



UNIVERSIDAD DE  
COSTA RICA

Escuela de Estudios Generales  
EG-0124 - Curso Integrado de Humanidades I  
Guía de Investigación Académica

# REPRESENTACIÓN DE LA PATERNIDAD DE KRATOS Y ATREUS EN COMPARACIÓN CON LA DE ODÍN Y THOR EN EL JUEGO GOD OF WAR: RAGNARÖK

GRUPO 54 EQUIPO 06

TUTOR:  
LEONARDO  
ASTORGA



# REPRESENTACIÓN DE LA PATERNIDAD DE KRATOS Y ATREUS EN COMPARACIÓN CON LA DE ODÍN Y THOR EN EL JUEGO **GOD OF WAR: RAGNARÖK**

KENNETH CALLOW MONGE  
MARDECK MOLINA BALLESTEROS  
DIANA FERNÁNDEZ CALVO  
CARLOS GATGENS VALLEJOS  
JUAN PABLO VARGAS VARGAS  
ISMAEL BLANCO CASASOLA



TEMA

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS

ESTADO  
DE LA  
CUESTIÓN

MARCO  
CONCEPTUAL

MARCO  
METODOLÓGICO

BIBLIOGRAFÍA

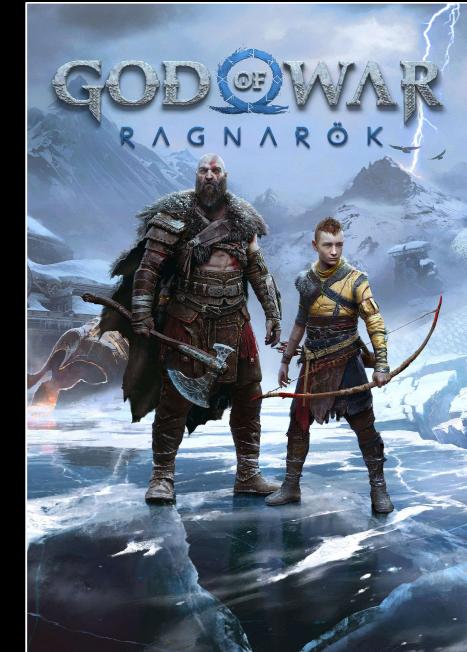
TEMA



Representación de la paternidad de Kratos y Atreus en comparación con la de Odín y Thor en el juego God of War: Ragnarök.

## DELIMITACIÓN:

Nos enfocaremos en analizar dos modelos de paternidad contrastantes: la relación que desarrolla Kratos con Atreus frente a la dinámica entre Odín y Thor, tal como se presentan en God of War: Ragnarök.



# JUSTIFICACIÓN



Se busca analizar cómo God of War: Ragnarök representa distintos modelos de paternidad, destacando el vínculo positivo entre Kratos y Atreus frente a las relaciones disfuncionales de Odín y Thor, proponiendo al videojuego como herramienta para reflexionar sobre la crianza y la masculinidad.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

¿Cómo se representa la paternidad de los personajes Kratos y Atreus en comparación con la de Odín y Thor en el juego God of War: Ragnarök?



# OBJETIVOS



## OBJETIVO GENERAL:

Analizar la representación de la paternidad de los personajes Kratos y Atreus en comparación con la de Odín y Thor en el juego God of War: Ragnarök.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la relación padre e hijo de Kratos y Atreus.
- Analizar la relación padre e hijo de Odín y Thor.
- Comparar la relación padre e hijo de Kratos y Atreus con la de Odín y Thor.



ESTADO  
DE LA  
CUESTIÓN



## ESTUDIOS SOBRE MASCULINIDAD HEGEMÓNICA:

- Coker (2016)
- Himawan et al. (2022)
- Ricart (2021)

## ESTUDIOS SOBRE PATERNIDAD EN VIDEOJUEGOS:

- Freire-Sánchez & Vidal-Mestre (2024)
- López Govea (2023)
- Wingo (2025)



MARCO  
CONCEPTUAL



- **PATERNIDAD: AUTORITARIO, PERMISIVO, NEGLIGENTE, DEMOCRÁTICO**
- **MASCULINIDAD: HEGEMÓNICA Y TÓXICA**
- **REPRESENTACIONES SOCIALES**



# MARCO METODOLÓGICO



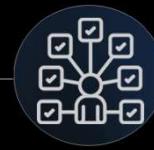
## KRATOS

EL PADRE

EL GUERRERO

EL ARREPENTIDO





## ATREUS

**EL HIJO**

**EL CURIOSO**

**EL CONFUNDIDO**





## ODÍN

EL MANIPULADOR

EL DIOS DE LA MENTIRA

EL INTELECTUAL FRÍO





## THOR

EL PADRE ROTO

EL DESTRUCTOR

EL GUERRERO TEMEROSO





- Metodología
- Sinopsis
- Análisis de la puesta en escena  
y el mundo mostrado
- Análisis temático y estructural
- Recursos retóricos
- Estrategias discursivas



