



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS
LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

WEIKA DOS REIS COSTA

**AS REPRESENTAÇÕES DA HISTÓRIA ANTIGA NOS JOGOS DE *GOD OF WAR*:
USOS E ABUSOS DO PASSADO CLÁSSICO**

Picos-PI

2025

WEIKA DOS REIS COSTA

**AS REPRESENTAÇÕES DA HISTÓRIA ANTIGA NOS JOGOS DE *GOD OF WAR*:
USOS E ABUSOS DO PASSADO CLÁSSICO**

Trabalho de conclusão do curso de História da Universidade Federal do Piauí, apresentado como requisito para obtenção do título de Licenciada em História sob a orientação do Prof. Me. Julio Eduardo Soares de Sá Alvarenga.

Picos-PI

2025

FICHA CATALOGRÁFICA
Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí
Biblioteca José Albano de Macêdo

C837r

Costa, Weika dos Reis.

As representações da história antiga nos jogos de God of War: usos e abusos do passado clássico / Weika dos Reis Costa – 2025.

73 f.

1 Arquivo em PDF.

Indexado no catálogo *online* da biblioteca José Albano de Macêdo, CSHNB.

Aberto a pesquisadores, com restrições da Biblioteca.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Piauí, Curso de Licenciatura em História, Picos, 2025.

“Orientador: Prof. Me. Julio Eduardo Soares de Sá Alvarenga”.

1. Jogos digitais – god of war. 2. Mitos – deuses. 3. História antiga. I. Costa, Weika dos Reis. II. Alvarenga, Julio Eduardo Soares de Sá. III. Título.

CDD 909

Elaborada por Maria Letícia Cristina Alcântara Gomes
Bibliotecária CRB nº 03/1835



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
Campus Senador Helvidio Nunes de Barros
Coordenação do Curso de Licenciatura em História
Rua Cícero Duarte Nº 905. Bairro Junco CEP 64600-000 – Picos-Piauí
Fone: (89) 3422-4200 e-mail: coordhistoriacshnb@ufpi.edu.br

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA

Aos vinte e seis dias de junho de 2025, às 14 horas, no Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, da Universidade Federal do Piauí, por meio da plataforma digital Google Meet e sala de aula do bloco de História, reuniu-se a Banca Examinadora designada para avaliar a Defesa de Monografia de **WEIKA DOS REIS COSTA**, sob o título: **As representações da História Antiga nos jogos de *God of War: usos e abusos do passado clássico***.

A banca foi constituída pelos professores:

Orientador: Prof. Me. Julio Eduardo Soares de Sá Alvarenga
Examinadora Interna: Profa. Dra. Bárbara Bruma Rocha do Nascimento
Examinador Externo: Prof. Me. Carlos Alberto de Melo Silva Mota

Deliberou pela **aprovação** da candidata, tendo em vista que todas as questões foram respondidas e as sugestões serão acatadas, atribuindo-lhe uma média aritmética de **10,0**.

Picos (PI), 26 de junho de 2025.

Orientador:  Documento assinado digitalmente
JULIO EDUARDO SOARES DE SA ALVARENGA
Data: 26/06/2025 15:14:46-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Examinadora Interna:  Documento assinado digitalmente
BARBARA BRUMA ROCHA DO NASCIMENTO
Data: 26/06/2025 16:12:35-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Examinadora Externa:

 Documento assinado digitalmente
CARLOS ALBERTO DE MELO SILVA MOTA
Data: 26/06/2025 17:25:40-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

“Eu sou apenas o que os deuses me fizeram ser!”
(Kratos, God of War II, 2007)

AGRADECIMENTOS

Minha trajetória acadêmica foi desafiadora, tenho muito a agradecer à todas as pessoas que me auxiliaram nessa jornada. À minha família, minha mãe Lucicleide, meus irmãos Waleska, Weikson e Webson, meus tios Lídia e José Liésio, meus maiores incentivadores e torcedores, à vocês todo o meu amor e carinho. A minha segunda família, a Residência Universitária, em especial meus amigos Kailane, Alisson, Max, Juliana, Thalia, Maria Eduarda, Lorena, Angelo, Keren, Valdênia, Jorge, José, Mayara, Tamires, Natália e Melissa (*in memorian*), obrigada pela amizade e companhia todos esses anos.

A equipe do NAE, Katarina, Elisiene, Otatiana, Irís e Gabriela, agradeço pelo apoio, companhia e assitência. Ao Paulo e a Josy, meus queridos amigos, agradeço pelo ombro amigo e pelas risadas. Aos meus professores do curso de História, sem vocês eu não teria chegado ao fim dessa jornada, obrigada pelos ensinamentos e conhecimentos. Agradeço especialmente aos meus orientadores professor Dr. Petrucio de Fárias Júnior e o professor Me. Julio Eduardo Soares de Sá Alvarenga, obrigada pela paciência e ensinamentos.

Não poderia deixar de mencionar meu círculo de amigos da turma, Ricardo, Walkescia e Janielly, sempre unidos, nas dificuldades e nas alegrias. Foram quatro anos e meio de muita turbulência e dificuldades, mas sempre formamos uma rede de apoio, obrigada por tudo, vocês sempre serão uma parte da minha história. Graças a vocês essa jornada foi suportável, agradeço sempre por tê-los, meu maior privilégio foi dividir os mesmos espaços que vocês.

Manifesto também minha sincera gratidão à banca avaliadora deste TCC, a Professora Dra. Bárbara Bruma Rocha do Nascimento e o Professor Me. Carlos Alberto Mota pela disponibilidade, como também pelas observações, avaliações e críticas em prol do enriquecimento e aperfeiçoamento desta pesquisa.

Agradeço a todos, que de alguma forma, contribuíram para o meu crescimento acadêmico, pessoal e profissional.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Personagem Kratos, dos jogos <i>God of War</i>	16
Figura 2 – Cidade de Atenas sob ataque de Ares, o deus da guerra.....	17
Figura 3 – Kratos assumindo o posto de deus da guerra, ao final do jogo um.....	18
Figura 4 – Representação do deus Ares no jogo <i>God of War I</i>	31
Figura 5 – Estátua de mármore de Ares, deus grego da guerra. Século II a.C. (Palazzo Altemps, Roma).....	32
Figura 6 – Representação da deusa Atena em <i>God of War II</i>	32
Figura 7 – Estátua de Athena, c. 180-190 d.C. (Liebieghaus, Frankfurt, Alemanha).....	32
Figura 8 – Capa do jogo <i>God of War I</i> , 2005.....	37
Figura 9 – Capa do jogo <i>God of War II</i> , 2007.....	38
Figura 10 – Capa do jogo <i>God of War III</i> , 2010.....	38
Figura 11 – Representação de Zeus.....	48
Figura 12 – Zeus (projeção).....	48
Figura 13 – Atena (nova forma de existência).....	49
Figura 14 – Ares na forma antropozoomórfica.....	49
Figura 15 – Representação de Hades.....	50
Figura 16 – Representação de Poseidon (projeção).....	51
Figura 17 – Representação de Poseidon.....	51
Figura 18 – Representação de Poseidon na forma antropozoomórfica.....	51
Figura 19 – Representação de Hermes.....	52
Figura 20 – Representação de Hélio.....	52

Figura 21 – Representação de Hefesto.....	52
Figura 22 – Representação de Afrodite.....	53
Figura 23 – Representação de Pandora.....	53
Figura 24 – Representação de Hércules.....	54
Figura 25 – Representação de Cronos (exílio).....	54
Figura 26 – Representação de Cronos.....	54
Figura 27 – Representação de Gaia.....	55

RESUMO

O presente trabalho consiste em uma pesquisa analítica sobre as representações do passado clássico nos jogos digitais de *God of War*, que utilizam a história antiga como conteúdo, em especial, a mitologia grega em contextos de guerra. Esses jogos exploram as temáticas mitológicas relacionadas aos deuses e aos humanos, como vingança, poder, sacrifício, destino e moralidade, reimaginados sob uma perspectiva contemporânea e violenta. Os jogos digitais constantemente utilizam representações da História em suas narrativas, em *God of War*, em específico, a história antiga. A partir das mídias de entretenimento, podemos compreender como a Antiguidade é representada e reimaginada na contemporaneidade. Alguns dos teóricos utilizados são Eucídio P. Arruda (2013, 2014) para os debates sobre jogos e tecnologias de entretenimento; Roger Chartier (1991, 2002) e seus conceitos sobre cultura e representação; Pedro P. Funari (2002), Pierre Grimal (2009), Hesíodo (2021), Mário G. Kury (2009), Luís F. Blanco (2022) e seus debates sobre a sociedade Grega antiga e seus mitos.

Palavras-chave: Representação; jogos digitais; *God of War*; mitos; deuses.

ABSTRACT

This work presents an analytical investigation into the representations of the classical past in the digital game series *God of War*, which draws upon ancient history, particularly Greek mythology in wartime contexts, as its narrative content. These games explore mythological themes involving gods and humans, such as revenge, power, sacrifice, fate, and morality, reimagined through a contemporary and violent lens. Digital games often incorporate representations of History within their narratives; *God of War*, specifically, foregrounds ancient history. Through entertainment media, we can understand how Antiquity is represented and reimagined in contemporary culture. This study draws on theoretical contributions from authors such as Eucídio P. Arruda (2013, 2014) on games and entertainment technologies; Roger Chartier (1991, 2002) and his concepts of culture and representation; and scholars such as Pedro P. Funari (2002), Pierre Grimal (2009), Hesiod (2021), Mário G. Kury (2009), and Luís F. Blanco (2022) in their analyses of ancient Greek society and its myths.

Keywords: Representation; digital games; *God of War*; myths; gods.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. AS REPRESENTAÇÕES DA HISTÓRIA NOS JOGOS DIGITAIS: USOS E ABUSOS DO PASSADO CLÁSSICO.....	20
2.1 Contribuição dos jogos digitais para as distorções e apropriações do passado clássico.....	25
2.2 Narrativas “heroicas” em jogos digitais.....	33
3. NARRATIVAS E MITOS GREGOS NA SÉRIE DE JOGOS <i>GOD OF WAR</i>	40
3.1 Mitos gregos e personagens de <i>God of War</i>	40
3.2 Comparando narrativas históricas e representações contemporâneas dos mitos em <i>God of War</i>	48
4. GUERRA E MITOLOGIA: ANALOGIAS ENTRE <i>GOD OF WAR</i> E A GRÉCIA ANTIGA.....	59
4.1 Relações entre homens e deuses na mitologia.....	59
4.2 Aspectos culturais e militares da antiguidade grega e suas Representações em <i>God of War</i>	62
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS.....	70
Fontes.....	70
Bibliografia.....	70

1. INTRODUÇÃO

Em meio aos avanços tecnológicos e a diversidade das mídias de entretenimento no cotidiano dos indivíduos, percebemos que os jogos estão cada vez mais presentes no dia-a-dia dos jovens e adultos. Assim, indaga-se a respeito do papel dos jogos com enredos históricos na reformulação do passado, aqui em específico, o passado clássico. Já que em alguns casos, o primeiro contato com certas temáticas, se iniciam com as mídias de entretenimento. Portanto, é importante pesquisar de que forma os jogos da série "God of War" reinterpretem aspectos culturais e militares da Antiguidade grega clássica e como esses jogos contribuem para distorções e apropriações do passado clássico em sua narrativa e jogabilidade.

