconfigurando modos de interação social e experiências coletivas. Isso porque as identidades e os valores sociais são constituídos em consonância com os parâmetros históricos de cada período, o que pode ser observado em práticas como o compartilhamento de telefones entre vizinhos ou o esforço coletivo para ajustar antenas de televisão, possibilitando experiências comuns, como assistir a um filme ou a uma partida de futebol.

Essas formas de convivência estendiam-se, igualmente, às reuniões entre amigos para jogar *videogame* ou conversar em frente às residências, fortalecendo vínculos afetivos sustentados pela presença física e pela partilha do tempo cotidiano. Tais práticas evidenciam modelos de sociabilidade característicos de um período anterior à mediação intensiva das tecnologias digitais, nos quais o contato direto ocupava papel central na construção das relações sociais.

A circulação de informações, por sua vez, era mediada principalmente por jornais impressos em preto e branco, que veiculavam notícias políticas, sociais e obituários. Embora essa prática ainda persista, com veículos como Folha de S. Paulo,

O Globo e Correio Braziliense mantendo leitores fiéis, o jornalismo contemporâneo expandiu-se para além do impresso, incorporando plataformas digitais e novas linguagens. Além da função informativa, os jornais também integravam práticas rotineiras de lazer, como a resolução de palavras cruzadas. A expectativa pela edição seguinte para a conferência das respostas evidencia o valor atribuído à continuidade, à periodicidade e à rotina informativa no cotidiano dos leitores.

Diante disso, observa-se que a interação entre tecnologia, sociedade e cultura evidencia a capacidade de adaptação do *Zeitgeist* a cada período histórico. No entanto, é importante destacar que tais manifestações, como o compartilhamento de telefones entre vizinhos, o ajuste coletivo de antenas de televisão ou a leitura de jornais impressos, representam apenas fragmentos de um fenômeno mais complexo. Até porque o *Zeitgeist* não se esgota em práticas isoladas, mas se constitui como um campo dinâmico de forças simbólicas, sociais e tecnológicas que moldam a percepção da realidade e a construção da identidade coletiva.

É igualmente relevante considerar como essa percepção é continuamente reconfigurada por dispositivos e narrativas digitais, que influenciam diretamente a forma como os indivíduos se conectam à memória coletiva. O espírito do tempo moderno, portanto, manifesta-se como reflexo das inquietações humanas, estabelecendo um diálogo constante entre tradição e inovação, entre o passado compartilhado e as possibilidades emergentes do presente.

Nesse cenário, arte, mídia e tecnologia convergem em um mosaico que dialoga com a memória coletiva, fundindo elementos históricos e contemporâneos para revelar como o espírito de uma época se expressa por meio das narrativas individuais. Essa dinâmica comunicacional dá origem a novas formas de expressão, que por sua vez impulsionam transformações estéticas e culturais.

Assim, é possível compreender que todo processo evolutivo, seja ele industrial, tecnológico ou pessoal, influencia diretamente o modo como os indivíduos agem, pensam, se comportam e lidam com diferentes situações e objetos. Isso se deve ao fato de que a evolução está intrinsecamente ligada à passagem do tempo, que, em constante movimento, introduz o novo e transforma o cotidiano. Muitas vezes, essa transformação ocorre de forma imperceptível, mas é justamente nesse processo que o pensamento crítico se desenvolve e contribui para a transformação da sociedade.

Por fim, embora se possa afirmar que a tecnologia desempenha um papel relevante como agente de conexão entre gerações, é necessário problematizar a ideia de que ela preserva a herança cultural e histórica. Entretanto, a preservação, nesse contexto, não se dá de forma neutra ou objetiva, mas atravessada por critérios de seleção, valorização e difusão que refletem interesses sociais, políticos e econômicos. Além disso, é importante destacar a crítica de Benjamin (1985) ao afirmar que os bens culturais, apesar de conquistas, carregam as marcas de barbárie, pois foram produzidos em contextos de dominação, exploração e silenciamento. Logo, a cultura não é neutra, e seu processo de transmissão também está impregnado por relações de poder. Segundo Benjamin (1985)

Todos que até hoje venceram participam do cortejo triunfal, em que os dominadores de hoje espezinham os corpos dos que estão prostrados no chão. Os despojos são carregados no cortejo, como de praxe. Estes despojos são os chamados bens culturais. O materialista histórico os contempla com distanciamento. Pois todos os bens culturais que ele vê têm uma origem sobre a qual ele não pode refletir sem horror. Devem seus esforços não somente ao esforço dos grandes gênios que os criaram, como à corvéia anônima dos seus contemporâneos. Nunca houve um documento de cultura que não fosse também um documento de barbárie. E assim como a cultura não é isenta de barbárie, não o é, tampouco, o processo de transmissão da cultura. Por isso, na medida do possível, o materialista histórico se desvia dela. Considera sua tarefa escovar a história a contrapelo (BENJAMIN, 1985, p. 225).

Esse posicionamento nos conduz à compreensão de que a memória cultural não constitui um reflexo fiel e objetivo do passado, mas sim uma construção social seletiva, permeada por disputas de poder, processos de exclusão e estratégias de invisibilização. A tecnologia, nesse contexto, não se limita a conectar gerações ou facilitar o acesso a informações históricas; ela desempenha um papel ativo na mediação e na reconfiguração da memória coletiva, operando como um vetor que articula o passado e o presente por meio de dispositivos e narrativas digitais.

Plataformas digitais, arquivos virtuais, redes sociais e sistemas baseados em inteligência artificial são instrumentos que contribuem significativamente para a circulação de narrativas, imagens e discursos que moldam a percepção histórica dos sujeitos contemporâneos. No entanto, essa mediação tecnológica não ocorre de forma neutra. Ela é estruturada por lógicas de visibilidade que determinam quais conteúdos são priorizados, quais são marginalizados e quais permanecem invisíveis. Tais

mecanismos podem, simultaneamente, ampliar o acesso à diversidade cultural e restringi-lo, conforme os interesses comerciais, políticos ou ideológicos que orientam o funcionamento dessas plataformas.

Dessa forma, a tecnologia, ao mesmo tempo em que oferece possibilidades inéditas de preservação e disseminação da herança cultural, impõe também desafios éticos e epistemológicos que não podem ser ignorados. A seleção do que se guarda, o modo como se protege, os critérios de valoração e os canais de difusão são decisões que impactam diretamente a constituição da memória coletiva, revelando as estruturas de poder que operam na sociedade. Nesse processo, torna-se essencial questionar: a quem beneficia essa preservação? Quais vozes são amplificadas e quais são silenciadas? Tais indagações são centrais para compreender o papel da tecnologia na construção do *Zeitgeist* contemporâneo.

Nesse contexto, o *Zeitgeist* não pode ser entendido apenas como reflexo das transformações tecnológicas, mas como produto das formas pelas quais a sociedade lida com sua própria memória. A tradição, longe de ser preservada como algo estático, é constantemente ressignificada, tensionada e reconfigurada pelas dinâmicas digitais. A cultura digital, portanto, não apenas reflete o espírito do tempo, mas também o produz, ao estabelecer novos regimes autenticidade e pertencimento que influenciam a maneira como os indivíduos se reconhecem como parte de uma história comum.

Ao considerar que preservar é também transformar, compreende-se que a tecnologia atua como agente de mediação entre o passado e o presente, mas não sem implicações éticas, políticas e simbólicas. A memória digital, longe de constituir um arquivo neutro, configura-se como um campo de disputa, no qual se decide o que merece ser lembrado, o que será esquecido e como essas escolhas moldam o imaginário coletivo. O *Zeitgeist* contemporâneo, nesse sentido, é atravessado por tensões entre memória e esquecimento, entre visibilidade e silenciamento, entre tradição e inovação, elementos que configuram a complexidade da experiência cultural na era digital.

A tecnologia, ao mediar essas escolhas, revela-se como um agente ambivalente. Por um lado, ela potencializa a democratização do acesso à memória cultural, permitindo que diferentes grupos sociais registrem, compartilhem e preservem suas experiências, saberes e tradições. Por outro lado, os mesmos

dispositivos tecnológicos operam sob lógicas algorítmicas e comerciais que podem reforçar desigualdades, invisibilizar vozes dissidentes e reproduzir hegemonias culturais. Plataformas digitais, arquivos virtuais, redes sociais e sistemas de inteligência artificial não apenas organizam e difundem conteúdos, mas também filtram, hierarquizam e excluem, segundo critérios que nem sempre são transparentes ou equitativos.

Nesse cenário, o *Zeitgeist* digital contemporâneo configura-se como um campo de disputa simbólica, no qual a memória coletiva é constantemente negociada, atualizada e, por vezes, manipulada. A cultura digital, ao incorporar práticas de curadoria algorítmica e de personalização de conteúdos, redefine os modos de acesso à informação e à história, influenciando diretamente a formação de identidades e a percepção do passado. A memória, portanto, deixa de ser um acervo estático e passa a ser um território em disputa, onde o que é preservado ou esquecido depende das estruturas de poder que operam nos bastidores da tecnologia.

Essa perspectiva é essencial para compreender que o *Zeitgeist* não se limita à celebração do presente, mas representa também uma oportunidade de revisitar o passado com responsabilidade ética, reconhecendo os silêncios, as ausências e os apagamentos que permeiam a memória coletiva. A tecnologia, nesse sentido, deve ser pensada não apenas como ferramenta de preservação, mas como instância de mediação e de poder. A forma como ela é utilizada para guardar, proteger, avaliar e difundir os bens culturais revela muito sobre os valores e interesses que orientam uma sociedade. Assim, compreender o papel da tecnologia na constituição do *Zeitgeist* contemporâneo exige uma análise crítica das escolhas simbólicas que definem o que será lembrado e o que será esquecido, bem como das implicações sociais e políticas que essas escolhas acarretam.

CAPÍTULO II

CONTEXTOS VIKINGS

Este capítulo apresenta os objetos de análise que fundamentam o desenvolvimento deste estudo, selecionados por sua relevância na representação contemporânea das mitologias nórdica e grega. As obras escolhidas incluem o *game God of War* (2018), *God of War: Ragnarök* (2022); a série televisiva *The Last Kingdom* (2015–2022); e o filme *The Northman* (2022). A partir dessas narrativas, será possível investigar como elementos mitológicos são ressignificados e incorporados em diferentes mídias, contribuindo para a construção de discursos sobre identidade, memória e tradição.

GOD OF WAR

A franquia *God of War*, criada por David Jaffe e desenvolvida pelo estúdio Santa Monica Studio, constitui uma das narrativas mais simbólicas do universo dos *videogames*, destacando-se por sua abordagem mitológica e pela complexidade simbólica de seus personagens. Desde seu lançamento em 2005, a série se consolidou como um dos principais títulos da plataforma *PlayStation*, sendo dividida em duas eras distintas: a Era Grega e a Era Nórdica. Essa divisão não apenas marca uma mudança de ambientação, mas também reflete uma transição profunda na construção simbólica e narrativa do protagonista, Kratos.

Na Era Grega, Kratos é apresentado como um guerreiro espartano atormentado por seu passado. Após ser manipulado pelo deus Ares e, em um momento de fúria, assassinar sua esposa e filha, Kratos embarca em uma jornada de vingança contra os deuses do Olimpo. Ao matar Ares a mando de Atena, assume o posto de deus da guerra. A narrativa se intensifica quando Kratos descobre ser filho de Zeus, o que aprofunda seu conflito interno e motivando sua luta contra o panteão grego. A saga dessa fase inclui títulos como *God of War* (2005), *God of War II* (2007), *God of War III* (2010), *Ascension* (2013), além dos spin-offs *Chains of Olympus* (2008), *Ghost of Sparta* (2010) e *Betrayal* (2007).

Na mitologia grega, a narrativa de *God of War* explora o panteão helênico com uma abordagem marcada por violência, tragédia e lutas. Nesse contexto grego, Kratos é apresentado como um guerreiro consumido pela vingança, cuja trajetória é permeada por confrontos com deuses como Ares, Zeus e Hades. Essa representação enfatiza o conflito entre o humano e o divino, revelando uma crítica à tirania dos deuses e à inevitabilidade do sofrimento humano, temas que sinalizam o *Zeitgeist* de um período marcado pela desconfiança nas instituições e pela valorização da autonomia individual.

A trajetória de Kratos representa um exemplo emblemático de transmissão cultural mediada por uma economia de signos visuais e narrativos, que não busca a fidelidade histórica, mas sim a construção de uma verossimilhança simbólica. No contexto grego, Kratos é caracterizado como um guerreiro espartano, embora sua representação não siga rigorosamente os padrões históricos da Esparta clássica. Sua aparência, cabeça raspada, corpo musculoso e tatuagens vermelhas, difere da iconografia tradicional, que geralmente incluía cabelos longos e armaduras elaboradas. Essa construção visual visa comunicar ao jogador, de forma imediata, atributos como força bruta, austeridade e intensidade emocional, consolidando a imagem de um personagem temido e implacável.

Essa lógica simbólica se estende à ambientação e aos objetos narrativos. O uso recorrente do símbolo do ômega (Ω), por exemplo, evoca ideias de fim, destino e eternidade, funcionando como um marcador identitário que conecta Kratos ao seu passado helênico. As Lâminas do Caos, armas icônicas do personagem, embora não correspondam a armamentos históricos, simbolizam sua ligação com os deuses e sua condição de servo e guerreiro, sendo extensões de sua dor e fúria.

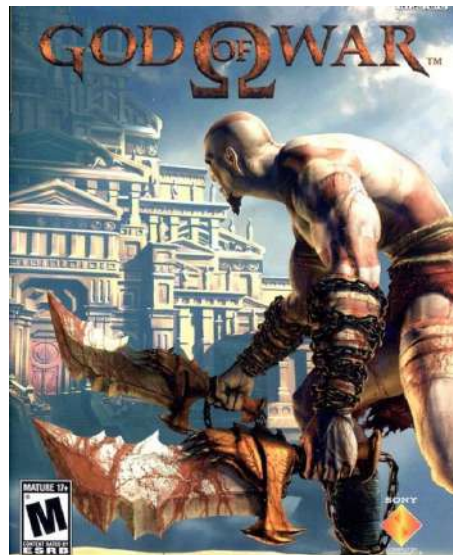


Figura 18 – Cena do jogo God of War (2005)
Fonte: BDJogos.

Com o lançamento de *God of War* (2018), inicia-se a Era Nórdica da franquia, marcada por uma profunda reformulação estética e narrativa. Kratos, agora mais velho e introspectivo, vive ao lado de seu filho Atreus. Após a morte de sua segunda esposa, os dois percorrem os nove reinos para cumprir seu último desejo: espalhar suas cinzas no pico mais alto de todos os mundos. Ao longo da jornada, Atreus descobre gradualmente os segredos do passado de seu pai, enfrentando criaturas e deuses da mitologia nórdica.



Figura 19 – Cena do jogo *God of War* (2018)
Fonte: BDJogos.

Em *God of War: Ragnarök*¹¹ (2022), a narrativa se aprofunda com a iminência do fim dos tempos, o Ragnarök. Três anos após o Fimbulwinter, rigoroso inverno descrito na *Edda Poética*, marcado por mudanças climáticas extremas, como por exemplo, neve intensa no reino de Midgard, Kratos e Atreus enfrentam novos desafios em reinos como Midgard, Svartalfheim, Vanaheim e Alfheim. Ressalta-se que o Fimbulwinter antecede o Ragnarok, que culmina na destruição dos nove reinos. Após esse evento, os mundos retomam a paz e iniciam um período de reconstrução e prosperidade.

A narrativa avança com a visita inesperada de Thor e Odin à residência de Kratos e Atreus. Os deuses propõem um acordo segundo o qual cessariam a busca por Týr, o deus nórdico da guerra, em troca de paz por parte dos Æsir. Kratos recusa a proposta e trava uma batalha contra Thor. Posteriormente, pai e filho descobrem que Týr está aprisionado em Svartalfheim e partem em missão para libertá-lo. Fora de Midgard, os protagonistas buscam compreender os desdobramentos da profecia de Gróa, que revela que apenas Asgard será destruída durante o Ragnarök. A partir dessa revelação, enfrentam batalhas contra deuses, elfos e gigantes, aprofundando os dilemas éticos e mitológicos que estruturam a narrativa.



Figura 20 – Cena do jogo God of War: Ragnarök (2022)
Fonte: BDJogos.

¹¹ GOD OF WAR RAGNARÖK. Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_Ragnarok>. Acesso em: 20 ago. 2022.

A trama se inicia com o retorno de Kratos e Atreus de uma caçada, após escaparem de uma armadilha preparada por Freya. O enredo se intensifica com a morte do lobo Fenrir, companheiro de Atreus, cuja perda desencadeia uma profunda reação emocional no jovem. Ao sair para realizar o sepultamento do animal, Atreus demora a retornar, o que leva Kratos e Mimir, o oráculo, a procurá-lo. Durante essa busca, Kratos quase mata um urso que durante a batalha se transforma em Atreus, transformado em decorrência de seu sofrimento emocional. Essa metamorfose evidencia a complexidade psicológica do personagem e antecipa os conflitos internos que permeiam sua jornada.

ENTRE ESPARTA E ASGARD

A evolução da linguagem narrativa nos *videogames* tem se mostrado cada vez mais complexa e significativa, especialmente quando observada em franquias que se dedicam à construção de universos mitológicos e personagens multifacetados. Nesse contexto, a série *God of War* destaca-se como um dos exemplos mais sofisticados de adaptação simbólica e transmissão cultural no cenário dos jogos digitais. Ao transitar entre mitologias e explorar temas como paternidade, redenção, vingança e identidade, a série oferece uma experiência narrativa que transcende o entretenimento, refletindo transformações profundas na forma como os *videogames* abordam questões humanas universais.

A trajetória de Kratos, protagonista da franquia *God of War*, constitui um exemplo paradigmático da transformação simbólica e narrativa promovida pelos jogos digitais contemporâneos. Inicialmente concebido como um guerreiro espartano movido por impulsos de fúria e vingança, Kratos é inserido em um universo mitológico greco-romano, no qual sua identidade é construída a partir de arquétipos heroicos clássicos. A ambientação helênica, os conflitos com o panteão olímpico e os elementos visuais que compõem sua iconografia, como a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) e até mesmo a apresentação do símbolo do ômega, consolidam sua origem espartana e o vinculam a uma tradição guerreira que valoriza atributos como honra, sacrifício e glória. Dessa forma, essa configuração inicial não apenas estabelece os

fundamentos narrativos da franquia, mas também inscreve o personagem em uma lógica simbólica que dialoga com os valores da antiguidade clássica e com os modelos heroicos da literatura épica.



Figura 21 – Lâmina do Caos (Blades of Chaos) em God of War (2005)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

A migração da franquia *God of War* para o universo mitológico nórdico, iniciada com o título lançado em 2018, representa uma reconfiguração tanto no plano narrativo quanto estético. Essa transição, longe de constituir uma ruptura abrupta com a fase anterior, manifesta-se como uma continuidade simbólica cuidadosamente articulada por meio de signos explícitos e sutis que reafirmam a identidade do protagonista, Kratos. Agora representado como uma figura mais envelhecida e introspectiva, Kratos mantém elementos centrais de sua construção original, como a referência constante à sua origem espartana, o uso das icônicas Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) e sua postura combativa. Contudo, tais traços são ressignificados à luz de uma nova dimensão ética e emocional, profundamente marcada por sua relação com o filho, Atreus, e pelos dilemas morais que passa a enfrentar.

É possível afirmar que o jogador jovem ressignifica Kratos não apenas no interior de cada título, mas sobretudo no intervalo entre os diferentes arcos narrativos da franquia *God of War*. Ao experienciar a passagem do primeiro arco, marcado pela lógica da vingança, pela exteriorização excessiva da violência e pela afirmação do poder, para o segundo, situado no contexto nórdico e culminando em *Ragnarök*, o jogador é levado a reorganizar retroativamente o sentido do personagem. Essa ressignificação não se limita a uma evolução narrativa conduzida pelo roteiro, mas emerge da própria recepção. O Kratos dos jogos iniciais passa a ser interpretado como expressão de um passado problemático, cujas ações violentas e desmedidas são

reinscritas como memória, culpa e excesso a ser administrado. Desse modo, o jogador atua como mediador temporal da narrativa, atribuindo novos valores simbólicos às versões anteriores do protagonista à luz das transformações posteriores. Assim, Kratos deixa de ser percebido como uma identidade fixa e passa a ser compreendido como um personagem processual, cuja significação se constrói na relação entre obras sucessivas, experiência do jogador e contexto histórico de recepção.

Um jogo como *God of War* possibilita ao jogador contemporâneo, sobretudo ao jogador jovem, não apenas o acesso a uma narrativa ficcional, mas a vivência mediada de tensões centrais do *Zeitgeist* no qual está inserido. Ao articular temas como violência, responsabilidade, memória, destino e contenção, o jogo não se limita a representar um tempo histórico específico, mas oferece ao jogador uma forma sensível de experienciar contradições próprias do presente. Essa experiência não opera como um espelhamento direto do cotidiano, mas como uma reorganização simbólica da experiência histórica, permitindo que o jogador reconheça, nos conflitos do personagem, dilemas que atravessam sua própria vida social e afetiva. Dessa forma, o jogo atua como um dispositivo de consciência histórica: ao jogar, o jovem não apenas consome uma narrativa, mas é convidado a refletir sobre modos de agir, de lidar com o passado e de administrar forças que o excedem. Assim, a compreensão do *Zeitgeist* não se dá de forma conceitual ou abstrata, mas por meio da experiência estética e interativa, na qual o cotidiano do jogador encontra ressonância simbólica nas estruturas narrativas e éticas do jogo.

Essa abordagem está em consonância com o princípio da verossimilhança aristotélica, segundo o qual a arte não deve representar o que é verdadeiro, mas o que poderia ser verdadeiro (Aristóteles, *Poética*, séc. IV a.C.). A coerência interna do universo ficcional da franquia permite que a transposição mitológica seja não apenas verossímil, mas também significativa, ao preservar a integridade simbólica do personagem enquanto o insere em um novo sistema cosmológico. Como afirma Aristóteles (1995, p. 28) “É claro, também, pelo que atrás ficou dito, que a obra do poeta não consiste em contar o que aconteceu, mas sim coisas das quais podiam acontecer, possíveis no ponto de vista da verossimilhança ou da necessidade”. Para o filósofo, o papel do poeta ou do autor de narrativas ficcionais não é relatar fatos, como faz o historiador, mas sim criar situações que, embora fictícias, sejam plausíveis

ou necessárias dentro da lógica interna da obra. Logo, a verossimilhança refere-se àquilo que poderia acontecer segundo as leis da probabilidade e da natureza humana, enquanto a necessidade diz respeito ao que deve acontecer, dadas certas condições narrativas.

Esse princípio é essencial para compreender como obras de ficção constroem mundos críveis, mesmo quando lidam com elementos fantásticos ou mitológicos. No caso de *God of War*, por exemplo, a transição de Kratos entre mitologias distintas é aceita pelo público não porque seja historicamente verdadeira, mas porque faz sentido dentro da lógica simbólica e emocional da narrativa, respeitando a coerência do personagem e do universo ficcional.

A adaptação das mitologias em *God of War* vai além da simples reprodução de narrativas tradicionais. Os deuses, por exemplo, não são apenas entidades sobrenaturais, mas funcionam como metáforas para dilemas humanos profundos, como poder, culpa, sacrifício, redenção e paternidade. Essa abordagem reflete uma tendência da cultura digital contemporânea de revisitar mitos antigos sob novas perspectivas, conectando-os às questões éticas e existenciais do presente.

Como observa Eliade (1972), os mitos não são apenas histórias do passado, mas estruturas simbólicas que organizam a experiência humana e oferecem sentido à realidade. No universo de *God of War*, especialmente nas sagas baseadas na mitologia grega e nórdica, vemos claramente a lógica do pensamento mítico das sociedades arcaicas. Os eventos que moldam o mundo do jogo não são apenas históricos, mas acontecimentos sagrados, protagonizados por entes sobrenaturais, deuses, titãs, monstros, que explicam a origem do mundo, da guerra, da morte e da própria condição humana.

Assim como nas sociedades arcaicas descritas por Eliade (1972), os personagens do *game*, como Kratos, não apenas conhecem os mitos: eles os vivem e os reatualizam. Cada batalha contra um deus ou criatura mítica é uma repetição simbólica, e literal, no jogo, de eventos primordiais. O tempo no jogo é, portanto, cíclico, pois os mesmos conflitos e arquétipos se repetem em diferentes eras e mitologias. Por outro lado, o jogador, como homem moderno, observa esses eventos com uma mentalidade histórica porque ele vê a trajetória de Kratos como uma narrativa linear, com começo, meio e fim, marcada por perdas, escolhas e

consequências irreversíveis. Isso reflete a visão moderna de tempo como linear e histórico, em contraste com a vivência mítica e ritualística do personagem. Eliade reforça essa distinção ao afirmar que

De modo análogo, um "primitivo" poderia dizer: eu sou como sou hoje porque antes de mim houve uma série de eventos. Mas teria de acrescentar imediatamente: eventos que se passaram nos tempos míticos, e que conseqüentemente, constituem uma história sagrada, porque os personagens do drama não são humanos, mas Entes Sobrenaturais. Mais ainda: ao passo que um homem moderno, embora considerando-se o resultado do curso da História Universal, não se sente obrigado a conhecê-la em sua totalidade, o homem das sociedades arcaicas é obrigado não somente a rememorar a história mítica de sua tribo, mas também a reatualizá-la periodicamente em grande parte. É aqui que encontramos a diferença mais importante entre o homem das sociedades arcaicas e o homem moderno: a irreversibilidade dos acontecimentos que, para este último, é a nota característica da História, não constitui uma evidência para o primeiro.(ELIADE, 1972, p.14)

Portanto, *God of War*, atualiza os mitos para torná-los relevantes em um contexto marcado por transformações sociais, tecnológicas e subjetivas. Até porque para as culturas que criaram e vivem os mitos, essas narrativas não são apenas simbólicas ou metafóricas, são verdades vividas, que explicam o mundo e a vida. O mito tem uma função fundadora e explicativa, e sua "verdade" está na sua capacidade de dar sentido à realidade observável. Nesse sentido, Eliade (1972) afirma que o mito é considerado uma história sagrada porque sempre se refere a realidades.

Teremos ocasião de ampliar e completar essas poucas indicações preliminares, mas é importante frisar, desde já, um fato que nos parece essencial: o mito é considerado uma história sagrada e, portanto, uma "história verdadeira", porque sempre se refere a realidades. O mito cosmogônico é "verdadeiro" porque a existência do Mundo aí está para prová-lo; o mito da origem da morte é igualmente "verdadeiro" porque é provado pela mortalidade do homem, e assim por diante (ELIADE, 1972, p. 9)

Não obstante sua complexidade simbólica e narrativa, a reinterpretação mitológica promovida pela franquia *God of War* não se realiza de maneira neutra. Ao contrário, está profundamente imbricada nas dinâmicas da indústria cultural e nos dispositivos tecnológicos que moldam a produção e a circulação dos bens simbólicos na contemporaneidade. A seleção dos mitos a serem adaptados, os modos de representação adotados e os valores enfatizados ao longo da narrativa revelam não

apenas escolhas estéticas, mas também estratégias discursivas e ideológicas. Nesse sentido, conforme argumentam Adorno e Horkheimer (1991)

A indústria cultural não cessa de lograr seus consumidores quanto àquilo que está continuamente a lhes prometer. A promissória sobre o prazer, emitida pelo enredo e pela encenação, é prorrogada indefinidamente: maldosamente, a promessa a que afinal se reduz o espetáculo significa que jamais chegaremos à coisa mesma, que o convidado deve se contentar com a leitura do cardápio. Ao desejo, excitado por nomes e imagens cheios de brilho, o que enfim se serve é o simples encômio do cotidiano cinzento ao qual ele queria escapar. (ADORNO; HORKHEIMER, 1991. p. 130)

Nesse contexto, a mitologia em *God of War* não é simplesmente preservada em sua forma original, mas submetida a um processo de transformação, filtragem e reconfiguração, de modo a se adequar às expectativas de um público contemporâneo inserido em um ambiente marcado pela hiperconectividade, pela lógica do consumo simbólico e pela fragmentação da experiência cultural. A cultura digital, ao mediar essa transmissão, desempenha um papel ativo na construção seletiva da memória coletiva, operando por meio de plataformas digitais, redes sociais, arquivos virtuais e sistemas de inteligência artificial que, regidos por algoritmos e lógicas de visibilidade, determinam quais narrativas são amplificadas e quais são relegadas à marginalidade.

É nesse cenário que *God of War* se inscreve no *Zeitgeist* contemporâneo, articulando tradição e inovação, memória e reinvenção. A franquia oferece uma narrativa que transcende o mero entretenimento, ao propor uma reflexão crítica sobre os modos como os sujeitos contemporâneos se relacionam com o passado, com os outros e consigo mesmos. A mitologia, nesse contexto, assume a função de espelho das inquietações modernas, revelando que o espírito do tempo se constitui não apenas nas práticas cotidianas, mas também nas narrativas que escolhemos preservar, nas formas pelas quais as contamos e nos sentidos que lhes atribuímos.

Em síntese, a mudança de ambientação na franquia *God of War*, da mitologia grega para a nórdica, não se configura como uma simples substituição de repertório mitológico, mas como uma transformação simbólica profunda do protagonista. Kratos, outrora caracterizado como um guerreiro espartano movido por impulsos de vingança e fúria, é reconfigurado como uma figura paterna que busca equilíbrio, redenção e domínio sobre sua própria natureza violenta. A inserção no universo nórdico não apenas amplia o escopo narrativo da série, mas também oferece ao personagem a

possibilidade de reconstrução subjetiva, confrontando não apenas novos deuses e criaturas, mas também os traumas e fantasmas de seu passado.

Essa reconstrução é viabilizada por uma estética que, embora distinta da anterior, preserva elementos fundamentais da identidade visual e simbólica de Kratos. A Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*), sua postura corporal e sua memória narrativa funcionam como vestígios de sua origem helênica, agora ressignificados no novo contexto mitológico. A transição para o universo nórdico, portanto, não rompe com a lógica simbólica previamente estabelecida, mas a reinscreve em uma nova cosmologia. A ambientação, marcada por paisagens gélidas, inscrições rúnicas, criaturas escandinavas e referências aos nove reinos, é construída com base em signos amplamente reconhecíveis, ainda que não historicamente precisos. Elementos como os capacetes com chifres, embora anacrônicos do ponto de vista historiográfico, são recorrentes na cultura popular e operam como dispositivos visuais que comunicam a “nordicidade” ao público ocidental, facilitando a imersão narrativa.

Assim, a adaptação simbólica entre mitologias realizada em *God of War* exemplifica o potencial dos *videogames* como espaços de mediação cultural, nos quais os mitos são continuamente atualizados e ressignificados para dialogar com o imaginário contemporâneo. A franquia constrói uma ponte entre temporalidades e tradições, entre o mundo clássico e o escandinavo, por meio de uma narrativa que respeita a coerência interna do universo ficcional e se insere criticamente no *Zeitgeist* digital. Ao fazê-lo, revela que a mitologia, longe de constituir um conjunto de relatos fixos e imutáveis, é uma linguagem viva, capaz de se transformar e de continuar oferecendo sentido às experiências humanas em diferentes contextos históricos e culturais.

Cabe ressaltar que essa transição narrativa de Kratos para o cenário nórdico se dá, em grande medida, por meio da ressignificação de símbolos que acompanham sua trajetória desde os primeiros títulos da franquia *God of War*. Iniciando pela conhecida Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*), observa-se que a arma transcende sua função bélica e assume um papel simbólico fundamental na construção da identidade do personagem. Ao ser reintroduzida no universo nórdico, a lâmina não apenas conecta Kratos ao seu passado marcado pela violência e pela servidão aos deuses do Olimpo, como também representa a complexa relação entre memória, legado e

transformação. A presença da arma em um novo contexto mitológico evidencia a continuidade de conflitos internos e a necessidade de reconciliação entre o guerreiro que Kratos foi e o pai que ele deseja ser, revelando que, mesmo diante de novos deuses e novos dilemas, os símbolos do passado permanecem como mediadores da narrativa e da subjetividade do protagonista.

No contexto narrativo de *God of War* (2018), a decisão de Kratos de recuperar as Lâminas do Caos (*Blades of Chaos*) é motivada por uma necessidade urgente e simbólica, revelada em seu diálogo com Freya. Após perceber que os poderes de gelo do Machado Leviatã não são suficientes para enfrentar os inimigos do reino de *Helheim*, que exigem uma arma de natureza flamejante, Kratos compreende que precisa recorrer às lâminas que havia deixado no passado, em um esforço de se desvincular de seu passado violento.

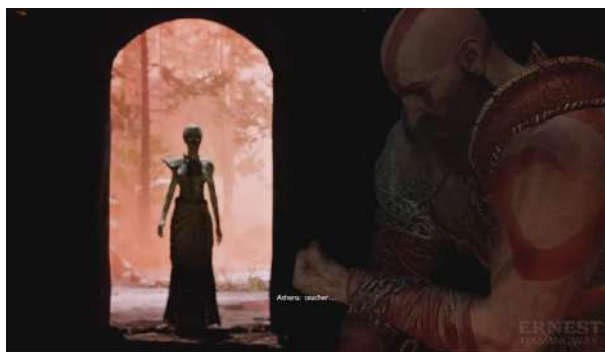


Figura 22 – Kratos empunhando as Lâminas do Caos em Helheim, em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Observa-se que, ao longo do diálogo, Freya alerta Kratos sobre os perigos de Helheim, enfatizando que as criaturas daquele reino não podem ser derrotadas com o Machado de Leviatã. Ao afirmar que “nenhuma arma de gelo pode feri-los”, a deusa conduz o protagonista ao reconhecimento de que a única alternativa viável é recuperar as Lâminas do Caos (*Blades of Chaos*), forjadas no submundo e imbuídas de poder flamejante. Esse momento é narrativamente crucial, pois marca o reencontro de Kratos com sua própria história e com os símbolos que definiram sua identidade espartana.

Kratos: Freya!

Kratos: Ele está doente.

Freya: Entre. Não é uma doença comum. A natureza do menino, a sua natureza, luta dentro dele.

Kratos: Eu fiz isso... Pode me ajudar?

Freya: ... Tem um ingrediente raro que só existe em Helheim. O guardião que protege a Ponte dos Condenados que o coração dele.

Kratos: Hel...

Freya: O Reino dos Mortos. Você conhece?

Kratos: Esse não...

Freya: É um lugar de frio implacável. O fogo não queima e nenhuma magia dos nove reinos pode criar uma chama. Quanto aos mortos... seu machado de gelo vai ser inútil. Você precisa de outra coisa.

Kratos: Então devo voltar para a casa... mexer no passado que jurei deixar enterrado.

Freya: Quem você foi não interessa. Ele não é seu passado, ele é seu filho... e ele precisa do pai. Essa runa abre a ponte pra Helheim. Quando estiver lá, não atravesse de jeito nenhum a Ponte dos Condenados. Não tem como voltar. Entendeu?

Kratos: Garoto...

Freya: Heimili!

Freya: Vã de pressa. Tem um caminho no meu jardim que leva ao meu barco. Pegue. Volte para casa. Mexa no passado. Faça o que precisar, mas traga o coração do guardião da ponte, e seu filho pode sobreviver.

Freya: Agora...

Kratos: Freya... Na última vez, eu fui...

Freya: Não. Tem razão por desconfiar de uma deusa. Não precisa explicar. Não pra mim. Não por isso. Eu vou cuidar dele. Promessa de uma mãe.¹²

¹² Kratos: Freya!

Kratos: He is ill.

Freya: Inside. This is no ordinary illness. The boy's true nature, your true nature, fights within him.

Kratos: I did this to him...? Will you help me?

Freya: Of course... There is a rare ingredient found only in Helheim. The keeper that protects the Bridge of The Damned...I need its heart.

Kratos: Hel...

Freya: The Realm of the Dead. Do you know it?

Kratos: Not this one...

Freya: It is a land of unyielding cold. Fires cannot burn there, and no magic in all the nine realms can create a blaze. As for the dead...your frost axe will be useless. You'll need to find something else.

Kratos: Then I must return home...dig up a past I swore. Would stay buried.

Freya: Who you were before doesn't matter. This boy is not your past, he is your son...and he needs his father. This rune opens the bridge to Helheim. When you are there, do not under any circumstances cross the Bridge of The Damned. There is no road back. Understand?

Kratos: Boy...

Freya: Heimili!

Freya: You must hurry.

Freya: Through my garden there's a path leading to my boat. Take it.

Freya: Return home. Dig up your past. Do whatever you need to do.

Freya: Just bring me back the bridge keeper's heart, and your son may survive.

Freya: Now...

Kratos: Freya...When last we spoke...I was...

Freya: No. You are right to distrust the word of a god. No need to explain. Not to me. Not for that. I will keep him safe. That's a mother's promise.

A decisão de Kratos não é tomada com entusiasmo, mas com resignação. Ele compreende que, ao desenterrar as lâminas, também desenterra os traumas e as memórias que tentou suprimir. A cena é carregada de tensão emocional e densidade simbólica, intensificada pela aparição de Atena, figura que corporifica o julgamento, a culpa e a lembrança de sua antiga vida. Ao confrontar essa manifestação, Kratos reafirma sua autonomia e sua transformação ética, ainda que reconheça que o passado continua a acompanhá-lo como memória e responsabilidade.

Nesse contexto, símbolos recorrentes como o ômega e a serpente operam como eixos estruturantes que articulam diferentes tradições simbólicas grega, nórdica e religiosa, sem apagá-las. Eles funcionam como dispositivos de mediação simbólica, capazes de estabelecer diálogos entre temporalidades e sistemas cosmológicos distintos, evidenciando continuidades e tensões na forma como o sagrado, o destino e a identidade são narrativamente construídos ao longo da franquia.

A articulação entre o passado espartano de Kratos e a narrativa nórdica ocorre, portanto, por meio da reativação simbólica de elementos que materializam sua memória e sua identidade. O retorno às Lâminas do Caos representa não apenas uma necessidade estratégica, mas o gesto de confrontar um passado reprimido para enfrentar um novo desafio. Dessa forma, a narrativa evidencia que a superação do presente exige a integração crítica do passado, transformando-o em recurso ético e simbólico, e não em mera repetição acrítica da violência.

Assim, o diálogo com Freya não apenas justifica a retomada das Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) em termos pragmáticos, mas atua como catalisador da reconciliação entre o passado e o presente do personagem. A arma, nesse contexto, deixa de ser apenas um instrumento de guerra e passa a representar a complexidade da jornada de Kratos, marcada por dor, redenção e responsabilidade paterna.

Dessa forma, a cena em que Kratos desenterra as Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) carrega uma intensa carga simbólica, representando o desenterramento de seu próprio passado. Ao levantar o tapete, abrir o alçapão e retirar um tecido vermelho ornamentado com padrões de meandro grego, símbolo clássico da cultura helênica, Kratos não apenas acessa um compartimento físico, mas também revisita sua origem espartana e sua história marcada pela violência e pela servidão aos deuses do

Olimpo. Esse gesto silencioso e contemplativo é uma metáfora visual que configura o seu retorno às armas que o definiram, ele está, de certa forma, voltando para casa.



Figura 23 – Kratos desembrulhando as Lâminas do Caos em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

O momento em que Kratos desembrulha as lâminas é intensificado pela aparição de Atena, figura que representa o julgamento e a memória de seu passado divino. Sua presença reforça o peso simbólico da escolha do protagonista, que, mesmo tentando construir uma nova vida no universo nórdico, não pode escapar integralmente daquilo que foi. A cena evoca uma sensação de inevitabilidade e resignação, como se Kratos reconhecesse que, para proteger o presente e garantir a sobrevivência do filho, torna-se necessário confrontar, aceitar e integrar criticamente o passado que tentou suprimir.

A força dramática dessa cena pode ser comparada à icônica sequência do filme *John Wick: De Volta ao Jogo* (2014), na qual o personagem desenterra seu arsenal após a morte de seu cachorro, gesto que simboliza o retorno à violência e à identidade que ele havia deliberadamente abandonado. Em ambos os casos, o ato de desenterrar armas ultrapassa a função prática de preparação para o combate e assume a forma de um rito de passagem. Trata-se de uma reconexão com a essência do personagem e da aceitação de que, por mais que se tente fugir, certos aspectos da identidade permanecem indissociáveis da trajetória pessoal e reaparecem como resposta a situações-limite.

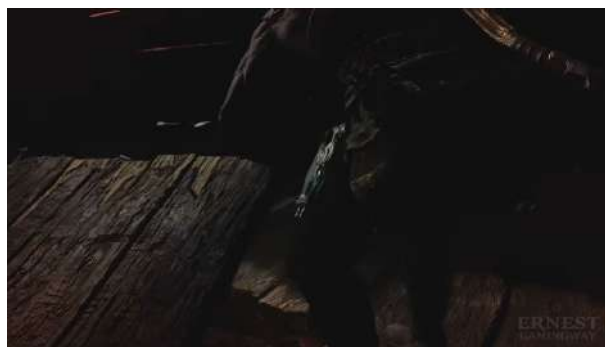


Figura 24 – Cena do jogo *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Tal associação entre Kratos e John Wick, quando ambos desenterram suas respectivas armas, revela-se pertinente na medida em que evidencia um ponto de convergência simbólica entre os dois personagens, a saber, o retorno inevitável àquilo que foi abandonado, mas que permanece como parte indissociável da identidade. Nessa perspectiva, observa-se que, em ambos os casos, o ato de recuperar as armas não se limita à preparação para o combate, configurando-se, antes, como um rito de passagem, isto é, como uma reconexão com a essência do sujeito e uma afirmação de que certos traços identitários, ainda que reprimidos ou renegados, continuam a moldar a trajetória pessoal.



Figura 25 – Cena do filme *John Wick: De Volta ao Jogo* (2014)
Fonte: Lionsgate.

Desse modo, tanto Kratos quanto John Wick tentam se afastar da violência que os definiu; contudo, são compelidos pelas circunstâncias a retomá-la, o que revela que o passado não pode ser simplesmente apagado. Ao contrário, ele precisa ser enfrentado, ressignificado e, em última instância, integrado à nova identidade que se busca construir. Nessa perspectiva, essa leitura reforça a ideia de que os objetos simbólicos, como as Lâminas do Caos (*Blades of Chaos*) ou o arsenal de John Wick, funcionam como extensões narrativas da subjetividade dos personagens, articulando

temas como memória, legado, dor e transformação. Assim, ao desenterrá-los, os protagonistas não apenas recuperam ferramentas de combate, mas também reativam dimensões profundas de suas histórias, reafirmando que a jornada do herói contemporâneo é marcada pela tensão constante entre esquecimento e lembrança, entre renúncia e aceitação.

Diante disso, pode-se afirmar que a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) é um elemento com uma profunda carga simbólica e narrativa. Forjada nas profundezas do submundo e entregue a Kratos por Ares, deus da guerra, como parte de um pacto de servidão, a arma representa muito mais do que poder físico, ela encarna a dor, a culpa, a violência e a trajetória identitária do protagonista. Ao longo da série, a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) torna-se um artefato que acompanha e traduz as transformações internas de Kratos, funcionando como extensão de sua psique e como símbolo de sua relação com o passado.

Inicialmente, a arma é apresentada como um instrumento de destruição, vinculado à brutalidade e à submissão de Kratos aos desígnios dos deuses. As correntes incandescentes que prendem as lâminas aos seus braços simbolizam a escravidão espiritual do personagem. Kratos, ao aceitar as lâminas, renuncia à sua autonomia e torna-se agente da guerra e da morte, sendo moldado por uma lógica de violência que o afasta de sua humanidade. Nesse sentido, a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) não é apenas uma ferramenta de combate, mas um marcador identitário que inscreve no corpo do personagem os traumas e as consequências de suas escolhas.

Com o desenvolvimento da narrativa ao longo dos jogos, especialmente a partir do título *God of War* (2018), observa-se uma ressignificação simbólica da arma. Kratos, agora mais velho e introspectivo, tenta abandonar seu passado violento e construir uma nova vida ao lado do filho, Atreus. No entanto, ao ser confrontado por ameaças que exigem força para serem enfrentadas, ele é compelido a recuperar as Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*). Esse momento é narrativamente significativo, pois marca o reencontro do personagem com sua história e com os aspectos de si que ele tentou suprimir. A retomada da arma não ocorre por desejo de poder, mas por necessidade de proteção, tornando-se ferramentas de legado e responsabilidade.

Logo, a relação entre Kratos e a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*), é marcada por ambivalência. Por um lado, ela representa o peso de um passado marcado por violência, vingança e dor; por outro, ela simboliza a possibilidade de transformação e redenção. Ao empunhar novamente as lâminas, Kratos não apenas aceita sua história, mas também a ressignifica, utilizando o poder que antes o escravizava como meio de proteger e ensinar. Essa mudança reflete uma evolução identitária profunda, na qual o protagonista deixa de ser apenas um guerreiro impulsivo e se torna um pai, um mentor e um agente de reconstrução.

Do ponto de vista estético e mitológico, a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) também carrega significados. Seu *design*, com lâminas curvas e correntes flamejantes, remete ao fogo do Hades e à iconografia infernal, reforçando sua origem sombria. Já a sua fluidez nos movimentos, capaz de atingir múltiplos inimigos refletem o caos e a imprevisibilidade da guerra. Assim, a arma representa uma metáfora visual da própria natureza de Kratos, poderosa, destrutiva, mas também capaz de adaptação e reinvenção.

