

© dos organizadores

1ª edição: 2023

Revisão: Giovana Letícia Reolon

Editoração: Igor Rodrigues de Almeida

Capa: Estella Maria Bortoncello Munhoz

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Universidade de Caxias do Sul

UCS – BICE – Processamento Técnico

S471a Seminário Internacional de Língua, Literatura e Processos Culturais (5. :
1 2022 nov. 8-10)
[Anais do] V Seminário Internacional de Língua, Literatura e Processos
Culturais – SILLPRO [recurso eletrônico] : vozes do sul global : resumos / organi-
zação Márcio Miranda Alves, Ronaldo Velho Bueno. – Caxias do Sul, RS : Educus,
2023.
Dados eletrônicos (1 registro).
Apresenta bibliografia.
Modo de acesso: World Wide Web
DOI
ISBN 978-65-5807-479-3
1. Linguagem e línguas - Congressos. 2. Literatura. 3. Cultura. I. Alves, Márcio
Miranda. II. Bueno, Ronaldo Velho. III. Vozes do sul global.
CDU 2.ed.: 81(062.552

Índice para o catálogo sistemático:

1. Linguagem e línguas - Congressos	81(062.552)
2. Literatura	82
3. Cultura	008

Catalogação na fonte elaborada pela bibliotecária
Ana Guimarães Pereira - CRB 10/1460

Direitos reservados a:



EDUCS – Editora da Universidade de Caxias do Sul
Rua Francisco Getúlio Vargas, 1130 – Bairro Petrópolis – CEP 95070-560 –
Caxias do Sul – RS – Brasil
Ou: Caixa Postal 1352 – CEP 95020-972 – Caxias do Sul – RS – Brasil
Telefone/Telefax: (54) 3218 2100 – Ramais: 2197 e 2281 – DDR (54) 3218 2197
Home Page: www.ucs.br – E-mail: educs@ucs.br

A relação epistemológica e híbrida de Loki e Atreus em *God of War* (2018)

The epistemological and hybrid relationship between Loki and Atreus in *God of War* (2018)

Thiago Henrique Gonçalves Alves
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Palavras-chave: Estudo Culturais; Epistemologia; Cultura Híbrida; Comunicação; Videogames.

Introdução

O trabalho a ser desenvolvido tem como base de estudo o jogo *God of War* (2018) e a sua relação com o campo de comunicação e cultura. O foco será em uma parte do enredo que traz discussões comuns a diversas áreas de estudo, principalmente quando pensamos em cultura de massa e indústria cultural. O objeto da pesquisa é o personagem Atreus e a sua relação com o deus nórdico Loki. A relação entre os dois é direta. Durante o jogo, uma das revelações é que Atreus é (ou era para ser) Loki. A partir dessa informação, trabalharemos com os conceitos de epistemologia e ruptura epistemológica.

Ao final, demonstraremos que é comum da indústria utilizar certos elementos da cultura geral para acabar gerando lucro. Essa prática sempre existiu, e artesãos sempre tiveram aprendizes para repassar suas técnicas (BENJAMIN, 1987), porém essa produção foi levada a outro patamar com a Revolução Industrial e a prática de consumo capitalista. À medida que as tecnologias e mídias foram evoluindo, houve necessidade de adaptação desse modelo de produção, gerando as rupturas epistemológicas e a criação de “novas variantes” de histórias, personagens etc.

Desenvolvimento

A epistemologia é um caminho das ciências que visa ao estudo do conhecimento, sendo a “teoria do conhecimento epistemológico” (HOUAISS, 2009, p. 296). Esse conceito retirado de um dicionário de língua portuguesa, embora muito simples, sintetiza bem uma das categorias que a epistemologia pode assumir. Sua raiz etimológica tem sua origem no grego e na filosofia grega “Termo nuclear da filosofia grega antiga que significa ‘saber’, ‘conhecimento’, e que interessa particularmente à teoria literária contemporânea depois das reflexões de Michel Foucault sobre a constituição do discurso” (CEIA, 2009).