A juventude já apresenta, em grande parte, uma inclinação favorável aos jogos como forma de entretenimento. Muitos jogos digitais mundialmente famosos já apresentam inclinações para várias áreas do conhecimento, principalmente a História, como por exemplo *Assassin's Creed*¹, *Dante's Inferno*², *Age of Empires*³ e *God of War*. As crianças e adolescentes desde cedo, desenvolvem diversas habilidades pelo constante contato com as tecnologias, principalmente jogos digitais, a depender do tipo de jogo, seus usuários podem desenvolver capacidades estratégicas, de concentração, trabalho em equipe, adquirir novos vocabulários e idiomas, entre outros. Dentro dos ambientes virtuais, os usuários são cativados e imersos em diferentes atividades, a cultura digital integra o cotidiano, "A internet faz parte da vida de muitos jovens, e mesmo de adultos, e os jogos se constituem em atividades cada vez mais correntes daqueles que a acessam" (Arruda, 2014, p. 276).

Ao falar de juventude, nos deparamos com a intercepção de diferentes noções de idade e comportamento, estabelecidas não somente por quantidades de anos, mas também por culturas e sociedades distintas. Enquanto em um país como o Brasil, temos a maioria aos 18 anos, em outros países, aos 10 anos, uma criança assumiria responsabilidades de um adulto. Percebemos assim, que a divisão entre infância, adolescência e idade adulta, são culturalmente

¹ Série de jogos ambientados em vários períodos históricos, desenvolvida pela *Ubisoft*. A narrativa dos games é uma reformulação, em parte, do cristianismo, construída a partir da rivalidade milenar entre duas facções que buscam guiar o mundo de acordo com suas convicções. Os protagonistas, os Assassinos, agem em prol da paz e do livre arbítrio. Os antagonistas, a Ordem dos Templários, lutam para dominar a humanidade através do controle, criando uma ordem mundial.

² Jogo lançado em 2010 pela *Electronic Arts*, para o *Playstation 3*. O game explora a concepção do inferno ocidental em um contexto medieval, baseado na Divina Comédia de Dante Alighieri. O protagonista Dante adentra os 9 círculos do inferno para resgatar sua esposa Beatrice das profundezas do inferno.

³ Desenvolvido pela *Ensemble Studios* e lançado pela *Microsoft*. *Age of Empires* é o jogo de computador de estratégia em tempo real baseado na história das civilizações antigas. Permite aos usuários serem líderes de grandes civilizações ancestrais, conquistando e desenvolvendo suas civilizações.

determinadas, portanto difíceis de definir. O conceito de juventude segue o mesmo dilema, alguns definem por um intermédio entre a adolescência e a meia idade, outros, pelo período de formação da identidade, ou até mesmo pelo estado de espírito, expresso pela vitalidade e energia.

Portanto, essa juventude é uma fase socialmente e culturalmente construída, dependente do seu espaço-tempo e valores. Na modernidade, algumas práticas, comportamentos e formas de consumo são associadas a juventude, mas não necessariamente associados a uma faixa etária. Por isso, o jovem pode ser associado aos anos iniciais da vida, mas principalmente pelas expectativas e anseios depositados sob ele, “A juventude apareceu como depositária de valores novos, capazes de reavivar uma sociedade velha e esclerosada” (Ariès, 2014, p. 57). A juventude traz novas experiências, diálogos e perspectivas, quase um sinônimo de mudança, mas ainda repleta de inexperiência e incertezas, a inocência e a curiosidade do aprender e experimentar.

De acordo com Àries (2014) a nossa noção de juventude foi formulado a partir do século XIX, ou seja, nas sociedades anteriores não existia uma noção de juventude como a da contemporaneidade. Após essa formulação, se intensificaram a separação dos espaços destinados à adultos e aos “Jovens”. Com a consolidação dessa juventude como dotada de uma identidade e experiências próprias, foram-lhe atribuídos ambientes, comportamentos, interesses e atividades culturais distintas.

Atualmente há um público bem abrangente no que diz respeito aos usuários de jogos digitais, não protagonizado apenas por crianças, mas sim, por uma juventude, em maioria na sua adolescência e fase adulta. Os jogos como ferramentas de entretenimento, ganham espaço entre os indivíduos de diversas idades. Como destacado aqui:

As crianças são maioria esmagadora entre os jogadores: surpreendentemente, as pesquisas constataram justamente o oposto. Entre todos aqueles que se declararam jogadores de videogame (100%), apenas 25% tinha menos de 18 anos. Nesse sentido, chama atenção o fato de que até mesmo o percentual de jogadores idosos (indivíduos acima de 50 anos) superou, ainda que por uma diferença ínfima (1%), o segmento infante-juvenil e alcançou o percentual de 26% dos sujeitos pesquisados. Enquanto isso, a fração majoritária (49%) é ocupada por adultos (indivíduos entre 18 e 49 anos). Com base nesses resultados, chegou-se à conclusão de que a média de idade do jogador comum é de aproximadamente 32 anos (Junior e Cruz, 2016, p. 181).

O presente trabalho consiste em desenvolver uma pesquisa analítica sobre as representações do passado clássico nos jogos digitais de “God of War”, que utilizam a história antiga como conteúdo, em especial, a mitologia grega em contextos de guerra. Este jogo contém interfaces lúdicas, com narrativas e linguagens direcionadas para o público adulto, com classificação indicativa de 18 anos no Brasil, pois contém nudez, violência explícita e

linguagem imprópria, seu objetivo é o entretenimento, seu enredo traz narrativas baseadas nos mitos gregos e nas cidades gregas, portanto uma representação e releitura da História Antiga.

A divisão quadripartite da História é a tentativa de formar uma linha linear dividindo os períodos históricos, tradicionalmente separados como: 1. Antiguidade (invenção da escrita até a queda do Império Romano do Ocidente), 2. Idade Média (Império Romano do Ocidente até a tomada de Constantinopla), 3. Idade Moderna (Tomada de Constantinopla até o início da Revolução Francesa), e 4. Idade Contemporânea (Início da Revolução Francesa até os dias atuais). Segundo Farias Júnior (2020) essa divisão é bastante controversa devido ao seu caráter eurocêntrico, os principais acontecimentos que direcionam as fases históricas são centrados apenas no Ocidente, ignorando de certa forma as experiências históricas de civilizações asiáticas, americanas e africanas. Compreendemos que essa divisão é feita para facilitar didaticamente a História, “no entanto, é preciso considerar que toda periodização histórica consiste em uma forma de atribuir sentido ao passado, isto é, representa uma maneira de interpretar o passado a partir das circunstâncias históricas e do campo de experiências em que o historiador está inserido” (Farias Júnior, 2020, p. 83).

Minhas fontes são jogos digitais contemporâneos com narrativas da história antiga, envolvendo temáticas como guerra, cidades e *mitos*. Os jogos foram desenvolvidos pela empresa de jogos Santa Monica Studio e distribuídos pela *Sony Computer Entertainment*, para *Playstation*⁴ 2 e 3. *God of War* é uma saga de jogos, que até o presente momento contam com 8 jogos, mas nesta pesquisa iremos delimitar a pesquisa na trilogia principal. Lançados nos anos 2005 (*Playstation 2*), 2007 (*Playstation 2*), e 2010 (*Playstation 3*), respectivamente. Seu tipo de jogabilidade é o *single-player* (um único jogador), focado em combate com armas e artefatos imbuídos com poderes dos deuses para combater criaturas míticas e deuses, como também resolução de enigmas (*PlayStation*, 2021).

Segundo Funari (2002), na sociedade grega, a cidade *pólis*, em grego é um pequeno estado soberano que abrange uma cidade e suas proximidades, englobando alguns povoados urbanos. Por isso, “a cidade se define, de fato, pelo povo — demos — que a compõe: uma coletividade de indivíduos submetidos aos mesmos costumes fundamentais e unidos por um culto comum às mesmas divindades protetoras” (Funari, 2002, p. 19). A religiosidade grega está diretamente relacionada com os *mitos*, que segundo Brandão (1986) expressam o mundo e

⁴ Linha de consoles de videogame desenvolvida pela *Sony Interactive Entertainment*, são conhecidos por suas características inovadoras, como gráficos de alta definição. Além disso, a *PlayStation Network* (PSN) permite que os jogadores se conectem online, joguem *multiplayer* e acessem conteúdos digitais, incluindo jogos, demos e filmes.

a realidade humana, representação de forma coletiva e pretendem explicar o mundo e o homem, mas de forma complexa, “o mito não pode ser lógico: ao revés, é ilógico e irracional” (Brandão, 1986, p. 36). Outro aspecto dessa sociedade, são as guerras, “Na Grécia Antiga os termos referentes à guerra e ao conflito militar são variados; pólemos (guerra/contenda), agón (competição/emulação), mákhe (batalha)” (Blanco, 2022, p. 39).

Desse modo, para a realização desta pesquisa, as questões abaixo fazem-se necessárias: Como os jogos contribuem para distorções ou apropriações do passado clássico, incluindo o uso de personagens históricos em contextos fictícios e alterações nos eventos narrativos? Em que se diferem e se assemelham as narrativas e personagens dos jogos com seus respectivos mitos gregos? Quais são as relações entre Religião e Guerra na antiguidade grega, e onde podemos identificá-las nos jogos de *God of War*? Compreendendo por distorção e apropriação, as reformulações do passado dentro de narrativas contemporâneas. Como por exemplo, a reformulação de um mito ou personagem mitológico para suprir uma demanda desejada, nas mídias digitais, um dos objetivos seria agradar o mercado de entretenimento e seus consumidores.

Antes de ingressar no curso de História, já havia em mim um interesse intrínseco pelas produções culturais que envolvem acontecimentos e representações históricas, principalmente literatura, cinema e jogos. Em específico para as vertentes da história clássica, como História Antiga e Medieval, como esperado, foram duas disciplinas que me interessaram muito no início da graduação. Portanto, decidi continuar os estudos na área por meio do Laboratório de História Antiga e Medieval-LABHAM, dentro das pesquisas propostas aos novos integrantes, estava a dos jogos digitais, apresentei interesse e comecei a escrever esta pesquisa.

Já tive vários contatos com jogos digitais mundialmente famosos, que abordavam diversos acontecimentos históricos, voltados principalmente para o entretenimento e o consumo capitalista. Mas com essa popularização dos jogos, vê-se a necessidade de problematizar as narrativas desses jogos, que em maioria se utilizam da História como base na produção de uma nova narrativa e releitura do passado. E ainda, a possibilidade de direcionar esse interesse para a área do ensino, desde que, direcionados e problematizados pelo professor, por meio da gamificação, que “tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo” (Basarello *et all*, 2014, p. 15).

Particularmente tenho muito interesse nas pesquisas acerca das mitologias gregas, principalmente os papéis dos mitos nas sociedades clássicas. Por isso escolhi os jogos de “*God of War*”, pois esses jogos, apresentam uma narrativa complexa, passível de vários debates e

interpretações. Garantindo assim um debate amplo em um campo de estudo que vem ganhando espaço nos últimos anos, deliberando-se a necessidade de avaliar o papel das mídias de entretenimento na propagação de conhecimentos, seus usos e abusos.