No contexto do *Zeitgeist* contemporâneo, a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) pode ser interpretada como símbolo da tensão entre tradição e inovação. Ela representa a herança de um passado mitológico e violento, mas é ressignificada dentro de uma narrativa que valoriza o afeto, a responsabilidade e a construção de sentido. O público contemporâneo, ao acompanhar a trajetória de Kratos, projeta na arma não apenas a estética da força, mas também os dilemas éticos e emocionais que permeiam a experiência humana. Assim, a Lâmina do Caos (*Blade of Chaos*) transcende sua função original e torna-se um artefato cultural que articula temas como culpa, redenção, legado e transformação.

Em se tratando de símbolos, *God of War* apresenta outro importante elemento que desempenha um papel fundamental na construção da narrativa e na representação da jornada identitária de Kratos. Nesse caso, o símbolo do ômega, ora em vermelho, ora em azul, frequentemente associado à figura da serpente, cuja aparição no jogo carrega significados mitológicos, estéticos e filosóficos que dialogam diretamente com a trajetória do protagonista.

O símbolo do ômega, última letra do alfabeto grego, está associado à ideia de fim, conclusão ou limite. Em *God of War*, ambientado na mitologia grega, esse símbolo

aparece em vermelho nas Lâminas do Caos, remetendo à origem espartana de Kratos e à sua história marcada pela violência, pela destruição e pela servidão aos deuses do Olimpo. O vermelho, nesse contexto, representa o sangue derramado, a fúria incontida e o peso de um passado que, embora reprimido, permanece latente. A presença do ômega vermelho nas armas que o acompanharam por grande parte de sua vida simboliza, portanto, o encerramento de um ciclo, o fim de uma era dominada pela vingança e pela dor.

Por outro lado, o ômega na cor azul, que aparece em momentos específicos da narrativa nórdica, especialmente em associação à Serpente do Mundo (Jörmungandr), introduz uma nova dimensão simbólica. O azul, ligado à sabedoria, à introspecção e à transcendência, representa a tentativa de Kratos de se afastar de sua antiga identidade e construir uma nova vida pautada pela responsabilidade e pelo afeto, especialmente em sua relação com o filho, Atreus. A Serpente do Mundo, por sua vez, é uma figura central na mitologia nórdica, conhecida por sua ligação com o tempo cíclico, o destino e o *Ragnarok*, o fim e renascimento do mundo. Dessa forma, sua presença no jogo não é apenas mitológica, mas também simbólica porque representa a circularidade da existência, do retorno inevitável e a interconexão entre passado e presente.

A associação entre o ômega azul e a serpente reforça a ideia de que Kratos está inserido em um novo ciclo, no qual a violência não é mais o único caminho, e onde o conhecimento, o equilíbrio e a introspecção ganham espaço. A serpente, como arquétipo pode representar tanto o perigo quanto a sabedoria ou, ainda tanto a destruição quanto a regeneração. Em *God of War*, no contexto nórdico, Jörmungandr é uma criatura ancestral, que reconhece Atreus e demonstra uma conexão misteriosa com o tempo e com os eventos que ainda estão por vir. Essa relação entre a serpente e os protagonistas sugere que a jornada de Kratos não é apenas física, mas também espiritual, marcada por uma busca por sentido, por reconciliação e por transformação.

Nesse contexto, o contraste entre o ômega vermelho e o azul pode ser compreendido como uma metáfora visual que expressa a dualidade constitutiva da identidade de Kratos. O ômega vermelho remete à sua origem espartana, marcada por dor, violência e submissão aos deuses do Olimpo, evidenciando o arquétipo do guerreiro moldado pela guerra. Em contraposição, o ômega azul simboliza a

transformação do personagem em um pai e mentor, cuja trajetória é orientada pela busca por redenção, equilíbrio emocional e responsabilidade afetiva. A figura da serpente, especialmente Jörmungandr, atua como um elemento mediador entre essas duas dimensões temporais e existenciais, transitando entre mundos e épocas. Sua presença estabelece uma ponte simbólica entre o Kratos do passado, dominado pela fúria, e o Kratos do presente, em processo de reconstrução subjetiva, ao mesmo tempo em que antecipa os desafios que moldarão o Kratos do futuro. Dessa forma, os elementos visuais operam como dispositivos narrativos que aprofundam a complexidade do personagem, articulando mitologia, estética e filosofia em consonância com os dilemas do sujeito contemporâneo.

A escolha cromática e simbólica desses elementos não é aleatória, mas cuidadosamente elaborada para reforçar a densidade da narrativa e a profundidade psicológica do personagem. Ao integrar símbolos provenientes das mitologias grega e nórdica, *God of War* constrói uma ponte entre tradições culturais distintas, ao mesmo tempo em que articula temas universais como identidade, legado, destino e transformação. O ômega, em suas variações cromáticas, e a serpente, enquanto figura mitológica e simbólica, tornam-se dispositivos narrativos que ampliam a compreensão da jornada de Kratos, revelando que sua trajetória é marcada não apenas por batalhas externas, mas por intensos conflitos internos e por uma constante busca de sentido diante das forças que moldam sua existência.

Nesse sentido, a recorrência de símbolos como o ômega e a serpente ultrapassa sua vinculação imediata às mitologias grega e nórdica, assumindo uma função estruturante que atravessa diferentes tradições culturais e religiosas, inclusive de matriz bíblica. Longe de operarem como referências isoladas ou meramente decorativas, esses símbolos funcionam como elementos centrais e unificadores da narrativa, mobilizando sentidos associados ao fim e à totalidade, ao ciclo e à transformação, ao destino e ao conhecimento. Ao reinscrevê-los no universo de *God of War*, o jogo ativa um campo simbólico compartilhado pela cultura ocidental, no qual mitologia, religiosidade e experiência humana se entrecruzam. Assim, o ômega e a serpente configuram-se como dispositivos narrativos e culturais que permitem que a jornada de Kratos seja lida não apenas como um conflito entre panteões, mas como

uma travessia existencial marcada pela tensão entre passado e futuro, culpa e redenção, finitude e possibilidade de sentido.

Diante disso, observa-se que a representação de Kratos na franquia *God of War* oferece um exemplo paradigmático de como os *games* constroem identidades por meio de signos visuais, narrativos e performativos. Embora o personagem seja identificado como um guerreiro espartano, sua aparência, em especial, a cabeça raspada, contrasta com os registros históricos e iconográficos da cultura espartana, na qual o cabelo longo era um elemento de distinção e orgulho, associado à virilidade, honra e pertencimento militar. Essa divergência não se configura como uma falha de representação, mas como uma escolha estética e simbólica que desloca o foco da fidelidade histórica para a construção de uma imagem arquetípica, neste caso, a figura do guerreiro contemporâneo hipermasculinizado e intimidador.

A ausência de cabelo em Kratos funciona, portanto, como uma estratégia de estilização que privilegia a comunicação imediata de força, brutalidade e controle. Sua estética é orientada por uma lógica de impacto visual, na qual a simplicidade da silhueta, a musculatura exagerada, as cicatrizes visíveis e a expressão contida compõem um *ethos* de poder silencioso. Essa construção alinha-se à tradição dos anti-heróis contemporâneos, cuja identidade é menos definida por filiações culturais explícitas e mais por traços de personalidade, postura ética e relação conflitiva com o mundo.

Por fim, a identidade espartana de Kratos é construída de maneira sutil e performativa, não por meio da ostentação de signos culturais convencionais, mas pela articulação entre discurso, ambientação e experiência vivida pelo jogador. Elementos narrativos como sua autodeclaração como “filho de Esparta” e o uso das Lâminas do Caos (*Blades of Chaos*) funcionam como marcas de memória que evocam seu passado sem reconstruí-lo historicamente, tensionando sua trajetória entre redenção e transformação. A jogabilidade, ao permitir que o jogador assuma o papel de Kratos e tome decisões em seu lugar, reforça essa identidade como um processo dinâmico e simbólico, no qual o jogador não apenas observa, mas vivencia os dilemas do personagem, atualizando continuamente sua identidade espartana em um contexto narrativo que transcende o visual e o explícito.

***THE LAST KINGDOM* (2015 – 2022)**



Figura 26 – Cena da série *The Last Kingdom* (2015–2022)
Fonte: Netflix.

A série televisiva *The Last Kingdom*, ambientada no ano de 872 durante o processo de unificação da Inglaterra, apresenta uma narrativa densa e historicamente situada, articulando elementos ficcionais com eventos reais da resistência anglo-saxônica frente às invasões *vikings*. A figura central da trama, Uhtred, de Bebbanburg, emerge como um personagem cuja trajetória é marcada por uma profunda cisão identitária, resultado de sua origem nobre saxã e de sua criação entre os nórdicos. Essa dualidade cultural constitui o eixo central da narrativa, conferindo à série uma complexidade que transcende o mero relato histórico para adentrar questões existenciais e filosóficas sobre pertencimento, lealdade e construção do eu.

Filho de um senhor cristão de Northumbria, Uhtred é capturado ainda criança por invasores *vikings* após presenciar o assassinato de seu irmão e a morte de seu pai em batalha. Adotado por Ragnar, um líder nórdico que o acolhe como filho, Uhtred cresce imerso em uma cultura pagã, distante dos valores cristãos que marcaram sua origem. Isso o transforma em um sujeito que transita entre dois “mundos” sem

pertencer plenamente a nenhum deles. Nesse sentido, sua identidade é constantemente tensionada entre a fidelidade aos costumes nórdicos e a necessidade de se afirmar como herdeiro legítimo das terras de Bebbanburg, tomadas por seu tio Aelfric.

A série explora a condição de deslocamento, ressaltando como Uhtred é visto com desconfiança tanto pelos saxões quanto pelos *vikings*. Isso ocorre porque, para os cristãos, Uhtred é percebido como um pagão e um bárbaro, enquanto, para os nórdicos, ele é considerado um estrangeiro que jamais poderá ser plenamente integrado à sua cultura. Essa duplicidade identitária é um dos aspectos atrativos da narrativa, pois permite refletir sobre os processos de construção cultural e sobre os critérios de pertencimento em contextos de conflito e transformação. A figura de Uhtred encarna, assim, o dilema do sujeito moderno, dividido entre heranças contraditórias e forçado a construir sua identidade em meio à instabilidade.



Figura 27 – Uhtred entre saxões e vikings em The Last Kingdom
Fonte: Netflix.

A relação de Uhtred com o rei Alfredo de Wessex é particularmente emblemática nesse sentido. Embora lute ao lado do monarca cristão na defesa do reino contra os invasores nórdicos, Uhtred não é aceito na corte. Sua lealdade é constantemente questionada, de forma que sua postura religiosa, marcada pela ausência de fé ou por uma religiosidade ambígua, configura-se como um obstáculo substancial à sua aceitação e integração na corte cristã. Alfredo, por sua vez, representa a ordem cristã, a racionalidade política e o projeto de unificação da Inglaterra sob um único rei e uma única fé. Uhtred, ao contrário, é movido por códigos de honra pessoais, por vínculos afetivos e por um senso de justiça que frequentemente entra em conflito com as exigências do poder institucional.

A tensão entre cristianismo e paganismo, longe de ser apenas um pano de fundo histórico, é tratada como um elemento estruturante da narrativa. A série não se limita a opor essas duas cosmovisões de forma maniqueísta, mas revela suas contradições internas e suas zonas de contato. Os cristãos, embora guiados por ideais de fé e redenção, não estão isentos de hipocrisia, violência e ambição. Os pagãos, por sua vez, são retratados com complexidade, com ênfase em seus valores de coragem, lealdade e liberdade. Essa abordagem permite uma leitura crítica das construções culturais e religiosas, evidenciando como ambas as tradições são atravessadas por disputas de poder e por narrativas de dominação.

Temas como lealdade, amor, traição, redenção e pertencimento são explorados ao longo da série com densidade emocional e simbólica. Uhtred é um herói trágico, não apenas por suas perdas e fracassos, mas por sua constante busca por um lugar no mundo que o reconheça em sua totalidade. Sua jornada é marcada por escolhas difíceis, por alianças instáveis e por um desejo persistente de recuperar sua terra natal, não apenas como território, mas como símbolo de identidade e de origem. No entanto, essa terra, Bebbanburg, torna-se também um lugar idealizado, um passado que talvez não possa mais ser recuperado, o que acentua o caráter melancólico e existencial de sua trajetória.

Em última instância, *The Last Kingdom* oferece uma reflexão sobre a formação da identidade em contextos de fronteira, onde as categorias de “nós” e “eles” se tornam instáveis. A figura de Uhtred, ao encarnar a tensão entre culturas, religiões e lealdades, permite pensar o sujeito não como uma essência fixa, mas como um processo contínuo de negociação entre múltiplas influências. Nesse sentido, a série se insere no *Zeitgeist* contemporâneo ao problematizar noções de pureza cultural, pertencimento e alteridade, temas que permanecem centrais nas discussões atuais sobre identidade, migração e convivência intercultural.

A série, ao retratar a formação da Inglaterra no século IX, insere-se em um conjunto de obras que exploram momentos de transição histórica e cultural por meio de protagonistas que vivenciam tensões identitárias profundas. Nesse sentido, é possível estabelecer diálogos significativos com outras produções, como *Vikings* (2013–2020), *Rome* (2005–2007), e até com obras literárias como *As Crônicas*

Saxônicas, de Bernard Cornwell, base da própria série e *A Ilíada*, de Homero, que, embora distantes temporalmente, compartilham temáticas semelhantes.

Em *Vikings*, por exemplo, a figura de Ragnar Lothbrok apresenta paralelos com Uhtred, especialmente no que diz respeito à ambiguidade cultural e à busca por transcendência pessoal. Ragnar, embora enraizado na cultura nórdica, demonstra curiosidade e respeito pelas tradições cristãs, chegando a estabelecer alianças com reis saxões e a questionar os dogmas de sua própria fé. Essa abertura ao outro, ainda que permeada por conflitos, revela um *Zeitgeist* que valoriza o hibridismo cultural e a complexidade identitária, em contraste com narrativas mais rígidas e maniqueístas.

Já *Rome*, série que retrata os últimos anos da República Romana, oferece uma perspectiva distinta sobre a formação de identidades em tempos de crise política e moral. Os protagonistas, soldados comuns como Lucius Vorenus e Titus Pullo, são atravessados por dilemas éticos e lealdades instáveis, semelhantes aos enfrentados por Uhtred. A série evidencia como os grandes eventos históricos, guerras civis, ascensão de impérios, colapso de instituições, impactam diretamente a vida dos indivíduos, moldando suas escolhas, afetos e trajetórias. Assim como *The Last Kingdom*, *Rome* constrói uma narrativa em que o sujeito histórico não é apenas espectador, mas agente e vítima das transformações do seu tempo.

No campo da literatura clássica, *A Ilíada* de Homero oferece uma leitura arquetípica do herói em conflito. Aquiles, tal como Uhtred, é um guerreiro de origem nobre, movido por honra, lealdade e desejo de reconhecimento. Sua recusa em lutar, sua ira e sua busca por glória eterna revelam uma subjetividade marcada por tensões entre o dever coletivo e os impulsos individuais. Embora inserido em um contexto mitológico, Aquiles representa um tipo de herói que ressoa com Uhtred porque ambos são figuras liminares, que desafiam as normas de suas sociedades e cuja trajetória é atravessada por perdas, dilemas morais e uma constante negociação entre o passado e o presente.

A comparação entre essas obras permite compreender como diferentes narrativas históricas e mitológicas mobilizam figuras heroicas para refletir sobre o *Zeitgeist* de suas respectivas épocas; e, ao mesmo tempo, sobre o espírito do tempo contemporâneo que as produz e consome. Em todas elas, o herói não é apenas um guerreiro, mas um sujeito em busca de sentido, de pertencimento e de reconciliação

com sua origem. A cultura digital, ao adaptar essas histórias para formatos audiovisuais e interativos, contribui para a reatualização de mitos fundadores, conectando-os às inquietações modernas sobre identidade, alteridade, poder e memória.

Nesse sentido, *The Last Kingdom* destaca-se por sua capacidade de articular o drama pessoal de Uhtred com os grandes movimentos históricos que moldaram a Inglaterra. Sua condição de estrangeiro em sua própria terra, sua lealdade dividida entre cristãos e pagãos, e sua luta por reconhecimento revelam não apenas um conflito individual, mas uma metáfora para os processos de formação cultural em contextos de fronteira. Ao lado de obras como *Vikings*, *Rome* e *A Ilíada*, a série contribui para uma reflexão crítica sobre o papel da narrativa histórica na construção do imaginário coletivo, evidenciando que o passado, longe de ser um território fixo, é constantemente reinterpretado à luz das demandas e dos valores do presente.

THE NORTHMAN (2022)

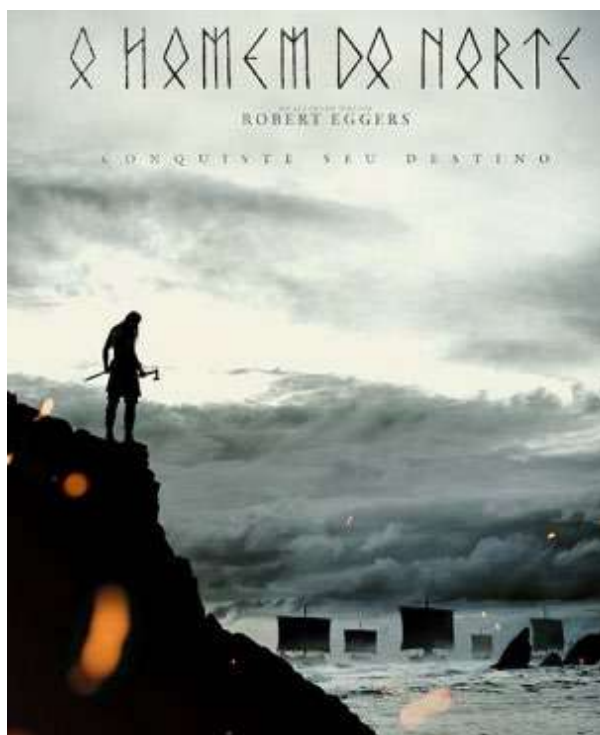


Figura 28 – Cena do filme *The Northman* (2022)
Fonte: Focus Features.

Ambientado em 895 d.C., *The Northman* narra a história de Amleth, filho do Rei Aurvandill, o “Corvo Guerreiro”, e da Rainha Gudrún. Durante um ritual de preparação para sua futura ascensão ao trono, Amleth e seu pai participam de uma cerimônia conduzida por Heimir, o bobo da corte. Nesse momento, pai e filho uivam como lobos e ouvem as previsões de Heimir que profetiza um destino inevitável para o jovem Amleth que, por sua vez, jura vingança ao pai, caso aconteça algo. Após o ritual, o Rei Aurvandill é assassinado por seu irmão Fjölur, que também tenta matar Amleth. O jovem escapa, jurando vingança e prometendo salvar sua mãe. Crescendo entre guerreiros exilados, Amleth retorna à sua terra natal e descobre que Fjölur perdeu o trono para Harald da Noruega e casou-se com Gudrún, sua mãe, com quem teve outro filho. A trajetória de Amleth é marcada por conflitos familiares, alianças instáveis e dilemas identitários, refletindo o embate entre destino e livre-arbítrio. A narrativa enfatiza a inevitabilidade do juramento e a tragédia do herói que, mesmo diante da desilusão, permanece fiel à sua promessa.

The Northman apresenta uma abordagem radicalmente distinta. Amleth, o protagonista, é movido por um juramento feito na infância: “Vingar meu pai, salvar minha mãe, matar Fjölur”. Sua trajetória é marcada pela fidelidade inabalável a esse compromisso, mesmo diante de revelações que desafiam suas convicções mais profundas. Ao retornar à sua terra natal, Amleth descobre que sua mãe, Gudrún, não apenas consentiu com o assassinato de Aurvandill, como também se casou com Fjölur, o traidor, e teve outro filho com ele. Essa revelação, longe de desviá-lo de seu propósito, intensifica o caráter trágico de sua missão.

A mitologia nórdica desempenha papel central na construção simbólica de *The Northman*. Desde o início, o filme incorpora elementos ritualísticos e espirituais que remetem ao xamanismo germânico. O ritual entre Aurvandill e Amleth, conduzido por Heimir, o bobo da corte, é um exemplo claro dessa influência: pai e filho uivam como lobos, conectando-se ao espírito animal, e recebem visões proféticas que anunciam o destino do jovem príncipe. Essa relação com o mundo espiritual é típica da cosmologia nórdica, na qual os deuses, os espíritos e os presságios moldam o curso da vida humana. A presença constante de símbolos mitológicos, como os corvos, associados a Odin, o deus da sabedoria e da guerra, e a árvore genealógica de Amleth, que

remete à Yggdrasil, a árvore do mundo que conecta os nove reinos, reforça essa dimensão simbólica e espiritual da narrativa.



Figura 29 – Representação de Yggdrasil, a árvore do mundo na mitologia nórdica
Fonte: imagem de domínio público.

Nesse sentido, a descrição de Eliade (2011) sobre Yggdrasil como o eixo cósmico revela a profundidade simbólica dessa imagem na construção do enredo.

A árvore Yggdrasill, situada no centro, simboliza e ao mesmo tempo constitui o Universo. Seu cume toca o Céu e seus galhos abraçam o mundo. Uma das raízes enterra-se no país dos mortos (Hel), outra na região dos gigantes, e a terceira no mundo dos homens. (ELIADE, 2011, p.143).

A árvore não apenas representa a conexão entre os diferentes planos da existência, mas também simboliza a jornada espiritual do protagonista, que transita entre o mundo dos vivos e o dos mortos, entre o humano e o mítico. Ao incorporar esse símbolo, *The Northman* não apenas homenageia a tradição nórdica, mas também a reinscreve em uma linguagem cinematográfica que atualiza seus

significados para o público contemporâneo, reforçando a ideia de que os mitos continuam a oferecer estruturas de sentido mesmo em contextos modernos.

A presença das profecias e da inevitabilidade do destino constitui um aspecto central na construção narrativa de *The Northman* (2022), evidenciando a influência direta da mitologia nórdica, especialmente do conceito de *wyrd*, que designa o destino como uma força inevitável, mesmo para os deuses. Amleth, assim como os heróis das sagas, está preso a um caminho traçado pelas forças cósmicas, e sua honra reside em cumprir esse percurso, mesmo que isso o leve à morte. A aparição da Valquíria no final do filme, conduzindo Amleth ao Valhalla, reforça a visão do guerreiro que morre em combate e; é recompensado com a entrada no salão de Odin, onde se prepara para o *Ragnarök*, o fim dos tempos.

Essa visão fatalista contrasta com a abordagem renascentista presente em *Hamlet*, de William Shakespeare, cuja narrativa é marcada pela introspecção, pelo livre-arbítrio e pela responsabilização moral do sujeito diante de suas escolhas. Embora ambas as obras compartilhem uma raiz comum, a lenda escandinava de Amleth, registrada por Saxo Grammaticus no século XII, suas trajetórias narrativas divergem significativamente, refletindo os valores, as cosmovisões e os estilos literários de suas respectivas épocas.

A análise comparativa entre *The Northman* e *Hamlet* permite identificar abordagens distintas sobre temas universais como vingança, destino, identidade e moralidade. Enquanto *The Northman* resgata elementos míticos e os reinscreve em uma linguagem cinematográfica que enfatiza a honra e o cumprimento do destino como imperativos éticos, *Hamlet* propõe uma reflexão filosófica sobre a dúvida existencial e as implicações éticas da vingança. A tragédia de Amleth reside na aceitação de seu papel como agente do destino, enquanto a de Hamlet decorre da hesitação diante da ação e da complexidade moral que permeia suas decisões.

A estrutura narrativa de ambas as obras também revela suas diferenças fundamentais. *The Northman* constrói uma narrativa visual e simbólica, marcada por rituais, signos arquetípicos e uma estética que evoca o tempo mítico. Já *Hamlet* se desenvolve por meio de diálogos densos e monólogos introspectivos, configurando-se como uma tragédia verbal e psicológica. Os desfechos reforçam essas distinções já que Amleth morre em combate e é glorificado com a entrada no *Valhalla*, enquanto

Hamlet sucumbe em meio à destruição familiar e à ambiguidade moral, sem a promessa de transcendência.

Em síntese, *The Northman* e *Hamlet* representam expressões distintas de uma mesma narrativa ancestral, moldadas por contextos históricos e culturais específicos. A comparação entre ambas evidencia a plasticidade dos mitos e sua capacidade de adaptação às demandas simbólicas de diferentes épocas, reafirmando sua relevância na construção da identidade e na compreensão da experiência humana. Enquanto *The Northman* exalta os valores arcaicos da honra e do destino, *Hamlet* problematiza esses mesmos elementos à luz da razão, da ética e da subjetividade moderna.

CAPÍTULO III

O ZEITGEIST E A ESTÉTICA DIGITAL

Este capítulo discute o conceito hegeliano de *Zeitgeist*, ou “espírito do tempo”, como chave interpretativa para compreender a arte e a cultura contemporâneas. A partir da filosofia de Hegel, que concebe a história como um processo dialético orientado pela realização da liberdade, analisa-se como obras como *God of War*, *The Northman* e *The Last Kingdom* atualizam mitos antigos para expressar dilemas modernos, como identidade, moralidade e pertencimento. O texto enfatiza que a estética dessas produções, marcada por recursos visuais, sonoros e, no caso dos *games*, pela interatividade, não é apenas ornamento, mas linguagem que traduz tensões éticas e existenciais do presente, revelando a articulação entre tecnologia, narrativa e filosofia como expressão do espírito da época.

Importa, neste ponto, esclarecer o estatuto conceitual do *Zeitgeist* adotado nesta pesquisa. Não se parte da compreensão do *Zeitgeist* como uma entidade metafísica autônoma que antecede e determina unilateralmente as produções culturais, tampouco como um espírito absoluto que age de forma causal sobre os sujeitos históricos. Em consonância com uma leitura crítica da tradição hegeliana, o *Zeitgeist* é aqui compreendido como uma categoria interpretativa relacional, que emerge da interação dialética entre práticas sociais, formas culturais, tecnologias, discursos e sensibilidades históricas.

Nesse sentido, as obras culturais não são meros reflexos passivos de um espírito do tempo previamente constituído, mas tampouco são instâncias completamente autônomas. Elas participam ativamente da configuração do *Zeitgeist* ao mesmo tempo em que são por ele atravessadas. Trata-se, portanto, de uma relação de coimplicação dialética, na qual o espírito do tempo não antecede as obras como causa eficiente, nem delas deriva como simples efeito, mas se manifesta no entrelaçamento entre produção cultural, recepção social e condições históricas concretas.

Assim, o *Zeitgeist* não é tomado como princípio explicativo absoluto, mas como operador hermenêutico que permite identificar regularidades simbólicas, recorrências

temáticas e formas de sensibilidade compartilhadas em determinado contexto histórico, sem incorrer em reducionismos deterministas.

DIALÉTICA HEGELIANA

Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770–1831), nascido em Stuttgart, é amplamente reconhecido por suas contribuições fundamentais à filosofia ocidental. Em sua perspectiva, a compreensão profunda de uma sociedade exige o conhecimento de sua história e cultura, pois é por meio desses elementos que se revela o espírito humano em constante transformação. O conceito de *Zeitgeist*, ou “espírito do tempo”, desempenha papel central na análise hegeliana, permitindo compreender as mudanças políticas, sociais e tecnológicas como expressões do espírito em cada época.

A referência ao *Zeitgeist* neste capítulo ancora-se especificamente na concepção hegeliana desenvolvida na Fenomenologia do Espírito, particularmente naquilo que Hegel denomina de espírito objetivo (*Geist*). Trata-se do domínio em que o espírito se manifesta nas instituições, nos costumes, nas formas culturais e nas produções simbólicas de uma época, e não no plano do espírito absoluto enquanto totalidade metafísica.

Desse modo, o *Zeitgeist* é mobilizado aqui não como expressão de uma ideia transcendental ou de um absoluto metafísico, mas como manifestação histórica e cultural situada, perceptível nas formas sensíveis da arte, da narrativa e da estética. Essa delimitação permite evitar uma leitura essencialista do conceito e autoriza seu uso como ferramenta analítica para compreender como determinadas obras expressam tensões, valores e dilemas característicos de seu tempo histórico.

Para Hegel, o “espírito” não se limita à esfera subjetiva ou individual; trata-se de uma força coletiva, dinâmica e racional que se manifesta historicamente. Assim, o espírito é autoconsciente e busca realizar-se plenamente, expressando-se nas instituições, na cultura, na arte, na religião e na filosofia. Desse modo, a história é concebida como o processo de desenvolvimento do espírito, sendo o espaço privilegiado para a realização da liberdade.

Aliás, a substância viva é o ser, que na verdade é sujeito, ou - o que significa o mesmo - que é na verdade efetivo, mas só na medida em que é o movimento do pôr-se-a-si-mesmo, ou a mediação consigo mesmo do tornar-se outro. Como sujeito, é a negatividade pura e simples, e justamente por isso é o fracionamento do simples ou a duplicação oponente, que é de novo a negação dessa diversidade indiferente e de seu oposto. Só essa igualdade reinstaurando-se, ou só a reflexão em si mesmo no seu ser-Outro, é que são o verdadeiro; e não uma unidade originária enquanto tal, ou uma unidade imediata enquanto tal. O verdadeiro é o vir-a-ser de si mesmo, o círculo que pressupõe seu fim como sua meta, que o tem como princípio, e que só é efetivo mediante sua atualização e seu fim (...) (HEGEL, 2003, p. 35)

Além disso, Hegel afirma que a “verdade” não é algo pronto, mas algo que se constrói por meio do movimento, da contradição e da superação. Consequentemente, o sujeito verdadeiro é aquele que se transforma, que se nega e se refaz, e é nesse processo que reside a efetividade e a liberdade. Por isso, essa abordagem substitui visões fixas de identidade por uma perspectiva dinâmica e histórica do ser.

Nesse contexto, a concepção hegeliana do sujeito como substância viva, que se realiza por meio do movimento dialético de negação, transformação e reconciliação, oferece uma perspectiva filosófica fecunda para compreender a construção identitária de personagens como Kratos (*God of War*), Amleth (*The Northman*) e Uhtred (*The Last Kingdom*). Com efeito, em suas respectivas narrativas, esses protagonistas não apresentam uma identidade fixa ou imediata, mas sim uma subjetividade em constante processo de *vir-a-ser*, marcada por conflitos internos e externos que exigem superações sucessivas.

Por exemplo, Kratos, ao renunciar à violência e assumir a responsabilidade paterna, realiza uma mediação ética consigo mesmo; Amleth, embora tragicamente preso à vingança, é tensionado por possibilidades de ruptura e reflexão; e Uhtred, ao reconciliar culturas opostas e assumir um papel político e moral, encarna a união entre vontade subjetiva e razão. Dessa forma, em todos os casos, a identidade se constitui como resultado de um percurso dialético, em que o verdadeiro não é dado, mas construído, culminando na realização da liberdade como inserção consciente em uma ordem ética e coletiva, conforme os princípios do pensamento hegeliano.

Segundo Hegel, a liberdade não consiste meramente em fazer o que se deseja; ao contrário, ela implica agir conforme a razão, dentro de instituições que asseguram a liberdade coletiva. Dessa forma, o espírito é a essência que confere significado à história, entendida como um processo contínuo e racional. Além disso, esse espírito

não é estático; pelo contrário, ele evolui impulsionado por contradições internas e pela busca incessante da liberdade.

Com isso, Hegel sustenta que cada época histórica possui um espírito próprio, isto é, uma forma específica de consciência coletiva que molda as ideias dominantes, as estruturas políticas e sociais, bem como os modos de vida e as tecnologias. Portanto, a história é vista como um processo dialético, no qual cada estágio contém contradições que geram conflitos e, por meio da superação (*Aufhebung*), conduzem a formas mais elevadas de organização social e consciência.

Com efeito, a Coisa mesma não se esgota em seu fim, mas em sua atualização; nem o resultado é o todo efetivo, mas sim o resultado junto com o seu *vir-a-ser*. O fim para si é o universal sem vida, como a tendência é o mero impulso ainda carente de sua efetividade; o resultado nu é o cadáver que deixou atrás de si a tendência. Igualmente, a diversidade é, antes, o limite da Coisa: está ali onde a Coisa deixa de ser; ou é o que a mesma não é. (HEGEL, 2003, p. 26 – 27).

Nessa passagem, Hegel apresenta uma concepção dialética da realidade, na qual a essência de qualquer fenômeno não se limita ao seu resultado, mas se revela no processo de sua constituição. Desse modo, a “Coisa mesma”, ou seja, a essência de algo, não se esgota em seu fim, mas sim em sua atualização, ou seja, no movimento que a conduz à efetividade. Portanto, o resultado, por si só, não representa a totalidade do real, sendo necessário considerar o *vir-a-ser* que o antecede e o constitui.

Além disso, Hegel critica a separação entre fim e processo, afirmando que o fim isolado é um “universal sem vida”, enquanto a tendência é apenas um impulso ainda não realizado, e o resultado nu é comparável a um “cadáver” desprovido de vitalidade. Essa metáfora, por sua vez, ilustra a centralidade do movimento dialético na produção de sentido e conhecimento, destacando que a verdade não reside em estados fixos, mas na dinâmica que os origina e transforma.

Por fim, ao abordar a diversidade como o limite da “Coisa mesma”, Hegel introduz a noção de alteridade como constitutiva da identidade. Com efeito, a diversidade representa aquilo que a coisa não é, marcando seus contornos e sua finitude. Assim, a filosofia hegeliana propõe uma visão da realidade como um sistema em constante evolução, impulsionado por contradições internas que promovem o

desenvolvimento do espírito rumo à liberdade e à razão, sempre por meio do processo e da superação dialética.

Dessa forma, Hegel concebe a história como uma narrativa significativa, movida pelo espírito humano em direção à liberdade. Nesse sentido, o *Zeitgeist* representa a maneira como esse espírito se manifesta em cada período histórico, influenciando todos os aspectos da vida social. Assim, a sucessão dos eventos históricos, longe de ser aleatória, revela um encadeamento racional, no qual o espírito se desenvolve e se realiza progressivamente. Por conseguinte, essa perspectiva permite compreender que cada época não apenas produz fatos, mas também formas simbólicas que expressam sua consciência e seus valores.

Diante disso, compreende-se que a filosofia de Hegel, especialmente no que diz respeito ao conceito de *Zeitgeist*, o espírito do tempo, oferece um instrumento poderoso para compreender a arte como expressão histórica e cultural. Se a história é o palco onde o espírito se realiza, a arte constitui uma de suas manifestações sensíveis mais significativas, refletindo não apenas os conteúdos temáticos de uma época, mas também sua forma, seu modo de narrar e sua estrutura estética e simbólica. Desse modo, obras artísticas não são meros ornamentos do tempo histórico, mas veículos que traduzem, em linguagem imagética e narrativa, as tensões, os ideais e as contradições que caracterizam o desenvolvimento do Espírito.

Nesse sentido, ao buscar uma interlocução entre a filosofia hegeliana e a obra *God of War*, é necessário ir além da simples presença de elementos mitológicos ou históricos. O *Zeitgeist* não se revela apenas na escolha de personagens ou cenários, mas na maneira como esses elementos são reconfigurados para expressar tensões, valores e dilemas contemporâneos. A narrativa de *God of War*, por exemplo, não se limita a reproduzir mitos antigos, mas os ressignifica em uma linguagem moderna, marcada por questões como paternidade, redenção, moralidade e identidade, temas que ressoam fortemente no espírito de nosso tempo.

Assim, a trajetória de Kratos em *God of War*, marcada por dilemas éticos e emocionais, pode ser vista como uma tentativa de representar a interioridade e os conflitos morais do sujeito moderno. No entanto, essa representação não é exclusiva da nossa geração. Isto porque a arte já tematiza a complexidade da subjetividade, o drama da consciência e os dilemas da liberdade desde *Hamlet*. Shakespeare, por

exemplo, ao criar *Hamlet*, já expressava o espírito de uma época em transição, marcada pela emergência do sujeito moderno, pela crise da autoridade e pela reflexão sobre o agir ético.

Dessa forma, a análise da obra *God of War* sob a perspectiva da filosofia de Hegel demanda uma abordagem estética mais aprofundada e rigorosa, que vá além da mera consideração dos conteúdos narrativos e se concentre na forma como expressão do espírito de uma época. Embora os temas centrais do *game*, como o conflito, a redenção e a identidade, estejam presentes de maneira recorrente na tradição artística ocidental, o que confere contemporaneidade à obra é a maneira como tais dilemas são articulados por meio de recursos próprios da linguagem digital, como a interatividade, a ambientação estética e a construção visual da narrativa. Para Hegel, a arte é histórica não por representar eventos ou mitos específicos, mas por encarnar, em sua estrutura formal e estilística, a consciência que uma sociedade possui de si mesma.

Nesse sentido, a ideia de que *God of War* reflete os valores de uma geração em busca de significado deve ser compreendida como uma continuidade histórica na forma de narrar os conflitos do sujeito, e não como uma ruptura temática. A estética do *game*, seu enredo, o desenvolvimento psicológico dos personagens e a ambientação sonora e visual podem ser interpretados, sob a ótica hegeliana, como manifestações do espírito objetivo da contemporaneidade. A articulação entre elementos míticos do passado e questões existenciais modernas revela um processo dialético de superação, preservação e transformação, que contribui para o avanço da consciência de liberdade. Assim, compreender *God of War* como uma obra estética que dialoga com o *Zeitgeist* contemporâneo implica reconhecer seu papel ativo no desenvolvimento histórico do espírito, evidenciado não apenas pelo que é narrado, mas, sobretudo, pela forma como essa narrativa é construída e experienciada.

No contexto desta pesquisa, o *Zeitgeist* contemporâneo não é concebido como um sistema homogêneo ou uma totalidade unitária, mas como um campo de tensões no qual coexistem discursos, sensibilidades e formas de experiência muitas vezes contraditórias. Ele não se confunde diretamente com ideologia, embora dialogue com formações ideológicas, tampouco se reduz a uma metanarrativa unificadora.

O *Zeitgeist* contemporâneo não se configura como uma unidade homogênea, mas como um campo dinâmico de tensões simbólicas. Nostalgia e aceleração tecnológica, introspecção e espetacularização, crítica à violência e sua estetização coexistem de forma contraditória. Essa heterogeneidade não enfraquece o conceito de espírito do tempo; ao contrário, confere-lhe maior precisão analítica, ao evidenciar que o sentido histórico de uma época emerge justamente do confronto entre forças divergentes.

O *Zeitgeist* é compreendido, antes, como um conjunto dinâmico de disposições culturais, afetivas e simbólicas que atravessam as produções contemporâneas, manifestando-se em temas recorrentes como a crise da autoridade, a problematização da masculinidade, a centralidade da memória, a valorização da introspecção e a reconfiguração dos vínculos familiares. Essas disposições não operam de forma totalizante, mas se expressam de maneira fragmentária e plural, sendo apreendidas por meio da análise das formas estéticas e narrativas que as articulam.

Além disso, *God of War* destaca-se por integrar questões filosóficas e culturais, utilizando o mito como instrumento para explorar a condição humana. A interatividade proposta pelo *game* permite ao jogador se reconhecer nos dilemas apresentados, reiterando o papel da tecnologia como mediadora de experiências existenciais. Logo, observa-se que *God of War* é um *game* que se destaca pela inovação, através de seus gráficos e suas mecânicas. Com isso, a estética narrativa atribuída à tecnologia reitera a influência causada pelo *games*. Por isso, *God of War* é uma obra que se posiciona como uma narrativa existencial, questionando os fundamentos da moralidade, da liderança e da identidade num momento com mudanças constantes.

Sendo assim, a estética de *God of War* (2018 e 2022) transcende a função ornamental e assume papel estruturante na narrativa. Os gráficos hiper-realistas e a direção artística não apenas constroem um universo visualmente impactante, mas operam como linguagem simbólica que traduz os dilemas internos do protagonista. Isto porque os cenários funcionam como metáforas visuais; por exemplo, florestas sombrias e gélidas remetem ao isolamento e introspecção; os templos em ruínas referem à decadência das antigas certezas e à necessidade de reconstrução moral; as planícies cobertas de neve sugerem purificação e silêncio, reforçando a ideia de um percurso espiritual. Por isso, a estética digital hiper-realista reflete a jornada interior

de Kratos que se encontra no entremeio do passado violento e da tentativa de construir uma nova identidade.



Figura 30 – Plano aberto em *God of War* (2018), ambientado em Midgard
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

A contemporaneidade de *God of War* não reside primordialmente na atualização temática dos mitos nórdicos, mas na forma estética e midiática por meio da qual esses mitos são experienciados. Ainda que os conflitos simbólicos abordados, como paternidade, legado, violência e destino, não sejam exclusivos do presente, é a linguagem própria do game que os reinscreve no *Zeitgeist* contemporâneo.

Em consonância com a perspectiva de McLuhan (1964), segundo a qual “o meio é a mensagem”, a interatividade, a imersão sensorial, a agência do jogador e a articulação entre narrativa e jogabilidade constituem os principais vetores de atualização simbólica. Não é necessário que o mito seja radicalmente transformado em seu conteúdo para que produza novos sentidos; a mudança do meio já implica uma reconfiguração profunda da experiência estética e interpretativa.

Assim, o *Zeitgeist* manifesta-se menos na novidade temática e mais na forma como o jogador se envolve corporal, emocional e eticamente com a narrativa, sendo convocado a participar ativamente da construção de sentidos.

Ao recorrermos à cena em que Kratos ensina Atreus a caçar, nota-se um enquadramento intimista e a trilha sonora grave e melancólica transformam ato cotidiano em rito de passagem, revelando a tensão entre masculinidade tradicional e vulnerabilidade afetiva. O que se percebe é que esse momento, aparentemente simples, é carregado de simbolismo porque expressa a tentativa do protagonista de romper com a lógica da brutalidade e transmitir valores éticos ao filho. Com isso, observa-se que a estética sonora e visual converge para um dilema ético central que

é como ensinar sobrevivência sem reproduzir a violência? Outro exemplo significativo ocorre nas interações com personagens como Freya e Tyr, situadas em ambientes contrastantes, espaços luminosos e vegetais associados à sabedoria contrapõem-se a cenários austeros ligados à rigidez guerreira. Essa oposição visual traduz a tensão entre dois modelos de existência, um centrado na força e outro na empatia, refletindo debates contemporâneos sobre masculinidade e vulnerabilidade. Por fim, a trilha sonora desempenha papel crucial, alternando harmonias lentas e graves em momentos de introspecção com ritmos intensos nas batalhas, acompanhando a oscilação entre violência e redenção que estrutura a narrativa.

Em contraste, *The Northman* adota uma estética ritualística e brutalista, com fotografia que privilegia contrastes entre luz natural e sombras densas, criando uma atmosfera de inevitabilidade trágica. Os cenários áridos e os rituais de sangue evocam uma masculinidade arcaica, centrada na força e na honra, mas o filme problematiza essa lógica ao mostrar seus efeitos autodestrutivos. A cena do ritual de iniciação com o pai, permeada por fogo, cantos e movimentos coreografados, insere o espectador na dimensão mítica, ao mesmo tempo em que questiona a validade moral da vingança como princípio existencial. A estética sonora e visual reforça, assim, a crítica aos códigos tradicionais, alinhando-se ao espírito de uma época que problematiza a violência como fundamento da identidade masculina.



Figura 31 – Ritual de passagem de Amleth no filme *The Northman* (2022)
Fonte: Focus Features.

Por sua vez, *The Last Kingdom* opta por uma estética naturalista, voltada para a terra e iluminação difusa, conferindo verossimilhança histórica sem renunciar à carga simbólica. A alternância entre espaços saxões, associados à ordem e ao cristianismo, e ambientes dinamarqueses, ligados à liberdade e ao paganismo, traduz

visualmente o conflito de pertencimento vivido por Uhtred. A cena em que o protagonista se vê dividido entre duas culturas, enquadrado entre símbolos saxões e *vikings*, sintetiza o dilema da identidade híbrida, típico das sociedades contemporâneas marcadas pela multiculturalidade. A trilha sonora, menos grandiosa que a de *God of War* ou *The Northman*, aposta em cordas e percussões suaves para enfatizar a tensão política e emocional, reforçando a dimensão humana do conflito.

Comparativamente, as três obras revelam estratégias estéticas distintas para atualizar mitos e expressar o *Zeitgeist*. *God of War* privilegia a introspecção psicológica e a metáfora visual, articulando dilemas éticos e afetivos; *The Northman* recorre à intensidade ritualística e à brutalidade sensorial para problematizar códigos arcaicos; *The Last Kingdom* aposta no naturalismo histórico para dramatizar conflitos de identidade e pertencimento. Assim, a estética não é apenas um ornamento, mas um dispositivo que traduz, em imagens e sons, o caminho para o espírito na(da) história.

Quanto à interatividade do *game*, pode-se afirmar que ela constitui outro aspecto fundamental da experiência proposta por *God of War*. Isso porque, ao permitir que o jogador participe ativamente das decisões, dos combates e dos diálogos, o jogo transforma a narrativa em uma experiência vivida, e não apenas observada. Dessa forma, o jogador não se limita a acompanhar os dilemas de Kratos, mas passa a vivenciá-los diretamente, sendo constantemente confrontado com escolhas que envolvem proteção, sacrifício, disciplina e afeto. Além disso, essa dinâmica reforça a dimensão existencial da obra, na medida em que coloca o sujeito-jogador diante de questões que dizem respeito à sua própria condição, como: como lidar com o passado, como educar o outro sem repetir os próprios erros e como encontrar sentido em meio à dor.