Podemos inferir que o conhecimento nunca é algo isolado, mas construído por meio de conceitos e discursos, dialogando com diversos saberes das ciências humanas, sociais e comunicacionais. De modo geral, epistemologia é o estudo do conhecimento, e este nunca é definitivo, sendo que uma das suas utilidades é trazer à tona pressupostos filosóficos de ordem semântica, gnóstica e ontológica (TESSER, 1994). Nesse sentido, podemos estabelecer Loki da mitologia nórdica como um objeto epistemológico, pois ele traz consigo uma série de conhecimentos prévios que fazem parte de um campo de estudos culturais. Sua primeira aparição escrita foi no *Codex Reginus*, um manuscrito medieval da Islândia escrito entre os séculos XII e XIII. Ou seja, em sua essência, Loki é o deus da trapaça e a partir de seus feitos mitológicos uma série de outras interpretações (ou rupturas) foram (e são) feitas ao longo dos séculos até os dias de hoje.

A essa ruptura epistemológica damos a necessidade de se criar ou expandir definições pré-estabelecidas, indo para outras áreas do pensamento, surgindo, assim, um pensamento transdisciplinar ou de intertexto.

E o que leva Martín-Barbero a afirmar que “a transdisciplinaridade de modo algum significa a dissolução dos problemas objeto do campo da comunicação nos de outras disciplinas sociais, mas a construção de articulações – intertextualidades” (1996: 62). [...] O ponto de partida acha-se exatamente no reconhecimento de que a transdisciplinaridade não é o oposto das disciplinas, mas complementar a elas [...] A transdisciplina não busca manipular o que acontece no interior da disciplina, mas o que sucede quando ela se abre ou, melhor, se quebra. Trata-se, portanto, de uma ruptura de outro nível, aquele que transborda as disciplinas arrancando-as de si mesmas. (LOPES; ROMANCINI, 2014, p. 135)

A partir do momento em que o objeto apresenta limitação para os processos comunicacionais passa a existir uma necessidade de expansão desse conceito. No nosso objeto de estudo, Loki, isso é acentuado pelo contexto capitalista e pela Revolução Industrial, que o inseriu no que chamamos de indústria cultural, fazendo com que o deus nórdico da trapaça pudesse ir além do campo literário, adentrando o cinema, os quadrinhos e os jogos, por exemplo. A ruptura epistemológica, segundo Bachelard (*apud* ARAUJO, 2017), surge a partir de um movimento que exige a atualização de conceitos, teorias e métodos.

Um dos problemas apontados por Bachelard é que o conhecimento possui um movimento que exige a atualização dos conceitos, teorias e métodos. Isso quer dizer que a marcha do conhecimento científico não pode se fixar em padrões de explicação. As bases de pensamento mudam através de revoluções que ocorrem no interior das ciências. Não há nada de definitivo no pensamento científico, porque ele se encontra em constantes reformas [...]. Para o autor, uma ruptura epistemológica leva a uma mudança de bases que exige a reformulação dos meios de pesquisa. (ARAUJO, 2017, p. 44-45)

Portanto, o nosso objeto de estudo possui essa ruptura, tendo em vista que as produções atuais têm como *modus operandi* um distanciamento do personagem construído ao longo da tradição oral dos povos nórdicos e com registro no

Codex Regius entre os séculos XII e XIII. Essa conclusão abre a porta do presente trabalho, percebendo como essa ruptura se dá dentro do jogo eletrônico *God of War* (2018) e como é utilizada, de maneira geral, pela indústria de jogos.

Os videogames passaram a compor uma série de estudos no campo da comunicação, não apenas servindo como dispositivo, mas como objeto de produção, pesquisa e estudo científico.

Para os estudos da comunicação, a importância dos games reside em sua característica de operar como um meio de meios, ou seja, um meio que acolhe os diferentes formatos, códigos e linguagens presentes nas formas literárias, cinematográficas, radiofônicas, televisivas, fotográficas e demais suportes midiáticos. (REGIS, 2014)

Esses palimpsestos são comuns às linguagens midiáticas surgidas no século XX – quadrinhos, cinemas, videogames. A passagem acima exposta dá conta da importância dos jogos para o estudo da comunicação, mas esta não se restringe a isso, principalmente tendo como base as particularidades de linguagem dos *games*. Assim como seus irmãos mais velhos – o cinema e os quadrinhos –, os jogos eletrônicos passaram a fazer parte de uma indústria cultural, sendo produzidos em larga escala desde a década de 1970 até os dias de hoje.