O campo do entretenimento, há um investimento muito alto em novas tecnologias e produções audiovisuais. Dentre essas tecnologias estão os jogos digitais que movimentam milhões todos os anos em investimentos de *design*, inovações em áudio e vídeo, para aperfeiçoar jogos cada vez mais realistas. Como também a contratação de roteiristas que criam narrativas autorais ou não, já que em alguns games, a *lore* é baseada em eventos históricos, reformulados e representados a partir da visão dos seus produtores. Nesse contexto, podemos destacar o interesse em utilizar tais narrativas para debater vários aspectos da história, de forma lúdica, e compreendendo o universo das reinterpretações, onde uma fonte histórica possui um uso e abuso narrativo. Devido ao seu caráter pragmáticos:

O multiverso dos jogos passou a atrair diversificadas pesquisas, desenvolvidas em universidades de vários países sob perspectivas como a dos pesquisadores portugueses: Licínio Roque (Universidade de Coimbra), Nelson Zagalo (Universidade do Minho), Oscar Mealha (Universidade de Aveiro), Joaquim Carvalho (Universidade de Coimbra), dentre outros. No Brasil, apesar de não possuir tradição acentuada de desenvolvimento de jogos como países da América do Norte, Europa e Ásia, também tem pesquisadores interessados em investigar essa área, com intuito de desbravar vertentes que vão além da concepção dos jogos digitais como mero meio de entretenimento, como: Lynn Alves (UNEB/SENAI), Edson Pfitzenreuter (UNICAMP), Filomena Moita (UEPB), Elieser Jesus (UNIVALI), Eucídio Arruda (UFU), Ivelise Fortim (PUC_SP), Roger Tavares (SENACSP/GameCultura), Esteban Clua (UFF), Cristiano Max Pereira Pinheiro (FEEVALE), dentre outros (Neves et al, 2010, p. 2).

Podemos destacar ainda a disparidade social no acesso desse tipo de tecnologia de entretenimento. Há uma vasta gama de jogos e ferramentas tecnológicas que viabilizam sua jogabilidade, jogos para celulares, *tabletes*, *notebooks*, e os mais caros, *consoles* como *Xbox* e *Playstation*. Portanto, os jogos com melhores gráficos e que receberam mais investimento nas suas produções, custam mais caro, uma atividade de entretenimento para pessoas de classe média alta. Alguns professores debatem acerca da gamificação do ensino, utilizando jogos para ensinar determinados assuntos. Porém nem todo jogo é viável na escola pública por exemplo, já que a escola, e nem os alunos dispõem de tais ferramentas.

Os jogos estão constantemente presentes no dia-a-dia dos jovens, geralmente considerados como forma de lazer, mas que gradualmente foram se tornando parte da cultura de vários grupos, “os jogos digitais trazem um grande desafio à escola, pois consistem em artefatos ligados ao entretenimento que tem ocupado cada vez mais o tempo de jovens e adultos” (Arruda, 2014, p. 276-277). Portanto, tal pesquisa objetiva um aprofundamento teórico metodológico acerca das representações do passado clássico nos jogos digitais de *God of War*,

como também seus usos e abusos. Comparando as narrativas representacionais dos personagens do jogo, com seus mitos históricos, e suas relações religiosas e bélicas com a sociedade grega.

Os jogos de *God of War* exploram as temáticas mitológicas relacionadas aos deuses e aos humanos, como vingança, poder, sacrifício, destino e moralidade, reimaginados sob uma perspectiva contemporânea e violenta. As características da trilogia *God of War* de interesse para o ensino de história antiga incluem, narrativas interativas acerca das mitologias, representações de ambientes e personagens históricos baseados nos *mitos*. Porém, só funcionam como uma introdução do passado clássico, devem ser problematizados e complementados com fontes históricas, como a Teologia de Hesíodo, Homero e dicionários de mitologia grega, não só para evitar interpretações equivocadas, mas também para compreender como a Antiguidade é construída e propagada no século XXI. Segundo Farias Júnior (2020) a produções audiovisuais, como objetos culturais anacrônicos, podem mudar, adaptar ou distorcer fontes da antiguidade.

Neste sentido, sua relevância científica se baseia na ampliação das pesquisas sobre mídias, em específico os jogos digitais, que se utilizam do passado clássico para trazer novas representações, centrados principalmente na História Antiga, visando acompanhar e debater acerca de temáticas reimaginadas pelas mídias de entretenimento. No que diz respeito as fontes midiáticas de entretenimento selecionadas, os jogos digitais de *God of War* são um exemplo de representação e releitura do passado clássico, principalmente no que diz respeito aos potenciais usos e abusos da História Antiga.

O presente trabalho utiliza fontes históricas contemporâneas, os jogos digitais: *God of War* I (2005), *God of War* II (2007) e *God of War* III (2010). Os capítulos deste trabalho irão abordar subsequentemente: as representações da história nos jogos digitais: usos e abusos do passado clássico, destacando o papel dos jogos digitais como mídias de entretenimento e as potenciais representações e reimaginações da História, em especial a mitologia grega; as narrativas e mitos gregos na série de jogos *God of War*, contendo abordagens comparativas entre alguns dos personagens/representações dos deuses gregos com seus respectivos mitos históricos; e por fim, guerra e mitologia: analogias entre *God of War* e a Grécia antiga, que abordam discussões relacionadas as guerras, mitologias e suas relações com os homens gregos da antiguidade, em paralelo, distinguindo tais temas na visão contemporânea de *God of War*.

Minhas fontes de análise são os jogos de *God of War*, que em tradução para o português significa “Deus da Guerra”, relacionado em parte, ao deus Ares da mitologia grega. Nesses jogos analisaremos as representações dos *mitos* e das sociedades gregas dentro da narrativa desses jogos digitais e principalmente suas representações do passado clássico. É importante

ressaltar que já que se trata de produções para entretenimento, são livres de rigor metodológico histórico, portanto são passíveis de exageros e reformulações da história antiga na qual se baseiam, portanto aqui, destacaremos os usos e abusos desse passado clássico.

A *Lore*⁵ ou narrativa da história do jogo são os seguimentos da saga de um guerreiro espartano, não um herói e tão pouco um vilão, mas sim, um produto das suas circunstâncias e manipulações dos deuses, seguindo um caminho de vingança envolto em reflexões e pecados de deuses e humanos. Os acontecimentos são mostrados principalmente por *flashbacks*⁶. O primeiro jogo se inicia com o protagonista a beira de um precipício a ponto de se jogar da montanha mais alta da Grécia, proferindo as seguintes palavras: “Os deuses do Olimpo me abandonaram. E agora não há esperança. ” (Kratos, *God of War I*, 2005). Após se jogar, a narrativa do jogo, volta no tempo para contar a trajetória até aquele momento (*God of War I*, 2005).

O personagem principal se chama Kratos, um guerreiro espartano a serviço dos deuses gregos do Olimpo, durante sua trajetória ele esteve a serviço de Ares, o deus da guerra, que queria transformá-lo em um guerreiro perfeito. Para isso, ele deveria se desligar dos vínculos sentimentais humanos, Ares então o induz a fazer um massacre em uma pequena aldeia, na qual o deus da guerra havia colocado a esposa e filha de Kratos. Induzido pelo espírito de ódio e da guerra, Kratos acidentalmente mata sua esposa e sua filha, quando ele recupera seus sentidos e nota o que havia feito, a culpa o consome. Então a Oráculo da cidade que foi destruída o amaldiçoa, cobrindo sua pele com as cinzas de sua família e assombrando-o com sonhos sobre seus pecados, passando a ser conhecido como *Ghost of Sparta* (Fantasma de Esparta) (*God of War I*, 2005).

⁵ A palavra “Lore” do inglês significa conhecimento, refere-se ao conjunto de histórias, mitos, tradições e conhecimentos que compõem o universo narrativo de um jogo, livro ou filme. A *Lore* pode incluir a história de origem dos personagens, eventos passados que moldaram o mundo do jogo e até mesmo as regras que governam esse universo fictício. Ref: Significado Lore: O Que É e Como Utilizar? Disponível em: <https://cidesp.com.br/artigo/significado-lore/>.

⁶ Neste caso, significa retrospecto ou narração de fatos precedentes, um termo muito utilizado em mídias de entretenimento para fazer uma interrupção de uma sequência cronológica narrativa, trazendo eventos ocorridos anteriormente para compreender o presente.

Figura 1 – Personagem Kratos, dos jogos *God of War*.



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Kratos>.

Na mitologia, Cratos (do grego *κρατος*, “poder”) é a personificação do poder e da força, filho do titã⁷ Palas⁸ e da Estige⁹. A relação entre Cratos com o personagem dos jogos de *God of War* Kratos, é parcialmente relevante, na denominação é o poder, que está relacionado com a construção do guerreiro espartano, como também, sua relação com a guerra, na qual o poder e a força são protagonistas dos seus estilos de combate. Em relação ao mito original de Cratos, o mesmo não dispõem de muitas menções, normalmente cita-se sua criação, “Palas uniu-se a Estige, filha primogênita de Oceano (vv.), e teve com ela Zelo e Nike (a Vitória), e Cratos (o Poder) e Bia (a Violência) (vv.)” (Kury, 2009, p. 1442), também menciona sua lealdade e devoção a Zeus.

Kratos é atormentado com memórias de seus atos, e para que elas parem, ele faz um trato para servir aos outros deuses do Olimpo por dez anos, fazendo diversas missões e combatendo várias criaturas mitológicas. Cansado de servir, Atena oferece uma última missão, ela afirma que o livrará de sua maldição se ele realizar uma última tarefa, derrotar Ares, e para isso ele deve encontrar e usar a caixa de Pandora. Aqui, somos apresentados a uma rivalidade entre deuses e suas cidades protegidas, a guerra entre Ares, o deus da guerra e Atena, a deusa da sabedoria e da guerra, e suas cidades, respectivamente, Esparta e Atenas, uma alusão a guerra do Peloponeso. Nos Jogos, Ares comanda seus soldados conquistando várias cidades, a partir

⁷ Titãs (Τιτην) — Eram os seis filhos de Urano e Geia: Oceano, Ceos, Crio, Hiperión, Jápeto e Crono. Suas irmãs, as Titânias também eram seis: Teia, Reia, Têmis, Mnemósina, Febe e Tétis. Titãs e Titânias representavam as forças colossais da natureza (Hesíodo, 2021, p. 128).

⁸ Palas (Πάλλαντι) — Filho do Titã Crio e de Euríbia, uniu-se à Oceânida Estige, gerando Zelo, Nique, Crato e Bias (Hesíodo, 2021, p. 122).

⁹ Estige (Στύξ) — Era uma das Oceânidas, filhas de Oceano e Tétis. Uniu se a Palas, gerando quatro filhos: Zelo (Ζηλο), a Dedicção; Nique (Νίκη), a Vitória; Crato (Κράτος), o Poder, e Bias (Βίην), a Força. Estige e seus filhos ficaram ao lado de Zeus em sua luta contra os Titãs e, em retribuição, o deus do Olimpo determinou que os juramentos dos deuses fossem feitos sobre as águas de Estige. Alguns autores da Antiguidade atribuíam propriedades benéficas a essas águas, outros lhe conferiam caráter maligno (Hesíodo, 2021, p. 108).

do seu ódio por Atena, ele decide destruir sua cidade protegida, como Zeus impediu a interseção dos deuses, a deusa da sabedoria enviou Kratos para impedir a destruição e obter sua vingança contra o deus da guerra (God of War I, 2005).

Figura 2 – Cidade de Atenas sob ataque de Ares, o deus da guerra. *God of war I*, 2005.



Fonte: Captura de tela. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YoSOGUiGhh4>.