Nesse sentido, o jogo possibilita ao jogador contemporâneo experienciar o *Zeitgeist* de forma imanente, não como um conceito teórico abstrato, mas como vivência sensível. Ao interagir com dilemas relacionados à identidade, à paternidade, à responsabilidade e à transformação, o jogador reconhece, na narrativa mítica, questões que atravessam sua própria experiência histórica. Assim, *God of War* atua como um espaço simbólico de mediação entre o passado mítico e as inquietações do presente, articulando experiência estética, participação ativa e reflexão existencial.

O jogo possibilita ao jogador contemporâneo experimentar o *Zeitgeist* de forma imanente, não como conceito teórico, mas como vivência. Ao interagir com dilemas relacionados à identidade, paternidade, responsabilidade e transformação, o jogador reconhece, na narrativa mítica, questões que atravessam sua própria experiência histórica. Assim, *God of War* atua como espaço simbólico de mediação entre o passado mítico e as inquietações do presente.

Além disso, o *game* problematiza a figura da liderança. De fato, Kratos, que em outro momento representa um símbolo de força e dominação, é agora um pai que precisa liderar com sabedoria, equilíbrio e vulnerabilidade. Nesse sentido, a liderança, nesse contexto, não é imposta pela força, mas construída na relação com Atreus, por meio do diálogo, da escuta e da transmissão de valores. Dessa forma, essa abordagem rompe com os modelos tradicionais de autoridade heroica e propõe uma visão mais ética relacionada ao poder.

Portanto, ao afirmar que *God of War* é uma obra que se destaca como narrativa existencial, não se trata de uma simplificação ou de uma generalização. Pelo contrário, trata-se de reconhecer que, por meio de sua estética, sua estrutura narrativa e sua interatividade, o *game* oferece uma experiência que convida à reflexão profunda sobre questões humanas fundamentais. Além disso, é justamente nesse ponto que a tecnologia deixa de ser apenas suporte e passa a se tornar mediadora de sentido, funcionando como uma ponte entre o mito e a contemporaneidade, entre o jogo e a filosofia.

Ademais, essa operação estética e filosófica que encena os dilemas do espírito do tempo encontra respaldo na própria estrutura do *Zeitgeist* contemporâneo, marcada por tensões entre tradição e inovação. Com efeito, em *God of War*, essas tensões não aparecem como referências externas, mas como elementos constitutivos da narrativa, da ambientação e da construção simbólica. Nesse sentido, a figura de Kratos, por exemplo, encarna o sujeito moderno em crise, que busca reconstruir sua identidade diante de um mundo fragmentado e saturado de estímulos contraditórios. Como observa Benetti (2021), vivemos em uma era de paradoxos, em que os avanços científicos e tecnológicos coexistem com a desinformação e o anti-intelectualismo.

Se fosse possível resumir o nosso *Zeitgeist* em uma palavra, talvez pudéssemos escolher *complexo*. O cerne do que vivemos está na

interdependência, na contradição, na conexão entre saberes aparentemente fragmentados e descontínuos. E são tão fortes esses elementos, que às vezes temos a sensação de viver uma ficção. Estamos na era da ciência, da nanotecnologia, da física quântica, da biologia molecular e das viagens espaciais. No entanto, é a mesma era da desinformação, da pós-verdade, da mentira, da desautorização da ciência e do anti-intelectualismo. (BENETTI, 2021, p. 11)

Essa ambivalência é dramatizada em *God of War* por meio da interatividade, que exige do jogador decisões éticas e afetivas, e pela estética introspectiva, que rompe com a lógica da espetacularização. Isto é, a interatividade do *game*, ao colocar o jogador como coautor da narrativa, reforça essa dimensão existencial, porque suas escolhas espelham os dilemas morais e afetivos da vida cotidiana, como a responsabilidade, o cuidado e a superação do passado. Assim, o *game* não apenas reflete o *Zeitgeist*, mas o encena criticamente, tornando-se um espaço simbólico de elaboração dos impasses contemporâneos. Por isso, cabe compreender que *God of War* não se limita a uma colagem de mitos e temas modernos, mas realiza uma operação estética e filosófica que encena, por meio da linguagem dos jogos digitais, os dilemas centrais do espírito do tempo.

Consequentemente, essa dinâmica reflete a própria condição contemporânea, em que os sujeitos são constantemente interpelados por discursos contraditórios e precisam construir sentido em meio à fragmentação informacional. A experiência de jogar *God of War* não é apenas uma imersão estética, mas uma vivência que espelha os desafios de se posicionar num mundo saturado de estímulos e narrativas concorrentes. Portanto, longe de ser um pastiche, *God of War* pode ser interpretado como uma construção crítica distanciadora, que não reproduz a mitologia de forma crítica, mas a ressignifica num novo contexto, provocando o espectador-jogador a refletir sobre os valores que sustentam sua própria existência.

Diante disso, essas contradições revelam que o espírito do tempo é complexo e multifacetado, resultado de um processo histórico contínuo em que tradição e inovação permanecem em constante tensão. A análise do *Zeitgeist* permite compreender como as obras culturais contemporâneas dialogam com os dilemas do presente, como ocorre em *God of War*, que articula inquietações filosóficas com narrativas mitológicas. Dessa forma, *God of War* não apenas reflete os desafios e crises identitárias através do *Zeitgeist* atual, mas uma visão transformadora, cujo

indivíduo, confrontado com as limitações impostas pela tradição e pela modernidade, encontra novos caminhos para se reinventar.

Em resumo, o *Zeitgeist* funciona como uma síntese dos conflitos e contradições caracterizadas em cada época, confirmando ser um processo em constante transformação. Por esse motivo, o *Zeitgeist* se revela como um reflexo humano de adaptação e reinvenção, tendo em vista que cada fragmento do presente contribui para o futuro; assim como, os fragmentos passados podem inspirar as novas narrativas. Em síntese, o “espírito do tempo” conecta valores, crenças, ações e o próprio entendimento das diferentes pessoas num determinado período histórico. E esses elementos influenciam a forma como as pessoas vivem, pensam e se relacionam definindo o seu cenário cultural e social. Dessa forma,

Partimos do princípio de que o chamado “espírito do tempo” pode ser compreendido como uma dimensão que engendra ações, valores, crenças e compreensões humanas de diversos espectros que, em combinação, acabam por constituírem o cenário da existência do homem em determinada época. (BONFIM; SARTOR; VIEIRA, 2021, p. 22)

Em virtude disso, o *Zeitgeist* se configura como um catalisador para inovações que desafiam as fronteiras do pensamento humano, alimentando-se da interação entre os avanços científicos e tecnológicos, dos desafios éticos e das tensões culturais que redefinem os modelos de convivência e progresso dentro da sociedade. Nessa perspectiva, o *Zeitgeist* promove a transcendência de limitações, estimula a experimentação artística e propicia a emergência de narrativas múltiplas que dialogam com a diversidade global. Assim, o *Zeitgeist* proporciona um terreno aos indivíduos e às comunidades para buscar respostas às questões de seu tempo, desafiando paradigmas restritivos.

Outrossim, o *Zeitgeist* articula um diálogo entre a criação artística, os avanços tecnológicos e a comunicação global, permitindo trocas simbólicas que redefinem identidades e promovem novas formas de coesão social. Dessa maneira, o *Zeitgeist* não se limita a refletir os movimentos de sua época, mas também participa na reconfiguração das dinâmicas de poder, na expansão das fronteiras da ética e na reconciliação entre tradição e ruptura. Na esfera artística, ele instiga a experimentação e a subversão como ferramentas para questionar os paradigmas vigentes, enquanto

na comunicação, propicia emergência de narrativas múltiplas que dialogam com a diversidade global sem perder de vista as especificidades locais. Assim, o *Zeitgeist* se revela como um agente multifacetado que potencializa as aspirações humanas, incentiva a exploração de horizontes inéditos e impulsiona a elaboração de um futuro.

No cenário contemporâneo, observa-se uma reconfiguração significativa das dinâmicas de poder, especialmente no que se refere à crescente influência das grandes corporações tecnológicas, as chamadas *big techs*, nas esferas política, econômica e cultural. Como exemplo, estão as empresas *Meta*, *X* (antigo *Twitter*), *Google* e *OpenAI* com governos de orientação populista, como o de Donald Trump, exemplifica uma nova forma de articulação entre interesses privados e estruturas estatais, na qual os limites entre o setor corporativo e o aparato público tornam-se cada vez mais difusos. Essa fusão de interesses evidencia uma concentração inédita de poder, que compromete a neutralidade das plataformas digitais e levanta questões cruciais sobre liberdade de expressão, regulação da informação e autonomia dos sujeitos na esfera pública. Nesse contexto, o *Zeitgeist* manifesta-se não apenas como reflexo das transformações sociais, mas como agente ativo na redefinição das relações de poder, revelando a interdependência entre tecnologia, ideologia e economia, e exigindo uma análise crítica sobre os mecanismos que moldam a produção e circulação de sentidos na contemporaneidade.

A relação entre o *Zeitgeist* contemporâneo e a obra *God of War* pode ser compreendida a partir da forma como o *game* encena, problematiza e traduz esteticamente os dilemas centrais de nossa época. O contexto atual, marcado pela reconfiguração das dinâmicas de poder, especialmente pela crescente influência das corporações tecnológicas nas esferas política, econômica e cultural, revela um espírito do tempo caracterizado por contradições profundas entre liberdade e controle, inovação e manipulação, diversidade e concentração de poder. Nesse cenário, *God of War* não se limita a reproduzir mitos antigos, mas os ressignifica em uma linguagem narrativa e visual que reflete as tensões éticas, afetivas e identitárias do sujeito contemporâneo.

A figura de Kratos, por exemplo, representa um arquétipo em transformação, ou seja, não mais o herói absoluto, mas um indivíduo em crise, que busca reconstruir sua identidade diante de um passado violento e de um presente marcado pela

responsabilidade paterna e pela introspecção moral. Essa trajetória é atravessada por escolhas que envolvem dilemas éticos e afetivos, os quais são vivenciados pelo jogador por meio da interatividade, elemento que, por sua vez, espelha a condição contemporânea de constante exposição a discursos contraditórios e à necessidade de construção de sentido em meio à fragmentação informacional. Assim, *God of War* se insere criticamente no *Zeitgeist*, não apenas como produto cultural, mas como espaço simbólico de elaboração das tensões que definem a subjetividade moderna.

Portanto, ao considerar a atuação das *big techs* na redefinição das relações de poder e na mediação da vida pública, torna-se evidente que obras como *God of War* operam dentro desse mesmo ecossistema digital, sendo atravessadas pelas disputas simbólicas e ideológicas que caracterizam o espírito da época. A estética do jogo, sua estrutura narrativa e a experiência interativa que oferece ao jogador revelam uma consciência crítica sobre os valores que sustentam a contemporaneidade, tornando a obra não apenas reflexo, mas expressão ativa do *Zeitgeist* em sua dimensão ética, política e existencial.

A obra *God of War* pode ser compreendida, sob a perspectiva filosófica e estética, como uma expressão crítica do *Zeitgeist* contemporâneo, ao encenar os dilemas éticos, afetivos e identitários que atravessam a subjetividade moderna. Em um contexto marcado pela reconfiguração das dinâmicas de poder, especialmente pela crescente influência das grandes corporações tecnológicas nas esferas política, econômica e cultural, o jogo não apenas reproduz elementos mitológicos, mas os Ressignifica em uma linguagem narrativa e visual que dialoga com os conflitos e contradições do presente. A figura de Kratos, por exemplo, representa um arquétipo em transformação, cuja trajetória é marcada pela introspecção, pela responsabilidade paterna e pela tentativa de reconstrução moral, refletindo a crise de autoridade e os impasses da liderança ética na contemporaneidade.

A interatividade proposta pelo jogo intensifica essa dimensão reflexiva, ao permitir que o jogador participe ativamente das decisões que envolvem valores como proteção, sacrifício e redenção. Essa dinâmica não apenas espelha a condição contemporânea de exposição constante a discursos contraditórios, mas também insere o sujeito-jogador em um processo de construção de sentido diante da fragmentação informacional e da instabilidade simbólica que caracterizam o espírito

da época. A estética do jogo, composta por trilha sonora, ambientação visual e mecânicas narrativas, contribui para a elaboração de uma experiência filosófica que transcende o entretenimento, provocando o jogador a refletir sobre os fundamentos da moralidade, da identidade e da transformação pessoal. A ambientação sombria, os cenários desolados e os momentos de silêncio entre os personagens funcionam como metáforas visuais da introspecção e da busca por redenção, enquanto os diálogos densos e os conflitos interpessoais revelam a complexidade emocional que permeia a jornada de Kratos e Atreus.

Nesse sentido, *God of War* não se limita a ser um produto cultural inserido em um ecossistema digital, mas atua como espaço simbólico de elaboração das tensões que definem o *Zeitgeist*. Ao integrar questões filosóficas e culturais de maneira orgânica, utilizando o mito como ferramenta para explorar as complexidades da condição humana, o jogo revela-se como uma narrativa existencial que problematiza os valores dominantes e propõe novas formas de pensar o sujeito, a coletividade e o futuro. A relação entre Kratos e Atreus transcende o arquétipo clássico do herói e do aprendiz, introduzindo nuances éticas e afetivas que ressoam com os valores contemporâneos, como a valorização da escuta, da vulnerabilidade e da responsabilidade intergeracional. Cada componente do jogo, desde a construção dos personagens até os elementos visuais e sonoros, contribui para uma experiência estética que convida à reflexão sobre os modos de ser e de agir no mundo.

O *Zeitgeist*, por sua vez, manifesta-se como uma síntese dinâmica dos conflitos, contradições e aspirações que caracterizam cada época, articulando um diálogo entre criação artística, tecnologia e comunicação global. Mais do que refletir sua época, ele participa ativamente da reconfiguração das estruturas éticas, estéticas e políticas, promovendo novas formas de coesão social e redefinindo identidades. Ao impulsionar a elaboração de futuros possíveis, o *Zeitgeist* reafirma seu papel como agente transformador da cultura e da experiência humana, e é precisamente nesse horizonte que obras como *God of War* se inscrevem: não como meros produtos de entretenimento, mas como dispositivos simbólicos que, ao mobilizar o mito, a tecnologia e a interatividade, oferecem ao sujeito contemporâneo uma oportunidade de confrontar-se com os fundamentos de sua própria existência.

Tendo como referência as discussões desenvolvidas ao longo deste capítulo, torna-se possível delimitar com maior precisão o uso do conceito de *Zeitgeist* adotado nesta tese. Longe de ser mobilizado em um sentido hegeliano estrito ou como instância metafísica absoluta que determinaria, de forma unilateral, as produções culturais de uma época, o *Zeitgeist* é aqui compreendido como uma categoria analítica relacional e histórica. Trata-se, portanto, de um campo de tensões simbólicas no qual se entrelaçam condições materiais, formas estéticas, tecnologias, práticas culturais e modos de recepção, produzindo configurações provisórias de sentido. Nesse enquadramento, o *Zeitgeist* não antecede as obras nem é por elas simplesmente gerado; ele emerge no próprio processo dialético de mediação entre produção cultural e contexto histórico-social. Tal compreensão permite distingui-lo de conceitos como ideologia, discurso ou metanarrativa, sem ignorar os diálogos críticos possíveis com essas categorias. Ao incorporar contribuições contemporâneas, como as reflexões de Mark Fisher acerca do capitalismo tardio, da nostalgia cultural e da crise de futuridade, o capítulo reafirma a pertinência do *Zeitgeist* como ferramenta heurística para pensar a circulação, a resignificação e a persistência dos mitos na cultura contemporânea, especialmente no âmbito das mídias digitais. Desse modo, estabelece-se o arcabouço conceitual que fundamenta as análises subsequentes, evitando leituras deterministas e reconhecendo a complexidade histórica e simbólica que atravessa as obras examinadas.

Com base no arcabouço conceitual delineado no capítulo anterior, especialmente no que se refere à compreensão do *Zeitgeist* como categoria relacional, histórica e não determinista, torna-se possível avançar da reflexão teórica para a análise concreta das obras que compõem o corpus desta pesquisa. Assim, o Capítulo 4 desloca o foco da problematização conceitual para a investigação analítica das narrativas de *God of War* (2018), *The Last Kingdom* e *The Northman*, examinando de que modo mitos, arquétipos e símbolos ancestrais são resignificados nas mídias contemporâneas. Partindo da premissa de que tais obras não refletem passivamente um suposto espírito do tempo, mas participam ativamente de sua configuração simbólica, este capítulo busca evidenciar as mediações entre forma estética, linguagem midiática, produção cultural e recepção. Desse modo, as análises propostas procuram demonstrar como essas narrativas atualizam dilemas éticos,

identitários e existenciais, estabelecendo um diálogo tenso e produtivo com as contradições da contemporaneidade.

Cabe ressaltar que esta pesquisa não pressupõe uma consciência plena ou imediata, por parte do jogador, acerca do *Zeitgeist* contemporâneo. O reconhecimento do espírito do tempo não ocorre necessariamente de forma reflexiva ou conceitual, mas de maneira mediada, sensível e experiencial. A interação com a obra não garante, por si só, uma leitura crítica consciente, mas cria condições simbólicas para que determinadas questões se tornem vivenciáveis.

Desse modo, afirma-se que *God of War* não ensina explicitamente o *Zeitgeist*, mas o encena. A obra abre um espaço de mediação simbólica no qual o jogador pode experimentar dilemas característicos de seu tempo, sem que isso implique, automaticamente, uma apropriação crítica racionalizada. A leitura proposta, portanto, é analítica e interpretativa, e não empírica ou normativa.

CAPÍTULO IV

A ESTÉTICA SIMBÓLICA DE *GOD OF WAR* NA CULTURA DIGITAL

Este capítulo analisa como as narrativas mitológicas, em especial, da tradição nórdica são ressignificadas nas mídias digitais contemporâneas, com foco em *God of War* (2018; 2022). Ao articular elementos ancestrais com dilemas existenciais modernos, o *game* se consolida como um espaço de mediação simbólica, no qual arquétipos universais são reconfigurados para refletir as tensões da subjetividade atual. A análise proposta busca compreender como a estética digital, a jogabilidade imersiva e a linguagem narrativa do *game* promovem experiências além do entretenimento. Assim, *God of War* enquanto uma manifestação estética dialoga com o *Zeitgeist* contemporâneo, revelando o *videogame* como forma de expressão artística e cultural.

Narrativas Mitológicas e Sensibilidades Contemporâneas



Figura 32 – Cena ambientada em Midgard em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

As narrativas contemporâneas têm se caracterizado pela constante revisitação de contextos históricos e mitológicos, oferecendo releituras sob uma ótica atualizada. Cenários e personagens tornam-se instrumentos de mediação entre o passado e o presente, permitindo ao público vivenciar experiências que, embora distantes temporalmente, são ressignificadas por meio das sensibilidades modernas. Essa prática revela uma tendência cultural de mobilizar o repertório simbólico ancestral como ferramenta para refletir sobre dilemas existenciais contemporâneos.

No universo de *God of War*, observa-se uma articulação sofisticada entre a mitologia nórdica e as inquietações do sujeito moderno. Embora o público não compartilhe diretamente dos contextos culturais originários dessas narrativas, é capaz de compreendê-las e ressignificá-las por meio da estética e da linguagem simbólica do jogo. A representação dos mitos não se dá como reprodução factual, mas como expressão simbólica da experiência humana. Os elementos visuais, narrativos e performáticos constroem um espaço de significação em que o passado é mobilizado como repertório cultural, adaptado às questões éticas, afetivas e identitárias da contemporaneidade.

Nesse processo, o “antigo” não é reproduzido, mas transformado, agregando novos valores à narrativa e promovendo uma leitura crítica que dialoga com o espírito do tempo. Essa transformação não ocorre de maneira arbitrária, mas por meio de uma sofisticada operação estética e comunicacional que reinterpreta os mitos como estruturas simbólicas flexíveis, capazes de dialogar com diferentes contextos históricos e culturais. A narrativa do *game*, ao se apropriar de elementos da mitologia nórdica, não busca uma reprodução literal dos mitos, mas sim uma reconfiguração que os torne relevantes para os dilemas contemporâneos. Nesse processo, os personagens deixam de ser apenas figuras mitológicas e passam a representar tensões humanas universais, como o conflito entre liberdade e destino, o peso da memória, a busca por identidade e a complexidade das relações familiares.

Essa ressignificação dos mitos em *God of War* revela uma profunda sensibilidade narrativa, que se vale da plasticidade simbólica das figuras mitológicas para abordar questões existenciais que atravessam diferentes épocas. O que significa uma capacidade dos símbolos culturais, mitológicos ou históricos de se adaptarem, transformarem e adquirirem novos significados conforme os contextos sociais, temporais e estéticos em que são mobilizados. Ao deslocar os deuses e heróis nórdicos para um contexto dramático contemporâneo, o *game* transforma essas entidades em metáforas vivas das inquietações humanas, permitindo que o jogador se relacione com elas não como figuras distantes ou idealizadas, mas como expressões de conflitos internos e sociais que permanecem atuais.

Contudo, a capacidade dos mitos de se tornarem metáforas das inquietações humanas contemporâneas não se esgota em sua potência expressiva e

comunicacional. Se, por um lado, a plasticidade simbólica possibilita a atualização de narrativas ancestrais e sua inteligibilidade no presente, por outro, ela introduz tensões e riscos que exigem exame crítico. Nesse sentido, a ressignificação mítica deixa de operar apenas como recurso narrativo e passa a configurar um problema teórico, na medida em que coloca em questão até que ponto a adaptação amplia o campo simbólico do mito ou, ao contrário, o submete às lógicas da cultura digital e da indústria cultural global.

Assim, entendida como a capacidade de mitos, narrativas e símbolos serem reapropriados, reconfigurados e atualizados em diferentes contextos históricos e midiáticos, a plasticidade simbólica não atua exclusivamente como potência criativa e comunicacional. Ao mesmo tempo, ela pode funcionar como um mecanismo ambíguo, capaz de produzir processos de homogeneização cultural, especialmente quando inserida em circuitos de circulação massiva de bens simbólicos. Dessa forma, reconhecer a força dessa plasticidade implica deslocar a análise do plano da celebração estética para o da problematização de seus efeitos culturais, éticos e simbólicos.

Nesse sentido, a mesma plasticidade simbólica que assegura a sobrevivência dos mitos por meio da adaptação pode, simultaneamente, diluir suas singularidades históricas, religiosas e cosmológicas, convertendo narrativas situadas em repertórios estéticos genéricos, facilmente consumíveis e intercambiáveis. Quando símbolos oriundos de tradições particulares, como a mitologia nórdica, são reiteradamente mobilizados em formatos narrativos globais, acentua-se o risco de reduzir sua complexidade a um conjunto de signos reconhecíveis, privilegiando a eficácia visual ou narrativa em detrimento de dimensões rituais, cosmológicas e religiosas que demandam maior contextualização histórica.

A reinterpretação de figuras como Odin, Thor e dos próprios conceitos de destino e divindade exemplifica essa ambivalência da plasticidade simbólica. Em *God of War* (2018; 2022), esses elementos não são apenas representados, mas ressignificados por meio de uma linguagem estética que dialoga com temas contemporâneos como paternidade, trauma, redenção e identidade. Os deuses deixam de operar como entidades absolutas e passam a encarnar conflitos éticos, falibilidade moral e tensões existenciais, tornando-se símbolos capazes de interpelar

o sujeito contemporâneo. Lógica semelhante pode ser observada em outras mídias, como o cinema e a literatura, a exemplo do personagem Thor no universo Marvel, cuja adaptação ao gênero dos super-heróis evidencia a maleabilidade simbólica frente às exigências narrativas e culturais do presente.

Entretanto, essa capacidade de adaptação não deve ser tomada como um valor em si. A plasticidade simbólica torna-se eticamente mais responsável quando preserva a tensão entre atualização e estranhamento, evitando a assimilação total do mito ao presente. Em outras palavras, a ressignificação não se orienta pela fidelidade literal às fontes originais, algo inviável e, por vezes, indesejável, mas pela manutenção de conflitos, ambiguidades e opacidades simbólicas que resistem à homogeneização. A permanência do trágico, da perda e da irresolução funciona como um freio à transformação do mito em mera estética neutra ou mercadoria cultural esvaziada.

No caso de *God of War*, essa tensão manifesta-se de forma particularmente significativa. Embora o jogo traduza a mitologia nórdica para uma linguagem acessível ao público global, preserva elementos estruturais dessa tradição, como o peso do destino, a inevitabilidade da perda e a falibilidade das figuras divinas. Desse modo, a mitologia nórdica é simultaneamente domesticada e mantida como alteridade simbólica, sendo reinscrita em um campo de disputas próprio do *Zeitgeist* contemporâneo, no qual memória, mercado, estética e ética se entrecruzam.

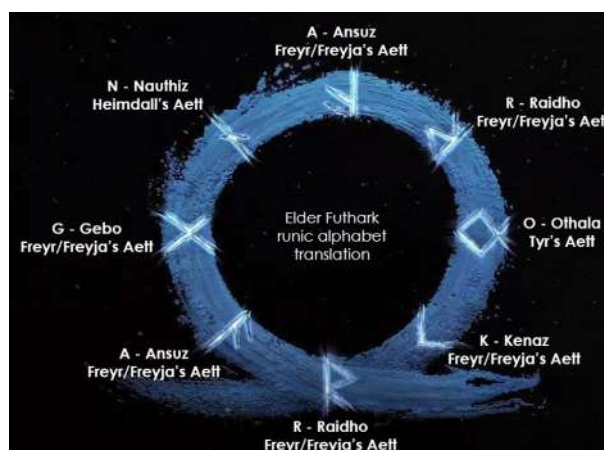


Figura 33 – Criatura mitológica da fase grega da franquia *God of War* (2005)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Essa ambiguidade da plasticidade simbólica torna-se ainda mais evidente na trajetória de Kratos e Atreus, marcada pela tensão entre liberdade e destino. Enquanto

Kratos busca romper com o ciclo de violência que definiu sua existência, Atreus enfrenta o desafio de compreender sua identidade, dividida entre a herança paterna e os desígnios míticos que o atravessam. Essa dualidade reflete a condição do sujeito contemporâneo, constantemente situado entre condicionamentos históricos, culturais e familiares e a possibilidade de reinvenção ética. Ao mobilizar essa tensão, o jogo não apenas atualiza mitos ancestrais, mas os transforma em dispositivos de reflexão sobre autonomia, responsabilidade e pertencimento.

Assim, a plasticidade simbólica deve ser compreendida não como garantia automática de preservação cultural nem como simples instrumento de homogeneização, mas como um espaço de negociação permanente. É nesse equilíbrio instável, entre adaptação e resistência, que a ressignificação mítica pode operar como possibilidade de diálogo crítico entre temporalidades e culturas, preservando a complexidade simbólica dos mitos ao mesmo tempo em que os reinscreve nas sensibilidades do presente.

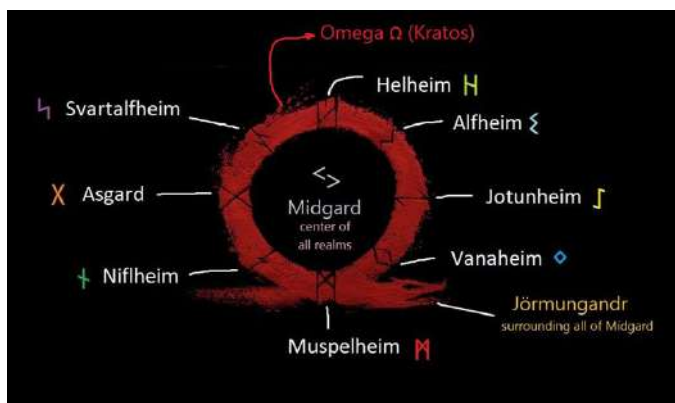


Figura 34 – A Serpente do Mundo (Jörmungandr) em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Logo, a plasticidade simbólica é um conceito-chave para compreender como o passado é mobilizado nas narrativas contemporâneas não como uma reprodução fiel, mas como uma reinterpretação criativa, que permite a construção de novos sentidos e experiências. Ela revela o dinamismo dos símbolos culturais e sua potência como ferramentas de mediação entre tempos, culturas e subjetividades. Nesse sentido, ao observar como diferentes obras atualizam mitos ancestrais para abordar questões

presentes, percebe-se que a reinterpretação simbólica não apenas ressignifica tradições, mas também potencializa discussões existenciais contemporâneas.

A tensão entre liberdade e destino, por exemplo, é central na trajetória de Kratos e Atreus. Enquanto Kratos luta para romper com o ciclo de violência que marcou sua existência, Atreus busca compreender seu papel no mundo, dividido entre a herança paterna e os mistérios de sua própria identidade. Essa dualidade é emblemática da condição humana moderna, marcada por uma constante negociação entre os condicionamentos históricos e a possibilidade de reinvenção. O *game*, ao explorar essa temática, propõe uma reflexão sobre a autonomia do sujeito diante das forças que o moldam, sejam elas culturais, familiares ou míticas.

Outro elemento estruturante da narrativa é o peso da memória. Kratos carrega não apenas cicatrizes físicas, mas também traumas emocionais que influenciam sua relação com o filho e com o mundo. A memória, nesse contexto, não é apenas um registro do que foi, mas uma força ativa que influencia o presente e projeta o futuro. A estética do jogo reforça essa dimensão ao apresentar ambientes carregados de vestígios do passado, como ruínas, inscrições antigas e objetos simbólicos que funcionam como dispositivos de memória cultural. Esses elementos conectam o jogador a uma tradição que, embora reinventada, conserva sua potência simbólica e emocional.

A busca por identidade, por sua vez, é tematizada de forma recorrente, especialmente na figura de Atreus. Sua jornada é marcada por descobertas, dúvidas e confrontos que espelham o processo de formação subjetiva típico da adolescência, mas também da experiência humana em geral. Ao revelar sua origem divina e seu nome verdadeiro, Loki, o *game* não apenas insere o personagem em uma linhagem mítica, mas também problematiza a ideia de identidade como algo fixo e predeterminado. A revelação não encerra sua trajetória, mas inaugura novas possibilidades de ser, indicando que a identidade é sempre um processo em construção, permeado por escolhas, relações e interpretações.

Por fim, a complexidade das relações familiares é explorada com profundidade e sensibilidade. A relação entre Kratos e Atreus, marcada por tensões, aprendizados e afeto, constitui o eixo emocional da narrativa. Essa relação é construída com base em uma estética da intimidade, que se manifesta nos diálogos, nos gestos e nas ações

compartilhadas ao longo do jogo. A paternidade, nesse contexto, é representada não como uma função biológica, mas como um processo ético e afetivo, que exige escuta, cuidado e transformação. Ao abordar essas questões, *God of War* transcende os limites do gênero de ação e aventura, posicionando-se como uma obra que articula mitologia e humanidade, tradição e contemporaneidade, estética e ética.

A estética do jogo, marcada por uma construção visual e sonora, não apenas ambienta o universo nórdico, mas também comunica valores, tensões e dilemas que ressoam com o público contemporâneo. A representação dos personagens ultrapassa o aspecto visual, incorporando elementos simbólicos que remetem a arquétipos universais, como o herói, o sábio e a mãe, e que são reconfigurados para refletir questões atuais, como paternidade, trauma, identidade e destino. Kratos, por exemplo, deixa de ser apenas o avatar da fúria e da vingança para se tornar um símbolo da luta interna pela redenção e pela construção de vínculos afetivos, especialmente com seu filho Atreus. Essa transformação é comunicada não apenas por meio do roteiro, mas também pela linguagem corporal, pelas expressões faciais e pela interação com o ambiente, compondo uma narrativa multifacetada.



Figuras 35 e 36 – Comparação entre a paleta cromática da fase grega (*God of War III*, à esquerda) e da fase nórdica (*God of War*, 2018, à direita)

Fonte: Sony Santa Monica Studio.

O uso de imagens em pesquisas de natureza teórico-analítica não pode ser compreendido como mero recurso ilustrativo ou ornamental. No âmbito de uma

análise estética e simbólica, a imagem deve ser concebida como objeto analítico, isto é, como elemento que produz sentido em articulação direta com o argumento desenvolvido no texto. Quando essa relação não se explicita de maneira consistente, a presença da imagem torna-se opaca, fragilizando a coerência metodológica da análise visual e comprometendo a leitura crítica proposta.

Nesse contexto, especialmente no que se refere às narrativas digitais analisadas, com destaque para *God of War* (2018; 2022), a seleção das imagens deve responder de forma direta às categorias analíticas mobilizadas ao longo do trabalho, tais como estética, paleta cromática, composição visual, atmosfera emocional e construção simbólica dos personagens. Assim, ao se mencionar, por exemplo, a paleta cromática como elemento expressivo do *Zeitgeist* contemporâneo, marcada por tons frios, dessaturados e contrastes sombrios, torna-se metodologicamente necessário que a imagem apresentada evidencie visualmente essas características. Tal procedimento permite que o leitor apreenda, no plano sensível, aquilo que está sendo discutido no plano conceitual, reforçando a articulação entre texto e visualidade.

Nessa perspectiva, imagens de capa, embora dotadas de relevância mercadológica e simbólica, nem sempre se mostram adequadas para sustentar uma análise estética específica. Em geral, capas tendem a condensar signos de reconhecimento da franquia, como força, heroísmo e centralidade do protagonista, mas frequentemente neutralizam nuances cromáticas e atmosféricas presentes na experiência efetiva do *game*. Para uma análise visual mais rigorosa, revela-se mais produtivo recorrer a *frames* extraídos diretamente da jogabilidade ou de *cut-scenes*, nos quais a paleta de cores, a iluminação e a composição espacial operam como elementos constitutivos de sentido.

Desse modo, ao tratar de aspectos como a paleta cromática, a atmosfera emocional ou a estética da melancolia e da contenção, a imagem selecionada deve apresentar cenas que materializem visualmente tais dimensões. Paisagens de Midgard cobertas de neve, florestas enevoadas, ambientes internos pouco iluminados ou momentos de silêncio entre Kratos e Atreus evidenciam, no plano visual, a transição do excesso cromático e da espetacularização violenta característica da fase grega para uma estética mais sóbria, introspectiva e contida na fase nórdica. Nesses

casos, a imagem não apenas ilustra o argumento, mas o confirma e o aprofunda, funcionando como extensão do próprio gesto analítico.

Portanto, a coerência entre texto e imagem não se estabelece pela simples inserção de elementos visuais, mas pela correspondência direta entre o que se afirma conceitualmente e o que se apresenta visualmente. A análise visual exige que cada imagem esteja explicitamente ancorada no argumento que a convoca, atuando como prolongamento do pensamento crítico e não como elemento decorativo. Ao alinhar rigorosamente imagem e texto, a pesquisa fortalece sua dimensão analítica e evidencia consciência metodológica quanto ao papel da visualidade nas narrativas digitais contemporâneas.

No que se refere ao conceito de *Zeitgeist*, observa-se que ele dialoga com noções como ideologia, discurso e metanarrativa, sem, contudo, se reduzir a nenhuma delas de forma isolada. Conforme indicado ao longo da análise, o *Zeitgeist* opera como um campo simbólico mais amplo, no qual ideologias e discursos circulam, entram em disputa e se reconfiguram historicamente. Enquanto a ideologia tende a estruturar visões de mundo relativamente sistemáticas, e a metanarrativa organiza grandes esquemas explicativos da história, o *Zeitgeist* incorpora também afetos, práticas cotidianas, sensibilidades estéticas e experiências subjetivas que frequentemente escapam às formulações explícitas do discurso. Trata-se, portanto, de uma dimensão que abrange tanto o plano discursivo quanto elementos pré-discursivos e afetivos da experiência social.

No contexto da cultura digital analisada nesta tese, o *Zeitgeist* manifesta-se não apenas nos temas narrativos mobilizados, mas também nas formas de engajamento do público, especialmente por meio da interatividade e da coprodução de sentidos. Assim, o *Zeitgeist* pode ser aproximado de categorias como ideologia, discurso e metanarrativa, na medida em que envolve conjuntos de valores, crenças e narrativas que orientam a produção de sentido social. Todavia, sua especificidade reside justamente no fato de operar em um plano mais difuso e abrangente, no qual dimensões simbólicas, estéticas, afetivas e culturais se entrecruzam, configurando um horizonte de sensibilidades próprio do tempo histórico em questão.

A dinâmica comunicacional do *game* se manifesta na forma como os personagens se relacionam entre si e com o jogador. O diálogo constante entre Kratos

e Atreus, permeado por silêncios significativos, hesitações e ensinamentos, constrói uma experiência de empatia e identificação. O jogador não apenas observa, mas participa da jornada emocional dos personagens, sendo interpelado por dilemas transcendem o contexto mitológico. Essa interatividade reforça o papel dos *games* como dispositivos comunicacionais complexos, capazes de articular narrativas que mobilizam o imaginário coletivo e promovem experiências estéticas significativas.

Nesse sentido, *God of War* exemplifica como os jogos eletrônicos podem funcionar como espaços de mediação cultural, nos quais o passado mítico é reconfigurado à luz das inquietações contemporâneas. A estética do jogo, que inclui desde o *design* dos personagens até a trilha sonora e a ambientação, atua como vetor de significação, permitindo que o público acesse e ressignifique os mitos nórdicos a partir de sua própria perspectiva histórica e cultural. A representação simbólica dos deuses e heróis, portanto, se propõe à interpretação, à crítica e à reinvenção.

A convergência entre tradição e inovação, mediada pela estética e pela comunicação, revela o potencial dos *games* como formas de expressão cultural e artística. Ao incorporar elementos do *Zeitgeist*, *God of War* não apenas atualiza os mitos, mas os transforma em ferramentas de reflexão sobre a condição humana, os vínculos familiares, os dilemas morais e os limites da violência. A representação simbólica dos personagens, nesse contexto, torna-se um espelho das sensibilidades contemporâneas, reafirmando o papel dos jogos como narrativas significativas e culturalmente relevantes.

Nesse sentido, *God of War* permite estabelecer diálogos com outros contextos que evocam a imagem de uma sociedade *viking*, especialmente pela forma como o cenário e os personagens são construídos e integrados. Isto porque o universo do *game* funciona como um referencial simbólico, no qual Kratos, protagonista da franquia, é apresentado como uma personificação do poder em constante conflito com suas origens e com o mundo que o cerca. Inicialmente concebido como um guerreiro implacável movido pela vingança, Kratos encarna o arquétipo clássico do herói mitológico, enfrentando desafios sobre-humanos e transitando entre mundos. Contudo, ao longo da evolução narrativa da série, esse arquétipo é reconfigurado, revelando camadas mais densas de subjetividade, vulnerabilidade e transformação.

Desse modo, a figura de Kratos transcende o estereótipo do herói violento e invulnerável, tornando-se um símbolo das tensões entre força e fragilidade, entre passado e redenção. Ele representa um modelo de masculinidade em crise, que precisa lidar com as consequências de seus atos, com a dor da perda e com a responsabilidade de educar o filho. Kratos, no entanto, rompe com essa estrutura tradicional ao incorporar elementos de introspecção e ética relacional, aproximando-se de uma figura mais humana e menos idealizada.

Nesse sentido, torna-se metodologicamente necessário deslocar a análise da masculinidade de Kratos para além de uma leitura estritamente contemporânea, situando-a em diálogo com tradições mais amplas da teoria literária e, em particular, com a figura do herói moderno tal como formulada por Georg Lukács em *A teoria do romance* (LUKÁCS, 2000). Embora a interiorização, o conflito psíquico e a reflexividade sejam frequentemente mobilizados como marcas do presente, tais traços já constituem, na formulação lukacsiana, efeitos estruturais da modernidade: uma época definida pela perda de uma totalidade dada e pela cisão entre sujeito e mundo (LUKÁCS, 2000). Assim, o herói moderno não é aquele que habita uma ordem simbólica integrada, mas aquele que se move em um mundo “problemático”, no qual a coerência entre valores e realidade não está assegurada de antemão; por conseguinte, sua trajetória configura-se como busca por unidade ética e existencial em condições de fratura histórica (LUKÁCS, 2000).

A ênfase de Lukács na forma é decisiva para essa leitura. Com efeito, o romance é pensado como a forma estética adequada a uma era em que a totalidade não é mais um dado, mas um horizonte a ser perseguido; por isso, a própria forma romanesca se organiza como processo, percurso e tensão, frequentemente atravessada por procedimentos como a ironia, que funciona como princípio formal capaz de sustentar a distância crítica entre a aspiração de sentido e a insuficiência do mundo (LUKÁCS, 2000). Do ponto de vista ético, essa fratura transforma a moralidade em tarefa, isto é, o herói moderno é compelido a construir, por si, um princípio de orientação e responsabilidade, já que a ordem social e metafísica deixou de garantir uma direção normativa estável (LUKÁCS, 2000). Sob essa chave, a trajetória de Kratos em *God of War* (2018) pode ser lida não apenas como “desenvolvimento psicológico”, mas como movimento teleológico de recomposição: assombrado por um

passado traumático e por uma herança de violência, o personagem busca reorganizar sua existência em torno de um princípio integrador, paternidade, cuidado e legado, isto é, uma totalidade possível e necessariamente provisória, construída no interior da própria narrativa.

Entretanto, diferentemente do herói lukacsiano clássico, cuja busca se realiza majoritariamente no regime da consciência e da forma romanesca, *God of War* reinscreve essa demanda de totalidade no regime específico da experiência do videogame. Assim, a forma não apenas “narra” a busca; isto é, ela a encena como prática, pois a recomposição do sentido se dá também pela agência do jogador, pela temporalidade do percurso, pela repetição e pelo trabalho corporal da exploração do mundo. Desse modo, a ética deixa de ser apenas um conteúdo temático e passa a operar como dimensão experiencial: a narrativa solicita do jogador uma posição diante da violência, do cuidado e da responsabilidade, ainda que dentro de um espaço ficcional regulado.

É precisamente aqui que o diálogo com os estudos de masculinidade se torna heurístico. Em Connell (2005), a masculinidade deve ser compreendida no plural, como um campo de relações e hierarquias, no qual a masculinidade hegemônica opera como padrão normativo que organiza poder, legitimidade e exclusão (CONNELL, 1995; 2005). Sob esse prisma, Kratos pode ser inicialmente associado a uma gramática hegemônica marcada por autocontrole, autoridade, competência combativa e contenção afetiva. Contudo, a fase nórdica tensiona essa posição ao introduzir uma pedagogia do cuidado e da vulnerabilidade, deslocando a legitimidade masculina do domínio destrutivo para a difícil administração ética do legado e da violência.

Por fim, a contribuição de Judith Butler oferece um deslocamento decisivo ao tratar gênero como produção reiterativa de normas; isto é, como performatividade, de modo que masculinidade não é essência, mas efeito de repetição regulada e passível de rearticulação (BUTLER, 1990; 1993). Nessa perspectiva, a transformação de Kratos pode ser interpretada como reconfiguração performativa: o personagem reinscreve sua masculinidade não pela negação absoluta da violência, mas pela tentativa de subordiná-la a um horizonte ético (proteção, responsabilidade, cuidado), reorientando o sentido de seus gestos e de sua autoridade. Além disso, quando Butler

retoma o problema das normas e das vidas “vivíveis”, evidencia-se que a crítica da masculinidade envolve não apenas psicologia individual, mas condições culturais de reconhecimento (BUTLER, 2004). Assim, a narrativa não “representa” diretamente um *Zeitgeist* unitário; antes, rearticula uma problemática moderna persistente, a busca por totalidade em um mundo fraturado (LUKÁCS, 2000), e a reinscreve, pela mediação digital, em tensões atuais relativas à crise da masculinidade, à ética da violência e à negociação entre memória, culpa e responsabilidade.

Consequentemente, essa leitura permite compreender Kratos não como simples reflexo de sensibilidades contemporâneas, mas como atualização midiática de uma estrutura moderna (forma e ética) que persiste e se transforma. Desse modo, torna-se possível, nas seções seguintes, examinar como essa busca de totalidade se articula com outras figuras do corpus, mapeando continuidades e reconfigurações do herói moderno nas narrativas digitais contemporâneas.

Complementarmente, a construção simbólica de Kratos como herói em crise pode ser analisada a partir da perspectiva de Stuart Hall (1997), que entende a representação como um processo de produção de sentido. Para Hall, os personagens culturais funcionam como signos que articulam discursos sociais. Nesse sentido, Kratos torna-se um reflexo das transformações contemporâneas na percepção da masculinidade, da paternidade e da responsabilidade ética. A interatividade dos jogos eletrônicos intensifica essa representação simbólica, permitindo que o jogador participe ativamente da construção de sentido e da vivência emocional dos personagens.

Portanto, a representação simbólica em *God of War* pode, portanto, ser compreendida como a forma pela qual o jogo mobiliza elementos mitológicos, estéticos e narrativos para construir significados que transcendem a literalidade da trama. Trata-se de uma operação simbólica que transforma personagens, objetos e cenários em signos carregados de valores culturais, éticos e afetivos, capazes de dialogar com o imaginário coletivo e com questões existenciais universais. Essa dimensão simbólica é o que permite à obra funcionar como mediadora entre o universo ficcional e as inquietações do sujeito contemporâneo.

No centro dessa dinâmica está Kratos, cuja trajetória é marcada por uma profunda transformação simbólica. Inicialmente concebido como um arquétipo da

vingança e da força bruta, ele evolui para representar a figura do pai em busca de redenção, carregando o peso de suas ações passadas e tentando construir uma nova identidade diante do filho. Essa mudança não é apenas narrativa, mas simbólica; pois, Kratos encarna o dilema da masculinidade contemporânea, dividida entre a tradição da virilidade e a necessidade de afetividade, cuidado e responsabilidade. Sua jornada torna-se, assim, um espelho das tensões vividas por muitos sujeitos na atualidade.