Os estudos sobre o imperialismo econômico e cultural serviram para conhecer alguns dispositivos usados pelos centros internacionais de produção científica, artística e comunicacional que condicionavam, e ainda condicionam, nosso desenvolvimento. (CANCLINI, 2019, p. 310)

O pesquisador Nestor Garcia Canclini aponta para o imperialismo econômico e como ele é usado pelos centros internacionais. Quase uma imposição cultural (colonização cultural?) que é empurrada aos mercados ditos periféricos. Para isso, a resignificação de símbolos e culturas para esses novos meios é importante para a produção capitalista.

Enquanto o trabalho dos desenvolvedores de jogos nos estúdios é evidentemente crucial para entendê-la, ele só pode ser realmente compreendido se considerado dentro das cadeias produtivas e da rede capitalista. Nós podemos pensar nesse trabalho de desenvolvimento como uma forma de trabalho intelectual, definido como “trabalhador que produz o conteúdo informacional e cultural da mercadoria” (WOODCOCK, 2020, p. 73)

Jamie Woodcock (2020) aponta para diversos aspectos da produção capitalista da indústria dos jogos eletrônicos, transformando conteúdos informacionais e culturais em mercadoria, sem deixar de lado, claro, a classe trabalhadora que desenvolve esses jogos, mas não usufrui dos meios de produção.

Isso posto, como se dá a relação entre Loki e Atreus? *God of War* é reconhecido por usar como subtexto as mitologias e as lendas de vários povos. O foco no *game* de 2018 é a mitologia nórdica. Durante a *gameplay* em nenhum momento o nome de Loki é mencionado diretamente, diferentemente de outros deuses, como Odin, Thor etc. Contudo, em uma cena próxima ao final, nos é revelado que Atreus deveria ser Loki e que sua mãe queria chamá-lo assim antes de seu nascimento, mas a presença de Kratos naquele ambiente abalou e modificou a história mitológica conhecida. O fato de essa informação ter sido revelada ao final do jogo e com o possível gancho para continuação representa essa ruptura epistemológica do objeto a serviço da indústria cultural, com intenção de prender um público e alavancar as vendas, perpetuando o que chamamos de *hype*, ao apostar na ansiedade dos jogadores para a continuação da narrativa para o próximo jogo.

Considerações finais

há duas perguntas que poderiam ter sido feitas antes de o trabalho começar. Como se dá a relação epistemológi-

ca entre Loki e Atreus? Como os jogos trabalham a relação híbrida e o consumo em massa? Após o rápido estudo, chegamos à conclusão de que a relação epistemológica de Loki e Atreus se desenvolve por meio de sua ruptura. Atreus é Loki, mas ao mesmo tempo não. Pelo menos não o deus que está descrito nos escritos medievais. Ele sofre essa mudança para fins narratológicos, mas sobretudo para uma perspectiva comercial. Assim, a relação entre cultura e mercadoria é incentivada pela indústria de jogos, gerando o *hype* no público consumidor.

Como resultados parciais de pesquisa, chegamos ao ponto em que acreditamos que a ruptura epistemológica dos dois personagens é um dos tópicos essenciais para a exploração da marca e a consolidação dentro de um nicho do mercado.

Referências

ARAUJO, David Velanes de. **A Noção de ruptura epistemológica no pensamento de Gaston Bachelard**. 2017. 141 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017. Disponível em: <http://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/21549>. Acesso em: 01 nov. 2022.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *In*: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estratégias para Entrar e Sair da Modernidade**. São Paulo: Edusp, 2019.

CEIA, Carlos (coord.). **Episteme. E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)**, 2009. Disponível em: <http://www.edtl.com.pt>. Acesso em: 11 nov. 2022.

GOD OF WAR. Santa Monica Studio. Santa Mônica, Califórnia, EUA, 2018. 1 jogo eletrônico.

HOUAISS, Antônio. **Minidicionário Houaiss de língua portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

REGIS, Fátima. Games. *In*: CITELLI, Adilson *et al.* (org.). **Dicionário de Comunicação**: escolas, teorias, autores. São Paulo: Contexto, 2014. p. 277-283.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo de; ROMANCINI, Richard. Epistemologia da Comunicação. *In*: CITELLI, Adilson *et al.* (org.). **Dicionário de Comunicação**: escolas, teorias, autores. São Paulo: Contexto, 2014.

TESSER, Gelson João. Principais linhas epistemológicas contemporâneas. **Educar em Revista**, [s.l.], n. 10, p. 91-98, dez. 1994. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.131>. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/36044/22233>. Acesso em: 11 nov. 2022.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama**: videogames e luta de classes. Trad. de Guilherme Cianfarani. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