Ao recuperar a caixa de Pandora, Kratos a abre e a usa para ganhar poderes de um deus e lutar contra Ares, que está destruindo a cidade de Atenas. Apesar dos esforços de Ares para derrotar Kratos, tanto física quanto mentalmente, incluindo ser desarmado, perder seus poderes divinos, e lutar contra seu exército e perder sua família novamente, Kratos sobrevive e mata seu inimigo com a lendária Lâmina dos Deuses (God of War I, 2005).

A cena da imagem acima (Figura 2) destaca a batalha principal do primeiro jogo, Kratos contra Ares, o recurso de visão, a panorâmica mostra a destruição causada na cidade de Atenas, como também a dificuldade que o espartano terá em enfrentar um deus colossal. Os exércitos ao redor de Ares são formados por guerreiros espartanos que estão destruindo a cidade e por soldados atenienses que estão tentando defender sua cidade e combater o deus da guerra.

Atenas é salva, e apesar da deusa Atena dizer que seus pecados foram perdoados, seus pesadelos não poderão ser parados. Kratos, então, tenta cometer suicídio pulando da montanha mais alta da Grécia, mas Atena intervém, e o leva para o Monte Olimpo. Agora há uma lacuna no Olimpo, não há mais um deus da guerra. Por isso, como recompensa por seus serviços aos deuses, Kratos então assume o posto de deus da guerra (God of War I, 2005).

Figura 3 – Kratos assumindo o posto de deus da guerra. *God of war I*, 2005.



Fonte: Captura de tela. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YoSOgUiGhh4>.

Há uma simbologia nesta cena final do jogo, enquanto Kratos senta no trono de deus da guerra, há uma narração sobre o significado de ser o deus da guerra, principalmente suas implicações no mundo humano. Na história dos jogos, os deuses estão constantemente presentes no cotidiano e ações humanas, como uma mão que guia seus destinos. Cronologicamente e temporalmente, como as cenas apresentadas na ascensão de Kratos (cenas de guerras na antiguidade, medievo e contemporaneidade), o deus da guerra está presente em todas as guerras e disputas. Durante as cenas, a narradora cita, “Daquele momento em diante, através do resto do tempo, qualquer homem que for à luta, pelo bem ou mal, estarão sendo observados pelo olho atento do homem que derrotou um deus, eles serão apoiados por Kratos, o mortal que se tornou o novo deus da guerra!” (God of war I, 2005).

O segundo jogo de *God of War* se inicia logo após o primeiro, com a ascensão de Kratos, de mortal a deus. Porém, ainda atormentado pelo passado, Kratos acaba sendo muito mais implacável do que Ares. Sendo rejeitado pelos outros deuses por sua brutalidade, a partir da desconfiança e receio da força e do poder do novo deus, Zeus em oposição, o obriga a jurar lealdade a ele, mas Kratos se nega. Então Zeus subjuga Kratos, que perde seus poderes e sua divindade, ao se recusar a servir os deuses novamente, Zeus mata Kratos, condenando-o ao submundo (God of War II, 2007).

Quando Kratos era arrastado para o submundo, ele foi salvo por Gaia, que lhe oferece uma aliança, em troca de sua vida e vingança contra os deuses. Para isso, Kratos ajudaria os titãs a retornarem do seu banimento no Tártaro. Gaia conta os acontecimentos que levaram o declínio de Cronos e dos titãs, e o incentiva a buscar as irmãs do destino, para mudar seu passado e derrotar Zeus. Durante sua jornada, Kratos encontra vários adversários, como Teseu, Atlas, Perseu, Ícaro, a rainha gorgona Euríale, entre outros (God of War II, 2007).

Ao encontrar e derrotar as irmãs do destino, Kratos retorna no tempo, usando o tear do destino, que governa as vidas dos mortais e dos deuses, ele volta ao momento que enfrentava Zeus, com intuito de matar o deus, quase obteve sucesso, porém Atena intervém, se sacrificando para que Zeus escape. Desencadeando assim uma guerra, pois Zeus era o Olimpo, e agora Kratos era o inimigo, porém os titãs retornam sob seu comando, Kratos então anuncia: “Zeus, seu filho retornou! Eu trago a destruição do Olimpo!” (Kratos, God of War II, 2007), iniciando assim a guerra (God of War II, 2007).

O jogo final, *God of War III*, segue a partir do fim do jogo anterior, com a escalada ao Olimpo. Kratos lidera os titãs para a guerra, os deuses então se juntam para enfrenta-los, Poseidon é brutalmente morto em batalha. Gaia e Kratos chegam até Zeus e começam uma batalha brutal, no meio do embate, Gaia trai Kratos, pois ele era apenas um peão para os titãs e, portanto, dispensável. Kratos novamente se encontra morto no submundo, a deriva no Rio Estige, ao escapar e adentrar no palácio de Hades, encontra Atena em uma nova forma de “existência”. Eles formam uma aliança para derrotar Zeus e os titãs (God of War III, 2007).

Para fugir do submundo, Kratos mata Hades e absorve sua alma. Ao retornar, ele enfrenta os deuses e o titã Cronos, os matando brutalmente. Ao chegar até Zeus, mais uma batalha se segue, Kratos busca Pandora para extinguir a chama do Olimpo, Gaia é morta em batalha. Zeus quase destrói Kratos, porém com a ajuda de Pandora, Kratos se vê livre dos tormentos da sua alma, ganhando a *esperança*, derrotando assim Zeus e acabando o reinado do Olimpo. Atena surge para parabenizar Kratos e pede de volta o poder que ele tirou de Pandora, “a esperança”, Kratos se nega, atravessando sua própria espada em seu peito e dissipando esse poder para o mundo destruído pela guerra. Kratos então, fica no chão sangrando e o jogo termina (God of War III, 2007).

2. AS REPRESENTAÇÕES DA HISTÓRIA NOS JOGOS DIGITAIS: USOS E ABUSOS DO PASSADO CLÁSSICO

Os acontecimentos históricos têm tido cada vez mais protagonismos na construção de narrativas épicas em jogos digitais, sejam por suas variedades temáticas, como também, suas possibilidades de construção de ambientes de aventura, combates e conquistas. A representação de algo, pode abranger vários significados, de forma ampla pode significar apresentar ou simbolizar algo. Segundo Chartier e suas pesquisas etimológicas, em suas significações, há duas linhas de sentido que se contradizem e se opõem de certa forma, “por um lado, a representação faz ver uma ausência, o que supõe uma distinção clara entre o que representa e o que é representado; de outro, é a apresentação de uma presença, a apresentação pública de uma coisa ou de uma pessoa” (Chartier, 1991, p. 184).

Portanto, partiremos desses dois pressupostos, o primeiro a ausência, aqui, as diferenças entre as fontes históricas e a suas representações em jogos digitais, os roteiristas selecionam uma micro-história, a partir dela produzem uma representação e reformulação do passado, para a construção do roteiro do jogo. O segundo, é a apresentação de uma presença ou apresentação pública, identificada como o conteúdo direcionado ao consumidor, ou seja, as narrativas que são consumidas e as preferências dos jovens e adultos que jogam tais jogos. Na construção das narrativas há um recorte temático e temporal intencionais, às vezes, consequentes de uma pesquisa de mercado. É importante destacar, que essa contradição entre ausência e presença de algo, não exatamente impossibilita tais ideias de trilharem o mesmo caminho, em alguns casos, as duas contribuem para o processo de distorção do passado.

Essas distorções e representações estão presentes em várias produções culturais, aqui foram trabalhados jogos digitais, que estão classificados como produções audiovisuais, apesar de que, são modulados para terem participação ativa do jogador, então compreendem três sentidos, a audição, a visão e o tato (utilização das mãos e dedos para controlar ações). Se tratando de uma tecnologia da “modernidade”, e suas várias funcionalidades técnicas, os videogames têm uma definição muitas vezes abstrata, tanto na sua tecnicidade, como nas suas diversificações, para nos direcionar, utilizaremos a seguinte definição:

Entendemos por videogame, jogo digital ou jogo eletrônico um software desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas (console, computador, telefone móvel, etc.). Ou seja, jogar um videogame implica em interagir com esse software e/ou com outros jogadores através dele. O software, portanto, não é o jogo. O jogo é o que se faz com o software e partir dele (Telles e Alves, 2015, p. 172).

Na pesquisa de fontes históricas, nos deparamos com fontes que são representações de um passado, portanto passíveis de usos e abusos, ou seja, a utilização da história na construção de narrativas com objetivos específicos e abusos discursivos, em prol de um consumo em massa, em maioria, no campo das mídias de entretenimento. Surgem assim, indagações acerca da diversidade de fontes, sejam elas escritas ou audiovisuais, principalmente sobre as marcas de autoria e a fidelidade da fonte em relação à história, pois “na perspectiva da moderna prática historiográfica, nenhum documento fala por si mesmo, ainda que as fontes audiovisuais e musicais são, como qualquer outro tipo de documento histórico, portadoras de uma tensão entre evidência e representação” (Napolitano, 2005, p. 240).

Para tratar de fontes contemporâneas e provenientes das produções midiáticas, necessitamos de alguns aparatos teóricos e metodológicos de observação e pesquisa, principalmente compreender e entender tais fontes. Pois os jogos digitais abrangem espaços físicos, sociais e virtuais distintos, divididos em grupos ou indivíduos com interesses específicos e tipos de jogabilidades¹⁰ diferentes, já que há uma gama diversificada de jogos, de ação, aventura, mistério, fantasia, entre outros, as vezes com temáticas interseccionais. Portanto para:

Tratar os jogos como texto, envolve observar e descrever quatro níveis: o conhecimento dos jogadores sobre os jogos (tomados como artefatos culturais conectados a outras formas estéticas e tecnológicas); o mundo em torno do jogo (os contextos locais e globais mais amplos, onde os jogos se dão, os espaços físicos e virtuais, as informações e experiências compartilhadas, etc.); o “eu” como jogador (auto-reflexividade sobre o posicionamento do jogador em relação ao jogo enfocando questões como ideologia, valores, identidade, gênero e raça); aprendizagem através dos jogos (possibilidades inerentes ao jogo no sentido de estimular aprendizados e disseminar informações) (Telles e Alves, 2015, p. 174).

Diante disse, percebemos que os jogos digitais abrangem um universo de representações, podendo estar relacionados com a temporalidade na qual são produzidos, seu público alvo, seus conceitos narrativos inerentes, e as tecnologias que possibilitam suas produções e reproduções. A história dos jogos digitais é bem extensa, acompanha o desenvolvimento das tecnologias e da globalização, como também as lógicas de mercado contidas no capitalismo moderno. Consecutivamente:

A história dos jogos digitais sempre esteve, por assim dizer, completamente entrelaçada a história dos computadores (cabe lembrar que todos os equipamentos que rodam os jogos – sejam arcades, consoles domésticos, dispositivos móveis ou microcomputadores pessoais – são, em última análise, uma espécie de computador) (Reis e Cavichioli, 2014, p. 319).

¹⁰ Conjunto de características de jogos eletrônicos, como por exemplo quantidades de jogadores, tipos de interações, entre outros.