A mitologia nórdica, por sua vez, é reconfigurada para servir como pano de fundo simbólico dessa narrativa de transformação. Os deuses e criaturas mitológicas não são apresentados como entidades distantes ou idealizadas, mas como figuras complexas, ambíguas e muitas vezes falíveis. Essa abordagem permite que o jogo explore temas como poder, destino, liberdade e moralidade, utilizando a mitologia como uma linguagem simbólica para refletir sobre os dilemas humanos. A plasticidade desses símbolos, sua capacidade de adaptação e ressignificação, é fundamental para que possam ser integrados a uma narrativa que visa não apenas entreter, mas também provocar reflexão.

Além disso, os objetos e os espaços do jogo possuem forte carga simbólica. O machado Leviatã representa a nova fase de Kratos, ou seja, mais contida, estratégica e emocionalmente madura. Em contraste, as Lâminas do Caos simbolizam seu passado violento e impulsivo, funcionando como marcas visíveis de uma história que ele tenta superar. Os cenários, como florestas densas, montanhas geladas e ruínas ancestrais, não apenas compõem o ambiente visual, mas também representam estados emocionais e etapas da jornada interior dos personagens, reforçando a dimensão simbólica da narrativa.



Figura 37 – Machado Leviatã em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

A representação simbólica em *God of War*, portanto, revela-se como um mecanismo de construção de sentido que articula passado e presente, mito e subjetividade, ação e reflexão. Ao mobilizar símbolos com alta carga cultural e emocional, o jogo se insere em uma tradição narrativa que, conforme propõe Cassirer (1944), vê o ser humano como produtor de formas simbólicas por meio das quais interpreta e transforma sua experiência do mundo. Nesse sentido, *God of War* transcende sua função de entretenimento, tornando-se um espaço de mediação simbólica, onde o antigo é continuamente ressignificado para expressar os dramas, os valores e as buscas do sujeito contemporâneo.

Nesse contexto, a figura de Kratos assume um papel central, especialmente na forma como sua paternidade é representada. O símbolo de proteção que ele encarna é fruto das batalhas travadas em defesa de seu filho, Atreus. Essa dimensão é explorada pela psicologia analítica de Jung (2002), que identifica no arquétipo do Pai e da Sombra duas forças fundamentais da psique. Kratos, silenciosamente, assume o papel paterno, guiando Atreus por meio de ações contidas e ensinamentos éticos, enquanto lida com os próprios traumas e tenta romper com o ciclo de violência que o definiu.

Kratos reconfigura o arquétipo clássico do herói guerreiro, tradicionalmente associado à força, bravura e conquista. Presente em mitologias antigas e consolidado em narrativas épicas como as de Hércules e Aquiles, esse arquétipo caracteriza-se por enfrentar desafios externos e afirmar superioridade por meio da glória. Contudo, nas versões mais recentes da franquia, Kratos incorpora dimensões psicológicas e éticas que o aproximam do herói trágico moderno, aquele que enfrenta não apenas inimigos, mas também seus próprios dilemas morais e conflitos internos.

Essa reconfiguração se torna evidente na relação de Kratos com os arquétipos junguianos do Pai e da Sombra. Segundo Jung (2002), o arquétipo do Pai representa autoridade, proteção, estrutura e orientação. É a figura que estabelece limites e contribui para a formação da identidade do filho. Em *God of War*, Kratos assume esse papel de forma contida e silenciosa, guiando Atreus não apenas por meio da força, mas por meio de ensinamentos éticos e afetivos. Ele busca transmitir valores como autocontrole, responsabilidade e respeito, mesmo enquanto lida com os próprios traumas e contradições. Sua paternidade é marcada por uma tentativa de romper com

o ciclo de violência que o definiu, oferecendo ao filho um caminho diferente daquele que ele próprio trilhou.

Para comprovar a assunção de Kratos ao arquétipo junguiano do Pai, é possível recorrer à sua emblemática afirmação: *“Somos os deuses que escolhemos ser. Não deuses passados. Quem eu fui você não será. Devemos ser melhores.”* Essa declaração evidencia, de forma contundente, a consciência do personagem sobre o peso de seu passado e a responsabilidade que assume na formação ética e identitária de Atreus. Ao proferir tais palavras, Kratos expressa o desejo de romper com o ciclo de violência e destruição que o marcou, assumindo uma postura de transformação e transcendência.

Essa fala revela a incorporação do arquétipo do Pai não apenas como figura de autoridade, mas como guia moral e agente de desenvolvimento psíquico. No pensamento de Jung, o arquétipo do Pai representa a instância que estrutura, orienta e protege, sendo essencial para a constituição da consciência e da identidade do sujeito. Kratos, ao se posicionar como alguém que deseja ser “melhor” e que encoraja o filho a não repetir seus erros, atua como mediador entre o passado e o futuro, entre a repetição inconsciente e a possibilidade de escolha consciente.

A figura paterna, nesse contexto, transcende o papel disciplinador tradicional e se configura como mentor, cuja função é transmitir valores, oferecer direção e promover o amadurecimento do outro por meio da experiência e da reflexão. A ambiguidade de Kratos, marcada por sua luta interna entre a herança da violência e o desejo de redenção, não enfraquece sua autoridade simbólica; ao contrário, confere-lhe profundidade e humanidade. Sua trajetória, permeada por falhas, arrependimentos e esforços de mudança, o torna um símbolo potente de uma paternidade transformadora, capaz de integrar os aspectos sombrios da psique e de orientar o filho na construção de uma identidade ética e autônoma.

Nesse sentido, Kratos encarna o arquétipo do Pai como aquele que não apenas impõe limites, mas que também se responsabiliza por suas ações e se compromete com a transmissão de um legado de superação. Por isso, sua figura torna-se um ponto de inflexão simbólica entre o que foi e o que ainda pode ser, entre a repetição do passado e a possibilidade de um futuro diferente, fundado na consciência, na escolha e na transformação.

No entanto, quando esse arquétipo não é integrado de forma equilibrada, ele pode manifestar-se como uma força coercitiva, rígida e dominadora, gerando sentimentos de medo, inadequação ou submissão. É nesse ponto que se revela a intersecção com o arquétipo da Sombra, definido por Jung (1969) como a personificação daquilo que o sujeito se recusa a reconhecer em si, ou seja, são os aspectos reprimidos da psique, que insistem em se manifestar (JUNG, 1969). Diante disso, pode-se afirmar que a Sombra de Kratos é composta por sua história de destruição, vingança e impulsos violentos, que ele tenta controlar e superar. Os inimigos que enfrenta ao longo do *game* funcionam, muitas vezes, como projeções simbólicas desses conflitos internos. A narrativa, portanto, não se limita à ação externa, mas revela um processo de integração psicológica, no qual Kratos precisa reconhecer e lidar com sua Sombra para exercer plenamente o papel de Pai.

Quanto a Kratos como arquétipo da sombra, pode-se recorrer ao momento de seu retorno às Lâminas do Caos, em *God of War* (2018). Isto porque esse momento evidencia sua personificação do arquétipo junguiano da Sombra. As Lâminas, que já foram utilizadas como armas de destruição e submissão aos deuses do Olimpo, simbolizam o legado de violência, culpa e sofrimento que permeia sua trajetória. Ao decidir recuperá-las, Kratos não apenas reconhece a necessidade de recorrer a seu poder para proteger Atreus, mas também se confronta com os aspectos mais obscuros e reprimidos de sua psique. A aparição do fantasma de Atena nesse contexto reforça a inevitabilidade do enfrentamento com sua Sombra, ao recordar-lhe que, por mais que deseje se reinventar, não pode negar ou apagar os traços profundos de seu passado.

Essa cena ilustra com clareza o processo de integração da Sombra, etapa fundamental no caminho da individuação conforme delineado por Jung. A individuação, entendida como o desenvolvimento da totalidade do ser, exige que o sujeito reconheça e incorpore os conteúdos inconscientes que foram rejeitados ou marginalizados. Segundo Jung (1978, p. 49)

Individuação significa tornar-se um ser único, na medida em que por 'individualidade' entenderemos nossa singularidade mais íntima, última e incomparável, significando também que nos tornamos o nosso próprio si-mesmo. Podemos, pois, traduzir 'individuação' como 'tornar-se si mesmo' (Verselbstung) ou 'o realizar-se do si mesmo' (Selbstwerwirklichung).

Kratos, ao empunhar novamente as Lâminas do Caos, não realiza apenas um gesto estratégico dentro da narrativa, mas simbolicamente aceita a totalidade de sua existência, compreendendo que sua força e sua dor são dimensões inseparáveis de sua identidade. Assim, o personagem deixa de ser apenas um guerreiro atormentado para tornar-se um símbolo de transformação psíquica, cuja jornada representa o enfrentamento e a superação dos próprios demônios interiores.

Ainda nessa perspectiva do arquétipo de Pai e Sombra de Jung (2002), seguimos com o documentário *God of War - Raising Kratos: Full Length Feature – PS4*¹³(2019), cujo foco é apresentar os bastidores do desenvolvimento do *game*. Nele, Shannon Studstill, líder do Santa Monica Studio, e o diretor Cory Barlog compartilham experiências pessoais que influenciaram diretamente a construção da narrativa. Barlog, ao comparar o processo criativo com a experiência da paternidade, destaca o sacrifício e a dedicação como elementos centrais, dizendo:

- Você consegue isso porque trabalha muito duro e se sacrifica, por outra coisa, sabe, que é como ser pai ou mãe. Você vai se sacrificar, trabalhar muito duro, e então, eles vão te odiar pra caramba em 15 anos e não vão falar com você por 10 anos. E, então, eles vão dizer: - Ei, eu lembro porque você era tão bom.

A declaração de Cory Barlog, ao equiparar o processo criativo à experiência da paternidade, revela uma tensão constitutiva que transcende os limites da ficção, ou seja, o paradoxo entre presença e ausência, entre cuidado e sacrifício, entre criação e renúncia. Embora tal dilema não seja tematizado explicitamente na narrativa do *game*, ele se manifesta como substrato emocional e ético que permeia a construção da figura paterna. Kratos, marcado por uma postura de contenção afetiva e silêncios deliberados, busca proteger Atreus sem revelar os aspectos mais sombrios de sua trajetória, dramatizando simbolicamente esse conflito.

Nesse contexto, a figura do pai é concebida como projeção das vivências pessoais dos desenvolvedores, cujos dilemas reais se inscrevem na tessitura narrativa. A menção ao sacrifício e à dedicação, feita por Barlog (2018), remete diretamente à ambivalência que caracteriza o arquétipo junguiano do pai sombra,

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IJZWKBDXXFY>

aquele que, ao mesmo tempo em que representa autoridade e proteção, carrega consigo traços de repressão e trauma.



Figura 38 – Cena do abraço entre Kratos e Atreus em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Essa tensão entre presença e ausência, entre cuidado e sacrifício, entre criação e renúncia, não é explicitamente tematizada em *God of War*, mas reverbera como pano de fundo emocional e ético. Kratos, enquanto personagem, não verbaliza esse dilema nos mesmos termos que Barlog, mas sua conduta, marcada por silêncios, contenção afetiva e uma constante tentativa de proteger Atreus sem revelar seu passado, pode ser lida como uma dramatização simbólica desse conflito. A figura paterna, nesse sentido, é construída não apenas como um arquétipo mitológico, mas como uma projeção das experiências reais dos criadores, que enfrentam os mesmos dilemas que desejam representar.

A intersecção entre vida e obra, entre biografia e ficção, é um tema recorrente na estética contemporânea. Como aponta Barthes (1977), o autor não desaparece, mas se desloca para dentro da obra, influenciando suas estruturas simbólicas e afetivas. O documentário permite ao público acessar essa camada oculta da criação, cujos conflitos pessoais dos desenvolvedores tornam-se matéria-prima para a construção de personagens complexos e narrativas densas, ampliando a leitura da obra e reforçando seu caráter existencial.

Nesse sentido, *God of War* não apenas representa uma história de mitos e batalhas, mas encena, de forma alegórica, os dilemas da paternidade moderna, da masculinidade em crise e da busca por sentido em meio ao sacrifício. A ausência de

tematização direta do abandono ou da negligência não elimina sua presença simbólica; ao contrário, ela se insinua nos gestos contidos de Kratos, na dificuldade de comunicação e na tensão entre proteger e controlar. A obra, assim, reflete os conflitos que atravessam a vida real de seus criadores e de seu público.

Portanto, a fala de Barlog não é um comentário externo à obra porque permite compreender *God of War* como uma narrativa que, embora situada em um universo mitológico, é enraizada nas experiências humanas dos seus criadores. Essa dimensão biográfica, quando reconhecida, amplia a leitura da obra e reforça seu caráter existencial, revelando como a cultura digital contemporânea pode funcionar como espaço de elaboração simbólica dos conflitos que atravessam a vida real. Fato evidenciado na cena em que Kratos, na floresta de Midgard, diz a Atreus: “- *Nem tudo o que enfrentamos são monstros de carne e osso* (GOD OF WAR, 2018).

. Às vezes, as batalhas mais difíceis são travadas dentro de nós exemplifica essa introspecção, revelando uma jornada de autoconhecimento”. A introspecção revelada nesse momento sintetiza a jornada de autoconhecimento e transformação vivida pelos personagens. A resposta silenciosa de Atreus, seguida pela continuidade da travessia, simboliza a construção de um vínculo afetivo e ético, em que pai e filho caminham juntos, buscando no outro uma forma de proteção e reconhecimento.

A mitologia nórdica, portanto, não é apenas um pano de fundo estético no *game*, mas um componente essencial da construção simbólica dos personagens e da trama. Midgard, onde ocorre a cena mencionada, é o mundo dos humanos na cosmologia nórdica, o que já indica que a jornada de Kratos e Atreus é, em essência, humana. Atreus, revelado posteriormente como Loki, é uma figura central na mitologia nórdica, marcada por ambiguidade moral, inteligência estratégica e papel decisivo no *Ragnarök*. Kratos, por sua vez, é um estrangeiro nesse universo, oriundo da mitologia grega, e sua inserção no mundo nórdico representa um processo de adaptação cultural e transformação pessoal. Essa transição reforça o tema da construção de identidade, da aceitação do passado e da busca por redenção.

Além disso, os conflitos internos vividos pelos personagens ecoam as sagas nórdicas, que frequentemente exploram dilemas éticos, tragédias familiares e o peso do destino. A jornada de autoconhecimento de Kratos, marcada por arrependimento e tentativa de reconstrução da relação com o filho, poderia perfeitamente integrar uma

saga *viking*, cujo herói enfrenta não apenas inimigos externos, mas também seus próprios fantasmas e limitações.

Dessa forma, *God of War* exemplifica como uma obra contemporânea pode se valer do *Zeitgeist*, capturando o espírito do tempo atual com suas preocupações emocionais, existenciais e familiares e; ao mesmo tempo, em que se ancora em uma mitologia específica para dar forma e profundidade a esses temas. A cultura *viking*, com sua rica tradição de narrativas sobre honra, perda, paternidade e destino, oferece o terreno fértil para que essas questões universais floresçam e se conectem com o público moderno. Portanto, o *game* convida à reflexão, estabelecendo uma ponte entre o mítico e o humano, entre o passado ancestral e os dilemas contemporâneos.

Diante da complexidade simbólica presente na narrativa de *God of War* (2018; 2022), é possível observar como os personagens Kratos e Atreus são construídos a partir de arquétipos universais que evocam significados profundos e multifacetados. A figura de Kratos, em especial, é moldada segundo um perfil de guerreiro *viking*, associado ao modelo de virilidade tradicional. Essa virilidade é representada por atributos físicos como força, resistência e domínio sobre o ambiente, características que, culturalmente, remetem à ideia de perfeição masculina em diversas sociedades ocidentais.

No entanto, a noção de perfeição atribuída ao herói não se limita ao aspecto físico, mas se estende à dimensão simbólica do herói, em que se consolidam valores considerados fundamentais pela coletividade. Nesse contexto, o herói é concebido como um arquétipo que incorpora atributos como honra, coragem, espírito de sacrifício e capacidade de liderança. A perfeição, portanto, não reside em uma conformidade estética, mas se manifesta na representação de virtudes que a sociedade reconhece como exemplares e desejáveis. O herói, nesse sentido, torna-se um referencial ético e moral, cuja conduta serve de inspiração e orientação para os membros do grupo social ao qual pertence.

Assim, a construção simbólica de Kratos reafirma o conceito de mito como representação de crenças e valores compartilhados por uma cultura. Nesse sentido, o mito é uma estrutura simbólica que organiza e expressa os ideais de uma sociedade. Conforme, argumenta Jung (2002, p. 20), “uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato”, o que

indica que o símbolo possui uma dimensão que ultrapassa o sentido literal e estabelece conexões com o inconsciente coletivo. Kratos, portanto, representa não apenas o guerreiro idealizado, mas também o homem em conflito interno, que busca redenção, reconciliação e autoconhecimento, aspectos que ressoam com o espírito do tempo contemporâneo.

Além disso, a representação simbólica de Kratos é moldada por uma cultura híbrida, que, embora se apoie na mitologia nórdica como estrutura narrativa, incorpora valores contemporâneos que ressignificam o personagem e sua trajetória. Entre esses valores, destacam-se a valorização da paternidade afetiva, a introspecção emocional e a desconstrução de modelos tradicionais de masculinidade. Kratos, anteriormente concebido como um símbolo de violência e vingança no contexto da mitologia grega, é reinterpretado no universo nórdico como um pai que busca proteger o filho dos erros que ele próprio cometeu, revelando uma transformação significativa em sua construção simbólica. Essa mudança aponta para uma nova concepção de perfeição, que não se limita à força física, mas se estende à capacidade de reconhecer fragilidades, pedir perdão e estabelecer vínculos afetivos.

Paralelamente, Atreus tem sua identidade constituída pelas experiências vividas ao lado do pai, em um processo marcado por descobertas, conflitos e amadurecimento. Sua trajetória revela uma construção simbólica em constante desenvolvimento, que se articula com o arquétipo do *trickster*, representado por Loki na mitologia nórdica. Segundo Balandier (1982), o termo *trickster*, cunhado por mitólogos anglo-saxões, remete a comportamentos como trapaça, mentira, furto, engano e falcatura, caracterizando figuras que desafiam normas estabelecidas, questionam autoridades e catalisam transformações sociais e simbólicas.

No universo de *God of War*, Atreus incorpora esse arquétipo de maneira singular, sendo representado como um personagem humanizado, ou seja, com características psicológicas, emocionais e comportamentais que o tornam próximo da experiência humana real, mesmo pertencendo a universos ficcionais. Sua construção narrativa permite ao jogador acompanhar, de forma sensível e gradual, o desenvolvimento de sua dimensão emocional e moral, fortemente influenciada pela relação com Kratos. Essa abordagem confere à figura de Atreus uma complexidade que vai além do papel tradicional do *trickster*, aproximando-o das inquietações e

dilemas próprios da juventude contemporânea, marcada pela busca de identidade, autonomia e pertencimento.

Dessa forma, *God of War* apresenta os personagens Kratos e Atreus como figuras de significativa representação simbólica, cuja construção narrativa se destaca pelas performances que evocam arquétipos universais. Embora a mitologia nórdica funcione como base cultural, a obra a transcende ao incorporar elementos como a valorização da vulnerabilidade, da empatia e da reconstrução dos laços familiares. A perfeição atribuída a Kratos, portanto, não é absoluta nem estática, mas dinâmica e contextual, refletindo uma nova forma de heroísmo que se constrói na intersecção entre força e sensibilidade, tradição e transformação.

No entanto, para compreender plenamente o significado da representação simbólica dos personagens em *God of War*, é necessário recorrer à concepção tradicional do herói tal como delineada nas mitologias ancestrais. Em tais narrativas, o herói é geralmente caracterizado por feitos extraordinários, coragem diante do perigo e uma missão que transcende os interesses individuais, envolvendo o bem coletivo ou o cumprimento de um destino superior. Na mitologia nórdica, por exemplo, figuras como Sigurd e Thor representam esse ideal heroico, enfrentando criaturas monstruosas, divindades e forças cósmicas em nome da honra, da justiça ou da preservação de seu povo. Esses personagens são, em grande medida, definidos por atributos como força física, bravura e a capacidade de superar obstáculos externos, constituindo-se como modelos de excelência e virtude dentro de suas respectivas culturas.

Kratos, à primeira vista, parece se encaixar nesse modelo. Sua aparência imponente, habilidades de combate e trajetória marcada por batalhas épicas o posicionam como um herói tradicional. Contudo, a narrativa contemporânea do *game* introduz nuances que o afastam da rigidez desse arquétipo ancestral. Um exemplo é a frase proferida por Kratos “*Nem tudo o que enfrentamos são monstros de carne e osso. Às vezes, as batalhas mais difíceis são travadas dentro de nós*” que marca uma inflexão significativa na construção simbólica do personagem. Isto porque essa fala revela uma dimensão introspectiva e emocional que não é comum ao herói clássico, indicando que o verdadeiro desafio não está apenas nas lutas externas, mas nos conflitos internos, nas dores do passado e na busca por redenção. Por isso, essa

transformação do arquétipo do herói pode ser considerada característica do *Zeitgeist* contemporâneo. Até porque o herói Kratos deixa de ser apenas um guerreiro implacável e passa a ser um pai, um homem que protege o filho. O que por outro lado, não é algo que se configure numa negação de sua força, mas a complementa com os elementos de empatia, arrependimento e desejo de mudança.

Todavia, os símbolos presentes na narrativa revelam significados profundos que transcendem sua aparência imediata, manifestando dimensões inconscientes tanto de ordem pessoal quanto universal. Logo, esses significados estão frequentemente associados aos arquétipos universais e ao inconsciente coletivo. No caso dos arquétipos universais, temos as imagens, temas e padrões de comportamento. Já o inconsciente coletivo é um conceito desenvolvido por Jung que o traduz como uma camada profunda da psique humana que não é formada por experiências pessoais, mas sim compartilhada por todos os seres humanos, independentemente de cultura, época ou lugar. Em *God of War*, Kratos pode ser visto como uma manifestação do arquétipo do herói e do pai, enquanto Atreus, ao ser revelado como Loki, encarna o arquétipo do *trickster*. Essas figuras não são apenas personagens individuais, mas representam estruturas simbólicas universais que ressoam com o inconsciente coletivo, permitindo que o público se conecte emocionalmente com a narrativa, mesmo sem compartilhar diretamente da cultura nórdica.

Retomando a discussão sobre os símbolos, é possível afirmar que, nesse contexto, eles não se limitam à representação de ideias abstratas, mas atuam como mediadores entre os domínios do consciente e do inconsciente, possibilitando o acesso a conteúdos psíquicos profundos. A articulação entre símbolo e arquétipo desempenha um papel central no processo de autoconhecimento e no desenvolvimento da subjetividade, sendo fundamental para a constituição da identidade tanto individual quanto coletiva. Por meio dessa dinâmica simbólica, narrativas como *God of War* promovem experiências que entrelaçam mitologia e psicologia, oferecendo ao público a oportunidade de refletir sobre suas próprias vivências, conflitos internos e processos de transformação pessoal.

Nesse sentido, a presença de arquétipos universais e símbolos que dialogam com o inconsciente coletivo não apenas enriquece a construção dos personagens,

mas também confere à obra uma dimensão reflexiva, capaz de mobilizar o imaginário do público em torno de questões fundamentais da condição humana. Assim, a jornada de Kratos e Atreus pode ser interpretada como uma metáfora da própria trajetória de individuação.



Figura 39 – Representação do processo de individuação
Fonte: elaboração própria.

Antes de avançar na análise, é fundamental distinguir os conceitos de individuação e individualismo, pois embora possam parecer semelhantes, referem-se a processos distintos na constituição do sujeito. O individualismo caracteriza-se pela valorização da autonomia e da singularidade do indivíduo em oposição às estruturas coletivas. Trata-se de uma ênfase na separação, na afirmação do “eu” como entidade independente, frequentemente desvinculada dos vínculos sociais, culturais e afetivos que compõem a vida em comunidade. Por sua vez, a individuação representa um processo de amadurecimento psíquico que visa à integração dos diversos aspectos da personalidade.

Diferentemente do individualismo, a individuação não implica uma ruptura com o coletivo, mas uma reconciliação profunda entre o sujeito e os elementos que o constituem cultural e simbolicamente. Nesse processo, o indivíduo busca a autenticidade não por meio do isolamento, mas pela incorporação consciente dos valores compartilhados, dos vínculos afetivos e dos símbolos que estruturam a experiência humana. Assim, enquanto o individualismo tende a reforçar fronteiras rígidas entre o sujeito e o grupo, a individuação propõe a superação dessas dicotomias, permitindo que o indivíduo se reconheça como parte de uma totalidade mais ampla, sem, contudo, abdicar de sua singularidade.

Nesse sentido, Kratos, ao confrontar sua Sombra e assumir plenamente o papel de pai, inicia um movimento de reconciliação com o próprio passado e de transformação ética, evidenciando uma profunda evolução simbólica. Atreus, por sua vez, ao descobrir sua identidade como Loki, depara-se com o desafio de compreender e integrar sua ambiguidade, seu potencial de ruptura e sua vocação para a mudança características centrais do arquétipo do *trickster*.

No universo narrativo de *God of War*, esse processo é simbolicamente encenado por meio da trajetória de Kratos, cuja evolução deixa de ser apenas física e combativa para tornar-se profundamente psicológica e ética. Inicialmente marcado pelo arquétipo do herói guerreiro, Kratos é confrontado com sua Sombra, representada por seu passado violento, pelas Lâminas do Caos e pelas memórias traumáticas, e inicia um movimento de reconciliação com esses aspectos reprimidos. Ao assumir o papel de pai, ele passa a integrar o arquétipo do Pai, não como figura autoritária e distante, mas como guia moral e afetivo, comprometido com a formação ética de Atreus.

Esse enfrentamento da Sombra e a incorporação consciente de novos valores são etapas centrais da individuação. A frase emblemática de Kratos, “Nem tudo o que enfrentamos são monstros de carne e osso. Às vezes, as batalhas mais difíceis são travadas dentro de nós”, sintetiza essa virada introspectiva, revelando que o verdadeiro desafio está na transformação interna, na superação dos impulsos destrutivos e na construção de uma nova identidade.

Atreus, por sua vez, representa o sujeito em formação, cuja jornada é marcada pela descoberta de sua origem e pela ambiguidade de sua natureza como Loki, o *trickster*. Esse arquétipo, associado à transgressão, à astúcia e à mudança, é essencial no processo de individuação, pois desafia o status quo e promove a renovação psíquica. A relação entre Kratos e Atreus funciona como um espelho simbólico da dinâmica entre o velho e o novo, entre tradição e transformação, entre repressão e liberdade, elementos que precisam ser integrados para que o sujeito alcance sua totalidade.

A narrativa do jogo, ao articular mitologia e psicologia, oferece ao público uma experiência que não apenas entretém, mas também mobiliza o inconsciente coletivo, permitindo que os jogadores se identifiquem com os dilemas dos personagens e

reflitam sobre seus próprios processos de individuação. Os símbolos, arquétipos e conflitos apresentados funcionam como catalisadores de autoconhecimento, revelando que a jornada do herói contemporâneo não é apenas externa, mas profundamente interna e existencial.

Além disso, a ambientação estética do jogo, com seus cenários mitológicos, trilha sonora evocativa e design simbólico dos objetos, contribui para a construção de um universo narrativo que funciona como espelho da psique humana. Elementos como o machado Leviatã e as Lâminas do Caos não são apenas instrumentos de combate, mas carregam significados profundos: o primeiro representa a nova fase de Kratos, marcada pela contenção e pelo cuidado; o segundo remete ao seu passado violento e aos traumas que ainda o assombram. Esses objetos funcionam como extensões simbólicas da subjetividade dos personagens, reforçando a dimensão psicológica da narrativa.

Portanto, *God of War* exemplifica como os jogos eletrônicos podem operar como dispositivos culturais complexos, capazes de mobilizar o inconsciente coletivo por meio de símbolos e arquétipos universais. Ao articular mitologia, psicologia e estética, a obra constrói uma experiência narrativa que permite ao público não apenas acompanhar uma história, mas também refletir sobre os próprios processos internos, reconhecendo-se nas figuras heroicas e nos dilemas que elas enfrentam. Essa capacidade de promover identificação e introspecção é o que confere à narrativa sua potência simbólica e sua relevância no contexto das sensibilidades contemporâneas.

Nesse sentido, a jornada de Kratos e Atreus em *God of War* (2018; 2022) pode ser compreendida como uma busca por entendimento e pertencimento, na qual os elementos simbólicos, objetos, palavras, imagens, desempenham papel fundamental na construção de significados que transcendem a literalidade da narrativa. A transição entre o plano mítico e o plano emocional é mediada por esses símbolos, que não apenas compõem o cenário mitológico do jogo, mas também funcionam como dispositivos de memória cultural e emocional. Ao evocar valores compartilhados e experiências arquetípicas, tais elementos ressoam com o inconsciente coletivo dos jogadores e contribuem para a constituição de uma identidade que se forma na intersecção entre o individual e o coletivo, entre o vivido e o representado.

Para que tais significados sejam acessados e experienciados, a linguagem, seja oral, escrita e visual, atua como mediadora essencial entre o jogador e o universo narrativo. Até porque a linguagem constitui um sistema simbólico que organiza e expressa o pensamento humano. Em *God of War*, essa mediação não se limita aos diálogos entre personagens, mas se estende à ambientação visual, à trilha sonora, à iconografia mitológica e à própria estrutura narrativa, compondo uma experiência estética e simbólica imersiva.

Por isso, a compreensão do universo de *God of War* exige uma leitura além da razão discursiva e adentre o campo da experiência simbólica, na qual os significados são vivenciados. A interação com os símbolos presentes no *game*, como o machado de Leviatã, o escudo de Kratos, as runas nórdicas, os portais místicos e os próprios deuses, ativa conteúdos do inconsciente coletivo, pois é por meio dele que imagens e padrões universais de comportamento, os chamados arquétipos, se manifestam em mitos, sonhos e narrativas culturais.

Desse modo, arquétipos como o herói, o pai, o filho, o sábio ou o *trickster*, são reconhecidos em diferentes culturas e épocas. No contexto analisado, Kratos assume o papel de protagonista que personifica o arquétipo do herói em processo de transformação e Atreus representa o arquétipo do *trickster* em formação. A interação entre esses arquétipos e os símbolos narrativos presentes no *game* promove o autoconhecimento e o crescimento subjetivo do jogador, que projeta suas próprias vivências e emoções nas figuras ficcionais.

Nesse processo, a linguagem possibilita essa projeção e identificação, traduzindo os símbolos em experiências compreensíveis e conectando o jogador ao universo do *game* por meio de significados que são ao mesmo tempo culturais e universais. Dessa forma, cabe observar o papel mediador da linguagem na experiência narrativa de *God of War*. A obra se situa entre a tradição ao recuperar elementos da mitologia nórdica e a reinvenção, ao ressignificar esses elementos dentro de um contexto contemporâneo, marcado por novas formas de compreender o heroísmo, a masculinidade e os vínculos familiares.

Assim, a jornada de Kratos e Atreus não se configura apenas como uma aventura épica, mas como uma narrativa simbólica que mobiliza memórias, valores e afetos, contribuindo para a construção da identidade individual e coletiva dos

jogadores. A linguagem, em suas múltiplas expressões, seja por meio da ambientação mitológica, dos diálogos densos ou das escolhas morais implicadas na jogabilidade, torna-se o elo entre o sujeito e o símbolo, permitindo que o universo mitológico do jogo seja experienciado como espaço de reflexão, transformação e reconhecimento. Nesse sentido, a experiência estética e narrativa proporcionada por *God of War* atua como um dispositivo cultural que participa da constituição das identidades dos jogadores.

Nesse processo, a experiência proporcionada pelo *game* não se esgota apenas no plano da fruição estética ou do envolvimento narrativo imediato. Ao contrário, ao articular símbolos, afetos e escolhas morais, a narrativa de *God of War* passa a criar condições para que os jogadores se reconheçam, ainda que de modo inicial e não tematizado, em posições simbólicas que ultrapassam o universo ficcional. Dessa maneira, torna-se possível aproximar a experiência do *game* de discussões mais amplas sobre identidade, entendida não como uma essência fixa, mas como uma construção cultural e simbolicamente situada. Conforme Stuart Hall (1997, p. 26),

“nossas identidades poderiam provavelmente ser melhor conceituadas como as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos viver, como se viessem de dentro, mas que, sem dúvida são ocasionadas por um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências única e peculiarmente nossas, como sujeitos individuais. Nossas identidades são, em resumo formadas culturalmente. Isto, de todo modo, o que significa dizer que devemos pensar as identidades sociais como construídas no interior da representação, através da cultura, não fora delas.” (Hall, 1997, p.26)

A identidade, portanto, é construída no interior da representação, e não fora dela, sendo moldada pelas práticas culturais que nos atravessam. *God of War*, ao articular mitologia, narrativa e interatividade, inscreve-se como uma dessas práticas, oferecendo aos jogadores não apenas uma experiência lúdica, mas também um espaço simbólico de construção e negociação de sentidos sobre si e sobre o mundo. A linguagem, em suas múltiplas expressões, visuais, sonoras e discursivas, atua como mediadora entre o sujeito e os símbolos que compõem o universo mitológico do jogo, permitindo que o jogador vivencie experiências que transcendem o plano da ação física e adentram o campo da subjetividade e da reflexão.

Dessa forma, a identidade é compreendida como um fenômeno resultante de processos culturais e discursivos, sendo construída por meio da interação com

símbolos, narrativas e experiências. Este processo pode ser observado durante a constituição identitária em *God of War*, na medida em que a trajetória de Kratos e Atreus evidencia o papel da cultura como mediadora entre a vivência individual e o sentimento de pertencimento coletivo. A incorporação de arquétipos universais, como o herói, o mentor e o filho, bem como a ambientação em contextos históricos e mitológicos, contribuem para a ressignificação de experiências humanas fundamentais. Como ilustração, destaca-se a cena em que Kratos ensina Atreus a caçar, no início de *God of War* (2018).

Atreus avista um alce e informa seu pai, Kratos.
 — Pai, veja.
 Nesse momento, Kratos pede que Atreus aguarde seu sinal e entrega-lhe um arco e flechas.
 — Espere o meu sinal. Relaxe.
 Enquanto Atreus se prepara com o arco e flecha, Kratos o orienta e o incentiva:
 — Não veja como um animal, veja como um alvo. Esvazie a mente. Mantenha a mira, respire fundo, expire e solte.
 Atreus lança a flecha, acerta o animal e comemora.
 — Consegui.
 E Kratos se mostra satisfeito.
 — Ótimo.
 Pai e filho caminham em direção ao animal para verificar sua condição e percebem que ele ainda está vivo.
 — Ele continua vivo.
 Kratos então solicita a faca ao filho, que acredita que seu pai irá terminar a tarefa, mas Kratos determina que Atreus finalize.
 — Termine o que começou.
 Atreus não tem coragem de cravar a faca no animal até que seu pai o ajuda.

Nesse momento, o jogo não apenas introduz mecânicas de jogabilidade, mas também estabelece uma dinâmica simbólica de transmissão de valores, saberes e afetos entre gerações. A prática da caça, enquanto atividade ancestral, é ressignificada como metáfora para o aprendizado, a responsabilidade e o amadurecimento, revelando como o game mobiliza elementos culturais para construir narrativas que dialogam com a formação identitária dos jogadores. Ao integrar ação e simbolismo, *God of War* transcende o caráter técnico da jogabilidade e inscreve-se como uma experiência que articula o desenvolvimento pessoal com a construção de sentidos coletivos.

Sendo assim, a cena mencionada, em que Kratos ensina Atreus a caçar, não se restringe ao aprimoramento de habilidades motoras ou à introdução de mecânicas

básicas do *game*; ela constitui um verdadeiro rito de passagem, no qual Atreus é confrontado com a responsabilidade inerente ao ato de matar. Sua hesitação diante da morte do animal revela um dilema ético e psicológico que ultrapassa o plano físico da ação e adentra o campo simbólico da formação identitária. Nesse contexto, o *game* atua como mediador cultural, ao permitir que o jogador vivencie, por meio da interação com os personagens e suas experiências, os conflitos e aprendizados que compõem o processo de amadurecimento humano. A representação da morte, da dúvida e da orientação paterna inscreve-se como parte de uma narrativa que não apenas entretém, mas também educa e transforma, reafirmando o papel dos jogos digitais como espaços legítimos de produção cultural e subjetiva.

Nesse momento, observa-se que Atreus não se sente confortável diante da situação, permanecendo calado por alguns instantes. Em seguida, ele dirige o olhar ao pai na tentativa de compreender o sentimento que o atravessa naquele instante. Entretanto, essa cena não se limita à representação de um rito de passagem; ao contrário, ela simboliza um conflito entre tradição e renovação, evidenciando os legados arquetípicos que estruturam a relação entre Kratos e Atreus. Isso porque o confronto de Atreus com a morte mobiliza dilemas éticos e psicológicos que ultrapassam a ação imediata e inscrevem-se no processo de constituição subjetiva do personagem.

É justamente nesse ponto que os significados da narrativa revelam sua riqueza simbólica, evidenciando a profundidade com que *God of War* articula elementos culturais e psicológicos. Ainda que nenhuma ação ocorra sem a intervenção direta do jogador que, por meio do controle, executa os comandos que movimentam os personagens, o ato de caçar, por exemplo, é realizado principalmente pelo próprio jogador. No entanto, é possível que este não perceba de imediato a densidade simbólica desse rito de passagem, que envolve questões relacionadas à identidade, ao pertencimento e à transformação. Tradicionalmente, o objetivo central de um jogo eletrônico consiste em conduzir o herói à vitória; todavia, *God of War* subverte essa lógica ao privilegiar a exploração de tensões emocionais e dilemas existenciais que transcendem a simples conquista de metas.

A cena em que Kratos ensina Atreus a caçar ilustra essa complexidade narrativa. Mais do que uma introdução às mecânicas de combate, o momento

representa um marco simbólico no desenvolvimento dos personagens. A postura de Kratos, marcada por um olhar austero e silencioso, revela a angústia de um pai diante do crescimento inevitável de seu filho, enquanto Atreus, em sua hesitação e inquietude, expressa o peso das responsabilidades que começam a se delinear em sua trajetória. Essa interação, carregada de significados afetivos e culturais, transforma o *game* em um espaço de mediação simbólica, no qual o jogador é convidado a refletir sobre os processos de amadurecimento, transmissão de valores e construção da identidade, tanto dos personagens quanto de si mesmo.

Sendo assim, *God of War* é uma narrativa que reinventa elementos mitológicos a partir de uma ótica contemporânea se inserindo numa reflexão cultural e simbólica. Kratos e Atreus nos mostram uma relação que revela inquietações contemporâneas sobre paternidade, legado, transformação e reconciliação. O que nos permite compreender como a narrativa reinventa uma tradição heroica, em que mito e subjetividade se fundem. Diante disso, essa mediação entre tradição e inovação através de seus símbolos permite o diálogo da narrativa com outros trabalhos da cultura pop que perpassa pelo cenário *Viking*, os quais envolvem filmes e jogos.

Portanto, ao explorar a jornada de Kratos e Atreus, a obra estabelece pontes entre os elementos simbólicos e narrativos das mitologias antigas (passado mítico) e os sentimentos, valores, dilemas e formas de percepção do mundo que caracterizam o sujeito na atualidade (sensibilidades contemporâneas). E, com isso, revela a potência dos jogos eletrônicos como formas legítimas de expressão artística e reflexão subjetiva. Assim, essa potência simbólica e estética dos jogos digitais está intrinsecamente conectada à dinâmica comunicacional contemporânea, marcada pela convergência tecnológica e pela transformação dos modos de produção, circulação e recepção de narrativas.

A comunicação, antes mediada por canais tradicionais e unidirecionais, passou a operar em ambientes digitais interativos, nos quais a instantaneidade, a simultaneidade e a multiplicidade de vozes configuram um novo ecossistema informacional. Plataformas como o *WhatsApp* exemplificam essa mudança, ao permitir a disseminação imediata de mensagens, notícias e conteúdos, promovendo uma identidade coletiva que, embora compartilhada, preserva nuances de subjetividade e individualidade.

No cenário contemporâneo, marcado pela convergência tecnológica e pela transformação dos modos de comunicação, os *videogames* se afirmam como agentes ativos na construção de significados culturais e subjetivos. A interatividade característica dessas mídias digitais permite que o jogador não apenas consuma, mas participe efetivamente da narrativa, ressignificando símbolos e vivenciando experiências que dialogam diretamente com suas inquietações existenciais, tornando-se um coautor da narrativa. Essa participação ativa é potencializada pela estética digital, que, ao mediar a relação entre o sujeito e a obra, promove uma imersão sensível e cognitiva, convertendo o jogo em um espaço de elaboração simbólica e de reflexão sobre temas universais. A partir disso, pode-se afirmar que os *videogames* emergem como expressões privilegiadas do *Zeitgeist*, refletindo as dinâmicas culturais, sociais e subjetivas da era digital. O termo *Zeitgeist*, que designa o espírito de uma época, pode ser compreendido, neste contexto, como o conjunto de valores, sensibilidades, práticas e tensões que caracterizam a sociedade atual, profundamente influenciada pelas tecnologias da informação e comunicação.

Nesse sentido, os *videogames* refletem o *Zeitgeist* ao incorporar temas contemporâneos como identidade, ética, trauma, pertencimento e conflito, muitas vezes articulados por meio de narrativas complexas e estéticas sofisticadas. Cabe ressaltar que as narrativas complexas apresentam enredos densos, personagens multifacetados e dilemas morais que exigem do jogador envolvimento e tomada de decisões significativas. Quanto a estética, classifica-se como sofisticada porque interfere na construção de significados por meio da ambientação, da trilha sonora e da interface de interação, atuando como mediadora entre o sujeito e a obra. Em *Disco Elysium*, por exemplo, o jogador assume o papel de um detetive em crise existencial, cuja identidade é construída a partir das decisões tomadas ao longo da narrativa. Essa estrutura aberta da narrativa confere ao jogo uma dimensão filosófica que ultrapassa os limites do entretenimento e propõe uma experiência introspectiva e reflexiva, marcada pela complexidade psicológica e pela multiplicidade de caminhos narrativos possíveis.

Além disso, os *videogames* dialogam com as novas formas de comunicação ao se integrarem às redes sociais, plataformas de *streaming* e comunidades virtuais. E, com isso, a possibilidade de compartilhar conquistas, transmitir partidas ao vivo e

interagir com outros jogadores em tempo real insere os jogos em uma lógica comunicacional marcada pela simultaneidade, pela velocidade e pela conectividade.

Logo, os *videogames*, enquanto produtos culturais e tecnológicos, refletem o *Zeitgeist* contemporâneo ao se integrarem às novas formas de comunicação digital, caracterizadas pela agilidade, interatividade e conectividade. Adaptando-se às exigências de um ambiente midiático contemporâneo, os jogos digitais promovem experiências que vão além do entretenimento, articulando múltiplas ações simultâneas, construção de identidades e participação em comunidades virtuais. Ao mediar tradição e inovação por meio da estética digital, os *videogames* abrem espaço para múltiplas interpretações e propostas de transformação cultural, tornando-se espaços privilegiados de expressão simbólica, criação narrativa e reflexão subjetiva, em sintonia com as dinâmicas comunicacionais da era da informação. Conforme observa Araújo (2015)

(...) a dinâmica comunicacional como um todo recebeu novas ferramentas e teve que adaptar os antigos meios de comunicação por causa do *Zeitgeist* preponderantemente tecnológico. A internet, as redes sociais, os diversos aplicativos, assim como computadores e dispositivos móveis, possibilitam a propagação de mensagens instantâneas e simultâneas que geram indivíduos com as mesmas características. Aqueles que estão inseridos no meio digital geralmente exigem respostas imediatas em suas iniciativas, seja através da interação numa postagem ou no reconhecimento profissional. Assim como a simultaneidade das mensagens gera indivíduos multitarefas, que realizam com naturalidade diversas atividades ao mesmo tempo. (ARAUJO, 2015, P. 9-10)

Nesse sentido, a comunicação digital contemporânea é caracterizada pela propagação instantânea de mensagens e pela formação de sujeitos multitarefas, que exigem respostas imediatas e interações constantes. Os *videogames*, ao oferecerem experiências dinâmicas e interativas, respondem diretamente a essas demandas. Em síntese, os *videogames* refletem o *Zeitgeist* ao incorporar as transformações culturais e comunicacionais da contemporaneidade, atuando como espaços de mediação simbólica, subjetiva e social. Sua estrutura interativa, sua estética digital e sua capacidade de integrar múltiplas linguagens e plataformas os tornam dispositivos culturais complexos, capazes de expressar e moldar as sensibilidades de uma era marcada pela convergência, pela conectividade e pela participação ativa dos sujeitos na construção de sentido.

Dessa maneira, *God of War* pode ser interpretado como uma manifestação estética que se insere de forma significativa na lógica comunicacional da contemporaneidade. Ao integrar elementos da mitologia nórdica com dimensões subjetivas por meio de uma linguagem digital interativa, o *game* estabelece um diálogo entre os repertórios simbólicos do passado e as demandas comunicacionais do presente. Nesse processo, configura-se como um artefato cultural complexo, capaz de sintetizar tradição e inovação, ao mesmo tempo em que promove experiências imersivas e reflexivas.