# BIBLIOGRAFÍA

# BIBLIOGRAFÍA



- Araya Umaña, S. (2002). *Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión* (1<sup>a</sup> ed.). Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales
- Autotelics, LLC. (2022, noviembre 9). *God of War Ragnarök Soundtrack* (2022). Soundtrack.Net.  
<https://www.soundtrack.net/album/god-of-war-Ragnarök/>
- Baumrind, D. (1966). Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior. *Child Development*, 37(4), 887–907
- Capano, Á., & Ubach, A. (2013). Estilos parentales, parentalidad positiva y formación de padres. *Ciencias Psicológicas*, 7(1), 83–95. [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1688-42212013000100008](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212013000100008)
- DarkPlayer GamingTV. (2022, noviembre 10). *GOD OF WAR Ragnarök Historia Completa Español Latino PS5 4K | El Final de KRATOS y ATREUS* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=xyKVrV5khN0>

# BIBLIOGRAFÍA



- Coker, P. (2016). The representation of hegemonic masculinity in main male characters in top selling video games from best-selling videogame genres.
- Engadget. (2021, septiembre 9). *First look at 'God of War Ragnarök' shows a war with Asgard.*  
<https://www.engadget.com/god-of-war-Ragnarök-first-footage-205908760.html>
- Freire-Sánchez, A. & Vidal-Mestre M. (2024). La sustitución del arquetipo del mentor/educador por la figura seudopaterna en la narrativa del videojuego. *Multidisciplinary journal of school education*, 13(1(25), 213-230. <https://doi.org/10.35765/mjse.2024.1325.11>
- GameStop. (s.f.). *God of War Ragnarök Standard Edition - PlayStation 5.*  
<https://www.gamestop.com/video-games/products/god-of-war-Ragnarök/11206962.html>
- Grosoli, M. (2011). André Bazin: Film as Social Documentary. *New Readings*, 11, 1-6.

# BIBLIOGRAFÍA



- Guerra Antequera, J., Revuelta Domínguez, F. I. (2014). Análisis de arquetipos masculinos en los videojuegos. Enfoques para el tratamiento de la igualdad. *II Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*, 1835–1842. <http://hdl.handle.net/10433/7909>
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Himawan, M. R. P., Fatmawaty, L. S. W. A., Dodiyanto, R. (2022) The Manifestation of Hegemonic Masculinity in The Characters of Santa Monica Studio's God of War (2018). *J-Lalite: Journal of English Studies*, 3(1). <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Manifestation-of-Hegemonic-Masculinity-in-The-Himawan-Fatmawaty/93a6ccfe9b8fb46c27c912813c52addf518c07b1>
- López Govea, A. (2023). *Jugando a ser dios : Paternidad y violencia en las masculinidades representadas en el mito de la muerte de Bálder de la Edda Menor y el videojuego God of War* (2018). Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Filosofía y Letras.  
[https://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL\\_UNAM/8972](https://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL_UNAM/8972)

# BIBLIOGRAFÍA



- Maccoby, E. E., y Martín, J. A. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. En E.M. Hetherington & P.H. Mussen (Eds), *Handbook of child psychology: Socialization, personality and social development*, 4, 1–101. New York: Wiley
- Martín Vela, J. A. (2018). Sexismo y construcción de la masculinidad en los videojuegos. *Anales del Museo Nacional de Antropología* (20), 74–82. [https://libreria.cultura.gob.es/libro/anales-del-museo-nacional-de-antropologia-xx-2018\\_4430/](https://libreria.cultura.gob.es/libro/anales-del-museo-nacional-de-antropologia-xx-2018_4430/)
- Martín Vela, J. A. (2022). Videojuegos, género y masculinidades [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid]. Repositorio Institucional UAM. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/706719>
- Martínez, Y. M. (2012). El cine como espacio de enseñanza, producción e investigación. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (63), 47-52.

# BIBLIOGRAFÍA



- MeriStation. (2021, octubre 19). *God of War: Ragnarök tendrá un final “sorprendente, pero inevitable”, avisa su director.* [https://as.com/meristation/2021/10/19/noticias/1634617704\\_606316.html](https://as.com/meristation/2021/10/19/noticias/1634617704_606316.html)
- Peña, J. C. (2012). Masculinidades: El juego de género de los hombres en el que participan las mujeres, *Masculinities and Social Change*, 1(1), 81–83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5106071>
- Ramírez Caro, J. (2016). *Cómo analizar de todo: textos populares, mediáticos, artísticos y didácticos* (1.<sup>a</sup> ed.). Editorial Universidad Nacional de Costa Rica.
- Ricart, R. A. (2021). La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos. En Talavera, V. & Verino, C (Eds.), *Cronos ¿estás?* (1<sup>a</sup> ed., pp. 37-72). Universidad Nacional de Mar del Plata. <https://www.historiayvideojuegos.com/cronos-estas/>
- Ruiz Sánchez, J., Molina Vega, S. A. (2020). La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 11(20). <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a11n20.547>
- Secretaría de Relaciones Exteriores. (2016). *Masculinidad hegemónica vs. masculinidades igualitarias*. Gobierno de México. <https://www.gob.mx/sre/articulos/masculinidad-hegemonica-vs-masculinidades-igualitarias>
- Vandal. (2022, noviembre 3). *God of War: Ragnarök: ¿Cuál es su duración exacta?* <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350757764/cuanto-dura-exactamente-god-of-war-Ragnarök/>
- Wingo, J. T. F. (2025). The Evolution of Masculinity and Fatherhood in God of War: Ragnarok. *Kennesaw Journal of Undergraduate Research*, 12(1). <https://digitalcommons.kennesaw.edu/kjur/vol12/iss1/2/>



**TEAM RAGNARÖK**