Os desenvolvimentos de novas tecnologias também compreendem suas substituições e renovações, quando se tornam ultrapassados e obsoletos, principalmente na cultura contemporânea, onde tudo é facilmente substituído por novas tecnologias e produtos. Essas produções audiovisuais são advindas do seu meio social, contexto tecnológico e globalizado, portanto compreendem o processo de produção cultural, já que as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano e ações humanas. Portanto, são produções humanas e consecutivamente fazem parte da história da humanidade, dentre tais tecnologias:

Os jogos digitais têm uma trajetória relativamente recente na história da humanidade. Embora exista certa controvérsia e discussão sobre qual foi realmente o primeiro jogo em vídeo e quem foi seu inventor, é consenso na literatura que o surgimento de uma indústria propriamente dita de jogos digitais – ou seja, o surgimento de uma produção dos jogos visando sua comercialização e consumo em larga escala – inicia-se na década de 1970, com a fabricação em série e comercialização de jogos digitais sob o formato arcade (mais conhecido como fliperama aqui no Brasil) (Reis e Cavichioli, 2014, p. 313-314).

As representações são passíveis de interesse de pesquisas históricas pois destacam principalmente o olhar contemporâneo aos acontecimentos históricos. Sejam por interesses diversos, a reescrita do passado destaca um poder narrativo para produzir uma “nova história”, dentro dela, há finalidades diversas ocultas. Essas narrativas podem ser utilizadas para promover um grupo ou indivíduo, tais objetos ficcionais também podem conter preconceitos intrínsecos ou concepções anacrônicas do seu autor. De certa forma tais narrativas são propostas por teorias intrínsecas aos objetivos e ideologias do seu criador, “se hoje teorizar significa também, em boa medida, ficcionalizar, é porque se dissipou aquela distância epistemológica que permitia ao sujeito inquisidor aprisionar seu objeto” (Felinto, 2011, p. 44).

O estudo da História já vem se desenvolvendo de acordo com as necessidades dos campos educacionais e seus teóricos. Dentro dessas perspectivas, temos a micro-história que traz mais especificidades para as áreas de pesquisa, focando em recortes temáticos, locais e individualidades, “A micro-história como uma prática é essencialmente baseada na redução da escala da observação, em uma análise microscópica e em um estudo intensivo do material documental” (Levi, 1992, p. 136). Para os produtores de mídias de entretenimento, a micro-história é um instrumento para produção de roteiros, pois mediante ela, os autores irão obter um recorte da história, que lhe é de interesse, havendo assim a representação e reformulação do passado para produzir uma narrativa que supra seus objetivos.

A micro-história pode ser associada as narrativas presentes nos jogos de *God of War*, identificada a partir das representações e reformulações da mitologia grega. Os aspectos que interessaram aos seus desenvolvedores são nitidamente os mitos associados aos heróis, guerras e disputas entre deuses e humanos, como também os próprios mitos, que possuem fontes e

versões distintas. Ao representar essa mitologia, versões são escolhidas, depois reimaginadas conforme a predileção do autor, para construção desse mundo jogável. O que são deixados de lado nas narrativas de *God of War*? O culto e os ritos dessas religiosidades mitológicas, as sociedades gregas em sua totalidade, há ausência das hierarquias, política, economia, comércio, formas de artes, literatura, teatro, entre outros.

Essa perspectiva é utilizada principalmente na construção de micro-conteúdo, que pode ser utilizado nas narrativas de jogos digitais e propagação de conhecimento sem rigor metodológico e distinção de fatos e releituras. Levi (1992) destaca a importância de considerar o contexto cultural e social específico para entender a singularidade dos eventos e comportamentos humanos. As narrativas criadas em roteiros de mídias digitais, tem como objetivo o consumo em massa e a popularização de suas obras. Portanto, em suas construções, o tipo de público e suas preferências, são aspectos importantes, por isso, a cultura popular é objeto de estudo dos roteiristas, dentro do campo dos jogos digitais, há temáticas populares entre os jovens e adultos, que são exploradas e nutridas nos produtos fornecidos.

A utilização de mídias digitais vem se tornando cada vez mais atrativas nos últimos anos, efetuando-se como parte do universo cultural globalizado, pois o aspecto principal que essa globalização fornece, são as ligações interculturais por meio de mídias e produtos tecnológicos. Atualmente há grupos territorialmente distintos, mas culturalmente próximos que compartilham interesses da cultura popular, sejam eles, filmes, séries, livros, músicas ou jogos digitais. Neles, as representações históricas podem ser utilizadas para adaptar determinados acontecimentos ou uma reformulação deles, destacando os usos e abusos do passado. Para Arruda (2014), a utilização das produções historiográficas e midiáticas do campo do entretenimento são antigos e podem retratar acontecimentos históricos e ficcionais a depender do intuito dos seus autores.

Segundo Bittencourt (2018), o uso de computadores, programas televisivos, filmes, jogos de videogame fazem parte da realidade da vida moderna com a qual crianças e jovens foram imersos, independentemente das suas utilizações, são ferramentas que eles se habituaram a consumir. Contudo, é claro, há uma necessidade de direcionamento e fiscalização das suas utilizações, pois são responsáveis por influenciar vários tipos de comportamentos. Por isso, para que não haja malefícios advindos dessas mídias e influências, “tais suportes merecem atenção redobrada e métodos rigorosos que formulem práticas de uso não alienado” (Bittencourt, 2018, p. 109-110).

Há ainda o debate acerca das imprevisibilidades da internet e das mídias digitais, pois não há só o acesso ilimitado ao conhecimento, mas também ao tipo de conhecimento propagado

e consumido. A internet é um universo de opiniões, verdade e inverdades, cabe ao usuário saber separá-los. Mas mesmo com essas controversas, no mundo contemporâneo tecnológico, não há como se abster de tais ferramentas, pois a exclusão digital acarreta déficits da socialização e formação do cidadão, pois as “as mudanças culturais provocadas pelos meios audiovisuais e pelos computadores são inevitáveis, pois geram sujeitos com novas habilidades e diferentes capacidades de entender o mundo” (Bittencourt, 2018, p. 108).

Na perspectiva dos jogos digitais, seu caráter lúdico e competitivo atrai os usuários jovens, que buscam principalmente entretenimento. Mas que para manter a atenção precisam de uma *Lore*, dentre elas, as que mais chamam atenção são as narrativas históricas, em específico, o apelo heroico e épico. A recepção desses jogos pode ser internalizada de diversas maneiras, a depender da idade e do grau de discernimento do jogador, que pode compreender esses jogos como uma mera futilidade de entretenimento, ou absorver informações que serão tidas como verdades. Para impedir tal alienação, deve haver um olhar direcionado e questionador às narrativas desses jogos, entender principalmente que eles podem propagar verdades e inverdades, suas jogabilidades imersivas e lúdicas seduzem diversos indivíduos, que em maioria não estão preocupados com a fidelidade dos fatos históricos.

Para Arruda (2014), essa jogabilidade é mais do que uma brincadeira, pois os jogos são um elemento da cultura, construindo hábitos e cognições, reorganizando as ordens sociais do entretenimento de jogos, característica da cultura ocidental capitalista. É importante destacar que cada desenvolvedor de jogo traz suas intencionalidades na criação desse produto, os jogos mundialmente famosos por exemplo, mesmo trazendo elementos históricos e contemporâneos, são adaptados para a lógica de mercado, o que agrada seus consumidores, são representações de determinados temas e personagens, já para o historiador “essas mídias trazem consigo novos olhares sobre o passado, na medida em que reconfiguram a dimensão da memória e do acontecimento” (Arruda, 2014, p. 273).

Nas representações, há o caráter contestatório, onde se indaga a procedência, as características apresentadas e suas implicações nos eventos que se seguem a narrativa. A partir disso, tem-se o jogo como objeto de estudo, mesmo que sua intencionalidade inicial, seja o entretenimento, perguntas são formuladas quando se compara as representações ficcionais com a História de fato. Para que essa ficção seja criada, ideias anacrônicas se interligam, culturas e sociabilidades se mesclam, formulando assim, uma nova dimensão, um novo objeto de estudo, “o que as dimensões dos mundos sociais de diferentes categorias de pessoas e de diferentes campos estruturados de relacionamentos demonstram é a natureza precisa da escala que opera na realidade” (Levi, 1992, p. 138).

Segundo José D'Assunção Barros (2020) o domínio da narrativa histórica e suas práticas, de certa maneira, são também uma espécie de conquista tecnológica, pois permitiu aos seres humanos um maior tipo de domínio sobre o seu espaço-tempo imaginário, os acontecimentos e diálogos narrativos e discursivos. Como também o domínio sobre a memória coletiva para finalidades diversas, a partir do desenvolvimento dos conhecimentos e tecnologias, o Homem domina o meio e rompe barreiras, físicas e mentais. Como por exemplo a criação e propagação da *Internet*, que nos dias de hoje, recobre o planeta.

De acordo com Bittencourt (2018), a contemporaneidade tecnológica requer um novo olhar e uma nova linha de atuação, pois as ferramentas e aparatos tecnológicos à disposição do Homem, reformulam e transformam o meio social. Para analisar essas mudanças, há a exigência de novas interpretações aos atuais meios de comunicação, para que essas mídias não sejam usadas como projetos de alienação e nem banalizadas, indignas do interesse acadêmico. As gerações demonstraram as possibilidades de desenvolvimento tecnológico e narrativo de tais mídias, “de um lado as gerações de jogos mais antigas, com jogos simples, pouca interatividade, poucos recursos gráficos; e de outro as gerações de jogos contemporâneos, com seus jogos complexos, altamente interativos” (Reis e Cavichioli, 2014, p. 347).

2.1 Contribuição dos jogos digitais para as distorções e apropriações do passado clássico

Os jogos digitais surgiram como novas formas de entretenimento possibilitados pelo desenvolvimento tecnológico e a construção de universos imersivos, a partir de uma apropriação cultural de imagens, sons e narrativas, construindo um ambiente atrativo e participativo, com o intuito de atrair jovens e adultos. Esses jogos passaram por vários estágios de desenvolvimento e assimilação de tecnologias cada vez mais realistas e imersivas. Atualmente os *videogames*, computadores, *notebooks* e a *internet* dão suporte e possibilitam a jogabilidade, para criar diversas possibilidades de interação entre os jogadores:

A internet ampliou essas possibilidades. Facilitou o agrupamento de pessoas que tinham o mesmo interesse em comum, permitindo a rápida consolidação de comunidades de jogadores em função de suas preferências por certos jogos ou gêneros. Ficou mais fácil compartilhar informações, dicas, ideias, truques, estratégias, críticas e opiniões com outros interessados (Reis e Cavichioli, 2014, p. 344).

Surgem assim as problemáticas relacionadas à apropriação do passado e disseminação de uma história distorcida, na qual seus consumidores assimilam, muitas vezes sem questionar sua veracidade, e propagam tais ideias provenientes de uma cultura em massa, direcionada para o entretenimento. Tais informações podem ser absorvidas como conhecimento passivo e

mescladas com os saberes acadêmicos. Faz-se então necessário o estudo das representações, pois “a oposição entre realidade e representação é assim encarada como primordial, para distinguir tipos de história e, ao mesmo tempo, discriminar tipos de textos” (Chartier, 2002, p. 62).