Assim, *God of War* pode ser compreendido como uma manifestação estética que transcende sua função lúdica, afirmando-se como um espaço de mediação simbólica e de transformação cultural, em consonância com os valores e sensibilidades do *Zeitgeist* contemporâneo. Ao articular elementos da mitologia nórdica com dimensões subjetivas através de uma linguagem digital interativa, o *game* estabelece um diálogo entre os repertórios simbólicos do passado e as exigências comunicacionais do presente, configurando-se como um artefato cultural que sintetiza tradição, inovação e reflexão.

A convergência entre tradição e inovação constitui, portanto, um aspecto central na análise dos *videogames* como expressão do espírito da época. Diversos títulos contemporâneos recuperam mitologias, narrativas históricas e arquétipos culturais, resignificando-os conforme as inquietações modernas. A mitologia nórdica, por exemplo, é amplamente explorada em jogos como *Assassin's Creed Valhalla* (2020) e *God of War*, não como mera reprodução de conteúdos ancestrais, mas como recurso simbólico para a problematização de temas como destino, honra, família e transformação pessoal. Essa articulação entre passado e presente, mediada pela estética digital, permite a construção de múltiplas interpretações e abre espaço para propostas de transformação cultural, evidenciando o papel dos jogos digitais como mediadores entre diferentes temporalidades e sensibilidades.

Considerando esse novo formato de elaboração estética nos *videogames*, é pertinente recorrer a autores que discutem os fundamentos da comunicação simbólica e da estética no contexto digital. Mendonça e Freitas (2015) destacam que os *games* se comunicam por meio de imagens, sons, ações e interações, constituindo-se como textos híbridos. Por isso, a comunicação nos *games* envolve uma série de fatores,

como gestos, silêncios, escolhas e ambientação, permitindo ao jogador interpretar essa rede de significados. Essa complexidade semiótica implica uma experiência comunicacional que não limita ao verbal, envolvendo gestos, silêncios, escolhas e ambientações que compõem uma rede de significados interpretáveis pelo jogador. Dessa forma, os *videogames* se configuram como ambientes de produção e recepção simbólica, nos quais a estética digital não apenas embeleza, mas estrutura e potencializa a experiência narrativa e comunicacional, reafirmando o papel dos *games* como expressões culturais sofisticadas e profundamente conectadas às transformações da contemporaneidade.

A convergência de diversas formas de comunicação e a rapidez com que as informações são disseminadas permitem que temas tradicionais e mitológicos sejam constantemente revisitados e atualizados, como observa-se que em *God of War*. Essa afirmação se sustenta não apenas na complexidade técnica e estética dos jogos, mas também na sua capacidade de articular narrativas profundas, experiências imersivas e comunicação simbólica. Assim, o *game* não apenas resgata figuras da antiguidade, mas também reinterpreta suas histórias para dialogar com questões contemporâneas, criando uma ponte entre o passado e o presente que enriquece a experiência dos jogadores. Diante disso, pode-se afirmar que os *videogames* têm se transformado numa arte. Isto porque a estética em sua narrativa cria experiência imersiva e, ainda permite a comunicação simbólica através de elementos estéticos.

Contudo, a compreensão dos *videogames* como arte não se limita à sua capacidade de estabelecer pontes entre o passado e o presente por meio da reinterpretação de mitologias ou narrativas históricas. Embora essa articulação entre tradição e inovação seja relevante, a legitimidade dos *games* como expressão artística reside, sobretudo, em sua capacidade de mobilizar elementos estéticos, narrativos e interativos para produzir experiências sensíveis, imersivas e significativas. Isto porque a arte, em sua essência, é uma forma de expressão que comunica ideias, emoções e visões de mundo por meio de diferentes linguagens.

Os *videogames*, enquanto mídias híbridas, constituem-se como formas expressivas que operam através de uma multiplicidade de códigos visuais, sonoros, textuais e performativos, articulados na construção de universos simbólicos complexos. Essa multiplicidade resulta em uma forma de comunicação que se realiza

por meio de imagens, sons e ações, exigindo do jogador uma participação ativa na interpretação da narrativa. Tais práticas rompem com os limites entre gêneros e suportes, valorizando a interatividade como elemento constitutivo da obra e aproximando os *games* das artes contemporâneas.

Ao possibilitar que o jogador influencie diretamente o desenvolvimento da narrativa, os *games* introduzem uma dimensão performativa e participativa que transforma o ato de jogar em uma experiência estética singular. Essa experiência dialoga com práticas artísticas contemporâneas que valorizam a colaboração do público na constituição da obra, inserindo os *games* em um novo modelo de construção narrativa, no qual o sentido é coproduzido entre criador e jogador.

Dessa forma, os *games* devem ser reconhecidos como formas legítimas de arte, não apenas por sua capacidade de revisitar e atualizar temas tradicionais, mas, sobretudo, por sua expressividade estética, densidade narrativa e riqueza simbólica. Essa complexidade rompe com os paradigmas tradicionais da fruição estética, ao integrar a interatividade como elemento estruturante da obra e ao reconhecer o papel do sujeito na elaboração simbólica da experiência. Nesse contexto, os jogos digitais consolidam-se como artefatos culturais sofisticados, capazes de representar as sensibilidades, os conflitos e as aspirações da sociedade contemporânea, contribuindo significativamente para o panorama das práticas artísticas na era digital.

Jogabilidade e Imersão Narrativa

No que concerne à jogabilidade, *God of War*, especialmente nas versões mais recentes da franquia, representa avanços significativos em suas mecânicas e sistemas de combate, contribuindo para uma experiência lúdica dos jogadores. O jogo se estrutura a partir de uma perspectiva em terceira pessoa, com câmera próxima ao personagem principal, Kratos, o que intensifica a imersão e a conexão emocional com os eventos da trama. Essa escolha estética e funcional não apenas aprimora a sensação de presença, como também reforça a dimensão subjetiva da narrativa, aproximando o jogador das emoções e dilemas vivenciados pelos protagonistas.

As habilidades de Kratos e Atreus foram aprimoradas, oferecendo possibilidades de personalização que permitem estratégias diversificadas para enfrentar figuras mitológicas como Thor, Odin e outros inimigos presentes na narrativa. O sistema de combate adota uma abordagem híbrida, que combina ação em tempo real com elementos estratégicos, centrando-se no uso de armas icônicas, como o Machado Leviatã e as Lâminas do Caos, cujas características singulares influenciam diretamente o estilo de jogo. O sistema de habilidades permite ao jogador desbloquear e aprimorar movimentos especiais, combos e técnicas defensivas, promovendo uma personalização que se alinha às preferências individuais e às exigências táticas de cada confronto.

Destaca-se, ainda, a dinâmica colaborativa entre Kratos e Atreus, cuja participação ativa nas batalhas introduz uma camada adicional de complexidade ao sistema de combate. Atreus pode ser comandado para atacar inimigos, utilizar habilidades mágicas e interagir com o ambiente, funcionando como uma extensão estratégica do jogador. Essa mecânica reforça a dimensão narrativa da relação entre pai e filho, integrando o desenvolvimento dos personagens à própria estrutura lúdica do jogo.

Os aspectos visuais e sonoros do *game* são cuidadosamente elaborados, contribuindo para uma ambientação imersiva em que cada ação do jogador se articula com a construção simbólica da narrativa. A integração entre os elementos narrativos e mecânicos promove reflexões sobre dilemas existenciais e valores universais. Nesse sentido, *God of War* estabelece pontes com outras mídias e contextos culturais, consolidando-se como uma obra que dialoga com o imaginário coletivo contemporâneo.

A progressão é marcada por um sistema de RPG, que contempla a coleta de recursos, a fabricação de equipamentos e a gestão de atributos como força, defesa e runas mágicas. Tal estrutura incentiva a exploração do universo mitológico, repleto de segredos, desafios e inimigos diversos, cada qual exigindo abordagens específicas e domínio das mecânicas de combate. O *design* dos inimigos e chefes, como Thor e Odin, exige leitura de padrões de ataque e uso estratégico das habilidades adquiridas.

A integração entre jogabilidade e mitologia nórdica constitui um dos pilares da profundidade narrativa e simbólica da obra. *God of War* não apenas se apropria de

personagens e cenários inspirados na mitologia escandinava, como também os ressignifica, adaptando-os ao arco dramático de Kratos e Atreus. Dessa forma, o universo mitológico atua simultaneamente como pano de fundo e como catalisador dos conflitos internos e externos vivenciados pelos protagonistas.

Figuras como Thor, Odin, Freya e os gigantes são retratadas para além de suas representações tradicionais, sendo dotadas de motivações complexas e dilemas morais que dialogam com temas universais, tais como poder, destino, sacrifício e paternidade. Essa releitura aproxima o *game* de outras produções narrativas contemporâneas, como a série *Vikings* (History Channel) e o romance *American Gods*, de Neil Gaiman, que igualmente se dedicam à desconstrução e à reinterpretação dos mitos clássicos.

Do ponto de vista mecânico, os sistemas de combate e progressão são profundamente influenciados por elementos mitológicos. As runas, por exemplo, não se limitam a uma função estética, mas operam como componentes mágicos que ampliam as capacidades dos personagens, evocando o poder ancestral dos deuses e das criaturas míticas. O uso de artefatos como o Machado Leviatã, forjado pelos irmãos Huldra, inspirados nos anões da mitologia nórdica, reforça essa conexão entre mecânica e narrativa, conferindo aos itens um valor simbólico e histórico.

Adicionalmente, a jornada de Kratos e Atreus pode ser interpretada conforme a teoria do monomito de Campbell (2007). Para ele, o monomito é uma estrutura narrativa universal que descreve o percurso arquetípico de um herói, dividido em três etapas: partida, iniciação e retorno. Na partida, o herói embarca em uma aventura, muitas vezes relutante, mas impulsionado por uma necessidade maior. Na iniciação, ele enfrenta provas, encontra aliados e inimigos, e passa por uma transformação física, emocional ou espiritual. Por fim, no retorno, o herói regressa ao seu mundo original, trazendo consigo um conhecimento, poder ou benefício que pode ser compartilhado com a comunidade.

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Dessa forma, é possível observar que a estrutura do monomito não apenas organiza narrativas épicas e mitológicas, mas também se configura como um modelo simbólico de desenvolvimento humano, sendo amplamente utilizada em diversas mídias contemporâneas, como a literatura, o cinema e os *videogames*. Em *God of War*, essa estrutura é perceptível na trajetória de Kratos, que, acompanhado de seu filho Atreus, empreende uma jornada marcada por elementos característicos do monomito, isto é, o chamado à aventura, o enfrentamento de desafios, o encontro com aliados e adversários, e, por fim, o retorno transformado. Diante disso, a narrativa evidencia um processo de redenção e reconstrução de vínculos familiares, ao mesmo tempo em que ressignifica mitologias clássicas sob a ótica de dilemas contemporâneos. Assim, constata-se que o monomito permanece como uma matriz narrativa eficaz e adaptável, capaz de se integrar às linguagens e temáticas das narrativas digitais modernas, reafirmando sua relevância simbólica na cultura atual.

Em síntese, *God of War* não apenas utiliza a mitologia nórdica como inspiração estética e narrativa, mas a transforma em um sistema simbólico que se articula com a jogabilidade e com outras formas de expressão cultural. Essa fusão entre mecânica, narrativa e mitologia confere à obra uma densidade temática singular, consolidando-a como uma referência na indústria dos jogos eletrônicos contemporâneos e como um exemplo de produção cultural capaz de promover experiências lúdicas profundamente humanas e reflexivas.

Assim, ao reconhecer o potencial dos *videogames* como catalisadores de experiências estéticas, narrativas e simbólicas, é possível perceber que *games* como *God of War* atuam não só como entretenimento, mas também como agentes na ressignificação de mitos e na atualização de repertórios culturais, articulando passado e presente em linguagens inovadoras. *God of War*, ao transitar entre diferentes mídias e promover diálogos com séries, filmes e outros *games*, contribui para a formação de um imaginário coletivo que reflete as inquietações da contemporaneidade. Dessa maneira, a análise da comunicação simbólica em *God of War* evidencia sua capacidade de dialogar com tradições ancestrais e de renovar perspectivas sobre temas universais, consolidando os *games* como um campo legítimo de produção artística e reflexão social.

Expansão da Franquia e Reconhecimento Cultural

A franquia *God of War* compõe uma série de jogos eletrônicos da indústria contemporânea, tendo alcançado, até novembro de 2020, a marca de mais de 51 milhões de cópias vendidas mundialmente. Tal desempenho comercial expressivo impulsionou sua expansão para outras mídias, incluindo séries em quadrinhos, romances gráficos como *Rise of the Warrior* (2012 – 2013) e um cogitado projeto de adaptação cinematográfica. Além disso, a marca é promovida por meio de produtos licenciados, como vestuário, obras de arte, brinquedos e réplicas, evidenciando sua consolidação como um produto cultural de ampla circulação.

A série recebeu diversos prêmios de prestígio, entre os quais se destacam “Jogo do Ano” e “Melhor Direção de Jogo” no *The Game Awards* de 2018, bem como “Melhor Narrativa” e “Jogo de *PlayStation* do Ano” no *Golden Joystick Awards* de 2018¹⁴ do mesmo ano. Esses reconhecimentos evidenciam tanto a excelência técnica da franquia quanto sua relevância cultural e simbólica no cenário dos jogos eletrônicos.

A expansão da franquia *God of War* para diferentes plataformas e formatos revela a capacidade dos *videogames* de dialogar com múltiplos públicos e linguagens. Ao adaptar sua narrativa para os quadrinhos, explorar possibilidades cinematográficas e desenvolver produtos licenciados, a franquia reforça seu potencial como produto transmídia, mantendo coerência simbólica e estética em diferentes meios. Essa estratégia amplia o alcance da obra e fortalece sua presença no imaginário coletivo, contribuindo para a consolidação dos *games* como forma de expressão cultural. Sob a perspectiva teórica de Jenkins (2009), a narrativa transmídia constitui uma estratégia destinada à construção de universos ficcionais que se desenvolvem por meio de múltiplas plataformas midiáticas.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja

¹⁴ Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/franquia-god-of-war-ja-vendeu-mais-de-51-milhoes-de-unidades/>. Acesso em: 13 de jan. de 2023.

necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p. 138).

Cada uma das mídias envolvidas na construção do universo narrativo da franquia *God of War* contribui de maneira específica e complementar, sendo mobilizada conforme suas respectivas potencialidades expressivas. O cinema, por exemplo, é frequentemente utilizado para introduzir personagens e conflitos centrais, aproveitando sua capacidade de síntese visual e impacto dramático. Já os projetos audiovisuais, como adaptações cinematográficas e séries televisivas, possuem o potencial de reconfigurar o imaginário coletivo associado à franquia, ao traduzirem arquétipos e temas fundamentais para uma linguagem narrativa distinta, marcada por convenções próprias de temporalidade, estrutura e recepção.

A televisão, por sua vez, permite o aprofundamento das relações interpessoais e o desenvolvimento mais detalhado dos arcos narrativos. No entanto, adaptações para esses meios exigem ajustes estruturais significativos, como a adoção de uma narrativa linear e a ausência de interatividade. Apesar dessas transformações, tais adaptações desempenham um papel relevante na ampliação do alcance do universo ficcional, possibilitando o acesso de novos públicos que, mesmo sem experiência prévia com os jogos, podem se engajar com a narrativa e seus significados.

Já os quadrinhos e romances gráficos expandem o universo ficcional ao explorar eventos paralelos, antecedentes e consequências das principais tramas dos jogos. Essas mídias possibilitam aprofundar personagens secundários, introduzir novos conflitos e desvelar aspectos psicológicos que não são plenamente desenvolvidos na plataforma original devido a restrições estruturais. Além disso, a estética visual dos quadrinhos, adaptada ao estilo gráfico próprio da mídia impressa, preserva elementos fundamentais da identidade visual da franquia, mantendo o reconhecimento e a familiaridade por parte do público.

Quanto aos *games* oferecem experiências interativas e imersivas, nas quais a jogabilidade, combinada à estética visual e sonora, promove uma articulação entre ação, emoção e reflexão. Elementos significativos, como o Machado Leviatã, as Lâminas do Caos, os deuses nórdicos e temas como paternidade e redenção, são compartilhados entre diferentes mídias, atuando como símbolos recorrentes que

sustentam a continuidade simbólica da franquia. Parques temáticos, por sua vez, proporcionam vivências sensoriais que reforçam a ambientação narrativa.

Segundo Jenkins (2009), um aspecto central da narrativa transmídia é a autonomia de cada produto midiático. Embora todos os elementos componham um universo narrativo coerente e interconectado, cada mídia deve oferecer uma experiência compreensível e satisfatória isoladamente, sem exigir do público o consumo de todas as plataformas envolvidas. Essa característica amplia o alcance da narrativa, permitindo que diferentes públicos acessem e se relacionem com a obra conforme suas preferências e hábitos de consumo, consolidando uma cultura participativa e fortalecendo o imaginário coletivo relacionado à franquia.

Por isso, a interação do público com essas diversas mídias ocorre de modo dinâmico e fragmentado. Alguns consumidores acompanham a franquia exclusivamente pelos jogos, enquanto outros se interessam por quadrinhos, produtos licenciados ou conteúdos audiovisuais. Essa variedade de pontos de entrada é fundamental para a narrativa transmídia, pois possibilita que cada mídia opere de forma autônoma, ao mesmo tempo que contribui para a expansão e profundidade do universo narrativo. Ademais, a participação ativa dos fãs, por meio de comunidades *online*, produção de conteúdo derivado e discussões interpretativas, destaca o caráter colaborativo na construção do imaginário coletivo vinculado à franquia.

Nesse contexto, *God of War* exemplifica com propriedade essa abordagem ao permitir que diferentes pontos de entrada na franquia, como os *games*, os quadrinhos publicados pela *Dark Horse Comics*¹⁵, e os materiais promocionais, funcionem de forma independente, sem comprometer a compreensão da história central. Isto significa que o universo de *God of War* não se limita ao jogo em si, mas se expande por outras mídias que exploram aspectos distintos da mitologia, da psicologia dos personagens e dos eventos que compõem a saga.

A abordagem transmídia, portanto, não apenas amplia o alcance da narrativa, mas também revela a capacidade dos *videogames* de dialogar com outras formas de arte e comunicação, consolidando-se como parte integrante da cultura contemporânea. *God of War*, ao articular tradição mitológica, estética digital e

¹⁵ A Dark Horse Comics é uma editora norte-americana especializada na publicação de histórias em quadrinhos, fundada em 1986 por Mike Richardson.

narrativa interativa, demonstra como os jogos eletrônicos podem ocupar um espaço significativo na produção simbólica atual, promovendo experiências que transcendem o entretenimento e se aproximam da vivência estética, emocional e cultural.

CAPÍTULO V

GOD OF WAR: O ZEITGEIST EM DIÁLOGO COM OUTROS UNIVERSOS VIKINGS

Este trabalho realiza uma análise interdisciplinar das narrativas contemporâneas presentes em *God of War* (2018; 2022), *The Last Kingdom* e *The Northman*, com foco na construção da identidade masculina a partir da figura paterna, da religiosidade, da vingança e da tradição nórdica. Articulando mitologia, psicanálise, filosofia e estudos culturais, investiga-se como essas obras ressignificam arquétipos heroicos e símbolos ancestrais em diálogo com o *Zeitgeist* contemporâneo. Parte-se da premissa de que tais produções funcionam como espaços de elaboração subjetiva, nos quais o público projeta e negocia suas experiências e afetos. Ao explorar a relação entre tradição e inovação, o estudo evidencia o papel das narrativas ficcionais na formação de identidades plurais e na produção de sentido na cultura atual.

Guerreiro “*Viking*”: Entre o Mito e a Reinvenção Identitária

Segundo Moutinho (2013), o termo “*viking*” está historicamente associado ao conceito de batalha, sendo utilizado para designar povos conhecidos por sua atuação como piratas e saqueadores durante as navegações. No entanto, conforme Langer (2021), essa nomenclatura não era utilizada pelos próprios escandinavos na época; o termo “*viking*” passou a ser empregado apenas a partir do século XVII para se referir aos habitantes da Escandinávia. Ainda assim, os guerreiros *vikings* destacavam-se por atributos como força, bravura e sabedoria, tendo como princípios fundamentais a honra, a coragem e a glória. Entretanto, a origem etimológica do termo é controversa. Pode derivar do escandinavo “*vig*” (batalha), “*vik*” (riacho), do inglês antigo “*wic*” (acampamento), ou ainda do latim “*vicus*” (cidade), posteriormente associado à ideia de pirataria. Outras hipóteses menos aceitas incluem “*vikja*” (mover) e “*wikan*” (foca). Todavia, em todas essas interpretações, há uma recorrente associação ao mar que reforça a imagem dos *vikings* como navegadores e invasores, como descreve Moutinho (2013, p. 3 - 4).

O termo viking pode ter sido originado do escandinavo “vig”, que significa “batalha”, ou, da mesma origem “vik”, “riacho”. Pode ter sua origem também ligada ao inglês antigo “wic”, nome para “acampamento”. Outra teoria, porém, menos aceita, é a sua origem a partir do latim “vicus”, “cidade”, associada a uma suposta mudança posterior para “pirata”. Ainda há diversas outras explicações associadas à palavra “vikja” (mover) ou “wikan” (foca), porém tais opiniões são pouco defendidas. Em suma, na maioria das hipóteses sugeridas, há a associação ao mar, levando-nos a diversos nomes que nos remetem a “pirata” (MOUTINHO, 2013, p. 3-4)

Para mais, o termo *viking* se refere ao universo marítimo, destacando-se as habilidades em navegar em embarcações robustas capazes de enfrentar o Atlântico Norte. Com essas competências, os *vikings* atuaram como mercadores, exploradores e colonizadores, influenciando regiões da Europa e estabelecendo rotas comerciais e culturais pelos continentes. Além disso, a sociedade *viking* utilizava suas expedições para formar alianças. E a cultura material desses povos envolvia artefatos trabalhados, runas e construções expandindo seu legado ao longo dos séculos.

Como observa Simpson (1967), o termo “*vikingr*” nas línguas escandinavas medievais designava especificamente o pirata que buscava riqueza por meio de ataques. O substantivo abstrato “*viking*” referia-se ao ato de invadir territórios estrangeiros. Assim, originalmente, o termo deveria ser aplicado apenas àqueles envolvidos diretamente em atividades violentas, e não a todos os escandinavos da época. Contudo, o impacto desses invasores foi tão significativo que o termo “Era *Viking*” passou a designar o período entre o final do século VIII e meados do século XI, sendo hoje utilizado para caracterizar diversos aspectos da cultura escandinava, como “arte *viking*”, “armas *vikings*” e “agricultura *viking*”.

Apesar disso, eram pessoas com capacidade de se adaptar aos diferentes climas e regiões, o que favorecia a busca constante por novos horizontes, consolidando-os a imagem de visionários, permitindo, através de lendas, um patrimônio histórico que atrai e admira as gerações atuais.

Nas línguas escandinavas medievais, um *vikingr* é um pirata, um pirata que busca riqueza por meio de ataques a navios em costas estrangeiras ou atacando marinheiros mais pacíficos em águas nacionais. Há também um substantivo abstrato, *viking*, que significa ‘o ato de invadir o exterior’.... A rigor, portanto, o termo deve ser aplicado apenas a homens realmente engajados nessas atividades violentas, e não a todos os fazendeiros, comerciantes, colonos ou artesãos escandinavos contemporâneos, nem mesmo a

guerreiros lutando nas guerras dinásticas de seus senhores ou em suas próprias rixas privadas. No entanto, foram os invasores que causaram o maior impacto na Europa de seu tempo, de modo que se tornou costume aplicar o termo 'Era Viking' ao período da História Escandinava que começou na década de 790 (época dos primeiros ataques registrados na Europa Ocidental) e se extinguiu em algum momento em meados do século XI (época em que os ataques e as emigrações cessaram e os assentamentos estabelecidos no exterior já estavam completamente integrados à Europa). populações locais e mudanças sociais nas terras escandinavas marcaram a transição para sua verdadeira Idade Média). De fato, o termo é um rótulo tão conveniente para a cultura distinta desse período que agora se fala não apenas de "navios vikings" e "armas vikings", mas de "arte viking", "casas vikings" e até mesmo "agricultura viking" — expressões que teriam parecido sem sentido para as pessoas que viviam na época. (SIMPSON, 1967, p. 11)¹⁶

Nesse contexto, os elementos simbólicos presentes em *God of War* contribuem para que a construção estética da narrativa se torne um meio de reflexão cultural e identitária. Kratos e Atreus conduzem o jogador por uma jornada que articula tradição e contemporaneidade, por meio de cenários mitológicos e dilemas filosóficos. Para isso, a narrativa retrata com cuidado os artefatos, o cenário e dilemas pessoais, permitindo ao jogador vivenciar uma experiência de autoconhecimento mediada pela arte digital.

A atração exercida pela cultura viking e por determinadas representações de masculinidade junto ao público jovem não pode ser compreendida de modo simplista, como se estivesse restrita a discursos de supremacia ou à afirmação da violência. Embora imaginários ligados à força física e à dominação estejam presentes nessas narrativas, é necessário reconhecer que eles operam em uma camada simbólica mais profunda, anterior às apropriações ideológicas recentes. Sob uma perspectiva crítica, especialmente à luz de Marx (2010) e dos estudos sobre ideologia e cultura, tais

¹⁶ "In medieval Scandinavian languages, a vikingr is a pirate, a freebooter who seeks wealth either by ship-borne raids on foreign coasts or by waylaying more peaceful seafarers in home waters. There is also an abstract noun viking, meaning 'the act of going raiding overseas'.... Strictly speaking, therefore, the term should only be applied to men actually engaged in these violent pursuits, and not to every contemporary Scandinavian farmer, merchant, settler or craftsman, nor even to warriors fighting in the dynastic wars of their lords or in their own private feuds. However, it was the raiders who made the most impact on the Europe of their time, so that it has become customary to apply the term 'Viking Age' to the period of Scandinavian History beginning in the 790's (the time of the first recorded raids on Western Europe) and petering out somewhere round the middle of the eleventh century (by which time raids and emigrations had ceased, the settlements established abroad had become thoroughly integrated with the local populations, and social changes in the Scandinavian homelands had marked the transition to their true Middle Ages). Indeed, the term is such a convenient label for the distinctive culture of this period that one now talks not only of 'Viking ships' and 'Viking weapons' but of 'Viking art', 'Viking houses', and even 'Viking agriculture' - expressions which would have seemed meaningless to people living at the time."

narrativas funcionam como formas simbólicas de compensação diante da precarização do trabalho, da fragmentação identitária e da perda de referenciais coletivos. Nesse sentido, figuras como o guerreiro, o herói trágico ou o pai forte oferecem respostas imaginárias a contradições materiais concretas, produzindo sensação de pertencimento, ordem e propósito. Contudo, reduzir esse fenômeno à lógica da alienação seria insuficiente, pois essas tradições também mobilizam dimensões estéticas e arquetípicas profundamente enraizadas, vinculadas à honra, ao destino, à morte e à transmissão de valores entre gerações. Assim, o fascínio exercido por esse imaginário decorre menos da exaltação da masculinidade ou da violência e mais de sua capacidade de articular passado e presente, revelando uma busca contemporânea por sentido, identidade e pertencimento em um contexto marcado pela crise de referências.

A figura do herói, nesse universo, é ressignificada entre a brutalidade dos antigos e o desejo de transformação, entre a ação e a introspecção, valorizando o game enquanto arte contemporânea capaz de causar questionamentos sobre a natureza humana. Personagens como Kratos, Atreus (*God of War*), Uhtred (*The Last Kingdom*) e Amleth (*The Northman*) representam uma reelaboração dos arquétipos heroicos, marcados por traumas familiares e conflitos identitários.

Os *videogames* contemporâneos exploram essas dimensões emocionais e psicológicas, transformando o herói moderno em uma figura multifacetada que dialoga com contextos históricos e culturais. Assim, conectar tradição e inovação permite com que os games reafirmem o seu potencial que extrapola o lúdico. Isto porque *God of War* promove um diálogo sobre pertencimento, responsabilidade e superação, como pode ser observado em Kratos.

Embora Kratos seja frequentemente associado à imagem de um guerreiro *viking* por sua aparência, vestimenta e estilo de combate, é importante destacar que sua origem é espartano. Ao transitar pela mitologia nórdica, Kratos permanece um semideus que enfrenta os deuses, como afirma o diretor Cory Barlog durante uma entrevista¹⁷ que *muitas pessoas quando pensam em nórdico, elas pensam vikings*,

¹⁷ GONÇALVES, Henrique. Entenda como God of War abordará Kratos e a mitologia nórdica. Arkade, 2016. Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/entenda-como-god-of-war-abordarakratos-mitologia-nordica/>>. Acesso em: 18 jan. 2023.

mas existe uma surpreendente pré-história, a migração, e antes disso, a era da pré-migração. E continua: “Na era viking, eles sempre falavam ‘Os deuses nos abandonaram’. Thor, Loki e Odin andaram na Terra em algum momento, mas eles não estão mais lá. [Os vikings] lutam por eles, mas eles não estão lá.” Segundo ele, a narrativa de *God of War* se passa em uma era pré-migração, quando os deuses ainda caminhavam entre os mortais. Já os vikings, retratados em outras mídias, vivem em um período posterior, marcado pela ausência dos deuses e pela luta em nome deles.

Essa distinção manifesta-se em *The Last Kingdom*, em que Uhtred é considerado pagão, principalmente pelo Rei Alfredo, devido à sua crença em Thor e Odin, lutando com a esperança de alcançar *Valhalla*, na morada dos deuses mais nobres e destemidos, mortos em batalhas e escolhidos por Odin, ou seja, em Asgard, na morada dos deuses Aesir. Em oposição, Kratos e Atreus percorrem os nove reinos enfrentando diretamente as divindades, o que ressalta o contraste entre lutar em nome das divindades e confrontá-las.

Apesar de suas origens distintas, Kratos adota comportamentos associados aos guerreiros nórdicos, evidenciando como o ambiente influencia na construção identitária. Assim, Kratos emerge como uma personificação da força bruta, engajado em confrontos constantes contra deuses e monstros em diferentes tradições mitológicas, tanto grega quanto nórdica. Esse contraste entre seu passado espartano e uma identidade escandinava reforça tradições simbólicas que permitem ao personagem explorar valores filosóficos e existenciais. Tal dinâmica se manifesta especialmente quando Kratos enfrenta situações, como a vingança, que vão de encontro ao seu desejo de redenção.

Tal propósito reflete nos ensinamentos que Kratos pretende transmitir ao seu filho Atreus, como por exemplo, controlar a raiva para não resultar em batalhas que poderiam ser evitadas. O que provavelmente pode ser o medo que Kratos tem de seu filho se envolver em questões que possam prejudicá-lo fazendo com que se arrependa, como ocorreu em sua vida durante as batalhas gregas. É relevante destacar a importância de evidenciar uma relação com a natureza, característica presente nas culturas vikings. No jogo *God of War*, essa conexão é representada pela possibilidade do jogador explorar ambientes como florestas e montanhas. E, claro, essa beleza natural apresentada no game tem uma representação quanto à beleza

daquilo que é natural. Assim, a floresta é um refúgio para Kratos que percebe o quanto a natureza consegue transmitir tranquilidade diante de tantas batalhas que ele viveu.

No que diz respeito ao aspecto físico, a figura de Kratos em *God of War* é construída a partir de uma estética que remete à ideia de perfeição corporal, força sobre-humana e resistência extrema. Essa representação não se limita ao universo ficcional do *game*, mas extrapola suas fronteiras, influenciando diretamente o imaginário coletivo contemporâneo. O corpo de Kratos, esculpido e imponente, torna-se símbolo de superação, disciplina e poder, atributos que dialogam com o arquétipo do herói mitológico.

A associação entre Kratos e o conceito de perfeição física reforça sua condição mítica, na medida em que ele encarna valores que transcendem o humano comum. Assim como os heróis das epopeias clássicas, sua imagem é idealizada e serve como referência para práticas sociais atuais, como a busca por um corpo atlético e vigoroso. Essa influência é perceptível na popularização de sua figura em ambientes voltados ao culto do corpo, como academias e marcas de treinamento físico, a exemplo de “Kratos Fit”, em Pompéia (SP), e “Kratos Training”, em Criciúma (SC), que se apropriam de sua simbologia para promover ideais de força, resistência e transformação pessoal.

A construção simbólica do corpo de Kratos pode ser compreendida segundo reflexões de Breton (2007), que entende o corpo como uma superfície de inscrição cultural, onde se projetam valores, crenças e ideais sociais.

O corpo não existe em estado natural, sempre está compreendido na trama social de sentidos, mesmo em suas manifestações aparentes de insurreição, quando provisoriamente uma ruptura se instala na transparência da relação física com o mundo do ator (dor, doença, comportamento não habitual etc.) (Le Breton, 2007, p. 32).

Nesse contexto, conforme argumenta Le Breton (2007, p. 32), o corpo humano não pode ser compreendido como uma entidade puramente biológica ou natural, pois está sempre imerso em uma complexa rede de significados culturais, sociais e simbólicos. A percepção, a utilização e a representação do corpo são mediadas por normas, valores, crenças e expectativas que variam conforme os contextos históricos e culturais. O que se entende por beleza, força, saúde ou fragilidade, por exemplo, é construído socialmente e está sujeito a transformações ao longo do tempo.

Mesmo em situações que aparentam romper com essa normalidade, como a dor, a doença ou comportamentos considerados desviantes, o corpo continua a operar dentro dessa trama de sentidos, revelando-se como um território de memória, sofrimento, identidade e transformação. Essa perspectiva é particularmente evidente na construção simbólica de personagens como Kratos, da franquia *God of War*, e Uhtred, da série *The Last Kingdom*. O corpo de Kratos, marcado por cicatrizes, tatuagens e pelas Lâminas do Caos fundidas aos seus braços, está além de sua função física e assume o papel de arquivo simbólico de sua trajetória, expressando não apenas sua força, mas também sua servidão aos deuses e os traumas que o constituem. Mesmo diante do desejo de se afastar da violência, seu corpo permanece como testemunho de um passado que resiste ao esquecimento.

De modo semelhante, Uhtred, criado entre os *vikings* e oriundo da nobreza saxã, carrega em seu corpo os sinais de uma identidade cultural fragmentada. Suas vestimentas, postura e modos de agir tornam-se elementos de disputa simbólica entre pertencimento e rejeição, evidenciando sua condição de estrangeiro em ambos os mundos. Assim, tanto Kratos quanto Uhtred exemplificam como o corpo, mesmo em momentos de sofrimento, permanece como um espaço de significação, sendo constantemente interpretado e ressignificado pelas estruturas sociais que o circundam. Suas dores, portanto, não se limitam ao plano físico, mas envolvem dimensões éticas, culturais e existenciais, reafirmando a tese de Le Breton de que o corpo é sempre vivido e compreendido a partir de uma lógica simbólica que transcende sua materialidade.

As vestimentas, nesse sentido, funcionam como extensões visuais e performativas do corpo, reforçando e comunicando aspectos identitários dos personagens. Em *God of War*, Kratos é representado com trajes que evidenciam sua musculatura e cicatrizes, reforçando a imagem de um guerreiro endurecido pela dor e pela batalha. A ausência de armaduras elaboradas e o uso de elementos visuais como o símbolo do ômega e os tons vermelhos de suas tatuagens remetem à sua origem espartana e à violência que permeia sua história.

Logo, as vestimentas dos personagens em produções cinematográficas, televisivas e *games* de temática nórdica desempenham papel relevante na construção simbólica desses contextos. Embora os *vikings* sejam frequentemente retratados

como bárbaros, estudos mostram que utilizavam roupas de lã de boa qualidade, como destaca Langer (2021). Tal representação pode ser interpretada como uma forma de crítica a cultura do outro como forma de menosprezá-lo, comparando-o a animais, sendo que suas roupas eram fabricadas com lã de carneiros e ovelhas de suas fazendas. Conforme Langer (2021), a lã apresentava boa qualidade, o que possibilitava sua comercialização. As mulheres, por outro lado, vestiam-se com roupas adornadas por broches e fivelas, revelando um cuidado estético e cultural.

A escolha por tecidos como a lã e o linho refletia tanto as condições climáticas da Escandinávia quanto os recursos disponíveis. A lã, por sua resistência térmica e durabilidade, era amplamente empregada na confecção de túnicas, capas e calças, enquanto o linho era reservado para peças mais leves, como roupas de baixo. As vestimentas masculinas consistiam, em geral, de túnicas longas, calças ajustadas ou folgadas, cintos de couro e capas presas por broches metálicos, compondo um visual funcional e simbólico. Já as mulheres vikings utilizavam vestidos compostos por sobreposições de tecidos, adornados com broches, fivelas e joias, que não apenas cumpriam função prática, mas também expressavam status social e identidade cultural. O uso do *smokkr*, uma túnica de linho ou lã sobreposta por um avental ajustado ao corpo e preso por broches ovais nos ombros, era comum entre as mulheres, sendo os materiais dos broches indicativos da posição social, metais preciosos para as mais abastadas e ossos ou madeira para as camadas populares.

Esses elementos visuais, muitas vezes ignorados ou simplificados em representações midiáticas, revelam um cuidado estético que contraria a visão depreciativa frequentemente atribuída aos *vikings*. A associação entre suas roupas e a imagem de animais, como forma de menosprezo cultural, pode ser interpretada como uma estratégia simbólica de dominação, na qual o “outro” é retratado como primitivo ou inferior. No entanto, a realidade histórica aponta para uma sociedade que valorizava o vestuário como expressão de pertencimento, distinção e funcionalidade, evidenciando que os trajes *vikings* eram parte integrante de uma cultura rica e complexa. Assim, ao analisar as vestimentas em obras de temática nórdica, é possível compreender como esses elementos contribuem para a construção de significados que transcendem a aparência física, funcionando como dispositivos simbólicos que articulam tradição, identidade e representação cultural.

Na mesma perspectiva, a atenção aos detalhes visuais nas representações culturais se estende também aos cuidados com os cabelos na Era *Viking*, que desempenhavam um papel relevante não apenas na aparência dos indivíduos, mas também tinham valor simbólico, representando status social, força, liberdade e práticas religiosas. Como observa Campos (2018), os cabelos longos refletiam a identidade, expressavam virilidade e sedução, sendo utilizados para agradar aos deuses ou como proteção contra infortúnios.

Os cabelos na Era Viking podiam ser utilizados simplesmente para seduzir, arrumados para agradar aos deuses e como proteção para infortúnios. Eles também demonstravam status social, ou seja, as posições sociais de cada indivíduo, o estado civil, o serviço religioso e a utilização da magia. Os cabelos longos estiveram ligados a virilidade, a força e a liberdade. Os cabelos soltos geralmente expressavam o caráter de sedução e um padrão de beleza muito estimado na Era Viking. (CAMPOS, 2018, p. 51-52).

Na cultura *viking*, os cabelos soltos eram frequentemente associados à sedução e à liberdade, especialmente entre as mulheres solteiras, que os exibiam como símbolo de beleza e autonomia, não havendo a necessidade de ocultá-los sob os lenços ou toucas que evidenciavam o seu matrimônio (ROUCHE, 2009, p. 441 - 442) As tranças, por sua vez, desempenhavam função prática e simbólica, além de facilitar o combate ao manter os fios presos, eram utilizadas como forma de expressão estética e espiritual. Adornados com longas tranças presas com fitas tecidas com linho lã específicas para prender os cabelos ou finas tiras de couro eram também presos por nós, principalmente o nó triplo, o *valknut* (LANGER, 2010, p. 13). Entre os homens, os cabelos longos e bem cuidados eram associados à força e à masculinidade. Estilos como o moicano trançado, os coques altos e as laterais raspadas não apenas refletiam a estética guerreira, mas também indicavam respeito e sabedoria dentro da comunidade. O uso de pentes feitos de osso ou chifre, encontrados em sítios arqueológicos, confirma que os *vikings* mantinham seus cabelos limpos e arrumados, contrariando a imagem estereotipada de desleixo frequentemente atribuída a eles.

Essas práticas capilares, preservadas em registros históricos, artefatos e representações artísticas, revelam que os cabelos na Era *Viking* eram mais do que elementos estéticos, ou seja, constituíam dispositivos simbólicos que articulavam beleza, espiritualidade e identidade. Ao serem incorporados em produções

contemporâneas, como filmes, séries e jogos, esses estilos capilares continuam a desempenhar papel fundamental na construção de personagens e na evocação de um imaginário cultural que valoriza a força, a ancestralidade e a complexidade simbólica dos povos nórdicos.

Além das práticas estéticas relacionadas aos cabelos, as influências culturais e o simbolismo presentes nos personagens e cenários de *God of War* revelam a complexidade do processo de reconstrução identitária vivenciado por Kratos. Ao incorporar elementos da cultura *viking*, como armaduras, peles, couro e o Machado de Leviatã, forjado pelos irmãos Brok e Sindri, os mesmos criadores do martelo Mjolnir, associado a Thor, o personagem não apenas adapta sua aparência ao novo ambiente, mas também passa a manifestar valores e tradições que dialogam com sua trajetória de transformação. As runas presentes no machado conferem poderes mágicos, e sua evolução ao longo do *game* simboliza o crescimento do personagem.

O fato de se sentirem responsáveis pela destruição causada por Thor, os irmãos resolveram criar uma arma poderosa que pudesse lutar contra Mjolnir, substituindo as Lâminas do Caos, resultando no Machado de Leviatã. As runas presentes no Machado lhe possibilitam poderes e a capacidade de recuperá-lo a qualquer distância. Nota-se que durante o percurso pelos nove reinos para espalhar as cinzas de Faye, Kratos encontra os irmãos criadores do Machado que o melhora atribuindo-lhe mais força e magia. Por isso, o jogador de *God of War* tem a possibilidade de aumentar o tamanho da lâmina evoluindo o machado durante as batalhas.

Kratos, portanto, é um personagem em constante reconstrução identitária. Sua trajetória revela o conflito entre o passado violento e o desejo de redenção, especialmente na relação com Atreus. A citação de Platão em *God of War III*,¹⁸ "A medida de um homem é o que ele faz com o poder.", sintetiza esse dilema, evidenciando que a integridade está na forma como se lida com o poder. Isto é, a integridade de um indivíduo é demonstrada pela forma como lida com o poder que possui.

No contexto da reconstrução identitária de Kratos, protagonista da franquia *God of War*, observa-se que sua transformação é simbolicamente representada por

¹⁸ The measure of a man is what he does with power

diversos elementos narrativos e estéticos, entre os quais se destaca o tamanho e a natureza de suas armas. Estas funcionam como extensões de sua psique e como dispositivos simbólicos que expressam, de forma visual e performativa, os estágios de sua evolução subjetiva. Inicialmente, Kratos empunha as Lâminas do Caos (*Blades of Chaos*), armas de grande porte acorrentadas aos seus braços, cuja imponência física remete à sua submissão aos deuses do Olimpo e à sua vinculação profunda com a violência e a destruição. Tais armas, além de funcionarem como instrumentos de combate, operam como marcas visíveis de sua condição de guerreiro implacável, revelando uma identidade moldada por traumas e impulsos destrutivos.

A grandiosidade das Lâminas do Caos (*Blades of Chaos*), nesse sentido, não apenas reforça a força sobre-humana do personagem, mas também evidencia a desproporção entre o poder que detém e sua capacidade de controle emocional, configurando um sujeito em constante conflito interno. Com a transição para o universo nórdico, Kratos passa a utilizar o Machado Leviatã, uma arma de menor porte, mais contida e precisa, cuja funcionalidade exige estratégia, paciência e domínio. Essa mudança não se limita à mecânica do jogo, mas representa uma inflexão simbólica na trajetória do personagem, marcada por responsabilidade, introspecção e cuidado, especialmente em sua relação com Atreus, seu filho.

Portanto, o tamanho e o tipo das armas de Kratos não apenas servem à mecânica do jogo, mas também operam como metáforas visuais de sua jornada de reconstrução identitária. A transição de armas massivas e caóticas para instrumentos mais equilibrados e simbólicos acompanha sua tentativa de romper com o ciclo de violência e de se tornar um pai ético e consciente. Assim, a estética armamentista da franquia *God of War* revela-se como um elemento narrativo essencial para compreender as camadas psicológicas e simbólicas que constituem o protagonista.

No contexto da trama, a trajetória de Kratos é marcada por uma profunda busca de superação, motivada inicialmente pelo sofrimento decorrente da execução de sua família. Esse trauma, que constitui o núcleo emocional de sua jornada, é canalizado em um desejo de vingança que o impulsiona a adquirir poder suficiente para confrontar divindades. Tal movimento revela a presença do arquétipo do herói, cuja trajetória não se limita à conquista externa, mas envolve uma análise introspectiva de sua essência, conduzindo a um processo de transformação e reconstrução identitária.

A superação, no contexto da trajetória de Kratos, configura-se não como um gesto abstrato, mas como uma prática concreta que se manifesta por meio de transformações perceptíveis na conduta e na linguagem do personagem. Ao longo da narrativa, observa-se uma evolução significativa em sua forma de se comunicar, revelando uma mudança profunda em sua constituição subjetiva. Nas primeiras fases da série, Kratos expressa-se por meio de gritos, ordens imperativas e uma retórica agressiva, condizente com sua personalidade marcada pela fúria, pela dor e pela submissão aos deuses. Essa comunicação direta e violenta funcionava como extensão de sua identidade espartana, moldada por traumas e pela lógica da guerra.

Com a transição para o universo nórdico, entretanto, sua linguagem torna-se mais contida, reflexiva e orientada por princípios éticos, evidenciando um sujeito que busca não apenas controlar seus impulsos, mas também assumir responsabilidades afetivas, sobretudo na relação com seu filho, Atreus. A substituição dos gritos por silêncios significativos e palavras ponderadas revela um esforço deliberado de transformação interior, no qual a linguagem passa a desempenhar um papel pedagógico e afetivo. Por meio dela, Kratos transmite valores como respeito, autocontrole e responsabilidade, posicionando-se como figura paterna e orientadora.

Essa mudança discursiva acompanha e catalisa a reconfiguração de sua identidade, indicando que a superação não se limita à força física, mas exige maturidade emocional e consciência ética. A comunicação, nesse sentido, transcende sua função narrativa convencional e torna-se um reflexo da complexidade psicológica que permeia a jornada do protagonista. Ao reformular sua forma de se expressar, Kratos não apenas altera sua relação com o mundo, mas também com sua própria história, demonstrando que a superação implica uma profunda revisão dos modos de ser e de se relacionar com o outro.

Esse processo de transformação pode ser observado de maneira ainda mais clara quando se analisa a transição entre as fases gregas e nórdica do personagem, destacando não apenas as mudanças comportamentais, mas também as implicações simbólicas de suas escolhas e atitudes. Assim, ao compreender como Kratos evolui de um guerreiro movido pela raiva para um pai que busca redenção e equilíbrio, é possível perceber que sua trajetória reflete um contínuo esforço de reconstrução

identitária, permeado por conflitos internos e por uma nova perspectiva sobre o poder e a responsabilidade.

Em *God of War II*, durante o confronto com os bárbaros, Kratos assume a identidade de Fantasma de Esparta ao invocar Ares para a destruição de seus adversários, comprometendo-se a servir ao deus como forma de retribuição expressando a seguinte frase: “Ares, destrua meus inimigos e minha vida será sua”¹⁹. Este momento é emblemático, pois revela a entrega total do personagem à lógica da guerra e da servidão divina, estabelecendo um pacto que o vincula existencialmente à violência como meio de sobrevivência e afirmação. Em *God of War III*, quando se rebela contra Zeus, por se sentir traído e, ao invés de súplica, agora traz promessas de destruição: “Zeus, seu filho retornou e eu destruirei o Olimpo”²⁰. A linguagem, aqui, é carregada de ressentimento e desejo de vingança, evidenciando a ruptura definitiva com a submissão aos deuses e a ascensão de um sujeito que se coloca como força autônoma e destrutiva.

Além disso, em outro momento, observa-se um Kratos indignado, com voz firme, destemido e alheio a qualquer consequência, ao ponto de desafiar Poseidon dizendo: “Deixe o mar e me encare”²¹ e, continua: “Um verdadeiro guerreiro não se esconde”²². Tais enunciados não apenas expressam sua coragem e desprezo pelo perigo, mas também reiteram sua recusa em aceitar qualquer forma de dominação ou covardia. A linguagem agressiva, direta e desafiadora, aliada à sua postura corporal imponente e à presença constante das Lâminas do Caos, compõe uma estética da brutalidade que define sua atuação na Era Grega.

Essa configuração discursiva e performativa revela um personagem dominado pela raiva, pela dor e pela necessidade de afirmação através da destruição. Kratos não dialoga; ele impõe. Sua comunicação é marcada pela ausência de escuta, pela negação da alteridade e pela centralidade do eu guerreiro. A linguagem, nesse sentido, não é apenas um meio de expressão, mas um instrumento de poder, um prolongamento de sua força física e de sua condição de agente da guerra. A retórica

¹⁹ Ares, destroy my enemies and my life is yours

²⁰ Zeus your son has returned I bring the destruction of Olympus

²¹ Leave the sea and face me

²² A true warrior does not hide, Poseidon

da violência, portanto, não se limita às palavras, mas se inscreve em seu corpo, em seus gestos, em sua forma de ocupar o espaço e de se relacionar com o mundo.

Essa dimensão simbólica da linguagem e da corporalidade de Kratos na fase grega evidencia uma identidade forjada na dor e na submissão, mas que se transforma em resistência e insurgência. A comunicação verbal, ao lado da estética visual e da performance física, constitui um dos principais vetores de construção narrativa do personagem, revelando que sua trajetória não se limita às batalhas travadas, mas envolve uma profunda luta interna por reconhecimento, autonomia e sentido.

Esse processo de transformação encontra seu ponto de inflexão na cena em Helheim, quando Kratos é confrontado pela ilusão de Atena, figura que simboliza seu passado divino e os traumas que ainda o assombram. A fala de Atena, “Não há onde você possa se esconder, espartano. Coloque a distância que quiser entre você e a verdade, isso não muda nada. Finja ser tudo o que você não é... professor... marido... pai..., mas há uma verdade inevitável da qual você nunca escapará: você não pode mudar. Você sempre será um monstro”²³, revela o peso do passado e a luta interna por mudança. Nesse momento, a narrativa explicita que a busca por redenção não se limita à superação de inimigos externos, mas envolve uma profunda jornada de autoconhecimento e reconstrução identitária, na qual Kratos precisa confrontar não apenas os deuses, mas também a imagem que construiu de si mesmo.

Essa dinâmica permite estabelecer paralelos significativos com personagens como Uhtred e Amleth, cujas trajetórias também são atravessadas por perdas familiares, exílios e promessas de vingança. Uhtred, após testemunhar o assassinato de seu pai e ser criado pelos dinamarqueses, vive em constante tensão entre suas origens saxãs e sua formação nórdica. Sua luta pela retomada de Bebbanburg não é apenas territorial, mas simbólica, representando o desejo de reconectar-se com sua identidade e restaurar um passado idealizado. Amleth, por sua vez, foge após o assassinato do pai e, movido por um juramento infantil, “Vingar meu pai, salvar minha mãe, matar Fjölfnir”, constrói sua vida em torno da vingança, mesmo quando confrontado por verdades que desafiam suas convicções. A revelação de que sua mãe

²³ There's nowhere to hide, Spartan. Put all the distance you want between yourself and the truth, it won't change a thing. Pretend to be everything you're not. Professor... husband... father... but there's one inevitable truth you'll never escape: you can't change. You'll always be a monster"

consentiu com o assassinato e se uniu ao traidor não o desvia de seu propósito, mas intensifica o caráter trágico de sua missão.

Em todos esses casos, observa-se que a vingança, embora inicialmente apresentada como resposta à injustiça, evolui para um processo de enfrentamento interno, no qual os protagonistas precisam lidar com os fantasmas do passado, com as contradições de suas identidades e com os dilemas éticos que emergem ao longo de suas jornadas. A transformação não ocorre de forma linear ou simplista, mas é marcada por rupturas, confrontos simbólicos e reconfigurações subjetivas. Kratos, Uhtred e Amleth compartilham, portanto, uma estrutura narrativa arquetípica, os quais são heróis trágicos que, ao buscar justiça ou redenção, são obrigados a revisitar suas origens, questionar seus vínculos e redefinir o sentido de suas existências.

Nesse sentido, é possível perceber que as jornadas desses protagonistas não se encerram em seus conflitos internos, mas se estendem à forma como as relações familiares, especialmente o vínculo paterno, influenciam e direcionam suas escolhas e caminhos. A figura do pai, seja como presença inspiradora, ausência dolorosa ou legado a ser honrado, emerge como elemento central na constituição da identidade de Kratos (*God of War*), Uhtred (*The Last Kingdom*) e Amleth (*O Homem do Norte*). Assim, suas trajetórias, inicialmente motivadas pela vingança, vão se transformando à medida que cada um deles é levado a confrontar não apenas o passado, mas também os dilemas existenciais e morais que decorrem da influência paterna.

Seja como presença inspiradora, ausência dolorosa ou legado a ser honrado, o pai representa o eixo em torno do qual gravitam os dilemas existenciais e os conflitos familiares que moldam suas trajetórias. Embora inicialmente movidos pela vingança, é o vínculo com o pai, e a dor de sua perda, que orienta decisões cruciais e impulsiona cada personagem a confrontar sua própria história. A busca por redenção, pertencimento ou justiça nasce, em última instância, do impacto profundo que essa figura exerce sobre suas vidas, conduzindo-os a jornadas de transformação.

No caso de Kratos, a morte de sua esposa e filha, provocada por suas próprias mãos sob influência de Ares, inaugura uma trajetória marcada pela culpa e pela busca incessante por redenção. A figura paterna, inicialmente ausente, é ressignificada na Era Nórdica, quando Kratos assume o papel de pai de Atreus. Essa nova configuração relacional exige dele não apenas força física, mas também maturidade emocional e

ética, desafiando-o a romper com o ciclo de violência que o definiu na Era Grega. A paternidade torna-se, assim, um espaço de reconstrução subjetiva, no qual Kratos aprende a lidar com seus traumas e a transmitir valores que transcendem a guerra.

Uhtred, por sua vez, é arrancado de sua origem saxã após o assassinato de seu pai e criado por dinamarqueses, o que o coloca em uma posição de constante ambiguidade cultural. Sua busca por Bebbanburg, terra natal e símbolo de seu legado familiar, representa mais do que uma reivindicação territorial: é uma tentativa de reconectar-se com suas raízes e afirmar uma identidade fragmentada entre dois mundos. A figura paterna, embora ausente fisicamente, permanece como referência moral e como horizonte de pertencimento, orientando suas escolhas e alimentando seu desejo de justiça.

Amleth, protagonista de *The Northman*, também é moldado pela perda do pai, assassinado pelo próprio irmão. O juramento feito na infância, “Vingar meu pai, salvar minha mãe, matar Fjölfnir”, torna-se o eixo de sua existência, conduzindo-o por uma trajetória de violência e obsessão. A figura paterna, idealizada como símbolo de honra e poder, é o centro de sua identidade e de sua missão. Mesmo diante de revelações que desestabilizam suas crenças, como a cumplicidade da mãe no assassinato, Amleth permanece fiel ao seu juramento, evidenciando a força do legado e a inevitabilidade do destino na cosmologia nórdica.

Essas narrativas revelam que a vingança, embora seja o ponto de partida, não é o destino. O que se desenha é uma jornada de transformação, na qual os protagonistas são confrontados com suas próprias vulnerabilidades, dilemas morais e a necessidade de ressignificar o passado. A figura paterna, longe de ser um mero elemento narrativo, atua como catalisador simbólico da mudança, representando tanto o trauma quanto a possibilidade de transcendência. Ao enfrentarem suas histórias familiares, Kratos, Uhtred e Amleth não apenas desafiam os inimigos externos, mas também reconfiguram suas subjetividades, revelando que a verdadeira superação reside na capacidade de integrar dor, memória e responsabilidade em uma nova forma de ser.

A presença do pai, nesse contexto, simboliza o embate entre a perpetuação de ciclos violentos e a possibilidade de ruptura e renovação. A convergência entre os dilemas vividos por Kratos, Uhtred e Amleth revela que a busca por identidade está

intimamente ligada ao enfrentamento de traumas herdados, exigindo que o herói revise sua história para se reinventar.

Kratos, mesmo inserido em um novo cenário mitológico, continua assombrado por seu passado violento, como evidenciado pela aparição de Atena em *God of War* (2018). Embora morta, a deusa representa os fantasmas de suas escolhas anteriores, provocando-o com lembranças que desafiam sua tentativa de redenção. No entanto, seu amadurecimento ético e emocional lhe permite refletir sobre essas experiências, adotando uma postura protetora em relação a Atreus e buscando romper com os padrões destrutivos que marcaram sua trajetória.

Uhtred (*The Last Kingdom*) e Amleth (*O Homem do Norte*) também enfrentam perdas profundas e traições familiares que moldam suas trajetórias. Ainda mais pelo fato de descobrirem que os responsáveis por suas dores são tios que se apossaram de seus direitos. No caso de Uhtred, criado pelos dinamarqueses, após o assassinato de seu pai, constrói uma nova identidade sem esquecer o desejo de recuperar Bebbanburg. Amleth, por sua vez, foge após o assassinato de seu pai e, passa a viver com o propósito de vingá-lo, mantendo viva a promessa feita na infância. Apesar de motivações semelhantes, Kratos se distancia da lógica da vingança ao assumir o papel de pai cuidadoso. Isto porque o seu objetivo passa a ser preservar Atreus, evitando que o filho repita os erros do passado. Essa mudança revela uma evolução significativa, em que o desejo de superação se sobrepõe à fúria.

A relação entre pai e filho é, portanto, um elemento estruturante nas três narrativas. Seja pela ausência, pela perda ou pela transmissão de valores, esse vínculo influencia diretamente a construção da identidade dos protagonistas. Em *The Last Kingdom*, Uhtred não apenas perde o pai, mas também o irmão mais velho, figura destinada ao trono e referência familiar. Em *O Homem do Norte*, Amleth recebe do pai, Aurvandill, ensinamentos que atravessam gerações, como símbolo de herança cultural e valores transmitidos, presente na seguinte fala: “- *Este é o mesmo caminho que eu fiz com o meu pai e ele com o pai dele agora nós seguiremos este caminho*”.

De certa forma, em todos os contextos, o amor familiar orienta as decisões tomadas pelos personagens, e os traumas provocados por figuras próximas geram rupturas que incitam o desejo de reencontro, reconhecimento e pertencimento. Por isso, a figura paterna representa não apenas o guerreiro que parte para o campo de

batalha, mas também o agente que influencia a formação identitária e os dilemas morais dos filhos.

Desse modo, observa-se uma convergência entre os conflitos sociais e familiares vividos por Kratos, Uhtred e Amleth, tendo a busca pela identidade como resposta aos traumas herdados e o enfrentamento do passado torna-se um processo necessário para que o herói se reconstrua. Logo, a superação, nesse caso, não se dá apenas pela força física, mas pela capacidade de romper com os ciclos de violência e encontrar novos caminhos para a existência.

Pai e Filho

God of War é um *game* que, para além de seu contexto nórdico, retrata com sensibilidade a relação entre pai e filho, revelando camadas emocionais e morais que transcendem o universo dos jogos. Isto porque a análise do conflito interno de Kratos revela um personagem com uma trajetória marcada por violência e vingança enquanto guerreiro espartano, sofre uma inflexão significativa ao ingressar na mitologia escandinava. Nesse novo cenário, o personagem busca redenção por meio da paternidade, assumindo uma postura protetora diante de Atreus, seu filho.

Assim, a narrativa constrói uma relação complexa entre pai e filho, em que Kratos, torna-se um pai protetor que, preocupado em proteger seu filho, esconde-lhe o seu passado e, ensina-o tentando mostrar que a violência nem sempre é o caminho a ser percorrido. Essa tensão é evidenciada no trecho de *God of War* (2018) quando Atreus descobre que tanto seu pai quanto ele são deuses.

Para isso, Kratos revela a Atreus, com cautela e senso de responsabilidade, que ambos são deuses. No entanto, adverte que essa condição não representa liberdade irrestrita, mas sim um fardo que envolve deveres, sofrimento e consequências. Durante o diálogo, Atreus permanece em silêncio, absorvendo as palavras do pai e interpretando-as como uma possível rejeição. Kratos, por sua vez, continua a explicação sobre sua origem e identidade, mesmo diante da aparente resistência do filho.

Mesmo acostumado ao silêncio, Kratos demonstra incômodo ao perceber que Atreus não busca apenas compreender o significado de ser um deus, mas também questiona o motivo pelo qual informações relevantes, inclusive conhecidas por sua falecida mãe, foram mantidas em segredo. Tais informações, se reveladas anteriormente, poderiam ter auxiliado Atreus a lidar com suas dúvidas e sentimentos. Kratos, no entanto, justifica sua escolha como uma tentativa de protegê-lo dos conflitos e da dor que essa revelação poderia causar.

Esse momento de vulnerabilidade entre pai e filho estabelece uma ponte simbólica sobre os traumas e os segredos do passado. A revelação, inicialmente recebida com silêncio e confusão por Atreus, marca uma inflexão na relação entre os dois, permitindo que se aproximem por meio da honestidade e da empatia.

Kratos: Sei que ouviu a minha conversa com a Freya. Você pensa que entende, mas não. Por que não diz nada?

Atreus: - Disse que fui amaldiçoado. Você me acha fraco porque sou diferente. Eu sei que você nunca me quis. Mas depois disso, eu achei que as coisas iam mudar.

Kratos: - Você não sabe tudo, garoto.

Atreus: - Não. Mas eu sei a verdade agora

Kratos: - A verdade...A verdade. Eu sou um deus de outra terra longe daqui. Quando cheguei aqui decidi viver como humano. Mas na verdade, eu sou um deus. E você também. Garoto? Não vai dizer nada!

Atreus: - Ahn...Eu posso virar um animal?

Kratos: - Se pode... virar... um animal! Não...não, eu...eu acho que não.

Atreus: - Sou um deus. A mamãe sabia? Ela era uma deusa?

Kratos: - Não. Ela era mortal, mas sabia sobre mim.

Atreus: - Eu sou um deus. Por que demorou tanto *pra* contar?

Kratos: - Eu queria te poupar. Ser um deus, pode trazer angústia e tragédia sem fim. Essa é a maldição.

Diante da evolução narrativa observada em *God of War*, o crescimento moral de Kratos revela-se coerente com seu novo modo de vida, permitindo uma profundidade simbólica que transcende os limites da forma tradicional dos *videogames*. A obra se aproxima da literatura e do cinema ao oferecer uma experiência emocionalmente ressonante, marcada por temas universais como redenção, paternidade e responsabilidade. Esses elementos não apenas enriquecem a narrativa, mas também convidam o público a refletir sobre valores humanos fundamentais, especialmente no que tange às escolhas éticas e afetivas que moldam a subjetividade.

Entretanto, ao se estabelecer um diálogo comparativo com obras como *The Last Kingdom* e *The Northman*, é necessário reconhecer que, embora não compartilhem diretamente a relação entre pai e filho como eixo narrativo, elas também se estruturam em torno da figura paterna, ainda que sob outras configurações. Em *The Last Kingdom*, Uhtred é profundamente marcado pela perda de seu pai, cuja morte violenta inaugura sua jornada de deslocamento cultural e identitário. Criado pelos dinamarqueses, Uhtred constrói uma nova identidade, mas permanece vinculado ao desejo de recuperar Bebbanburg, terra natal que simboliza o legado de seu pai e a continuidade de sua linhagem. A figura paterna, embora ausente, atua como referência moral e como horizonte de pertencimento, orientando suas ações e decisões ao longo da série.

De modo semelhante, *The Northman* apresenta Amleth como um personagem cuja existência é moldada por um juramento feito na infância, após o assassinato de seu pai pelo próprio tio. A promessa de vingança, “Vingar meu pai, salvar minha mãe, matar Fjölfnir”, torna-se o núcleo de sua identidade, conduzindo-o por uma trajetória marcada pela violência e pela fidelidade ao legado paterno. Embora a relação direta entre pai e filho não seja explorada em profundidade ao longo da narrativa, a memória do pai e o compromisso com sua honra funcionam como forças estruturantes da subjetividade de Amleth.

Assim, ainda que *God of War* se destaque por oferecer uma experiência interativa que permite ao jogador vivenciar a transformação de Kratos em tempo real, inclusive por meio de escolhas que influenciam sua conduta e relação com Atreus, as narrativas de *The Last Kingdom* e *The Northman* também se articulam em torno da figura paterna, entendida como símbolo de origem, perda e legado. A diferença reside na forma como cada obra aborda essa figura; neste caso, enquanto Kratos constrói uma relação presente e pedagógica com o filho, Uhtred e Amleth são movidos pela ausência e pela memória, o que os conduz a caminhos de vingança e afirmação identitária.

Portanto, a comparação entre essas obras revela que, embora distintas em suas formas e estruturas narrativas, todas compartilham uma preocupação comum com os efeitos da perda, da herança familiar e da construção do eu diante de traumas fundacionais. *God of War*, ao integrar esses temas à mecânica interativa do jogo,

oferece uma experiência singular, na qual o jogador participa ativamente da reconstrução moral do protagonista. Já *The Last Kingdom* e *The Northman*, ao se apoiarem em convenções literárias e cinematográficas, constroem heróis trágicos cuja subjetividade é atravessada por dilemas éticos e afetivos, revelando que, independentemente da mídia, os mitos fundadores continuam a oferecer estruturas narrativas capazes de dialogar com as inquietações humanas mais profundas.

Ainda que as narrativas se desenvolvam em contextos distintos, observa-se que a ausência paterna adquire uma representação simbólica relevante. No caso de Kratos, por exemplo, sua descoberta como filho de Zeus ocorre durante sua trajetória na mitologia grega quando Kratos está prestes a assassinar Zeus, mas Atena intervém em sua defesa, revelando a verdadeira paternidade a Kratos. Apesar dessa descoberta, não há construção de um vínculo afetivo entre ambos. Pelo contrário, a relação é permeada por manipulação e traição, evidenciada pelo fato de Kratos combater Zeus sem demonstrar clemência. Desse modo, a ausência de compromisso de Zeus, que conduz Kratos a batalhas e busca por vingança, além de tê-lo utilizado para eliminar Ares, demonstra o caráter conflituoso desse laço. Posteriormente, temendo o seu próprio destino, Zeus tenta matar Kratos, considerando que ele assassinou Cronos para tornar-se Rei do Olimpo.

Ainda que as narrativas se desenvolvam em contextos distintos, a ausência paterna adquire uma representação simbólica relevante, especialmente quando observada sob a perspectiva da mitologia grega. No caso de Kratos, sua descoberta como filho de Zeus ocorre em um momento decisivo de sua trajetória, quando está prestes a assassinar o deus do Olimpo. A intervenção de Atena, que revela a verdadeira paternidade de Kratos, não resulta em aproximação afetiva, mas sim em intensificação do conflito. A relação entre pai e filho, nesse contexto, é marcada por manipulação, abandono e traição, elementos recorrentes na mitologia grega, onde os vínculos familiares frequentemente se entrelaçam com disputas de poder e destino.

Zeus, ao utilizar Kratos como instrumento para eliminar Ares, demonstra não apenas ausência de compromisso paternal, mas também uma postura estratégica. Posteriormente, ao temer que Kratos repita o ciclo de destruição que ele próprio iniciou ao assassinar Cronos para tornar-se Rei do Olimpo, Zeus tenta eliminar o filho, revelando o caráter trágico e cíclico das relações familiares na mitologia. Essa

dinâmica evidencia como os deuses gregos, embora possuam vínculos de sangue, raramente cultivam relações baseadas em afeto ou responsabilidade, o que contribui para a formação de protagonistas marcados por traumas, ressentimentos e impulsos vingativos.

A trajetória de Kratos, portanto, é profundamente influenciada por esse legado mitológico, que associa a paternidade à tragédia e à luta pelo poder. Ao transitar para o universo nórdico, Kratos rompe com essa lógica e busca reconstruir sua identidade por meio da paternidade ativa e cuidadosa, o que representa uma evolução significativa em relação ao modelo grego. Essa mudança não apenas enriquece a narrativa, mas também permite que o jogo dialogue com temas universais, como redenção e responsabilidade, transcendendo os limites da mitologia e ressoando com o público contemporâneo.

Na mitologia nórdica, observa-se Kratos atormentado pela visão de Zeus no Reino de Hellheim. Entretanto, a presença de Zeus já não provoca a mesma intensidade de fúria vivenciada por Kratos durante seu período espartano. Ao contrário, Kratos reconhece que esse ciclo foi concluído, embora a aparição de Zeus ainda lhe cause desconforto ao remeter a momentos dos quais prefere não recordar. Essa inquietação é evidenciada quando Kratos questiona Mimir sobre o local em que se encontra, recebendo como resposta que se trata apenas de uma ilusão.

Além do confronto com Zeus, Kratos também vivencia uma alucinação com Atena no Reino de Midgard, que o perturba profundamente. Durante essa aparição espectral, Atena profere palavras incisivas: “Você não pode se esconder, espartano”. “Não muda nada”. “Finja ser tudo o que você não é professor, marido, pai, mas você nunca poderá fugir de uma verdade: Você não pode mudar”. “Você sempre será um monstro”. Diante dessas afirmações, Kratos responde de forma reflexiva: “Eu sei, mas não sou mais o seu monstro”, e parte com as Lâminas do Caos para enfrentar seus inimigos.

A cena em que Kratos confronta Baldur durante o conflito com Freya evidencia uma transformação significativa em sua trajetória narrativa. A presença de figuras mitológicas como Zeus e Atena, que o interpelam ao longo do jogo, funciona como catalisadora de um processo de ressignificação identitária. Agora, na condição de pai, Kratos demonstra o desejo de reconstruir sua subjetividade, distanciando-se das

atitudes impulsivas e violentas que marcaram sua história como guerreiro espartano. Essa mudança é particularmente perceptível quando Baldur tenta assassinar sua mãe, Freya, em um ato de vingança. Ao presenciar a cena, Atreus clama por intervenção, e Kratos, ao impedir o matricídio, afirma: “O ciclo termina aqui. Devemos ser melhores que isso”, antes de tirar a vida de Baldur. Tal gesto não representa apenas uma ação física, mas simboliza a ruptura com um padrão de violência cíclica, reafirmando o compromisso ético de Kratos com a proteção e a educação de seu filho, e com a construção de uma nova identidade pautada pela responsabilidade e pela introspecção.



Figura 40 – Embate entre Kratos e Baldur em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Entretanto, a frase “O ciclo termina aqui” já havia sido pronunciada por Zeus em um dos jogos anteriores da franquia *God of War*. No entanto, Kratos a complementa com “Devemos ser melhores que isso”, demonstrando que agora possui a sabedoria necessária para compreender seu papel e a responsabilidade que carrega como pai. Esse momento representa um ponto de ruptura com o ciclo de vingança que o acompanhou por tanto tempo, marcando o início de uma nova jornada pautada pela redenção e pelo desejo de ser um exemplo para seu filho.



Figura 41 – Embate entre Kratos e Zeus em *God of War III* (2010)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Diante da complexa relação entre Kratos e Zeus, é pertinente recorrer ao conceito lacaniano de *Nome-do-Pai*, desenvolvido por Lacan (1957–1958/1999), que opera no campo simbólico da constituição psíquica do sujeito. Para Lacan, o pai não se limita à função biológica, mas representa uma instância simbólica que intervém na estruturação do sujeito por meio da linguagem, da lei e da ordem. O *Nome-do-Pai* é, portanto, uma função que introduz o sujeito na ordem simbólica, mediando o desejo e estabelecendo limites fundamentais para a formação da subjetividade. Trata-se de um lugar psíquico que pode ser ocupado por diferentes agentes culturais, sociais ou institucionais, e não necessariamente pelo genitor biológico.

No universo narrativo de *God of War*, a ausência dessa função estruturante é evidente na relação entre Kratos e Zeus. Zeus não atua como mediador simbólico, mas como figura de dominação, manipulação e violência. Ao invés de representar a lei que organiza o desejo, ele encarna o poder que o corrompe, conduzindo Kratos a uma trajetória marcada por ressentimento, destruição e vingança. A revelação de que Zeus é seu pai não inaugura um vínculo afetivo, mas intensifica o conflito, evidenciando a falência da função paterna como instância de orientação e estruturação. A tentativa de assassinato por parte de Zeus, motivada pelo temor de perder o poder, especialmente após Kratos matar Cronos, pai de Zeus, reforça essa dinâmica perversa, em que o vínculo familiar é substituído por disputas de força e destino.

Ao transitar para o universo nórdico, Kratos busca reconstruir essa função simbólica, assumindo o papel de mediador na vida de Atreus. Ao orientar o filho, impor limites e transmitir valores éticos, Kratos ocupa o lugar psíquico do *Nome-do-Pai*, rompendo com o legado de destruição herdado e inaugurando uma nova possibilidade de subjetivação. Essa transformação não apenas enriquece a narrativa da franquia, mas também permite uma leitura psicanalítica que evidencia sua profundidade simbólica, aproximando o jogo de discursos filosóficos e literários que exploram os impasses da herança familiar e a constituição do sujeito.

A trajetória de Kratos revela, portanto, uma reconstrução identitária que transcende os limites da narrativa tradicional dos jogos eletrônicos. Ao abandonar a lógica da vingança que marcou sua fase grega e assumir o papel de pai cuidadoso e responsável, Kratos inaugura uma nova dimensão simbólica em sua jornada, marcada

pela introspecção, pela ética e pela tentativa de ruptura com os traumas herdados. Essa transformação é evidenciada não apenas pelo conteúdo narrativo, mas também pela forma como o jogo é estruturado, com câmeras contínuas, ausência de cortes e uma interatividade que permite ao jogador vivenciar diretamente os dilemas morais e afetivos do protagonista.

A comparação com personagens como Uhtred (*The Last Kingdom*) e Amleth (*The Northman*) reforça a centralidade da figura paterna na constituição do sujeito, ainda que, nesses casos, a ausência do pai funcione como motor de vingança e afirmação. Em *God of War*, a paternidade é vivida e construída, tornando-se o eixo que orienta a evolução de Kratos e sua relação com Atreus. A fala “Eu sei, mas não sou mais o seu monstro”, dirigida a Atena, sintetiza essa ruptura com o passado e afirma a possibilidade de transformação, mesmo diante de um legado marcado por dor e destruição.

Ao integrar o conceito lacaniano de *Nome-do-Pai*, compreendido como função simbólica que estrutura o sujeito por meio da linguagem e da lei, é possível interpretar que a figura de Zeus, ao falhar em ocupar esse lugar estruturante, contribui para o sentimento de desamparo e para a constituição de uma subjetividade marcada pela violência em Kratos. No contexto da mitologia nórdica, o protagonista empreende um processo de reconstrução dessa função simbólica, assumindo ele próprio o papel de mediador na formação identitária de Atreus. Tal movimento representa não apenas uma inflexão narrativa, mas também uma reconfiguração subjetiva, na qual Kratos busca romper com o legado de destruição herdado, orientando-se por valores como responsabilidade, cuidado e redenção.

Nesse sentido, *God of War* se configura como uma obra que articula mitologia, psicanálise, filosofia e interatividade, oferecendo ao jogador uma experiência estética e emocional que transcende o mero entretenimento. Ao abordar temas universais como culpa, paternidade, moralidade e pertencimento, o jogo estabelece um diálogo profundo com o *Zeitgeist* contemporâneo, aproximando-se das linguagens da literatura e do cinema, e contribuindo para o enriquecimento da cultura popular. Dessa forma, os jogos digitais afirmam-se como espaços legítimos de produção simbólica e reflexão crítica, capazes de expressar e problematizar as tensões éticas e existenciais da atualidade.

No âmbito da teoria psicanalítica lacaniana, a função paterna desempenha um papel estruturante na constituição da subjetividade, sendo responsável por inscrever o sujeito na ordem simbólica por meio da introdução da lei da castração. Essa lei opera como um mecanismo de separação entre o bebê e a figura materna, rompendo a fusão primordial e instaurando a alteridade necessária para o ingresso no campo simbólico. Nesse processo, o *Nome-do-Pai* emerge como o significante que representa a instância da autoridade, regulando o desejo e delimitando os contornos da subjetividade. Trata-se, portanto, de uma função simbólica que institui a linguagem como mediadora das relações psíquicas, possibilitando ao sujeito a constituição de sua posição no universo social e discursivo.

a posição do Nome-do-Pai como tal, a qualidade do pai como procriador, é uma questão que se situa no nível simbólico. Pode materializar-se sob as diversas formas culturais, mas não depende como tal da forma cultural, é uma necessidade da cadeia significante. (Lacan, 1957-1958/1999, p. 187)

Nesse contexto, a figura paterna, seja ela real ou simbólica, exerce influência decisiva na forma como o sujeito lida com as expectativas que lhe são projetadas. Em *God of War* (2018), observamos que, embora Kratos busque romper com os ciclos de violência que marcaram sua trajetória, ele continua carregando o peso de suas ações passadas. A imagem de um guerreiro brutal e vingativo ainda o persegue, sendo constantemente evocada por seus inimigos como uma identidade da qual ele não pode escapar. Ainda assim, em *God of War*, essa dinâmica do *Nome-do-Pai* aparece invertida. Isto porque Kratos rompe com seu próprio passado de gozo, isto é, violência, vingança, poder absoluto e tenta inserir Atreus na ordem simbólica, ensinando-o sobre responsabilidade, limites e ética. A jornada de ambos é marcada por essa tentativa de substituir o gozo pela lei, ou seja, pela construção de uma subjetividade que não se baseie apenas na força ou na vingança.

Na fase grega da franquia *God of War*, Kratos pode ser interpretado como um sujeito cuja constituição psíquica é marcada pela *forclusão* do *Nome-do-Pai*, conceito central na psicanálise lacaniana que se refere à rejeição radical de um significante fundamental, impedindo sua inscrição no campo simbólico. A ausência de uma figura paterna que introduzisse a lei e os interditos necessários à estruturação do desejo

compromete a entrada de Kratos na ordem simbólica, deixando-o desprovido dos limites que regulam a subjetividade. Como consequência, sua trajetória é permeada por impulsividade, destruição e recusa da lei, evidenciando uma subjetividade regida pelo excesso e pela falência da função paterna enquanto instância mediadora entre o sujeito e o simbólico.

A função do *Nome-do-Pai* em *God of War* se manifesta na transição de Kratos de um sujeito marcado pela violência e pela ausência de lei para um pai que tenta estruturar o desejo do filho, oferecendo-lhe uma narrativa que permita a construção de uma identidade ética. A saga nórdica é, portanto, uma jornada de reconstrução simbólica, onde o pai não é apenas guerreiro, mas mediador entre o desejo e a lei, entre o passado traumático e a possibilidade de um futuro diferente.

Contudo, a relação entre Kratos e Atreus, desenvolvida ao longo da saga nórdica de *God of War*, revela o esforço do protagonista em transformar a narrativa de sua própria existência. Ao assumir a paternidade como espaço de reconstrução simbólica, Kratos busca romper com o legado de destruição que marcou sua trajetória anterior. Essa tentativa de superação é evidenciada em suas interações com o filho, especialmente nas falas em que expressa o desejo de que Atreus seja capaz de tornar-se alguém melhor do que ele foi.

Um momento emblemático dessa transformação ocorre quando Kratos intervém para impedir que Baldur assassine sua mãe, Freya. Após o confronto, Atreus questiona o pai sobre o significado de ser um deus, revelando uma inquietação ética acerca das implicações morais do poder divino. Em resposta, Kratos, já marcado por uma trajetória de dor e aprendizado, afirma que ser um deus não implica repetir os erros do passado, mas sim escolher agir de forma mais justa e responsável. Essa resposta sintetiza a nova posição subjetiva que Kratos busca ocupar, nesse caso, ser um pai que, ao invés de reproduzir a violência herdada, oferece ao filho uma narrativa orientada pela ética, pela alteridade e pela possibilidade de redenção.

Kratos: - Fiz um trato com um deus em troca de minha alma. Matei muitos que mereciam...e muitos que não. Eu matei o meu pai.
 Atreus: - Então era o seu pai em Hel. Ser um Deus é assim? Isso sempre acaba assim? Filhos matando as mães... e os pais?
 Kratos: - Não. Somos os deuses que escolhemos ser. Não deuses passados. Quem eu fui você não será. Devemos ser melhores.

Nesse momento da narrativa, Kratos orienta seu filho Atreus a fazer escolhas alinhadas com princípios éticos, evidenciando o papel fundamental da figura paterna na formação identitária e, sobretudo, na constituição do caráter. Ao afirmar que todos têm a possibilidade de escolher ser melhores, Kratos reforça a ideia de que a autoridade paterna influencia diretamente nas decisões dos filhos, refletindo tanto nos traumas quanto nas escolhas que moldam suas trajetórias.

Além disso, observa-se o desejo de Kratos em romper com padrões herdados, especialmente aqueles impostos por seu pai, Zeus. Ao rejeitar o sistema de violência e dominação no qual foi inserido, Kratos demonstra uma busca consciente por libertar-se de um legado destrutivo, reafirmando sua autonomia e responsabilidade como pai.

A ausência da figura paterna, por sua vez, pode gerar uma formação subjetiva marcada por conflitos internos e pela necessidade de afirmação. Isso é perceptível nas histórias de Amleth e Uhtred, personagens que, diante da perda de seus pais, são conduzidos ao caminho da vingança como forma de restaurar a ordem e reivindicar um lugar legítimo dentro de suas linhagens. Em ambos os casos, os conflitos familiares têm como ponto de partida a busca por aprovação, especialmente por parte dos filhos que desejam ocupar o trono.

Esse padrão é recorrente na cultura nórdica, onde a continuidade do legado familiar pelo filho mais velho não se limita à sucessão política, mas envolve a preservação de valores, conquistas, costumes e honra. Um exemplo emblemático ocorre quando Aurvandill é assassinado por seu irmão, Fjölur. Ao cravar a espada em Aurvandill, Fjölur declara: “- Contemple o olhar de felicidade de seu irmão. Você já esperava por esta hora. Pena que nunca prestou atenção nos olhos de um bastardo. Agora, veja como seu irmão maneja com destreza a espada”. Nesse momento, Fjölur revela o ressentimento por não ter sido o escolhido por seu pai para assumir o trono, expressando sua satisfação em ver o irmão de joelhos, posição que simbolizava sua própria humilhação ao longo da vida.

Ao narrar com orgulho o movimento de sua espada, Fjölur busca afirmar sua capacidade de lutar e, sobretudo, sua dignidade para governar. No entanto, Aurvandill, mesmo diante da morte, responde com firmeza: “- Faça, irmão, faça, mas saiba que carregar o anel roubado não fará de um mestiço, um rei. Encharcado com o meu

sangue, esse anel logo deslizará de sua mão como uma serpente. O seu reinado não durará. Que esse crime assombre todas as suas noites até o dia que uma vingança flamejante anuncie sua morte. Faça. Faça. Para Valhalla”. Essa cena ilustra com profundidade os conflitos geracionais e a luta por reconhecimento dentro das dinâmicas familiares, revelando como a ausência ou a negação da figura paterna pode desencadear disputas marcadas por ressentimento, desejo de poder e busca por identidade.

Por isso, a relação entre Amleth e seu pai, Aurvandill transcende a mera autoridade paterna, configurando-se como um processo de transmissão de valores, costumes e demonstrações de cuidado e respeito. Trata-se de uma preparação simbólica para que o filho compreenda seu papel diante do reino, pois o que está em jogo é a responsabilidade de preservar e dar continuidade a um legado ancestral.

No filme *The Northman*, a dinâmica entre pai e filho é evidenciada logo após o retorno de Aurvandill dos campos de batalha, quando é recebido com celebrações pela comunidade local. Em um momento de intimidade, o jovem Amleth aproxima-se para cumprimentar o pai de forma cerimoniosa, ao que Aurvandill responde: “Um pai nunca está velho demais para um bom abraço. Como senti sua falta, meu filho.” Essa enunciação, embora simples, carrega múltiplas camadas de significado, funcionando como um marcador afetivo que tensiona a relação entre autoridade e afeto. A fala de Aurvandill revela não apenas o vínculo emocional entre os personagens, mas também a tentativa de humanizar a figura paterna, tradicionalmente associada à força e à rigidez, introduzindo elementos de cuidado e vulnerabilidade que serão fundamentais para o desenvolvimento narrativo e simbólico da obra.

A enunciação de Aurvandill no filme *The Northman* revela múltiplas camadas de significação que contribuem para a construção simbólica da figura paterna. A primeira camada está presente no uso do termo “velho”, que remete à ideia de que, independentemente da passagem do tempo ou da idade, o pai permanece como uma figura disponível para acolher, orientar e reafirmar o vínculo com o filho. A segunda camada manifesta-se no gesto do abraço, que opera como símbolo de afeto, proteção e pertencimento, reforçando a dimensão emocional da relação entre pai e filho. Por fim, o emprego do pronome possessivo “meu” evidencia a noção de continuidade genealógica e simbólica, indicando que Amleth é herdeiro não apenas do trono, mas

também dos valores, da honra e da identidade que constituem o legado de seu pai. Essa cena, portanto, condensa elementos fundamentais da função paterna como instância de transmissão simbólica, articulando autoridade, afeto e tradição.

No entanto, Amleth demonstra admiração e orgulho por Aurvandill, revelando o desejo de ser reconhecido por ele e de pertencer àquele universo simbólico. Essa identificação com o pai é marcada pela internalização de gestos, posturas e princípios, o que remete à teoria psicanalítica de Sigmund Freud (1921/2006), segundo a qual o pai representa uma figura de autoridade e modelo de identificação para o filho. Através dessa identificação, o sujeito constrói sua própria identidade, absorvendo os traços do pai como referência para sua conduta e posicionamento no mundo.

Um menino mostrará interesse especial pelo pai; gostaria de crescer como ele, ser como ele e tomar seu lugar em tudo. Podemos simplesmente dizer que toma o pai como seu ideal. Este comportamento nada tem a ver com uma atitude passiva ou feminina em relação ao pai (ou aos indivíduos do sexo masculino em geral); pelo contrário, é tipicamente masculina. (FREUD, 1921/2006, p. 115)

Dessa forma, tanto Amleth, em *The Northman*, quanto Uhtred, em *The Last Kingdom*, exemplificam o processo de identificação com a figura paterna, seja ela real ou simbólica. Em ambos os casos, o pai é concebido como modelo de conduta, mesmo quando ausente ou representado por outra figura que assume esse papel. Como destaca Soares (2021), nem sempre aquele que detém o título de “pai” é, de fato, quem exerce a função de referência, proteção e orientação no desenvolvimento de um indivíduo.

A figura paterna, nesse sentido, pode ser encarnada por qualquer pessoa que desempenhe esse papel afetivo e educativo, independentemente do vínculo sanguíneo. Assim, um tio, avô, padrasto ou mesmo alguém fora do núcleo familiar pode tornar-se uma presença significativa, desde que atue como exemplo, fonte de apoio e transmissor de valores fundamentais para a formação subjetiva e moral do sujeito.

Essa perspectiva amplia a compreensão da paternidade para além da biologia, valorizando o papel simbólico e relacional que contribui diretamente para a construção da identidade e para o modo como o indivíduo enfrenta os desafios e conflitos ao longo da vida.

É importante ressaltar que há uma diferença entre os termos “Pai” e a “Figura Paterna”. O termo “pai” é designado a quem representa essa figura paterna, mas não necessariamente quem a executa é o pai biológico. Em outras palavras, o pai seria uma representação física da função, enquanto a figura paterna está mais atrelada no simbolismo ao qual representa. (SOARES, 2021, P. 11)

Diante disso, a distinção entre laços sanguíneos e vínculos simbólicos torna-se essencial para compreender a complexidade dos personagens. Tanto Uhtred quanto Amleth são impulsionados não apenas pela ausência do pai biológico, mas, sobretudo, pela lacuna deixada em seu papel de guia, referência e porto seguro. Essa ausência não se limita à perda física, mas à falta de uma presença que oriente, proteja e transmita valores fundamentais para a formação da identidade.

Assim, os vínculos afetivos construídos com base em respeito, admiração e proximidade revelam-se tão significativos quanto os vínculos genéticos. A figura paterna, portanto, não se define exclusivamente pela herança biológica, mas pela capacidade de exercer influência emocional, ética e simbólica na trajetória do sujeito.

Nesse sentido, Uhtred também foi exposto à figura paterna por meio de Ragnar, seu pai adotivo. Após a morte de seu pai biológico, Uhtred passa a conviver com novos costumes e aprende uma nova língua junto à família do *viking* Ragnar, o que marca o início de uma transformação identitária. Apesar das diferenças culturais, observa-se um ponto de convergência entre Uhtred e Atreus: ambos recebem de seus pais presentes simbólicos que representam reconhecimento e valorização.



Figura 42 – Uhtred e Ragnar estabelecendo vínculos afetivos em *The Last Kingdom*
Fonte: Netflix.

No caso de Uhtred, Ragnar lhe entrega um amuleto do martelo de Thor como forma de reconhecimento por ele ter defendido a honra de sua filha. De modo

semelhante, Atreus recebe de Kratos uma faca forjada pelo próprio pai, gesto que simboliza confiança e validação de sua maturidade. Em ambos os casos, observa-se que os personagens são legitimados por figuras que exercem autoridade simbólica em suas trajetórias, reforçando o papel da paternidade, biológica ou simbólica, na constituição da identidade.

Atreus reage ao presente com entusiasmo ao afirmar ao pai que já se considera um homem, à sua semelhança. Kratos, contudo, intervém de forma ponderada, aconselhando o filho a buscar constantemente o aprimoramento de si. Ao enfatizar que o verdadeiro poder de uma arma reside no coração e que o equilíbrio nas decisões deve ser guiado pela inteligência, apontando para a cabeça de Atreus, Kratos transmite valores éticos e emocionais fundamentais para o processo de amadurecimento do jovem.

Dessa forma, gestos como a entrega de uma faca ou de um amuleto, o abraço entre pai e filho e o reconhecimento mútuo configuram-se como expressões simbólicas que assinalam o início de um novo ciclo. Esse ciclo é marcado por princípios como força, disciplina, autonomia e pertencimento, elementos centrais na formação de sujeitos que carregam não apenas um legado, mas também a responsabilidade de transformá-lo.

Portanto, compreende-se que a figura paterna, mesmo quando ausente, exerce influência significativa na formação do sujeito, especialmente no processo de amadurecimento. Essa influência permite que os personagens reconheçam suas próprias falhas e as encarem como pontos de reconstrução e transformação. A presença paterna, seja ela real ou simbólica, e os dilemas herdados moldam a trajetória dos personagens, permeada por memórias de perda, legado e pertencimento.

Logo, revisitar o passado torna-se um mecanismo de reinvenção do herói, ao mesmo tempo em que desconstrói o arquétipo tradicional. E, a narrativa, ao explorar as relações entre pais e filhos, aprofunda-se na análise dos conflitos identitários e prepara o terreno para o surgimento da vingança como resposta emocional e simbólica à ruptura de vínculos e valores.