As pesquisas na área da representação podem trazer diferentes concepções do que seria teorizar narrativas e repensar fontes históricas, não somente focar na criticidade e na validação de fontes distintas e não convencionais, mas sim, compreender o que olhar do pesquisador ou produtor de narrativas representacionais diz a respeito de si mesmo. Muito se discute acerca do discurso imparcial e suas validações em diferentes âmbitos, onde muitas vezes o pesquisador deve se destituir de preceitos e preconceitos para produzir um texto acadêmico ou uma pesquisa válida e imparcial. Ao discutirmos acerca das produções midiáticas, devemos compreender a linguagem intrínseca a esses meios de comunicação e o consumo popular, que está inteiramente relacionado ao meio social e os sujeitos de determinado grupo, pois:

Os trajetos simbólicos, construtores do imaginário social, dependem de um diálogo entre sujeitos, entre enunciados (que fazem circular concepções de mundo) e enunciatários (que as interpretam, reconhecendo-as ou não). Nesses trajetos, através dos múltiplos imaginários, traduzem-se visões de mundo que coexistem, supõem-se ou excluem-se enquanto forças reguladoras do cotidiano. O real é, pois, sobredeterminado pelo imaginário; nele, os sujeitos vivem relações reguladas por sistemas que controlam e vigiam a aparição dos sentidos (Gregolin, 2003, p. 98-99).

Ao produzir uma pesquisa acadêmica, os historiadores pesquisam as áreas e temáticas de interesse próprio, seus trabalhos apresentam marcas de autoria, sua escrita deve transparecer teorias cabíveis e seus resultados de pesquisa válidos. Os autores das produções midiáticas seguem um caminho correlativo, também pesquisam temáticas de interesse próprio e produzem marcas de autoria, porém, eles se diferem no produto final da pesquisa, os historiadores objetivam uma pesquisa acadêmica que busca “verdades históricas”, defendendo suas teorias, já os autores midiáticos buscam construir narrativas, ora representativas, ora ficcionais, que agradem seu público alvo.

E dentro dessas discussões, destacam-se como o meio social e ocupacional influenciam os preceitos e teorias de cada indivíduo, principalmente suas preferências e ocupações, sejam elas acadêmicas ou de lazer, pois “o conhecimento histórico é concebido como um discurso e como todo discurso é representativo da visão de mundo no qual foi gerado e influenciado pelos valores, experiências e escolhas do pesquisador que produz o texto” (Silva e Feitosa, 2009, p. 212-213). Os jogadores aparecem como consumidores e interessados em tais narrativas, que dispõem aspectos familiares e que instigam curiosidade, impulsionando seu consumo e popularidade.

Ao produzir uma nova narrativa, seus produtores aplicam sua visão de mundo, recriando eventos, ou então, aplicam suas teorias ficcionais para reformular um mundo inalcançável ou utópico. Tais narrativas são populares entre os grupos de jovens adultos, muitos buscam qualquer entretenimento divergente do mundo “real”, pois essa realidade é cheia de problemas e responsabilidades, que trazem um cansaço físico e mental. As mídias audiovisuais vem ganhando destaque com o desenvolvimento de novas tecnologias e efeitos especiais, atraindo um público diversificado, pois “a força das imagens, mesmo quando puramente ficcionais, tem a capacidade de criar uma “realidade” em si mesma, ainda que limitada ao mundo da ficção, da fábula encenada e filmada.” (Napolitano, 2005, p. 237)

Na ficção, alguns dos personagens que mais ganham a simpatia de público, são os heróis, em muitos casos advindos de uma construção narrativa meritocrática, que trazem um crescimento físico, pessoal, conquistas de vários feitos, e principalmente sua diferenciação do que é humano e mortal, como poderes, mutações e origens divinas. Como também os anti-heróis, que dispõem de uma personalidade complexa, com anseios e propósitos pouco convencionais, nem definidos como inteiramente bons, tão pouco inteiramente maus. Podemos destacar as representações dos mitos em diferentes mídias, que em maioria, não trazem seu caráter religioso e sagrado, mas sim seus deuses e heróis, suas aventuras e batalhas. Isso destaca um olhar contemporâneo e o repensar a história, não como disciplina, mas como fonte de entretenimento, portanto:

Em uma perspectiva mais ampla, hoje se tem procurado perceber na historiografia sobre o Mundo Antigo que imagens e lógicas históricas, em maior ou menor grau, estão comprometidas com o contemporâneo, o que consiste em pensar não apenas a História, mas suas próprias tradições interpretativas, ou seja, o papel desempenhado pelos historiadores da Antiguidade e demais atores do universo intelectual na produção do conhecimento (Silva e Feitosa, 2009, p. 213).

Muitas dessas narrativas mesclam historicidade e ficcionalidade, pois para alguns indivíduos, a história distante do seu tempo não é “palpável”, tanto cronologicamente como culturalmente. A antiguidade clássica e sua distância cronológica da contemporaneidade, se torna alvo de tais abusos, principalmente os *mitos*, que diante de muitas representações contemporâneas, são lembrados como histórias ficcionais ou fábulas, ignorando seus significados culturais e religiosos. Historicamente, “O mito conta uma história sagrada, quer dizer, um acontecimento primordial, que teve lugar no começo do Tempo [...] os personagens do mito não são seres humanos: são deuses ou Heróis civilizadores” (Eliade, 2001, p. 63).

As produções midiáticas que abordam a mitologia e os heróis como protagonistas das narrativas ficcionais, trazem uma linha de ação própria dos próprios *mitos*. Um herói nascido e criado em um mundo humano ou não, se aventura em uma região distante, dotada de perigos e

adversidades, onde seu embate com tais forças resulta em uma vitória, retornando dessa aventura com poderes para mudar seu destino e alguns vezes os dos seus semelhantes. Dentre os *mitos*, Campbell cita alguns exemplos de tais inspirações:

Prometeu foi aos céus, roubou o fogo dos deuses e voltou à terra. Jasão navegou por entre as rochas em colisão para chegar a um mar de prodígios, evitou o dragão que guardava o Velocino de Ouro e retornou com o Velocino e com o poder de recuperar o trono, que lhe pertencia por direito, de um usurpador. Enéias desceu ao mundo inferior, cruzou o horrendo rio dos mortos, atirou um bocado de comida embebida em uma substância calmante ao cão de guarda de três cabeças, Cérbero, e finalmente conversou com a sombra do seu falecido pai. Tudo lhe foi revelado: o destino dos espíritos e o de Roma, que ele estava por descobrir: "e, com essa sabedoria, ele poderia evitar ou enfrentar todas as provações". Retornou, passando pelo portão de marfim, ao seu trabalho no mundo (Campbell, 1989, p. 29-30).

Ao analisar os jogos de *God of War*, como também o conhecimento de outras produções midiáticas que abordam as temáticas de mitologia grega, como Percy Jackson, Fúria de titãs, Hércules, Xena, entre outros, percebe-se que pouco interessa as representações contemporâneas, o caráter religioso dos *mitos*, e o culto propriamente dito aos deuses gregos. Tais narrativas são arraigadas das mesmas temáticas centrais, a saga de heróis, a elevação de um mortal a um semideus ou deus, aos mortais entrando em conflitos com tais divindades, e sua sobreposição a elas. Portanto, tais narrativas se utilizam de partes de uma micro-história para construção de um mundo novo, para alguns, incompreensível, mas para outros dotados de linguagem e sentido própria do seu interesse, pois dentro desses discursos “a coerência visível em cada texto particular é efeito da construção discursiva: o sujeito pode interpretar apenas alguns dos fios que se destacam as teias de sentidos que invadem o campo do real social” (Gregolin, 2003, p. 97).

Tais percepções refletem os olhares da modernidade aos *mitos*, que um dia direcionavam e ofereciam conhecimento aos homens, e atualmente são representados como equivalentes as narrativas ficcionais, pois “no ocidente, os mitos vêm sendo vítimas dos mais variados preconceitos: são considerados por muitos como narrativas ingênuas, poéticas, muitas vezes francamente contraditórias ou até desprovidas de sentido” (Ferjani, 2013, p. 15). Essas visões pejorativas refletem uma ausência de conhecimento ou uma falta de interesse do mesmo, o preconceito em muitos casos traz uma invisibilização ou apagamento de certas culturas, principalmente pela oposição do cristianismo as religiões politeístas. As mitologias em contextos diversos da cultura popular são em maioria lidas como ficções, os conhecimentos de suas origens, seu caráter religioso e intencionalidades se perderam nesse universo de representações.

A despeito dos estudos greco-romanos e propagação dos conhecimentos acerca dos *mitos*, abre-se uma discussão acerca da dificuldade de entendimento e complexidade de tais

fontes. As mitologias são dotadas de uma linguagem própria advinda do seu tempo cronológico e cultural na qual estão inseridos, devemos nos abster do olhar anacrônico, “queiramos ou não, os mitos não falam a nossa linguagem cotidiana, e à luz desta última, eles nos parecem muitas vezes amorais, ingênuos, ilógicos e contraditórios” (Ferjani, 2013, p. 16). Diante disso, para compreender tais linguagens deve-se haver um estudo aprofundado da cultura e origens de tais fontes, em outras palavras, devemos reaprender a falar a misteriosa linguagem dos mitos, resgatando seus sentidos culturais e sociais. Iniciando por suas origens e ligações com as civilizações antigas, seus cultos e impactos ideológicos, por fim, seu declínio.

No ensino de história antiga, devemos debater acerca do papel das narrativas cosmogônicas e dos mitos na constituição dos Impérios e sociedades da antiguidade, pois estão intrinsicamente associados aos ritos sociais e culturais, “o rito força o homem a transcender os seus limites, obriga-o a situar-se ao lado dos Deuses e dos Heróis míticos, a fim de poder realizar os atos deles. Direta ou indiretamente, o mito "eleva" o homem” (Eliade, 1972, p. 104). Esses *mitos* surgiram como uma forma de explicar o comportamento humano e tudo o que está à nossa volta, dotados de ensinamentos e reflexões atemporais, constituindo-se assim, uma linguagem, pois “o Mundo "fala" ao homem e, para compreender essa linguagem, basta-lhe conhecer os mitos e decifrar os símbolos” (Eliade, 1972, p. 101).

Como destaques entre os deuses do Olimpo nas disputas dentro dos jogos de *God of War*, temos “Ares, deus da guerra, era um ser odioso. Nas batalhas, sua ocupação favorita, aparecia sempre ao lado do Medo, do Terror e da Discórdia” (Vasconcellos, 1998, p. 97), principal antagonista dentro da narrativa, um vilão em alguns termos, se é que essa narrativa disfuncional tenha a dualidade de forças, bem e mal. Outra deusa importante é a Atena, “Palas era a protetora maior da cidade grega de Atenas, a quem ofertou a oliveira, árvore tão importante para os gregos. Não era, pois, uma deusa somente guerreira” (Vasconcellos, 1998, p. 105), ela era como uma guia para a orientação e redenção de Kratos, esses dois deuses apresentam certo antagonismo, principalmente quando no primeiro jogo, Ares ataca a cidade de Atenas.

Segundo Funari (2012), o mundo grego está dividido politicamente em uma porção de cidades, que se formam por processos diferentes e evolutivos, passando de uma sociedade camponesa e guerreira, para uma civilização centrada nas cidades. Dentre essas *pólis*, as cidades gregas mais conhecidas são Esparta e Atenas, com organizações políticas e sociais muito diferentes, “a primeira, uma cidade militar e aristocrática. A segunda, um exemplo da democracia grega” (Funari, 2012, p. 21). Ambas apresentam certa inimizade entre si, e em seu auge, protagonizaram a guerra do Peloponeso. No mundo antigo, as guerras eram realidades constantes, a política expansionista buscava a conquista de vários territórios e povos, sendo

sinônimo de poder. Esparta era dotada de guerreiros distintos, relacionando-se com os simbolismos de Ares, em sua origem dotado de características propícias para construir personagens de jogos com apreço pela guerra, poder e violência.