Vingança em Forma de Redenção

A vingança constitui um elemento recorrente nas narrativas de *O Homem do Norte* (*The Northman*), *O Último Reino* (*The Last Kingdom*) e *God of War: Ragnarok*. Em todos esses contextos, observa-se a presença de personagens que foram traídos e tornaram-se órfãos, sendo que a traição geralmente envolve figuras próximas, como tios, e resulta na morte do pai. Esse conjunto de eventos traumáticos configura um terreno fértil para o surgimento da vingança como resposta emocional e simbólica.

No caso de Kratos, a vingança representa um capítulo de sua vida que ele busca superar. Ao assumir o papel de pai, Kratos procura mostrar a Atreus que existem formas alternativas de lidar com os conflitos, pautadas pela sabedoria e pelo equilíbrio emocional. Isso não significa que Kratos tenha abandonado a luta ou a necessidade de matar em situações extremas, mas sim que ele reconhece os danos irreparáveis que a vingança pode causar — tanto ao indivíduo quanto àqueles ao seu redor.

Por essa razão, Kratos orienta Atreus a refletir antes de agir, incentivando-o a utilizar a razão, a inteligência e a sensibilidade como guias para suas escolhas. Essa postura revela uma transformação significativa no personagem, que agora compreende que o verdadeiro poder não reside apenas na força física, mas na capacidade de discernir e agir com responsabilidade.

De todo modo, a vingança manifesta-se de formas singulares em cada personagem, podendo representar um anseio por justiça, a restauração de valores, a reativação de vínculos afetivos ou a recuperação da honra perdida. Nesse sentido, a vingança assume o papel de um ajuste de contas, no qual a luta por justiça frequentemente se confunde com o desejo de redenção pessoal.

No entanto, compreender a vingança como uma forma legítima de justiça compromete os princípios fundamentais da ordem e do equilíbrio promovidos pela lei. A função da justiça institucional é justamente mediar os conflitos por meio de caminhos civilizados, oferecendo alternativas que envolvem punição proporcional, reparação e, em alguns casos, reconciliação moral. Ao substituir esse processo por ações movidas pela vingança, corre-se o risco de perpetuar ciclos de violência e de desestabilizar os fundamentos éticos que sustentam a convivência social.

A vingança é uma espécie de justiça selvagem, que quanto mais flui a natureza humana, mais deve a lei extirpar, porque se é certo que o primeiro erro ou o primeiro delito ofende a lei, também é que a vingança a destitui e ocupa seu lugar. (BACON, 2001, p. 31)

Para Bacon (2001), o ato de vingança configura-se como uma forma de “justiça selvagem”, na qual o impulso humano leva o indivíduo a agir por conta própria, igualando-se ao inimigo. Nesse contexto, o perdão é visto como uma demonstração de superioridade moral, pois exige controle, reflexão e desapego da violência. Essa perspectiva pode ser atribuída ao pai de Uhtred, que, ao ouvir o filho mencionar vingança após a morte de seu irmão pelos daneses, prontamente o interrompe, sinalizando uma postura contrária à retaliação impulsiva.

Entretanto, é importante destacar que, no período nórdico, a ausência de vingança não implicava a inexistência de leis. Pelo contrário, os *vikings* possuíam sistemas normativos próprios, nos quais a família ocupava um papel central. A estrutura familiar era considerada essencial para a manutenção da ordem, da honra e da continuidade dos valores culturais. Assim, embora a vingança fosse uma prática recorrente, ela coexistia com formas de mediação e resolução de conflitos que refletiam a importância da coletividade e da tradição.

Todos os membros eram muito leais entre si, apoiando um parente em uma briga com outra família, o que geralmente ocorria. Se um viking é vítima de dano, a família do ofendido vinga-se em toda a família do ofensor, ou, pelo menos exige-lhe reparação. Famílias chegam a ser dizimadas em função de vinganças sucessivas que repercutem nas gerações posteriores. Essas rivalidades algumas vezes eram resolvidas no *Thig* (AMORIM, 2013, p. 17).

Nesse contexto, o *Thing*, assembleia tradicional nórdica, desempenhava um papel fundamental na manutenção da ordem social. Responsável por reunir homens livres para deliberar sobre leis, execuções e decisões administrativas, essa instituição funcionava como um espaço legítimo de mediação de acordos e resolução de conflitos.

A existência do *Thing* evidencia que, mesmo em sociedades marcadas por práticas violentas, havia mecanismos estruturados para negociação e reparação. A tentativa de transformar a vingança em acordo revela uma dimensão jurídica e ética

que coexistia com os impulsos de retaliação, demonstrando que a justiça, para os vikings, também podia ser construída por meio do diálogo, da conciliação e da preservação dos vínculos comunitários.

O *Thing* é a assembleia regional onde se tomam todas as decisões que diz respeito à vida dos vikings. Essas assembleias realizavam-se ao ar livre, uma ou duas vezes por mês. Era função essencial do *Thing* na sociedade nórdica como lugar onde todos os homens livres numa região podiam se reunir, discutir problemas e solucionar injustiças. O Althing cuja fundação data de 930 DC, era a assembleia nacional e tribunal na Islândia que ocorria anualmente durante duas semanas no Thingvellir - Planície do Parlamento, que servia para legislar, julgar disputas, e nomear um orador jurídico, cuja responsabilidade era a de lembrar e declamar a lei (COHAT, 1988, p.95).

Dessa forma, a concepção de “justiça selvagem” apresentada por Bacon (2001), aliada à estrutura legal representada pelo *Thing*, evidencia que o instinto de vingança pode ser canalizado por meio de práticas civilizadas. Essa dinâmica revela que, mesmo em contextos marcados pela violência, havia mecanismos institucionais capazes de atenuar os ciclos de vingança, promovendo a consolidação de regras sociais por meio do diálogo e da mediação.

Se um viking é vítima de dano, a família ofendida vinga-se em todo a família do ofensor, ou pelo menos exige-lhe reparação. Famílias chegaram a ser dizimadas em função de vinganças sucessivas que repercutem nas gerações posteriores. Essas rivalidades algumas vezes eram resolvidas no *Thig*. As vezes esses conflitos eram resolvidos por meio de duelos combinados, onde os envolvidos lutavam até a morte ou quando ambas as partes desistiam. Outra forma era o pagamento público de uma multa, paga pela parte considerada culpada. (AMORIM, 2013, p.17-18).

Nesse contexto, a vingança, para personagens como Uhtred e Amleth, representa uma tentativa de preencher os vazios deixados pela ausência da figura paterna. Essa ausência, por sua vez, influencia diretamente as escolhas que moldam o percurso de suas trajetórias. Assim, a vingança pode ser compreendida como parte de um processo de amadurecimento do herói, no qual se ressignificam os conceitos de pertencimento, justiça e redenção, abrindo espaço para reflexões sobre como identidades e crenças são construídas e transformadas ao longo da vida.

Entretanto, é importante destacar que não é a vingança, em si, que promove o amadurecimento dos personagens, mas sim os conflitos internos que enfrentam — suas dúvidas, seus limites e seus impulsos. Esses elementos são fundamentais na

construção identitária, que se desenvolve a partir da tradição, da cultura e da experiência individual.

A presença ou ausência simbólica da figura paterna atua como um catalisador nesse processo, funcionando como um ponto de identificação que orienta o sujeito em sua busca por sentido e reconhecimento. Dessa forma, a narrativa revela que o amadurecimento do herói não se dá apenas pela superação de obstáculos externos, mas pela elaboração de suas próprias contradições e pela reconstrução de sua identidade diante da complexidade de seus vínculos afetivos e culturais.

Identidade

Segundo Hall (1997), a identidade não é uma estrutura fixa ou imutável, mas sim um processo dinâmico e culturalmente moldado, influenciado por experiências históricas e relações sociais. A formação identitária, portanto, é contínua e se constrói ao longo do tempo, sendo constantemente ressignificada pelas vivências individuais e coletivas.

Essa perspectiva é evidenciada nas trajetórias de personagens como Amleth, Uhtred, Kratos e Atreus, que, ao longo de suas narrativas, estão em constante busca por pertencimento. Para esses personagens, elementos como memórias, vínculos simbólicos e escolhas pessoais são determinantes na construção de suas identidades. A identidade, nesse sentido, emerge como resultado da interação entre tradição, convívio social e experiência individual.

Embora a noção de identidade já tenha sido mobilizada anteriormente por meio dessa mesma formulação de Hall (1997, p. 26), segundo a qual a identidade é formada “não fora, mas dentro da representação”, o que implica reconhecer que os sujeitos são moldados pelas narrativas que os cercam e pelas formas como se posicionam diante delas, ressalta-se que, naquele momento, o enfoque estava direcionado à experiência dos jogadores. Aqui, contudo, sua retomada desloca o foco analítico para o plano intradieético da narrativa, isto é, para a constituição simbólica dos próprios heróis. Desse modo, a construção identitária dessas personagens não se dá apenas pela ação, mas também pela reflexão sobre seus vínculos, suas perdas e seus

dilemas, revelando, assim, a complexidade de ser e pertencer em contextos marcados por conflitos, legados e transformações.

o que denominamos “nossas identidades poderia provavelmente ser melhor conceituado como as sedimentações através do tempo daquelas diferentes identificações ou posições que adotamos e procuramos viver, como se viessem de dentro, mas que, sem dúvida são ocasionadas por um conjunto especial de circunstâncias, sentimentos, histórias e experiências única e peculiarmente nossas, como sujeitos individuais. Nossas identidades são, em resumo formadas culturalmente. Isto, de todo modo, o que significa dizer que devemos pensar as identidades sociais como construídas no interior da representação, através da cultura, não fora delas.” (Hall, 1997, p.26)

Assim sendo, a análise das narrativas a partir da relação dos personagens com suas figuras paternas, sejam elas reais ou simbólicas, permite compreender a construção da identidade como um processo marcado por elementos afetivos, simbólicos, culturais e religiosos. Os vínculos estabelecidos com essas figuras influenciam diretamente o sentimento de pertencimento e a formação subjetiva dos protagonistas.

No contexto em questão, os símbolos desempenham um papel central na representação da herança cultural e da identidade individual. Exemplos como o amuleto com o martelo de Thor, entregue a Uhtred por seu pai adotivo Ragnar; as lâminas recebidas por Atreus como presente de Kratos; e o machado de Amleth, herdado de seu pai Aurvandill, ilustram como determinados objetos transcendem sua materialidade para se tornarem portadores de significados profundos. Esses artefatos simbolizam a transmissão de valores e o reconhecimento por parte da figura paterna, reforçando o sentimento de pertencimento tanto à família quanto ao território.

Nesse sentido, o presente de Ragnar a Uhtred, o amuleto de Thor, representa mais do que um simples objeto, trata-se de um gesto carregado de simbolismo, que legitima a nova identidade de Uhtred dentro da cultura nórdica. Conforme argumenta Bourdieu (1998), as trocas simbólicas não se restringem à circulação de bens materiais, mas envolvem valores culturais e afetivos que conferem reconhecimento social e reforçam os vínculos de pertencimento.



Figura 43 – Uhtred recebendo um martelo de Ragnar ainda criança em *The Last Kingdom*
Fonte: Netflix.

Outro aspecto relevante é a dimensão religiosa presente nesses símbolos, especialmente no caso de Uhtred. Proveniente de uma família cristã, Uhtred recebe de Ragnar, um *viking* considerado pagão, um amuleto com a imagem do martelo de Thor, Mjöllnir. No contexto nórdico, Thor é descrito como “o mais importante deus para o paganismo escandinavo e a figura da mitologia escandinava mais popular até os nossos dias” (LANGER, 2015, p. 496), o que explica a rejeição por parte dos cristãos.

Essa dualidade religiosa desestabiliza a identidade de Uhtred, que se vê dividido entre o legado cristão de seu pai biológico, com quem não mantinha uma relação afetiva sólida, e a lealdade ao pai adotivo, Ragnar, que o acolheu e o tratou como parte da família. O desejo de reconquistar suas terras obriga Uhtred a se aliar ao rei cristão Alfredo, colocando-o em um dilema moral: lutar contra aqueles que o acolheram e com quem construiu laços afetivos.

Esse conflito entre o cristianismo e o universo mítico nórdico revela um herói em constante tensão, que transita entre crenças e valores distintos. Uhtred reconhece que sua trajetória é marcada por alianças políticas e estratégias de sobrevivência, cujo preço é a negociação de suas memórias afetivas e de sua lealdade familiar. Assim, sua identidade é construída na intersecção entre tradição, cultura e experiência pessoal, revelando a complexidade de ser e pertencer em um mundo fragmentado por disputas ideológicas e afetivas.

Com base nos conflitos vivenciados por Uhtred, é possível compreender que a identidade funciona como uma ponte entre a percepção individual de si e a forma como o sujeito é reconhecido socialmente. Em outras palavras, a identidade é construída a partir da articulação entre os valores e significados compartilhados

culturalmente, permitindo ao indivíduo situar-se dentro de uma determinada estrutura social.

Nesse sentido, Uhtred passa a se identificar com o contexto viking, pois foi esse ambiente que o acolheu e lhe ofereceu respostas sobre quem ele é e como deve ser visto. A convivência com os costumes nórdicos, a linguagem e os vínculos afetivos estabelecidos com a nova família contribuíram para a reformulação de sua identidade. Isso se torna ainda mais evidente quando se considera que, em determinado momento, Uhtred perde sua posição dentro de sua origem saxônica, o que o afasta de suas raízes e o aproxima de uma nova cultura que lhe oferece pertencimento e reconhecimento. Assim, a trajetória de Uhtred ilustra como a identidade é moldada por experiências sociais, afetivas e simbólicas, sendo constantemente negociada entre o passado de origem e o presente de convivência.

A identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o "interior" e o "exterior"- entre o mundo pessoal e o mundo público. O fato de que projetamos a "nós próprios" nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando os "parte de nós", contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura (ou, para usar uma metáfora médica, "sutura") o sujeito à estrutura. Estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e predizíveis (HALL, 2006, p. 11 – 12).

A partir da trajetória de Uhtred, é possível compreender que a identidade se constitui como um processo de constante reinvenção, no qual o sujeito é interpelado pelo discurso sempre que se depara com contextos distintos. Embora Uhtred tenha plena consciência de sua origem saxônica, ele é frequentemente questionado pelos próprios saxões em razão de seu comportamento, idioma, vestimentas e costumes associados à cultura dinamarquesa. Por outro lado, os daneses também o excluem por ser filho de saxão. Esse duplo afastamento revela uma identidade em permanente transformação, marcada por tensões entre pertencimento e rejeição.

Esse conflito identitário impede Uhtred de definir com clareza quem é e a qual grupo pertence. Um exemplo ilustrativo ocorre em uma cena do filme, quando Uhtred e Brida encontram um vilarejo destruído. Durante uma discussão com um sobrevivente, este se dirige a Brida dizendo: "Você fala bem a nossa língua para uma danesa." A fala revela o estranhamento causado pelo sotaque saxônico de Brida, que,

assim como Uhtred, foi criada entre os daneses, mas possui origem saxônica. A observação do sobrevivente evidencia que, mesmo com uma formação cultural nórdica, a linguagem ainda funciona como marcador identitário, suscitando dúvidas sobre a origem e o pertencimento.

Portanto, a identidade de Uhtred e a de Brida é atravessada por múltiplas camadas de significação, nas quais a origem biológica, a cultura adquirida e os vínculos afetivos entram em constante negociação. A língua, os costumes e os símbolos tornam-se elementos que, ao mesmo tempo, aproximam e distanciam os personagens dos grupos aos quais desejam pertencer, revelando que a identidade é um processo dinâmico, relacional e profundamente marcado pelas experiências de deslocamento e acolhimento. Logo,

O processo de produção da identidade oscila entre dois movimentos: de um lado, estão aqueles processos que tendem a fixar e a estabilizar a identidade; de outro, os processos que tendem a subvertê-la e a desestabilizá-la. É um processo semelhante ao que ocorre com os mecanismos discursivos e linguísticos nos quais se sustenta a produção da identidade. Tal como a linguagem, a tendência da identidade é para a fixação. Entretanto, tal como ocorre com a linguagem, a identidade está sempre escapando. A fixação é uma tendência e, ao mesmo tempo, uma impossibilidade. (SILVA, 2015, p. 84)

Em virtude dos conflitos vivenciados por Uhtred, torna-se evidente que sua convicção quanto ao pertencimento à Bebbanburg enfraquece à medida que ele se confronta com os questionamentos sobre sua aceitação. Embora tenha origem saxônica e seja cristão, Uhtred foi criado dentro da cultura dinamarquesa, o que o distancia dos costumes originais de sua linhagem. Ao tentar retornar a esse contexto de origem, tanto ele quanto os saxões que deveriam acolhê-lo reconhecem que sua identidade já não se encaixa plenamente naquele espaço.

Essa experiência revela que a identidade não é uma herança estática, mas um processo dinâmico e relacional. Como afirma Bauman (2005), a identidade não é algo que se recebe ou se impõe, mas sim algo que se constrói continuamente, em resposta às transformações sociais, culturais e afetivas que interpelam o sujeito. No caso de Uhtred, sua trajetória é marcada por reinvenções constantes, nas quais o pertencimento é negociado entre a memória de sua origem e a vivência em contextos que o redefinem.

Tornamo-nos conscientes de que o “pertencimento” e a “identidade” não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age e a determinação de se manter firme a tudo isso - são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade”. Em outras palavras, a ideia de “ter uma identidade” não vai ocorrer às pessoas enquanto o “pertencimento” continuar sendo o seu destino, uma condição sem alternativa. Só começarão a ter essa ideia na forma de uma tarefa a ser realizada, e realizada vezes e vezes sem conta, e não de uma só tacada. (BAUMAN, 2005, P. 17 – 18)

Nesse contexto, é possível compreender que pertencimento e identidade são conceitos dinâmicos, conforme argumenta Bauman (2005), e não estruturas imutáveis. Ambos dependem das decisões, atitudes e percursos individuais, sendo construídos ao longo da vida e não simplesmente herdados. A identidade, portanto, emerge como resultado de experiências sociais, culturais e afetivas que interpelam o sujeito em diferentes momentos de sua trajetória.

No caso dos personagens analisados, essas ideias se refletem diretamente em suas histórias. A tradição nórdica, por exemplo, define inicialmente o pertencimento de Uhtred, oferecendo-lhe acolhimento e reconhecimento. No entanto, sua identidade passa a ser negociada à medida que ele migra para a Inglaterra, onde se depara com novos valores, crenças e exigências sociais. Esse processo corrobora com o conceito de Hall (2006), que afirma que a identidade não é completa nem definida de forma individual e interna pelo próprio sujeito, mas construída em relação ao outro e aos discursos que o atravessam. Com isso, a trajetória de Uhtred revela que a identidade é constantemente moldada pelas interações sociais e pelos contextos culturais nos quais o sujeito está inserido, sendo resultado de uma negociação contínua entre origem, experiência e pertencimento.

O processo de formação da identidade é profundamente influenciado por fatores externos, especialmente pelo juízo de valor que o sujeito acredita perceber no olhar do outro. Essa dinâmica revela o desejo humano por um estado idealizado de completude, frequentemente abordado pela psicanálise como uma busca por reconhecimento e validação. A identidade, portanto, não se constitui de forma isolada, mas por meio de negociações constantes entre tradições, experiências individuais e contextos sociais.

No caso dos personagens analisados, essas inquietações identitárias emergem da percepção de incompletude, que incita o desejo de preencher lacunas existenciais. Elementos simbólicos como o amuleto, as armas herdadas e os laços familiares funcionam como mediadores entre passado e presente, contribuindo para a construção de sentido e pertencimento. Esses símbolos não apenas representam vínculos afetivos, mas também atuam como referências identitárias que conectam o sujeito à sua história e às expectativas sociais.

Como destaca Hall (2006), a identidade não é uma essência fixa, mas um processo contínuo de construção e reconstrução, atravessado por discursos, memórias e relações. Assim, os personagens encontram na simbologia herdada, seja por meio de objetos, gestos ou vínculos, uma forma de elaborar suas tensões internas e de afirmar sua posição diante do mundo.

A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é "preenchida" a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. Psicanaliticamente, nós continuamos buscando a "identidade" e construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos eus divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado da plenitude (HALL, 2006, p. 39).

Portanto, a busca pela identidade revela-se como um processo contínuo e dinâmico. Os personagens analisados exemplificam como o sentimento de pertencimento é constantemente negociado ao longo de suas trajetórias, à medida que atravessam influências culturais, memórias afetivas e símbolos herdados. Esse processo de negociação ocorre, sobretudo, no contato com o outro, momento em que a identidade se constrói e se transforma.

Essa dinâmica é particularmente evidente na trajetória de Kratos. Inicialmente apresentado como um guerreiro espartano movido pelo desejo de vingança, Kratos passa a viver em um ambiente nórdico e assume o papel de pai. Essa mudança de contexto cultural e afetivo o leva a confrontar suas crenças antigas e a repensar os valores que herdou. Ao reconhecer que seu pertencimento pode ser ressignificado, Kratos inicia um processo de reinvenção, adaptando sua identidade às exigências de cada novo desafio.

A trajetória de Kratos, portanto, torna-se um espaço de elaboração simbólica, no qual ele inventa novas formas de ser e agir. Essa construção identitária é marcada

pela tensão entre passado e presente, entre memória e transformação. Como afirma Rutherford (1990), a identidade é formada pelo encontro entre as experiências, memórias e histórias que o sujeito carrega e o contexto social, cultural e econômico que vivencia. Dessa intersecção emergem os modos de ser, pensar e agir que definem como nos reconhecemos e como somos reconhecidos na sociedade.

“[...] a identidade marca o encontro de nosso passado com as relações sociais, culturais e econômicas nas quais vivemos agora[...] a identidade é a intersecção de nossas vidas cotidianas com as relações econômicas e políticas de subordinação e denominação” (RUTHERFORD, 1990, p. 19 – 20)

Um exemplo claro desse processo de construção identitária pode ser observado na narrativa de O Homem do Norte (*The Northman*). Ao presenciar o assassinato de seu pai pelas mãos do próprio tio, Amleth foge para preservar sua vida, prometendo retornar para salvar sua mãe e vingar a morte do rei. Esse exílio coloca à prova seu sentimento de pertencimento, uma vez que sua identidade passa a ser moldada ao longo da narrativa, impulsionada pelo desejo de vingança.

Sem a presença da figura paterna, Amleth busca referências de valores e condutas em pessoas que escolhe seguir, ainda que essas referências estejam deslocadas de suas raízes. Isso revela que a busca por pertencimento abre espaço para escolhas entre os laços familiares e a adoção de novos modelos de representação, que não necessariamente se alinham às suas origens. As memórias dos costumes transmitidos por seu pai tornam-se elementos significativos que orientam suas decisões e contribuem para a definição de seu papel no mundo.

Dessa forma, percebe-se que as representações simbólicas, como os amuletos, armas herdadas e vínculos familiares são fundamentais para a construção da identidade, tanto em sua dimensão individual quanto coletiva. Essa construção depende da forma como cada indivíduo projeta sua compreensão de si no mundo, posicionando-se diante da sociedade e expressando quem é e o que representa. Trata-se de um movimento necessário para o reconhecimento social, no qual emergem questionamentos como: “Quem sou?”, “Quem posso ser?” e “Quem desejo ser?”.

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeito. É por meio dos significados produzidos pelas representações que

damos sentido à nossa experiência e àquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. A representação, compreendida como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: Quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser? Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar. (WOODWARD, 2014, p. 17 - 18)

Seguindo a perspectiva de Bauman (2005), é possível afirmar que os personagens analisados exemplificam como a identidade é construída a partir de escolhas, perdas, memórias e, sobretudo, da capacidade de reconstrução diante do novo. Essa construção resulta no reconhecimento de que todo sujeito necessita pertencer a algum lugar, sendo o pertencimento uma dimensão essencial da identidade.

Nesse sentido, é necessário considerar o papel do *Zeitgeist*, o “espírito do tempo”, na formação identitária desses personagens. O *Zeitgeist* refere-se ao conjunto de ideias, valores e tendências que caracterizam uma determinada época, moldando subjetividades individuais e coletivas. Nos contextos narrativos de Uhtred, Amleth e Kratos, observa-se que cada trajetória é atravessada por esse espírito temporal, marcado por conflitos religiosos, transformações sociais e disputas civilizatórias.

Esses personagens, portanto, são simultaneamente produtos e agentes do *Zeitgeist* de suas respectivas épocas. Uhtred vivencia a tensão entre cristianismo e paganismo, o que não apenas influencia suas decisões, mas também intensifica sua crise identitária. Amleth, por sua vez, está inserido em um período em que valores como honra e vingança são incontestáveis, sendo seu desejo de justiça legitimado por uma cultura que compreende a vingança como forma de reparação.

Já Kratos e Atreus, embora oriundos de uma tradição mitológica, incorporam dilemas e inquietações que dialogam com o espírito do tempo contemporâneo. Suas narrativas abordam temas como paternidade, responsabilidade emocional e superação de legados violentos, revelando que o *Zeitgeist* atua como pano de fundo invisível, porém determinante, para as escolhas e os conflitos vivenciados pelos personagens. Dessa forma, compreende-se que a identidade é o resultado dinâmico do encontro entre o sujeito e o tempo histórico em que está inserido, promovendo a ressignificação de tradições, crenças e modos de ser.

Religiosidade

Para compreender como a religiosidade se manifesta nas narrativas de *God of War* (2018) e *God of War Ragnarök* (2022), é fundamental considerar o contexto em que Kratos e Atreus estão inseridos. Kratos, originalmente um guerreiro espartano, após a morte de sua segunda esposa, assume a responsabilidade de criar seu filho Atreus, adotando os costumes escandinavos. Ambos vivem em Midgard, o reino dos humanos, mas transitam por outros reinos, como Asgard, o domínio dos deuses.

Esse deslocamento entre reinos permite que os personagens coexistam no mesmo espaço que as divindades, interagindo diretamente com elas — seja por meio de diálogos ou confrontos. Tal dinâmica reforça a ambientação mitológica da narrativa, situada em um período anterior à migração histórica dos povos nórdicos, o que justifica a classificação dos personagens como “pré-vikings”.

Ao compararmos com outras produções de temática viking, como *O Homem do Norte* (*The Northman*) e *The Last Kingdom*, observa-se que os personagens frequentemente invocam os deuses antes da morte, almejando alcançar *Valhalla*, o paraíso guerreiro da mitologia nórdica. Em *God of War*, no entanto, esse desejo não se manifesta, pois Kratos e Atreus são, eles próprios, figuras divinas que enfrentam os deuses em uma tentativa de impedir o *Ragnarök*.

Apesar disso, a ausência de súplicas por *Valhalla* não elimina a presença de elementos simbólicos vinculados à religiosidade. Esses elementos se manifestam por meio dos comportamentos, valores e dilemas dos personagens, revelando que, mesmo em uma narrativa centrada em figuras mitológicas, há espaço para reflexões sobre crença, espiritualidade e transcendência. Assim, a religiosidade em *God of War* não se apresenta como devoção, mas como um campo simbólico que influencia as ações e os conflitos dos protagonistas.

No contexto de *God of War* (2018; 2022), o xamanismo é apresentado como um componente mágico que se manifesta por meio da personagem Freya, conhecida como a bruxa da floresta. Freya utiliza magia para manipular elementos da flora durante os combates e possui habilidades relacionadas à cura. Suas vestimentas, adornadas com penas nos cabelos, representam não apenas sua crença em proteção e poder curativo, mas também remetem ao simbolismo xamânico, no qual as penas

são associadas à liderança e à realeza. Tal representação reforça sua posição como antiga líder dos deuses Vanir e como figura curandeira.



Figura 44 – Personagem Freya em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Outro símbolo relevante vinculado à personagem é o javali, que, em determinado momento, é ferido por Atreus e posteriormente curado por Freya. No xamanismo, o javali é considerado um guia espiritual, associado à força selvagem e à conexão com o mundo natural. A relação de Freya com esse animal reforça sua identidade espiritual e sua função como mediadora entre os reinos físico e simbólico.

No que se refere aos elementos oraculares presentes na narrativa, destaca-se a figura de Mimir, a cabeça oracular que acompanha Kratos e Atreus. Reconhecido como o mais sábio entre os deuses, Mimir fornece respostas às indagações dos protagonistas, revelando segredos do passado e orientando-os em suas decisões. Sua influência sobre Kratos é significativa, pois estabelece uma relação de confiança e respeito, corroborando a perspectiva de Searle (1983), segundo a qual a crença constitui um estado mental representacional. Os conselhos e visões de Mimir adquirem sentido para Kratos, funcionando como guia ético e estratégico.



Figura 45 – Personagem Mimir em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

A presença de figuras oraculares também se estende a outras narrativas, como no caso de Amleth, que busca orientação junto a Heimir durante a infância e, já adulto, segue instruções transmitidas pelo crânio. Esses elementos reforçam a importância dos símbolos espirituais e oraculares na construção das trajetórias dos personagens, evidenciando como crenças e práticas religiosas moldam suas decisões, identidades e relações com o mundo.



Figura 46 – Amleth segurando a cabeça de Heimir em *The Northman* (2022)
Fonte: Focus Features.

Ao compararmos os oráculos Mimir e Heimir, é possível observar que ambos desempenham papéis que transcendem a função de conselheiros, estando diretamente associados à sabedoria e à orientação espiritual. No caso de Mimir, mesmo após sua morte física, ele mantém a capacidade de discernimento e clareza, sendo reconhecido como um símbolo de sabedoria persistente, que se perpetua ao longo do tempo e em diferentes contextos. Sua presença recorrente na narrativa

influencia diretamente as decisões dos protagonistas, conduzindo-os ao autoconhecimento e à reflexão diante dos desafios enfrentados.

Heimir, por sua vez, exerce uma função análoga à de Mimir, embora inserido em uma tradição cultural distinta. Por meio de seu crânio, Amleth recebe conselhos e visões, o que evidencia a importância da ancestralidade e dos vínculos familiares na busca por orientação e significado. O uso do crânio como instrumento oracular reforça a ideia de que a sabedoria transcende a morte, permanecendo acessível àqueles que desejam estabelecer contato com o passado como forma de tomar decisões prudentes no presente.

Essas figuras atuam como mediadores entre o humano e o divino, entre o conhecido e o desconhecido, oferecendo informações, advertências e estímulos à reflexão sobre os caminhos possíveis. Dessa forma, tanto Mimir quanto Heimir exemplificam a função dos oráculos como detentores de conhecimento e agentes de ação, reafirmando seu papel central nas narrativas míticas e nos jogos contemporâneos.

A série *The Last Kingdom* apresenta dois sistemas religiosos distintos que coexistem em constante tensão: o paganismo, associado aos *vikings* e o cristianismo, praticado pelos anglo-saxões. Os *vikings* demonstram profundo respeito pelos deuses nórdicos, como Odin, Thor e Freya. A figura de Freya, por exemplo, é representada como uma divindade que habita um plano superior ao dos homens, tal como ocorre na representação da deusa em *The Northman*. Por outro lado, os saxões seguem a fé cristã, centrada na crença em Jesus Cristo, e frequentemente realizam orações antes das batalhas, pedindo a Deus a vitória, mesmo diante da iminência de mortes e ferimentos.

Além disso, os padres desempenham papel ativo nos campos de batalha, oferecendo suporte espiritual e, em alguns casos, auxílio médico, dada sua familiaridade com práticas de cura. Nesse cenário, as crenças religiosas funcionam como suporte simbólico e emocional para os personagens, contribuindo para a compreensão de seus conflitos internos. No caso de Uhtred, por exemplo, observa-se uma profunda ambivalência entre seguir a fé cristã de seus ancestrais saxônicos ou adotar os valores e crenças pagãs transmitidos por seu pai adotivo, Ragnar. Essa

dualidade revela o impacto das tradições religiosas na formação identitária do personagem.

Entre cristãos e pagãos, as batalhas são frequentemente travadas em nome de suas respectivas divindades. Enquanto os nórdicos lutam com o desejo de alcançar *Valhalla*, o reino dos deuses, caso pereçam em combate, os cristãos invocam Jesus Cristo, acreditando na promessa de seu reino celestial. No entanto, essa distinção entre pagãos e cristãos torna-se ambígua quando se observa que ambos os grupos justificam a violência em nome de suas crenças. Os nórdicos matam em nome dos deuses, e os cristãos, igualmente, empunham suas espadas com a convicção de que estão cumprindo a vontade divina.

Essa reflexão revela que, apesar das diferenças teológicas, há uma convergência na forma como a religiosidade é mobilizada para legitimar ações bélicas, evidenciando que a fé, em ambos os sistemas, atua como força motivadora e justificadora de condutas extremas. Assim, as crenças religiosas não apenas moldam os comportamentos dos personagens, mas também funcionam como instrumentos de poder, identidade e pertencimento em contextos marcados por conflitos e disputas territoriais.

Exemplo disso são as runas tatuadas nos braços e pescoço de Atreus, bem como no corpo de Baldur, que simbolizam atributos como força, coragem, proteção e sorte. No caso de Atreus, essas tatuagens expressam não apenas sua crença, mas também a forma como ele se percebe e deseja ser percebido pelos outros. Trata-se, portanto, de um processo de construção identitária, no qual a imagem projetada intencionalmente revela o desejo de afirmação e reconhecimento. Diferentemente de personagens como Uhtred e Amleth, que recorrem diretamente aos deuses em busca de proteção e sabedoria, Atreus manifesta sua fé por meio de símbolos corporais e mágicos que refletem sua trajetória pessoal.

Assim, a incorporação de elementos simbólicos nas vestimentas e tatuagens de personagens como Uhtred e Amleth evidencia a dimensão visual e ritualística da religiosidade, que atua como componente fundamental na construção de suas identidades. Esses signos não apenas expressam crenças individuais, mas também funcionam como marcadores culturais que situam os sujeitos em seus respectivos contextos históricos e mitológicos.

Dessa forma, é fundamental que tanto jogadores quanto espectadores identifiquem os elementos religiosos presentes nas narrativas como componentes da ambientação simbólica e cultural, permitindo uma análise que vá além do sentido literal e favoreça a ressignificação dos conceitos de fé. No universo de *God of War*, por exemplo, o jogador utiliza talismãs, amuletos e o *Mjöllnir*, o martelo de Thor, enquanto instrumentos associados ao poder, força e proteção durante os combates.

Por outro lado, *The Northman* apresenta uma religiosidade que, embora não se configure como uma crítica ou apologia político-religiosa, reflete os valores espirituais e os costumes de sua época, influenciando diretamente a trajetória de Amleth. A distinção entre ficção e realidade torna-se, portanto, crucial; pois, os jogos e filmes operam como construções narrativas que, embora não demandem adesão às crenças representadas, exigem do público uma suspensão temporária da descrença e uma aceitação dos códigos simbólicos que regem esses universos.

O sistema de crenças apresentado em *God of War* (2018; 2022) está intrinsecamente relacionado ao contexto em que os personagens estão inseridos. Como destaca Sant'Anna (2019, p. 11), “o ambiente não apresenta um papel neutro no ajuste entre mente e mundo, mas exerce autoridade sobre o sistema de crenças que o indivíduo possui.” Nesse sentido, personagens como Kratos, Atreus, Freya e outros depositam sua fé em símbolos, runas, oráculos e amuletos, os quais representam positivamente e funcionam como fontes de proteção, força e orientação diante dos conflitos.

Diferentemente de personagens como Uhtred e Amleth, que recorrem diretamente aos deuses em busca de proteção e sabedoria, Atreus manifesta sua fé por meio de símbolos corporais e mágicos que refletem sua trajetória pessoal. Ainda assim, tanto Uhtred quanto Amleth também incorporam elementos simbólicos de suas crenças em suas vestimentas e tatuagens, evidenciando que a religiosidade se manifesta de forma visual e ritualística, contribuindo para a construção de suas identidades. Diante disso, é necessário que o jogador e o espectador compreendam os elementos religiosos presentes nas narrativas como parte integrante da ambientação cultural e simbólica, permitindo uma ressignificação da fé.

Considerando os elementos narrativos apresentados, como a relação entre pai e filho, identidade, vingança e religiosidade, é possível identificar uma imbricação

entre tradição e inovação que caracteriza a recepção contemporânea de obras como *God of War*, *The Last Kingdom* e *The Northman*. A partir dessa perspectiva, destaca-se o papel do *Zeitgeist*, ou espírito do tempo, como elemento fundamental na análise proposta. O protagonismo do público contemporâneo, ao interagir com universos que mesclam passado e presente, permite que símbolos forjados em contextos ancestrais adquiram novos significados frente às demandas culturais, sociais e subjetivas da atualidade.

Essas demandas plurais dizem respeito à valorização de narrativas que abordam temas como reconstrução identitária, conflitos geracionais, ética no uso do poder, diversidade de crenças e a busca por sentido em contextos fragmentados. O público atual, marcado por experiências de instabilidade, multiplicidade de referências culturais e crescente valorização da subjetividade, encontra nesses universos ficcionais um espaço para projetar e elaborar seus próprios dilemas. A figura de Kratos, por exemplo, ressoa com questões contemporâneas como a paternidade responsável, o enfrentamento de traumas e a possibilidade de transformação pessoal, enquanto os símbolos religiosos e mitológicos funcionam como pontes entre o passado mítico e os valores emergentes.

Nesse sentido, a interatividade dos jogos digitais e a recepção crítica das obras audiovisuais permitem que o público não apenas consuma, mas também participe da construção de significados. A ressignificação dos símbolos, como as runas, os amuletos, os rituais e as armas míticas, ocorre em diálogo com as expectativas e inquietações do presente, revelando que a tradição não é estática, mas sim continuamente reinterpretada à luz das experiências contemporâneas. Assim, a fusão entre tradição e inovação não apenas enriquece a narrativa, mas também contribui para a formação de identidades plurais, dinâmicas e em constante negociação com o tempo histórico.

Outrossim, os símbolos retratados nas obras *God of War* (2018; 2022) possuem significados profundos que se manifestam na forma como os personagens vivenciam e praticam suas crenças. Nesse contexto nórdico, os símbolos funcionam como meios de comunicação que sustentam a construção do conhecimento e representam elementos de identidade.

Um exemplo que comprova essa representação é o *Mjöllnir*²⁴, o martelo utilizado pelo deus Thor. Este artefato, amplamente mencionado nas fontes literárias medievais, como as *Eddas*²⁵, é um símbolo religioso da Escandinávia da Era *Viking*. Ele carrega significados associados à justiça, autoridade, resistência e proteção, sendo tradicionalmente interpretado como um emblema masculino. Em *God of War*, o martelo é representado como uma arma de combate direto, enquanto na série *The Last Kingdom*, o personagem Uhtred recebe de Ragnar um amuleto em forma de *Mjöllnir*. Esse gesto pode ser compreendido como um rito de passagem, simbolizando a transição de Uhtred para uma nova forma de compreender a fé. Embora tenha sido anteriormente batizado no cristianismo pelo padre Beoca, o recebimento do amuleto representa não apenas o respeito ao deus Thor, mas também a aceitação dos costumes nórdicos e, sobretudo, o sentimento de pertencimento àquela cultura.

Dessa forma, observa-se que os símbolos apresentados até então possuem significados que transcendem o visível, remetendo a elementos ocultos ou desconhecidos que orientam o interpretante em sua compreensão. O contexto é essencial para essa interpretação simbólica, pois os acontecimentos e ações dos personagens são guiados por uma busca constante por orientação, proteção e resistência. Assim, os símbolos não apenas comunicam valores, mas também estruturam a identidade e a espiritualidade dos indivíduos dentro da narrativa.

Portanto,

o que chamamos de símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida diária, embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós. [...] assim, uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. (JUNG, 2002, p. 20)

²⁴ propriedades rituais e mágicas, consagrando nascimentos, casamentos, mortes, funerais e juramentos; seu uso na demarcação e consagração de terras e propriedades, ou então até mesmo para encontrar ladrões; seu poder de propiciar a ressurreição e a fertilidade da vida; seu simbolismo fálico; seu emprego mais óbvio e conhecido, como arma empunhada por Thor para defender os deuses e homens contra a raça dos gigantes e as forças do caos; e, por fim, como instrumento apotropaico que protegia o portador contra elementos naturais que representassem perigo (LANGER, 2015, p. 302).

²⁵ A Edda em prosa é uma das mais importantes fontes sobre o mito nórdico de criação. Composta no século XIII por Snorri Sturluson, político e poeta islandês, a obra contém diversas narrativas sobre deuses e heróis das antigas religiões pré-cristãs da Escandinávia. (SEMÊDO, 2020, p.1)

Ademais, as atitudes proposicionais dos personagens que englobam estados de cognição, emoção, percepção e quase-percepção são determinantes para a formação da intenção. Em termos gerais, os pensamentos, sentimentos e desejos não se definem exclusivamente por processos internos da mente; o que confere sentido e identidade a cada um deles é a relação que estabelecem com seu respectivo "objeto intencional".

Nesse sentido, não basta apenas experimentar o medo, é necessário compreender que se está com medo e identificar qual é o objeto que o provoca. A especificidade de um pensamento ou desejo, portanto, depende da conexão entre o estado emocional ou cognitivo e aquilo para o qual ele está direcionado, considerando sempre o contexto e a descrição pertinente desse objeto.

Essa dinâmica é evidenciada em *God of War* quando Kratos recorre às visões de Mimir em busca de respostas. Tal ação revela que ele já possui um objeto intencional externo à sua consciência, conforme argumenta Searle (1995b, p. 3). A busca por orientação, nesse caso, não se limita a um movimento interno, mas se projeta sobre elementos externos que conferem significado à sua experiência e às decisões que toma ao longo da narrativa.

“O que define meu pensamento, sentimento, desejo etc., como aquele que o é, não é uma propriedade interna do ‘processo mental ou estado’ em si, mas a sua relação com seu objeto intencional específico considerado sob o ângulo de uma descrição relevante” (MATTHEWS, 2007, p. 132).

Por conseguinte, os personagens demonstram crença em talismãs, amuletos, runas, visões e profecias, pois a relação estabelecida com o objeto intencional fundamenta a convicção de estarem corretos ao depositar fé em uma cabeça oracular ou em uma pena ornamentando os cabelos.

Segundo Eliade (2010), os símbolos e rituais religiosos funcionam como formas de reconexão com o sagrado, permitindo ao indivíduo transcender o tempo profano e acessar uma dimensão espiritual. Essa perspectiva é evidente nas narrativas digitais, onde elementos como talismãs e profecias não apenas orientam os personagens, mas também evocam experiências arquetípicas que ressoam com o público contemporâneo.

Nesse sentido, a crença religiosa em *God of War* configura-se como uma postura diante dos elementos mitológicos, sobrenaturais e espirituais, permitindo múltiplas interpretações simbólicas. Tais elementos contribuem para uma compreensão mais profunda das batalhas e decisões dos personagens, revelando camadas de significado que transcendem a narrativa superficial.

A relação entre talismãs, amuletos e o *Mjöllnir* evidencia como os símbolos extrapolam o universo ficcional e assumem papel central na construção narrativa e na experiência do jogador. A figura de Mimir, por meio de suas visões e conselhos, destaca a importância da sabedoria e do conhecimento, oferecendo a Kratos orientações cruciais ao longo de sua jornada. A valorização dos símbolos sejam tatuagens, objetos ou visões influencia diretamente as ações dos personagens e reforça o sentido das lutas e conquistas presentes na obra.

Esse panorama revela como as ações dos personagens estão intrinsecamente ligadas ao seu estado emocional intencional. A motivação torna-se essencial para que a crença se estabeleça por meio da ação do outro. Um exemplo significativo é o javali presente em *God of War*, que simboliza um guia espiritual, forte e selvagem, destinado àqueles que compartilham e seguem determinados preceitos. Nesse contexto, Freya é quem projeta sobre o animal os elementos simbólicos que o caracterizam, ao passo que Kratos, embora participe do cuidado com o javali ferido, mantém Mimir como sua principal referência orientadora. Essa distinção ocorre porque as visões do oráculo assumem um valor positivo para Kratos, moldando sua compreensão e suas decisões.



Figura 47 – Freya amparando o javali ferido em *God of War* (2018)
Fonte: Sony Santa Monica Studio.

Ademais, os talismãs utilizados nas batalhas adquirem relevância sobretudo para o jogador, uma vez que, mesmo em um universo ficcional, sua eficácia está vinculada à necessidade inconsciente de atribuir-lhes significados positivos. Assim, os símbolos não apenas enriquecem a narrativa, mas também funcionam como mediadores entre o mundo interno dos personagens e o universo simbólico que os cerca, consolidando-se como elementos fundamentais na construção da experiência estética e emocional da obra.

As causas das ações humanas são encontradas quando temos acesso aos estados mentais intencionais dos indivíduos, através das suas atitudes proposicionais, cujos conteúdos são individuados a partir das interações causais que eles estabelecem com as outras pessoas e com os eventos do mundo externo, formando uma rede de crenças logicamente conectadas que são utilizadas para dar significado a outros conteúdos mentais. (FREITAS, 2011, p. 108)

A religiosidade nos contextos narrativos de *God of War*, *The Last Kingdom* e *The Northman* configura-se como um sistema de crenças simbólicas, no qual o estado emocional dos personagens ativa a dimensão religiosa por meio de elementos simbólicos. Essa dinâmica revela-se eficaz quando fundamentada na cultura correspondente, permitindo que os símbolos assumam funções específicas dentro da narrativa.

Em *God of War*, por exemplo, observa-se que, embora os protagonistas Kratos e Atreus não adotem explicitamente nenhuma divindade como referência, seja pelo fato de ambos serem deuses, há uma presença marcante de símbolos como runas, amuletos, talismãs e oráculos. Esses elementos são constantemente acionados como parte de suas crenças e desempenham funções essenciais; ou seja, oferecem proteção, representam força e fornecem respostas às inquietações que permeiam suas jornadas.