Para Vernant (1999), os gregos da época clássica tinham a guerra como uma coisa natural, fazia parte do seu cotidiano. Eles se organizavam em pequenas cidades, que buscavam constantemente a independência e a sua supremacia perante as outras, durante os estudos do passado clássica haviam vários motivos para se fazerem guerras, desde inimizades, a ambição por território e poder. Dentro da sua educação social, havia a militarização, como parte da construção do que era ser um cidadão na sua cultura. Para essas sociedades a rivalidade faz parte das relações políticas entre os estados, pois “a paz, ou melhor, as tréguas, inscrevendo-se como tempos mortos na trama sempre renovada dos conflitos” (Vernant, 1999, p. 24).

Dentro dessas perspectivas, pode-se identificar dentro dos jogos de *God of War*, ainda que, como representações históricas, passíveis de exageros. Algumas discussões e aspectos da história antiga, como a disposição das cidades gregas, o caminho do guerreiro, e as mitologias como reflexo de uma cultura politeísta, que se utiliza dos *mitos*, como linguagem de conhecimento e aprendizagem. Os deuses gregos apresentavam ainda reflexos humanos, pois as mitologias eram intrinsecamente ligadas ao cotidianos e as sociedades, eram ensinamentos e preceitos a serem discutidos e refletidos. A religiosidade, a guerra e as disputas, faziam parte da cultura e organização político-militar das *pólis* gregas. Dentro do contexto dos jogos digitais, percebemos que “o que os textos da mídia oferecem não é a realidade, mas uma construção que permite ao leitor produzir formas simbólicas de representação da sua relação com a realidade concreta” (Gregolin, 2003, p. 97).

Segundo Arruda (2013), os jogos digitais, e as demais tecnologias que promovem o entretenimento, são formadores de conceitos e de culturas na atualidade, assim constroem relações de saber entre aqueles que delas compartilham, no universo integrado das culturas pop e *Geek*¹¹. As narrativas históricas abrem espaço para construção de novos mundos, paralelos ao nosso, mas distante da nossa “realidade”, pois há pouco interesse na produção de jogos sobre o cotidiano humano. A sobreposição do que significa ser humano e a modificação das constituições físicas e ocupacionais, onde os personagens se elevam a um patamar de deus e detentor de poder, acabam sendo mais atrativos aos jovens. As mídias de entretenimento são responsáveis por distorcer conhecimentos históricos, principalmente os jogos digitais, por serem objeto de interesse dos jovens, em maioria de classe média, que encontram tempo e

¹¹ Termo utilizado para designar pessoas que possuem um interesse fanático e apaixonado por tecnologias, jogos, filmes, quadrinhos, séries de TV e outros elementos da cultura pop.

disposição para ficarem horas na internet jogando, já que “os jogos ocupam hoje parte considerável das vidas de jovens e adultos e criaram uma imbricação de diferentes artefatos midiáticos, que se tornam cada vez mais a característica das mídias contemporâneas” (Arruda, 2013, p. 267).

Diante desse interesse, as empresas de jogos digitais buscam cada vez mais desenvolver novas tecnologias para criar um ambiente imersivo mais “real”, a partir de gráficos mais elaborados e próximos das feições humanas. A criação de novos imaginários e trilhas sonoras épicas, são utilizadas para chamar atenção dos usuários e consumidores digitais, pois a “recepção chama a atenção para a transmissão de algo dos produtores para os receptores, em uma metáfora da teoria da comunicação: recepção do som, de imagem, de informações” (Silva *et al*, 2020, p. 44). Consecutivamente, essas mídias perderam os aspectos infantis, atualmente abrangem várias faixas etárias de usuários, pois os jogos digitais construíram ambientes mais complexos e adultos, já que:

Pegando carona na evolução tecnológica da informática e dela se beneficiando, os jogos digitais foram tecnicamente se aprimorando e transformaram-se de tal maneira que, os últimos videogames produzidos atingiram níveis tecnológicos tão avançados que, devido a suas extraordinárias capacidades no processamento e à rapidez na geração de recursos gráficos, conseguem sintetizar imagens cada vez mais semelhantes às imagens reais (Reis e Cavichioli, 2014, p. 320-321).

Na construção dos jogos há varias apropriações e reformulações, imagens, sons e narrativas, com o intuito de entreter e conquistar jogadores, “entendemos os usos do passado como uma forma de recepção entre outras possíveis, na qual a mobilização/reutilização do passado assume um caráter pragmático e instrumental” (Silva *et al*, 2020, p. 45). Podemos exemplificar algumas reconstruções da história antiga abaixo, aqui os deuses gregos Ares e Atena, representados sob duas óticas e construções distintas, primeiramente em animações e gráficos do jogo digital *God of War* (Figuras 4 e 6), e secundamente, estátuas em mármore (Figuras 5 e 7):

Figura 4 – Representação do deus Ares no jogo *God of War I*.



Fonte: Captura de tela. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YoSOGUiGhh4>.

Figura 5 – Estátua de mármore de Ares, deus grego da guerra. Século II a.C. (Palazzo Altemps, Roma).



Fonte: Imagem disponível em: <https://www.worldhistory.org/image/4440/ares---god-of-war/>

Figura 6 – Representação da deusa Atena em *God of War II*.



Fonte: Captura de tela. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IropwKCwLog>.

Figura 7 – Estátua de Athena, c. 180-190 d.C. (Liebieghaus, Frankfurt, Alemanha).



Fonte: Imagem disponível em: <https://www.worldhistory.org/image/3315/athena-statue/>

As figuras 4 e 6, respectivamente Ares e Atena, são representações audiovisuais contemporâneas em jogos digitais de entretenimento (*God of War*), já as figuras 5 e 6, respectivamente também Ares e Atenas, são representações em forma de estátuas provenientes da antiguidade, portanto representações dos deuses em épocas diferentes e em formas distintas.

Em *God of War*, os deuses são reimaginados na construção de um novo mundo mitológico jogável, não há necessariamente nenhuma forma de rigor narrativo e imagético relacionado a Teogonia de Hesíodo ou aos poemas de Homero. Já nas estátuas antigas aqui apresentadas, nota-se o rigor antropomórfico de Ares e Atenas, trajados segundo a cultura grega e possivelmente relacionados as descrições dos seus *mitos* teogonicos ou poéticos.

2.2 Narrativas “heroicas” em jogos digitais

Dentro das narrativas históricas não é incomum encontramos fontes e escritos exaltando certas personalidades, políticos, militares, revolucionários, entre outros. Muito se discute sobre as narrativas acerca dos “conquistadores” e “vencedores”, principalmente nas suas desconstruções. De certa forma muitas fontes históricas e pesquisas foram escritas e produzidas por grupos privilegiados. Tais indivíduos se colocam num patamar diferente dos demais, se utilizando de tal “poder narrativo” para promover pessoas e grupos. Trazendo assim, um paralelo com essa discussão, destacamos os produtores de conteúdos midiáticos, que se utilizam de recursos financeiros e tecnológicos para reescrever narrativas e criar um novo universo paralelo a realidade, promovido e vendido como entretenimento.

Tais produções visam o entretenimento e o consumo capitalista de recursos e marcas, priorizando narrativas e personagens equiparados a “heróis históricos” ou criações próprias da personificação de um herói. Mas o que denotaria tal palavra, na língua portuguesa, a palavra herói significa um indivíduo que se destaca por um ato de extraordinária de coragem, valentia, força de carácter, ou outra qualidade considerada notável, como também, pode significar o personagem principal de uma narrativa. Na cultura *pop* e *Geek*, em livros, séries, filmes e jogos, é comum se referir ao personagem principal como herói da história, pois em maioria, seus roteiros são uma jornada de crescimento pessoal em meio a uma dualidade, o bem e o mal, onde majoritariamente o bem vence. Portanto, esse herói não é alguém “comum”, mas sim uma personalidade com uma trajetória de destaque e que as pessoas almejavam ser. Diante disso, podemos destacar o interesse das narrativas heroicas em jogos digitais, essa ânsia de ser algo novo e protagonizar sua própria aventura.

Em meio a tais narrativas, este herói se encontra em um centro da transformação do seu mundo ou sociedade, portanto, ele é o ponto de ruptura, seus anseios e mazelas darão início a uma onda de mudanças, consecutivamente ele se sobrepõe a qualquer outro indivíduo. Para Joseph Campbell, o herói, “é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, idéias

e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos” (Campbell, 1989, p. 20).

Não somente os heróis ganharam destaque, essa centralidade também está presente nos guerreiros destituídos de moral e seres sobrenaturais ou divinos, não subjugados por regras e amarras mortais. Uma característica intrínseca a todos, é o poder, e seus usos, na guerra, na subjugação ou qualquer outra atividade que exija força e a morte dos seus inimigos. Essas concepções estão arraigadas no mundo antigo, como parte dos pilares culturais, desde a formação social à militarização. Como identificado nos jogos digitais de *God of War*, o guerreiro Kratos se desenvolveu a partir dos preceitos ideológicos de Ares, a guerra como missão de vida e a conquista e destruição como medalhas honorárias de um guerreiro, concepções próprias de um espartano, pois “da diversidade de constituições políticas nas *poleis* gregas, duas desde logo destacaram-se por suas características e diferenças: Atenas e Esparta” (Funari, 2006, p. 22).

A cultura expansionista e sobreposição de uma civilização sobre outra, não são características apenas das civilizações antigas, mas sim intrínsecas às sociedades em geral, os diferentes tipos de guerras estão presentes em vários espaços temporais, cada uma regada pelo seu próprio meio e cronologia. Os diversos tipos de lutas estão enraizadas no ser humano, pela sobrevivência, por território, poder, dinheiro, entre outros. A guerra é justificada para satisfazer as necessidades e a ganância humana, diante disso:

O historiador e arqueólogo francês Yvon Garlan bem constatou a “onipresença da guerra” no mundo grego, algo que se expressa no volumoso vocabulário usado pelos gregos para se referir à guerra e ao conflito militar: pólemos (guerra), agón (competição), mákhe (batalha), para não mencionarmos os derivados. A virtude masculina por excelência, areté, era a coragem, ousadia ou petulância na luta, como na *Ilíada*, Canto 20, 411-412: “confiando nos pés céleres, com petulância pueril, desabalado, se exibia na linha de frente até perder a vida” (tradução de Haroldo de Campos). A luta era elemento central na educação dos meninos gregos, e a guerra constituía tanto parte integrante da vida em sociedade, como atividade essencial para definir as subjetividades, para a formação dos indivíduos e dos coletivos humanos (Funari, 2006, p. 22).

Como destacado, a violência e as guerras ainda são temáticas que atraem um público específico atualmente, principalmente em jogos digitais. As mídias televisivas já abordaram tais predileções, principalmente a preocupação de pais e responsáveis de crianças que jogam jogos violentos, preocupados com o impacto psicológico e implicações maléficas aos comportamentos dos jovens, em linhas gerais, a influência desses jogos no comportamento violento desses jovens. Há algumas pesquisas acerca dos impactos dessas mídias nos jovens, “ao longo da história, foram várias as tentativas de se regulamentar a venda de jogos, proibir a

comercialização de alguns títulos e instituir um pânico moral em torno dos jogos, como se eles fossem os grandes responsáveis pela violência do mundo” (Miranda, 2022).