Conclui-se, portanto, que o cristianismo, nos *games* contemporâneos, não se afirma como sistema religioso explícito, mas tampouco se esvazia. Ao contrário, ele se reconfigura como matriz ética e simbólica implícita, operando de forma difusa na organização das narrativas. Embora referências cristãs diretas sejam frequentemente ausentes, valores como culpa, sacrifício, redenção e responsabilidade moral continuam a estruturar os percursos dos personagens e a significação do conflito e da

violência. Nesse sentido, mitologias pagãs são mobilizadas como repertório estético e narrativo, enquanto a lógica cristã permanece como horizonte regulador silencioso. Assim, o cristianismo não desaparece dos games, mas persiste como gramática moral subjacente, ao passo que o paganismo é frequentemente reinscrito como alteridade simbólica, reconfigurada segundo as sensibilidades éticas e culturais do *Zeitgeist* contemporâneo.

Tradição e Inovação

Considerando os elementos narrativos apresentados como a relação entre pai e filho, identidade, vingança e religiosidade é possível identificar uma imbricação entre tradição e inovação. A partir dessa perspectiva, destaca-se o papel do *Zeitgeist* na análise proposta. O protagonismo do público contemporâneo, ao interagir com universos que mesclam passado e presente, permite que símbolos forjados em contextos ancestrais adquiram novos significados frente às demandas atuais, impulsionando a construção de identidades plurais e dinâmicas.

A partir dessa perspectiva, destaca-se o papel do *Zeitgeist* como categoria analítica fundamental para compreender como essas obras refletem e respondem às demandas plurais da sociedade atual. O espírito do tempo, entendido como o conjunto de valores, inquietações e sensibilidades que caracterizam uma época, manifesta-se na forma como o público contemporâneo interage com universos ficcionais que mesclam passado e presente, ressignificando símbolos e arquétipos tradicionais à luz de novas experiências subjetivas e coletivas.

Nesse processo, os temas universais, como a busca por redenção, os conflitos familiares, a construção da identidade e a relação com o sagrado, são revisitados em narrativas que não apenas reproduzem mitos, mas os atualizam, conferindo-lhes novos sentidos. A interatividade presente nos jogos digitais, como *God of War*, permite que o jogador participe ativamente da trajetória do protagonista, vivenciando dilemas éticos e afetivos que transcendem o entretenimento e se aproximam de experiências existenciais. Essa participação ativa contribui para a construção de identidades plurais e dinâmicas, pois o sujeito contemporâneo não apenas consome narrativas, mas também as interpreta, modifica e projeta nelas suas próprias inquietações.

As demandas plurais da contemporaneidade, marcadas por questões de pertencimento, diversidade, memória e transformação, encontram nas narrativas mitológicas reconfiguradas um espaço fértil para reflexão. Ao integrar elementos da tradição com recursos narrativos inovadores, essas obras não apenas preservam a força simbólica dos mitos, mas também os tornam relevantes para o público atual, que busca sentido em meio à fragmentação cultural e à multiplicidade de experiências. Assim, a imbricação entre tradição e inovação revela-se como um mecanismo de mediação simbólica que permite à cultura popular contemporânea articular passado e presente, oferecendo ao sujeito moderno ferramentas para compreender e elaborar sua própria trajetória.

Assim, ao analisar a relação entre tradição e inovação nas narrativas contemporâneas, é possível perceber que os elementos simbólicos presentes em jogos como *God of War* transcendem o universo ficcional e dialogam diretamente com as demandas do público atual. Essa conexão se aprofunda quando observamos como a memória coletiva e a expressão individual se entrelaçam, influenciando tanto as escolhas dos personagens quanto a experiência dos jogadores.

O diálogo constante entre memória coletiva e expressão individual manifesta-se nas escolhas éticas, estéticas e emocionais que permeiam tanto as ações dos personagens quanto a experiência subjetiva de quem consome essas obras. A fusão entre estruturas míticas e as possibilidades técnicas dos meios digitais potencializa a criação de narrativas multifacetadas, nas quais memória, pertencimento e transformação emergem como eixos centrais para a compreensão do *Zeitgeist* que atravessa as produções contemporâneas.

Refletindo sobre esse conceito, é possível afirmar que o avanço tecnológico viabiliza a emergência de um *Zeitgeist* nórdico, uma vez que a história desses povos pode ser contada não apenas por meio da leitura tradicional, mas também por meio da interação digital. Essa abordagem permite ao público compreender aspectos históricos e culturais relacionados aos homens daquela época de forma mais acessível e imersiva. Outro aspecto relevante é a dinâmica comunicacional e artística que se estabelece quando jogador e jogo se encontram. A narrativa, nesse formato, ocorre de maneira interativa, promovendo a participação ativa do jogador. Essa

interação redefine os formatos de comunicação, evidenciando que, à medida que os meios evoluem, também evolui a forma de dialogar com o conteúdo.

Atualmente, é possível compreender uma cultura por meio de jogos cujos cenários se aproximam da realidade. Os personagens apresentam comportamentos, gestos, expressões faciais e movimentos corporais que simulam com precisão o ser humano real. Essa semelhança é tamanha que, ao serem adaptados para filmes ou séries, os atores selecionados geralmente possuem características físicas semelhantes às dos personagens fictícios, reforçando a verossimilhança estética.

Em síntese, a cultura digital não apenas transforma o modo como consumimos e produzimos narrativas, mas também redefine as noções de autoria e pertencimento. O público deixa de ser mero espectador e assume o papel de coautor, participando ativamente da construção e disseminação de sentidos. Nesse contexto, as mídias digitais abrem espaço para experimentações estéticas e linguagens híbridas, e as narrativas transmídia exemplificam como os conteúdos circulam por meio de um olhar coletivo. Assim, a identidade contemporânea é constantemente atualizada pela interação com o outro.

Desse modo, a participação ativa nas redes digitais potencializa processos de resistência, afirmação e visibilidade de grupos historicamente marginalizados, que, por meio das ferramentas digitais, conquistam espaços de enunciação para compartilhar experiências e reivindicar direitos. Assim, viver a contemporaneidade das redes implica uma negociação contínua entre tradição e inovação. Com base nas análises desenvolvidas ao longo desta pesquisa, compreende-se que a atualização do mito nas narrativas digitais analisadas ocorre menos pela transformação do conteúdo narrativo e mais pela reconfiguração da linguagem e da experiência mediada pelo meio digital. Nesse sentido, é o próprio dispositivo tecnológico, com suas dinâmicas de interação, agência e circulação de sentidos, que redefine as formas de apropriação, vivência e ressignificação dos mitos no contexto contemporâneo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das transformações culturais e tecnológicas que caracterizam a contemporaneidade, observa-se que os jogos eletrônicos consolidam-se como formas legítimas de expressão artística bem como espaços privilegiados para a construção identitária. Nesse sentido, ao incorporarem múltiplas linguagens e proporcionarem experiências imersivas, as narrativas digitais dialogam diretamente com dilemas humanos universais, o que evidencia o papel ativo do entretenimento na ressignificação de valores culturais e sociais.

Nesse contexto, o conceito de *Zeitgeist*, o espírito do tempo, manifesta-se nos jogos eletrônicos por meio das temáticas abordadas e das formas narrativas adotadas, promovendo uma interação significativa entre obra e público. Títulos como *God of War* exemplificam essa dinâmica ao reinterpretar mitologias sob uma ótica contemporânea, na medida em que abordam questões identitárias, familiares e existenciais. Além disso, a participação ativa do público, por meio da coautoria simbólica, desfaz a fronteira entre criador e consumidor, evidenciando o *game* como espaço de expressão coletiva e transformação cultural.

Importa salientar que o conceito de *Zeitgeist* é mobilizado neste trabalho como metáfora analítica e ferramenta interpretativa, e não como um princípio determinista ou homogêneo de explicação histórica. Assim, ao longo das análises, o *Zeitgeist* é compreendido a partir de indícios, recorrências simbólicas e tensões culturais, que dialogam com a contemporaneidade sem pretender esgotá-la ou totalizá-la em um único espírito do tempo.

Sob essa perspectiva, a dinâmica comunicacional e artística discutida neste trabalho insere-se no *Zeitgeist*, sobretudo de natureza tecnológica, uma vez que a narrativa digital está intrinsecamente relacionada a diferentes materialidades midiáticas. Assim as construções simbólicas presentes nesses universos articulam elementos tradicionais e mitológicos em contraponto ao contexto contemporâneo. Dessa forma, os jogos eletrônicos integram o espírito do tempo ao moldarem valores e dilemas que atuam como agentes transformadores da cultura.

Essa integração, entretanto, não deve ser compreendida como um espelhamento direto da realidade social, mas como um processo de reconfiguração

estética, simbólica e midiática, no qual os mitos e arquétipos são reorganizados de modo a abrir brechas interpretativas ao jogador contemporâneo.

Por conseguinte, a revalorização estética da mitologia nórdica manifesta-se em diversas mídias como *games*, séries, filmes e músicas respondendo culturalmente ao conflito entre tradição e contemporaneidade. Segundo Eliade (2010), os mitos não são apenas narrativas antigas, mas estruturas vivas que continuam a moldar a experiência humana. Desse modo, ao serem reconfigurados nas mídias digitais, esses mitos preservam sua função primordial de atribuir sentido à existência, mesmo em contextos tecnologicamente avançados.

A partir dessa compreensão, torna-se possível tratar temas como identidade e pertencimento de forma sensível e atual. No que diz respeito à identidade, observa-se que ainda há múltiplas camadas a serem exploradas, especialmente porque o indivíduo contemporâneo busca respostas em contextos marcados por incertezas e transformações constantes.

Nesse sentido, pode-se afirmar que o interesse contemporâneo por narrativas ficcionais ambientadas em contextos históricos e mitológicos revela uma busca por modelos simbólicos de comportamento que auxiliem os indivíduos na elaboração de respostas aos desafios da atualidade. Dentro desse cenário, a figura do homem “viking”, representada por personagens como Kratos (*God of War*), Uhtred (*The Last Kingdom*) e Amleth (*The Northman*), exerce influência significativa sobre aspectos estéticos e comportamentais da cultura popular contemporânea. Tal influência, por sua vez, manifesta-se em elementos como vestuário, cortes de cabelo, estilos de barba, padrões de masculinidade e até em práticas educativas voltadas à transmissão de valores como coragem, honra, proteção e legado.

Entretanto, embora essas representações não correspondam fielmente à realidade histórica dos povos nórdicos, elas são ressignificadas pelo público atual, que, por sua vez, projeta nelas ideais de força, resiliência emocional e identidade cultural. Assim, os universos ficcionais que articulam o passado mítico com símbolos do presente tornam-se espaços privilegiados de elaboração subjetiva, nos quais o indivíduo contemporâneo encontra referências simbólicas para reinterpretar sua experiência e construir modelos de conduta alinhados às suas vivências, aspirações e valores.

Cabe reconhecer, contudo, que a ressignificação não constitui um processo necessariamente positivo ou crítico em si mesmo, podendo tanto favorecer leituras reflexivas quanto reforçar estereótipos, homogeneizações simbólicas ou apropriações mercadológicas. A leitura crítica, nesse sentido, não é garantida pela obra, mas depende das mediações culturais, do contexto social e das práticas interpretativas dos sujeitos.

Nesse contexto, destaca-se o papel das narrativas históricas como instrumentos de mediação entre passado e presente. Ao recriarem épocas remotas por meio de recursos ficcionais, essas narrativas despertam o interesse pelo conhecimento histórico e funcionam como dispositivos simbólicos que possibilitam a reflexão sobre questões existenciais, sociais e éticas.

Diante disso, a popularização de séries, filmes e jogos eletrônicos que exploram contextos históricos e mitológicos evidencia a potência dessas narrativas na construção de imaginários coletivos. Assim, a figura do guerreiro nórdico ressurgue como arquétipo que sintetiza valores como bravura, lealdade e resistência, sendo apropriado por diferentes grupos sociais como expressão simbólica diante das adversidades do mundo moderno.

Em síntese, em tempos de inovação, a tradição não deve ser esquecida; ao contrário, precisa dialogar com os avanços tecnológicos para que o sujeito possa se reinventar a cada experiência. Nesse sentido, os jogos digitais configuram-se como espaços de reconciliação entre tradição e inovação, permitindo que desenvolvedores e jogadores se reinventem por meio de trocas simbólicas e memórias afetivas.

Essa dinâmica comunicacional ganha especial densidade quando analisada à luz de McLuhan (1964), para quem o meio condiciona a própria experiência da mensagem. Nos jogos digitais, a interatividade não apenas atualiza conteúdos narrativos, mas reorganiza a forma como temas como masculinidade, legado e paternidade são percebidos e experienciados pelo jogador.

Desse modo, a articulação entre cultura da convergência (Jenkins), trocas simbólicas (Bourdieu) e literatura ergódica (Aarseth) evidencia que os sentidos produzidos nos games emergem da interação entre meio, jogador e comunidade interpretativa.

Nesse contexto, destaca-se o papel das narrativas históricas como instrumentos de mediação entre passado e presente. Ao passo que recriam épocas remotas por meio de recursos ficcionais, essas narrativas não apenas despertam o interesse pelo conhecimento histórico, como também funcionam como dispositivos simbólicos que possibilitam a reflexão sobre questões existenciais, sociais e éticas. Desse modo, a história, quando narrada sob a ótica da ficção, adquire uma dimensão subjetiva que favorece a identificação do público com os personagens e seus dilemas, mobilizando o passado não como um registro factual imutável, mas como um repertório simbólico passível de ressignificação à luz das inquietações contemporâneas.

Diante disso, a popularização de séries, filmes e jogos eletrônicos que exploram contextos históricos e mitológicos evidencia a potência dessas narrativas na construção de imaginários coletivos. Com efeito, elas oferecem ao público não apenas entretenimento, mas também ferramentas simbólicas para lidar com crises identitárias, transformações sociais e desafios pessoais. Assim, a figura do guerreiro nórdico ressurge como um arquétipo que sintetiza valores como bravura, lealdade e resistência, sendo, portanto, apropriado por diferentes grupos sociais como expressão de força diante das adversidades do mundo moderno.

Portanto, a valorização das narrativas históricas e mitológicas na cultura contemporânea não se limita à curiosidade pelo passado, mas revela uma profunda necessidade de sentido e pertencimento. Ao recorrer a esses universos simbólicos, os indivíduos constroem pontes entre tempos distintos, elaboram suas subjetividades e encontram modelos de comportamento que dialogam com os dilemas e aspirações do presente.

Em síntese, em tempos de inovação, a tradição não deve ser esquecida; ao contrário, precisa dialogar com os avanços tecnológicos para que o sujeito possa se reinventar a cada experiência. Conforme Eliade (2010), a permanência dos mitos e rituais na cultura contemporânea revela a necessidade humana de reencontrar o sagrado em meio à modernidade. Nesse sentido, os jogos digitais, ao resgatarem essas estruturas simbólicas, configuram-se como espaços de reconciliação entre tradição e inovação. Assim sendo, o *Zeitgeist* presente nos games possibilita essa fusão entre o tradicional e o inovador, permitindo que desenvolvedores e jogadores

se reinventem por meio das trocas simbólicas e das memórias afetivas, ressignificando, conseqüentemente, valores e identidades.

Dessa forma, a dinâmica comunicacional estabelecida nos jogos digitais propicia uma rica troca simbólica entre criadores e jogadores, o que promove uma aproximação que valida a partilha de experiências e emoções. No caso específico de *God of War*, a relação entre Kratos e Atreus exemplifica essa complexidade ao retratar vínculos familiares que refletem realidades contemporâneas entre pais e filhos.

Inicialmente, o comportamento de Kratos, ao se referir ao filho como “garoto” e adotar uma postura rígida e reservada, pode ser interpretado como distanciamento emocional. Todavia, tal atitude revela a figura de um pai que projeta em seu filho expectativas moldadas por suas próprias experiências e concepções sobre o que espera que ele se torne. Desse modo, essa construção narrativa permite que o público reconheça, nas interações entre os personagens, aspectos presentes em suas próprias vivências familiares.

Nesse sentido, os temas emocionais e filosóficos abordados nas narrativas nórdicas contribuem para estabelecer uma conexão significativa com o público contemporâneo, que, por sua vez, vê-se refletido nos dilemas, nas escolhas e nos vínculos afetivos representados. Assim, a identificação com os personagens e suas trajetórias reforça o papel dos *games* como espaços legítimos de expressão cultural e construção de sentido.

De maneira semelhante, no filme *The Northman*, o conceito de *Zeitgeist* manifesta-se como o próprio meio de interação entre obra e espectador, estabelecendo um diálogo entre mitologia e inovação. Nesse contexto, a narrativa, baseada na saga de Amleth, oferece uma representação imersiva do universo nórdico, permitindo ao público experienciar dilemas existenciais e dimensões espirituais daquela época. Além disso, essa adaptação cinematográfica não apenas resgata elementos tradicionais da cultura escandinava, como também os reinterpreta à luz das sensibilidades contemporâneas, promovendo, assim, uma experiência estética e simbólica que transcende o entretenimento.

Essa centralidade do meio na configuração da experiência narrativa encontra respaldo teórico nas reflexões de McLuhan (1964, p. 23), para quem “é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas”. Tal

perspectiva implica compreender que as mídias não apenas veiculam mensagens, mas condicionam o próprio conteúdo transmitido. Nesse sentido, ao afirmar que “[...] o efeito de um meio se torna mais forte e intenso justamente porque o seu ‘conteúdo’ é um outro meio [...]” McLuhan (1964, p. 33) evidencia que a tecnologia atua diretamente sobre a informação, influenciando a relação do indivíduo com os processos comunicacionais contemporâneos.

Desse modo, essa interação entre homem e meio remete à cultura da convergência, conforme proposta por Jenkins (2009, p. 28), na medida em que diferentes plataformas e linguagens se articulam para promover experiências narrativas integradas. Nesse contexto, em *The Last Kingdom*, essa convergência se concretiza por meio da combinação entre elementos históricos, dramatização audiovisual e recursos técnicos contemporâneos, o que possibilita ao espectador não apenas consumir a narrativa, mas também participar ativamente do processo de construção de sentidos.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.

Em síntese, o *Zeitgeist* manifesta-se nos diversos meios de comunicação por meio das formas de interação que eles possibilitam. A cultura da convergência, conforme discutida por Jenkins (2009), articula-se com a noção de trocas simbólicas de Bourdieu (1998), na medida em que os símbolos mitológicos, ao circularem entre mídias e públicos diversos, adquirem novos significados e valores. Essa circulação simbólica contribui para a construção coletiva do *Zeitgeist* contemporâneo.

Desse modo, podemos inserir o conceito de literatura ergódica, de Aarseth (2005) ao associar o esforço do leitor ou do jogador para a progressão da narrativa. Nos jogos digitais, esse esforço se manifesta por meio da tomada de decisões, da exploração de ambientes e da interação com elementos simbólicos, o que transforma o jogador em agente ativo na construção do enredo e na ressignificação dos mitos apresentados.

Em vez de definir o texto como um encadeamento de significantes, à maneira dos lingüistas e semióticos, utilizo a palavra para abarcar toda uma série de fenômenos que vão de poemas breves até programas e bases de dados informáticos complexos. Como o prefixo ciber indica, o texto é encarado como uma máquina – não metaforicamente, mas como um dispositivo mecânico para produção e consumo de signos verbais. (AARSETH, 2005, p.38).

Posto isso, tal concepção amplia significativamente a compreensão das narrativas digitais, sobretudo no contexto dos jogos eletrônicos, nos quais o jogador assume o papel de agente ativo na construção de sentido. A interatividade proposta por essas mídias transforma o ato de jogar em uma experiência estética e simbólica, marcada pela participação direta na elaboração da narrativa.

Nesse cenário, o *Zeitgeist*, “espírito do tempo”, manifesta-se nos jogos digitais ao integrar elementos míticos, simbólicos e narrativos oriundos de diversas tradições culturais, ao mesmo tempo em que estabelece um diálogo com as inquietações e os questionamentos do público contemporâneo. A interação entre tradição e inovação, presente nas temáticas abordadas pelos games, reflete a busca do indivíduo moderno por referências que lhe permitam compreender, interpretar e, eventualmente, transformar o seu próprio tempo.

Assim, a dinâmica comunicacional configura-se como um campo privilegiado de trocas simbólicas, no qual as experiências compartilhadas entre criadores e jogadores produzem impactos sociais e filosóficos relevantes. Nesse sentido, os games não se limitam ao entretenimento, mas promovem reflexões acerca de identidade, pertencimento e transformação, consolidando-se como expressões culturais capazes de traduzir e ressignificar o *Zeitgeist* contemporâneo.

No contexto nórdico, observa-se uma inserção significativa nesse espírito do tempo por meio da articulação entre passado e presente, tradição e inovação. Obras como *The Last Kingdom* e *The Northman* exemplificam essa convergência ao realizarem uma transposição criativa de símbolos, valores e dilemas da cultura nórdica para linguagens híbridas, que estabelecem múltiplos níveis de diálogo com o público contemporâneo.

Além disso, o universo digital e audiovisual amplia o alcance dessas narrativas, possibilitando que mitos ancestrais sejam reinterpretados à luz de demandas emocionais, sociais e identitárias atuais. Desse modo, os conteúdos simbólicos não apenas se atualizam, mas passam a integrar uma dinâmica comunicacional e artística

que reflete o espírito do tempo, consolidando os meios de comunicação como agentes ativos na construção de significados coletivos.

Nessa perspectiva, o *Zeitgeist* manifesta-se como um processo de ressignificação coletiva, no qual rituais, espiritualidade, busca por pertencimento e conflitos morais, antes circunscritos a contextos históricos ou geográficos específicos, tornam-se experiências compartilhadas e reelaboradas em ambientes digitais. O jogador ou espectador, ao interagir com essas narrativas, assume, portanto, o papel de cocriador, apropriando-se de símbolos nórdicos para expressar inquietações contemporâneas, construir identidades e refletir criticamente sobre o próprio tempo histórico.

Consequentemente, a interação entre jogador e narrativa configura-se como uma troca simbólica, em que o envolvimento emocional e estético resulta em experiências de pertencimento, reconhecimento e afirmação identitária no universo ficcional. Conforme argumenta Bourdieu (1998), o valor simbólico de uma prática cultural relaciona-se diretamente ao reconhecimento social que ela proporciona, evidenciando o papel mediador das experiências culturais na produção de vínculos e significados sociais.

Ademais, os recursos tecnológicos e artísticos, como trilhas sonoras, reconstrução detalhada de cenários, desenvolvimento de personagens complexos e sistemas de escolhas morais, intensificam a imersão do jogador, transformando o universo nórdico em um espaço dinâmico de experimentação estética e reflexão filosófica. Assim, o diálogo entre tradição e inovação estabelece um ciclo contínuo de atualização cultural, no qual as produções midiáticas atuam como pontes entre heranças simbólicas ancestrais e demandas contemporâneas.

Compreender o *Zeitgeist*, portanto, implica reconhecer que manifestações artísticas, culturais e tecnológicas não apenas refletem, mas também transformam a sociedade. Nesse processo, tradição e inovação não se opõem, mas se entrelaçam, promovendo mudanças sociais e culturais que impactam o presente e abrem possibilidades para o futuro. O *Zeitgeist* contemporâneo, nesse contexto, é moldado por essa fusão dinâmica, que permite ao sujeito reinventar-se a partir de experiências simbólicas e afetivas compartilhadas.

A partir dessa compreensão, evidencia-se que os jogos digitais constituem espaços privilegiados de articulação entre tradição simbólica e sensibilidades contemporâneas. Neles, o mito não é apenas preservado, mas continuamente reencenado, negociado e ressignificado. A centralidade do corpo do jogador e a dimensão participativa da recepção deslocam o foco analítico para a relação entre tecnologia, sujeito e cultura, permitindo compreender o game como um campo de mediação no qual memória mítica, experiência estética e práticas sociais se entrelaçam.

Sob essa perspectiva, os jogos digitais deixam de ser concebidos apenas como objetos narrativos ou produtos culturais isolados e passam a ser entendidos como processos comunicacionais complexos, cujos sentidos emergem da interação entre meio, jogador e comunidade. Desse modo, contribuem para a ampliação das abordagens teóricas nos estudos literários, midiáticos e culturais.

Com base nas análises desenvolvidas, conclui-se que a atualização do mito nas narrativas digitais contemporâneas ocorre menos pela renovação do enredo e mais pela reconfiguração da linguagem e da experiência mediada pelo meio digital. Em chave mcluhaniana, se o meio é a mensagem, o *game* reorganiza a percepção e a corporeidade do jogador, fazendo com que o mito deixe de ser apenas interpretado para ser performado em um regime sensório-motor. Paralelamente, no que compete à luz da cultura participativa descrita por Jenkins, os sentidos produzidos extrapolam a experiência individual e circulam em comunidades interpretativas, consolidando o mito como experiência estética, corporal e cultural compartilhada.

No que se refere à recepção brasileira das narrativas analisadas, constata-se, nos limites desta investigação, a ausência de uma abordagem empírica sistemática voltada às práticas locais de leitura, uso e apropriação. Tal recorte metodológico inviabiliza, portanto, a formulação de conclusões acerca de processos de ressignificação especificamente situados no contexto cultural brasileiro. Não obstante, os aportes dos estudos de recepção cultural, em especial aqueles desenvolvidos por Martín-Barbero (2009), mantêm-se fundamentais para a compreensão das práticas digitais contemporâneas, ainda que formulados em momento anterior à consolidação das plataformas digitais, na medida em que seus conceitos analíticos permitem

problematizar, de modo consistente, as formas pelas quais os sujeitos negociam sentidos, constroem significações e se apropriam simbolicamente da cultura digital.

Isto porque essas práticas indicam processos de tradução simbólica, negociação de sentidos e recontextualização cultural, nos quais conteúdos globais são atravessados por mediações históricas, sociais e midiáticas específicas. Assim, embora fortemente condicionada pelas lógicas transnacionais da indústria cultural, a recepção brasileira configura-se como um campo de disputas interpretativas ainda pouco explorado, constituindo um desdobramento relevante para pesquisas futuras sobre jogos digitais, cultura global e apropriações locais em contextos periféricos ou não hegemônicos.

Assim, a proposta de Martín-Barbero (2009) de deslocar a análise comunicacional dos meios para as mediações permite compreender a recepção cultural digital de *games* como um processo simbólico e socialmente situado, no qual a produção de sentido não é determinada pela tecnologia ou pela narrativa do jogo, mas construída na articulação entre práticas culturais, experiências cotidianas, memórias e condições históricas dos jogadores. Nesse contexto, os *games* configuram-se como espaços privilegiados de mediação cultural, nos quais tecnicidade, ritualidade e formas de sociabilidade se entrecruzam, ressignificando o ato de jogar como uma prática cultural ativa, marcada por negociações de sentido, processos de identificação e dinâmicas de pertencimento. Desse modo, a recepção dos jogos digitais ultrapassa a lógica do consumo passivo, aproximando-se de processos de apropriação, interpretação e ressignificação, nos quais os jogadores atuam como sujeitos culturais que interagem com regimes de hegemonia, disputam narrativas e produzem sentidos no interior da cultura digital contemporânea, conforme indicam pesquisas recentes desenvolvidas sob a perspectiva comunicacional e cultural.

Logo, os *games* analisados, ao se inscreverem de modo decisivo no *Zeitgeist* contemporâneo, afirmam-se como formas artísticas e culturais complexas, cuja especificidade reside na articulação entre experiência estética, tecnologia e participação ativa do sujeito. A partir do percurso analítico desenvolvido, compreende-se que os *games* promovem uma reconfiguração da experiência estética no interior da cultura técnica, conforme apontado por Benjamin (1987), deslocando a noção de

obra fechada para formas de fruição marcadas pela reprodutibilidade, interatividade e imersão sensível. Trata-se, assim, não de uma perda da experiência, mas de sua transformação, na medida em que o jogo digital instaura novas condições de percepção, atenção e envolvimento, articulando mito, narrativa e ação.

Sob a perspectiva de Dewey (2010), essa dinâmica configura os games como experiências estéticas plenas, capazes de integrar emoção, pensamento e ação em um contínuo experiencial produtor de sentido. Desse modo, títulos como *God of War* evidenciam que o jogo digital não apenas representa o humano, mas o modeliza, colocando o jogador diante de dilemas éticos, afetivos e culturais que interrogam o presente histórico. Reconhecer os games como arte implica, por fim, reconhecê-los como práticas culturais legítimas, capazes de mediar o imaginário contemporâneo, reinscrever mitos no horizonte do *Zeitgeist* e contribuir criticamente para a forma como o humano se compreende e se projeta no mundo.

No que se refere aos limites metodológicos desta investigação, destaca-se, primeiramente, que o trabalho não se propôs à realização de uma análise empírica da recepção dos jogos por parte dos jogadores, constituindo-se, sobretudo, como uma abordagem analítica e interpretativa das obras selecionadas. Tal delimitação, entretanto, não configura uma lacuna, mas sim uma escolha consciente de escopo, coerente com os objetivos da pesquisa, a qual privilegia a análise simbólica, estética e comunicacional das narrativas digitais. Nesse sentido, essa opção metodológica abre espaço para investigações futuras voltadas à recepção cultural, especialmente em contextos brasileiros.

Desse modo, estudos que explorem fóruns digitais, comunidades *gamers* e plataformas como o *YouTube*, bem como análises comparativas com outros jogos, a exemplo da franquia *Assassin's Creed*, configuram-se como desdobramentos relevantes para o aprofundamento da compreensão das apropriações simbólicas, culturais e mercadológicas desses universos narrativos.

Por fim, observa-se que os símbolos analisados ao longo da tese, como o ômega e a serpente, operam como elementos unificadores que atravessam mitologia, narrativa, estética e contemporaneidade. Tais símbolos sintetizam a tensão entre fim e recomeço, destruição e redenção, funcionando como chaves interpretativas capazes de articular o passado mítico às sensibilidades do presente.

Diante disso, conclui-se que os *games* analisados afirmam-se como formas artísticas e culturais complexas, nas quais mito, tecnologia e participação ativa do sujeito se entrelaçam de maneira indissociável. Reconhecer os jogos digitais como arte implica compreendê-los como práticas culturais legítimas, capazes de reinscrever mitos no horizonte do *Zeitgeist* contemporâneo e de contribuir criticamente para a forma como o humano se compreende, se representa e se projeta no mundo. Assim, os jogos digitais configuram-se como espaços privilegiados de mediação simbólica, nos quais, ao revisitar narrativas ancestrais, o sujeito contemporâneo reinscreve a si mesmo no tempo presente, negociando sentidos, identidades e experiências no interior da cultura digital.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cibertexto: perspectivas sobre literatura ergódica**. Lisboa: Pedra de Roseta, 2005.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Tradução de Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1991.

AMORIM, S. **Mito, magia e religião na Volsunga saga: um olhar sobre a trajetória mítica do herói Sigurd**. 2013. 111 f. Dissertação (Mestrado em Ciências das Religiões) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2013.

APPADURAI, Arjun. **Modernity at large: cultural dimensions of globalization**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. **A poética clássica**. Introdução de Roberto de Oliveira Brandão. Tradução de Jaime Bruna. 6. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

BACON, Francis. **Ensaio sobre moral e política**. Bauru, SP: EDIPRO, 2001.

BARTHES, Roland. **Aula: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do Collège de France, pronunciada em 7 de janeiro de 1977**. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 1978.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BENETTI, Marcia. **Prefácio**. In: BOMFIM, Ivan; SARTOR, Basílio; VIEIRA, Karine Moura (org.). **Mídia e Zeitgeist**. Florianópolis: Insular, 2021. p. 11.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas, v. 1. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2007.

BOMFIM, Ivan; SARTOR, Basílio; VIEIRA, Karine Moura. **O embate entre o jornalismo tradicional e *The Intercept Brasil***. In: BOMFIM, Ivan; SARTOR, Basílio; VIEIRA, Karine Moura (org.). **Mídia e Zeitgeist**. Florianópolis: Insular, 2021. p. 19–58.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

BUTLER, Judith. **Gender trouble: feminism and the subversion of identity**. New York: Routledge, 1990.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter: on the discursive limits of “sex”**. New York: Routledge, 1993.

BUTLER, Judith. **Undoing gender**. New York: Routledge, 2004.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

CONCEITO ILUSTRADO. **Filosofia: Hegel (resumo)**. 2022. Vídeo (7 min 51 s). Disponível em: <<https://youtu.be/c3yCQzyarks>>. Acesso em: 13 out. 2022.

CONNELL, Raewyn. **Masculinities**. Berkeley: University of California Press, 1995.

CONNELL, Raewyn. **Masculinities**. 2. ed. Berkeley: University of California Press, 2005.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

EGGERS, Robert (dir.). **The Northman**. Estados Unidos: Focus Features, 2022. Filme.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. Tradução de Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.

ELIADE, Mircea. **O mito do eterno retorno**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ELIADE, Mircea. **História das crenças e das ideias religiosas**. v. 2. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Organização e introdução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

FREITAS, Ana Margarete Barbosa de. **É possível uma ciência da mente?** 2011. 118 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia e Ciências Humanas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

FREUD, Sigmund. **Psicologia de grupo e análise do ego (1921)**. In: **Obras psicológicas completas**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. v. 18.

GAME BRASIL. **Brasil 2018 revela perfil dos jogadores brasileiros**. 2018. Disponível em: <<https://www.torcedores.com/noticias/2018/05/pesquisa-game-brasil-2018-revela-perfil-dos-jogadores-brasileiros>>. Acesso em: 17 abr. 2021.

GOFFMAN, Erving. **A apresentação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1959.

GOD OF WAR. **God of War**. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment, 2018. Jogo eletrônico.

GOD OF WAR RAGNARÖK. **God of War Ragnarök**. Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment, 2022. Jogo eletrônico.

GONÇALVES, Henrique. **Entenda como God of War abordará Kratos e a mitologia nórdica**. *Arkade*, 2016. Disponível em: <<https://www.arkade.com.br/entenda-como-god-of-war-abordara-kratos-mitologia-nordica/>>. Acesso em: 18 jan. 2023.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 1996.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais no nosso tempo**. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15–46, jul./dez. 1997.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAN, Byung-Chul. **A sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2015.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Fenomenologia do espírito**. Tradução de Paulo Meneses. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

HIRST, Stephen; CORNHILL, Jon; KAY, Nigel (criação). **The Last Kingdom**. Reino Unido: BBC Two / Netflix, 2015–2022. Série de televisão.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNG, Carl Gustav. **Conscious, unconscious and individuation**. In: **The archetypes and the collective unconscious**. Princeton: Princeton University Press, 1969. v. 9, pt. 1, p. 275–289.

JUNG, Carl Gustav. **O eu e o inconsciente**. Tradução de Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 1978.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. 6. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

JUUL, Jesper. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. Tradução de Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher, 2019.

LANGER, Johnni. **Símbolos religiosos dos vikings: guia iconográfico**. *História, Imagem e Narrativa*, n. 11, p. 1–13, out. 2010.

LANGER, Johnni. **Martelo de Thor**. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 496–503.

LANGER, Johnni. **Guia da Escandinávia medieval**. João Pessoa: Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos, 2021.

LE BRETON, David. **Sociologia do corpo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica**. Tradução, posfácio e notas de José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2000.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Tradução de Ronald Polito; Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. Tradução de Jesus Ranieri. São Paulo: Boitempo, 2010.

MATTHEWS, Eric. **Mente: conceitos-chave em filosofia**. Tradução de Michelle Tse. Porto Alegre: Artmed, 2007.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1964.

MENDONÇA, Marcos Barreto de; FREITAS, Alessandra Conde. **Uma experiência de concepção de jogos pedagógicos para redução de riscos de desastres**. *Revista Vértices*, v. 23, n. 1, p. 299–314, 2021.

MURRAY, Janet. **From game-story to cyberdrama**. *Electronic Book Review*, 1 May 2004. Disponível em: <<https://electronicbookreview.com/publications/from-game-story-to-cyberdrama/>>. Acesso em: 25 ago. 2024.

NO BRASIL, público de games corresponde a 74,5% da população. **No Brasil, público de games corresponde a 74,5% da população**. *Meio & Mensagem*, São Paulo, 18 abr. 2022. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/midia/no-brasil-publico-de-games-corresponde-a-745-da-populacao>>. Acesso em: 4 abr. 2023.

NOGUEIRA, Helena. **Por que a E3 acabou?** *The Enemy*, [s.d.]. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/webstories/por-que-a-e3-acabou/>>. Acesso em: 20 out. 2024.

PLAYSTATION. **God of War – Raising Kratos: full length feature**. 2019. Documentário (vídeo). YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IJZWKBDXXFY>>. Acesso em: 20 out. 2024.

PORTAL DO BUTANTAN. **Fungo de *The Last of Us* não é perigoso na vida real e alguns do mesmo gênero são remédios**. São Paulo, 13 mar. 2023. Disponível em: <<https://butantan.gov.br/noticias/fungo-de-the-last-of-us-nao-e-perigoso-na-vida-real-e-alguns-do-mesmo-genero-sao-remedios>>. Acesso em: 16 abr. 2023.

RODRIGUES, Lia Carrar; LOPES, Rodrigo A. S.; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. **Impactos socioculturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores**. 2007. Disponível em:

<<https://www.sbgames.org/sbgames07/anais/gameecultura/index.htm>>. Acesso em: 21 mar. 2024.

ROUCHE, Michel. **Do Império Romano ao Ano Mil**. In: ARIÈS, Philippe; DUBY, Georges (org.). **História da vida privada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p. 441–442.

RUTHERFORD, Jonathan (org.). **Identity: community, culture, difference**. Londres: Lawrence and Wishart, 1990.

SANTA MONICA STUDIO. **God of War**. Santa Monica: Sony Interactive Entertainment, 2018. Jogo digital.

SANT'ANNA, José Carlos Carvalho de. **A crença religiosa em Dan Sperber**. 2019. 76 p. Dissertação (Mestrado) – Faculdade Jesuíta de Filosofia e Teologia (FAJE), Belo Horizonte, 2019. Disponível em: <<https://faculdadejesuita.edu.br/wp-content/uploads/2022/05/A-CRENCA-RELIGIOSA-EM-DAN-SPERBER.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2023.

SEARLE, John. **Intentionality**. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

SEARLE, John. **Intencionalidade**. Tradução de Júlio Fischer; Tomás Rosa Bueno. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

SEMÊDO, Rafael de Almeida. **O mito nórdico de criação na Edda em Prosa: tradução comentada**. 2020. Trabalho de disciplina – Universidade de São Paulo, Porto Alegre, 2020.

SETE melhores talismãs em God of War. **Sete melhores talismãs em God of War**. *Olá, Nerd*, 2022. Disponível em: <<https://games.olanerd.com/7-melhores-talismas-em-god-of-war/>>. Acesso em: 20 fev. 2023.

SILVA, Carlos. **Público de jogos eletrônicos sobe para 74,5% no Brasil**. *GoGamers*, 19 abr. 2022. Disponível em: <<https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/publico-de-jogos-eletronicos-no-brasil/>>. Acesso em: 10 jan. 2023.

SIMPSON, Jacqueline. **A vida cotidiana na Era Viking**. Nova York: Dorset, 1967.

SOARES, N. C. **O impacto psicológico do abandono paterno na infância**. 2021. 19 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) – Centro Universitário UNIFAAT, Atibaia, 2021.

WINNICOTT, Donald Woods. **A criança e o seu mundo**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2014.

ŽIŽEK, Slavoj. **Menos que nada: Hegel e a sombra do materialismo dialético**. Tradução de Rogério Bettoni. São Paulo: Boitempo, 2013.

GLOSSÁRIO

Arquétipo – Estrutura simbólica universal do inconsciente coletivo, conforme formulado por Carl Gustav Jung, manifestada em mitos, narrativas e produções culturais recorrentes, organizando experiências humanas fundamentais, como heroísmo, paternidade, morte e transformação.

Badoo – Plataforma de rede social voltada para encontros e relacionamentos, fundada em 2006, que possibilita a conexão entre usuários com base em localização, interesses e preferências pessoais.

Bit – Abreviação de *Binary Digit* (dígito binário). Corresponde à menor unidade de informação na computação digital, podendo assumir os valores 0 ou 1.

Brainrot – Termo que designa o consumo excessivo e repetitivo de conteúdos digitais superficiais, frequentemente associados às redes sociais e à produção automatizada por inteligência artificial.

Cultura digital – Conjunto de práticas, linguagens e formas de sociabilidade mediadas por tecnologias digitais, caracterizado pela convergência midiática, interatividade e circulação acelerada de conteúdos.

Cut-scenes – Sequências cinematográficas inseridas em jogos eletrônicos que interrompem temporariamente a jogabilidade com a finalidade de desenvolver a narrativa, os personagens ou o enredo.

eSports – Abreviação de *electronic sports*. Refere-se a competições organizadas de jogos eletrônicos, realizadas de forma profissional ou semiprofissional, em ambientes presenciais ou on-line.

Estética simbólica – Configuração de elementos visuais, narrativos e sensoriais que atuam como mediadores de sentido, mobilizando símbolos e arquétipos para a produção de significados éticos, afetivos e existenciais.

Facebook – Rede social criada em 2004 por Mark Zuckerberg, voltada à conexão entre usuários, ao compartilhamento de conteúdos e à formação de comunidades virtuais.

Gamer – Indivíduo que se dedica à prática de jogos eletrônicos, seja de forma recreativa, competitiva ou profissional.

Imaginário – Campo simbólico dinâmico composto por imagens, mitos e narrativas que estruturam a percepção da realidade e a produção de sentidos em uma cultura.

Instagram – Rede social lançada em 2010, destinada ao compartilhamento de imagens e vídeos, destacando-se por recursos como *stories*, *reels* e filtros interativos.

Interatividade – Característica das mídias digitais, especialmente dos jogos eletrônicos, que permite ao usuário participar ativamente da construção da experiência narrativa.

Intermedialidade – Relação entre diferentes mídias na construção de sentidos narrativos e simbólicos, envolvendo diálogo e circulação de temas, estéticas e estruturas entre linguagens distintas.

Masculinidade – Construção sociocultural e histórica de papéis e valores atribuídos ao masculino, tradicionalmente associada à força e à autoridade, mas passível de reconfiguração ética e afetiva nas narrativas contemporâneas.

MB (Megabyte) – Unidade de medida de armazenamento digital equivalente a 1.024 kilobytes, utilizada para quantificar dados em sistemas computacionais.

Mediação simbólica – Processo pelo qual símbolos, mitos e narrativas articulam a experiência individual ao contexto sociocultural, possibilitando a produção de sentidos entre passado e presente.

Metaverso – Ambiente digital imersivo e persistente que integra realidade virtual, realidade aumentada e interação social, permitindo experiências compartilhadas em espaços virtuais.

Mito – Narrativa simbólica fundadora que organiza explicações sobre a origem do mundo e das relações humanas, funcionando como estrutura cultural ativa e passível de resignificação histórica.

MySpace – Rede social popular nos anos 2000, especialmente entre músicos e artistas independentes, marcada pela personalização de perfis e pela influência em plataformas posteriores.

Narrativas digitais – Formas narrativas construídas em ambientes digitais interativos, sobretudo nos jogos eletrônicos, que articulam texto, imagem, som e ação do usuário.

Orkut – Rede social criada em 2004, amplamente popular no Brasil até seu encerramento em 2014, caracterizada pela formação de comunidades e pela interação em fóruns e depoimentos.

Paternidade – Dimensão simbólica e ética da relação entre pai e filho, associada à transmissão de valores, responsabilidade, cuidado e legado.

PSP (*PlayStation Portable*) – Console portátil desenvolvido pela Sony e lançado em 2004, destinado à execução de jogos, reprodução de mídias e conectividade entre dispositivos.

Ressignificação – Processo de atribuição de novos sentidos a símbolos, mitos ou narrativas preexistentes, conforme as demandas do contexto contemporâneo.

SEGA – Empresa japonesa de desenvolvimento de jogos eletrônicos e consoles, reconhecida por franquias como *Sonic the Hedgehog* e pela relevância histórica na indústria dos videogames.

Streaming – Tecnologia que permite a transmissão contínua de dados audiovisuais pela internet, sem necessidade de download integral do conteúdo.

Subjetividade – Conjunto de experiências, afetos e formas de percepção que constituem o sujeito, compreendido como resultado de processos históricos, culturais e simbólicos.

TikTok – Plataforma de compartilhamento de vídeos curtos criada pela empresa chinesa *ByteDance*, destacando-se pela viralização de conteúdos e pela facilidade de edição.

Twitch – Plataforma de transmissão ao vivo voltada principalmente a jogos eletrônicos, *eSports* e produção de conteúdo digital interativo.

Twitter (atualmente X) – Rede social de *microblogging* criada em 2006, destinada à publicação de mensagens curtas, amplamente utilizada para comunicação em tempo real e circulação de notícias.

Videogame – Mídia digital interativa que integra elementos narrativos, visuais, sonoros e performativos, configurando-se como forma de expressão cultural e artística.

YouTube – Plataforma de compartilhamento de vídeos fundada em 2005, que permite a publicação, o consumo e a interação com conteúdos audiovisuais diversos.

YouTube Gaming – Segmento da plataforma YouTube dedicado à transmissão ao vivo e ao compartilhamento de conteúdos relacionados a jogos eletrônicos.

Zeitgeist – Termo de origem alemã que designa o “espírito do tempo”, entendido como o conjunto de valores, sensibilidades, práticas culturais e formas de pensamento que caracterizam uma época histórica.