Em *God of War*, percebemos algumas características e relações entre guerra e poder, a violência e vingança por traz dos embates, a ausência de misericórdia e do perdão, a quebra de hierarquias entre o divino e a mortalidade, entre outros. Os objetivos narrativos buscam vitórias e conquistas, o crescimento do poder, o assassinato dos inimigos, o fim de uma missão, mas ironicamente em nenhum momento significou um final feliz, mas sim uma ode de começos e recomeços, pois não há prêmio na guerra, além do sangue de seus adversários, e o acréscimo de mais inimigos, uma narrativa interminável de batalhas. Em partes, objetivos análogos aos conflitos nos impérios antigos, pois “num mundo de cidades gregas muitas vezes rivais, a guerra era uma atividade não apenas corriqueira, como essencial. O filósofo Heráclito (540-475 a.C.) observou que “a guerra é o pai de todas as coisas” (pólemos patér pantōn)” (Funari, 2006, p. 22).

Atualmente, para produzir um jogo digital dessa qualidade, demanda-se investimentos em diversas áreas, desde os *designs* gráficos e programação, até a construção narrativa e imersiva que agrega história, trilha sonora, cenários e personagens, como também o *marketing* de promoção para o público. São investimentos monetários caros, mas que trazem o retorno em capitais, principalmente por sua abrangência internacional, por isso, tais mídias de entretenimento:

Com roteiros criados até mesmo com a ajuda de profissionais do campo das artes cinematográficas, muitos dos jogos contemporâneos transformaram-se, sob certos aspectos, em verdadeiros filmes, sendo construídos a partir de narrativas envolventes, em cenários densos e absorventes e com tramas ricamente elaboradas. Tal como qualquer estória tradicional, os jogos das últimas gerações podem ter início, meio e fim definidos, contando ainda com a vantagem de que, em muitos deles, por meio da interação, o jogador pode assumir um papel principal na condução da narrativa, tendo inclusive a oportunidade de escolher ou construir a própria estória (Reis e Cavichioli, 2014, p. 338-339).

Essa complexidade alcançada pelas tecnologias dos jogos digitais conquista jovens e adultos para esse universo de representações, onde seus jogadores adentram em um espaço imersivo e fantástico. Nem todos os jogos apresentam as mesmas tecnologias e características, existem jogos simples e outros complexos, mas os mais tecnológicos, com gráficos realistas são mais almejados e populares. É comumente, são os que mais consomem horas diárias de seus usuários, como também recebem mais investimentos e continuações. O termo imersão é frequentemente utilizado para descrever a “sensação experimentada pelo jogador ao ser absorvido e envolvido pelas imagens, sons e interação propiciados. Remete a ideia de

“mergulhar”, ou seja, de estar completamente submerso nesse meio” (Reis e Cavichioli, 2014, p. 329).

Destacaremos então, algumas características narrativas que fazem os jogos digitais populares entre o público, explicando aqui a partir dos jogos de *God of War*, começaremos então com as sinopses de cada jogo. Iniciando pelo primeiro, onde Ares é o principal antagonista:

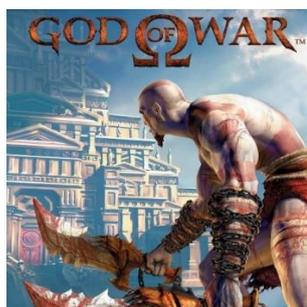
Kratos, um ex-guerreiro espartano, é levado a evocar o poder dos deuses conforme embarca em uma jornada impiedosa de vingança para destruir Ares, o Deus da Guerra. Armado com duas lâminas letais presas por correntes, Kratos precisa encarar as criaturas mais sombrias dessa mitologia — incluindo a Medusa, o Cíclope, a Hidra e muitos outros — enquanto resolve quebra-cabeças complexos em cenários de tirar o fôlego. O destino, contudo, tem outros planos para Kratos, que começa a descobrir a verdade por trás de uma traição devastadora que o mudará para sempre (Playstation, 2005).

Percebemos inicialmente, a referência a Kratos como “ex-guerreiro espartano”, portanto um personagem criado e treinado dentro das concepções militares de Esparta, que abdicou de tal posto em prol de vingança contra Ares. Descreve uma jornada de herói combatendo obstáculos e inimigos da mitologia grega e a descoberta de segredos em meio as traições. Uma narrativa mais adulta, onde não há redenção e nem objetivos puros, toda a jornada é regada a lutas e mortes sangrentas, Kratos em si, apesar de ter sido traído e sofrer, e ainda procurar redenção, não é um personagem bom, os aspectos morais e éticos não se aplicam a ele, de fato um indivíduo e guerreiro nativo de uma sociedade militarizada de um império antigo.

As mudanças dos personagens centrais das narrativas de jogos estão em um balanço ético e moral inconstante. Há alguns anos, muito se interessava a virtude de um herói justo e corajoso, mas nas recentes adaptações e criações, as batalhas internas e externas trazem à tona as imperfeições humanas. Os dilemas morais e os excessos, trazem uma “imperfeição” humana distante da realidade, onde o poder e a força se sobrepõem a qualquer regra social e moral. Tais aspectos se tornam atrativos aos olhos dos jovens e adultos, que como toda a sociedade, tem pouco controle dos acontecimentos ao seu redor. O poder de decidir seu futuro e tomar pela força o que almeja, principalmente em narrativas de guerra, são frequentemente abordados em jogos, o herói de tais narrativas não é tão heroico assim:

E, da mesma forma, a mitologia não tem como seu maior herói o homem meramente virtuoso. A virtude não é senão o prelúdio pedagógico da percepção culminante, que ultrapassa todos os pares de opostos. A virtude subjuga o ego voltado para si mesmo e torna possível a convergência transpessoal; mas, quando esse estado é obtido, o que ocorre com a dor ou com o prazer, com o vício ou com a virtude, do nosso próprio ego ou de qualquer outro? Através de tudo, a força transcendente — que vive em tudo, que em tudo é prodigiosa, que em tudo é valiosa — da nossa profunda obediência é então percebida (Campbell, 1989, p. 45).

Figura 8 – Capa do jogo *God of War I*, 2005.



Fonte: Site da *Playstation*, disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/god-of-war/#games>.

God of War II segue os acontecimentos do primeiro jogo, por isso uma sequência, indício da popularidade do jogo inicial e ânsia dos fãs por mais:

Em *God of War II*, Kratos conquista um trono no Olimpo como o novo Deus da Guerra, sendo muito mais implacável do que Ares jamais foi. Rejeitado pelos outros deuses por sua brutalidade, e assombrado pelas memórias de seu passado, Kratos é fulminado por Zeus por se recusar a jurar lealdade. Resgatado pela titã Gaia antes que se perdesse no Submundo, Kratos segue em uma jornada para recuperar seus poderes e mudar o que nenhum mortal ou deus jamais conseguiu: seu destino (*God of War*, 2007).

Os eventos decorrentes do primeiro e segundo jogo trazem percepções distintas dos fãs da franquia, como por exemplo a propensão pela violência e combate a criaturas inumanas, poucos personagens, fora Kratos, tem aspectos humanos, a maioria são criaturas mitológicas e deuses que oscilam entre feições humanas e monstruosas. A violência está sempre relacionada ao poder, o protagonista apesar de humano, executa diversos adversários não-humanos de forma cruel e violenta, e cada vez mais acumula poder e mais inimigos. Características que ficam evidentes durante sua ascensão, de mortal à deus, sendo mais implacável que Ares. Apesar do seu poder, os outros deuses do Olimpo não o enxergam como um igual, pelo contrário, não confiam nele, pois ele fez algo inconcebível, matou um deus, por isso Zeus exige a lealdade de Kratos.

Esses desequilíbrios de poder sempre estão presentes nas narrativas ficcionais, pois no equilíbrio não há movimento, e muito menos necessidades, que fazem com que os personagens entrem em uma jornada de aventura e ação. Dentro das mídias de entretenimento, o caos sempre protagonizou as narrativas, pois é dele que surge uma jornada e um herói de destaque, uma espécie de “messias” que trará equilíbrio ao mundo. É para atingir esse objetivo, esse personagem deve evoluir, e subjugar seus antagonistas de diversas formas, preferencialmente formas violentas, por isso o protagonismo das guerras na ficção.

Figura 9 – Capa do jogo *God of War II*, 2007.



Fonte: Site da *Playstation*, disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/god-of-war/#games>.

O último jogo se inicia exatamente na cena final do anterior, Kratos agora vence a própria morte, o deus Hades, a guerra se inicia com os titãs contra os deuses do Olimpo. Recém descoberto filho de Zeus, portanto um semi-deus, Kratos busca findar a “Era dos deuses”:

A história de *God of War III* é a conclusão épica da trilogia grega de Kratos, na qual ele busca dar um fim ao reinado dos deuses de uma vez por todas. Enfrentando todos os desafios de uma trama elaborada, Kratos deve se erguer das profundezas mais sombrias do Hades e chegar ao ponto mais alto do Monte Olimpo. Armado com suas lâminas duplas presas por correntes e com um novo leque de armas e magias, Kratos enfrenta monstros mitológicos terríveis e titãs gigantes em sua jornada para derrotar Zeus, o Rei dos Deuses (*God of War*, 2010).

Interessante que em antagonismo os próprios *mitos* gregos, essas narrativas oscilam seus discursos acerca da importância dos deuses para a sociedade. No primeiro jogo, Kratos lamenta que os deuses o abandonaram e no último ele quer livrar o mundo desses deuses. Aspectos comuns nas representações do passado clássico em mídias de entretenimento, pouco interessa os aspectos religiosos e ritualistas do culto politeísta, seus consumidores estão mais interessados em deuses, heróis, combates e guerras. Os gráficos e animações nesse último jogo superam os anteriores, as batalhas e representações dos deuses e titãs são deveras interessantes, visualmente são fáceis de conquistar o público, mesmo se não forem jogadores assíduos de jogos digitais.

Figura 10 – Capa do jogo *God of War III*, 2010.



Fonte: Site da *Playstation*, disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/god-of-war/#games>.

Os historiadores e pesquisadores de história antiga, podem efetuar críticas as construções narrativas desses jogos, principalmente, em muitas partes a ausência de uma história antiga fidedigna. A ausência de aspectos religiosos dos *mitos*, a falta de fidelidade as fontes primarias que os originaram, como também os exageros ficcionais, trazem uma visão adversa desse tipo de produção. Mas, por se tratar de fontes midiáticas para entretenimento, tais discrepâncias e exageros, são propositais. Os jogos apresentam uma proposta atrativa aos seus usuários, desde a narrativa que traz aspectos adultos, personagens “heroicos” e audaciosos, desequilíbrios de poder, combates e guerras, como também gráficos e animações elaboradas e esteticamente impressionantes.

3. NARRATIVAS E MITOS GREGOS NA SÉRIE DE JOGOS *GOD OF WAR*

Hesíodo foi um importante poeta da Grécia antiga, “foi um aedo, bardo, ou, ainda, poeta-cantor que viveu na aldeia de Ascra na Beócia por volta de 700 a.C. e em cujo nome se atribui duas obras essenciais do pensamento grego arcaico: *Teogonia* e *Os trabalhos e os dias*” (Peixoto, 2013, p. 4). Suas obras poéticas descrevem muitos aspectos da sociedade grega, dentre eles, as genealogias dos deuses gregos. Os poemas servem como uma cosmogonia¹², descrevendo as origens dos cosmos, deuses, humanos e outras figuras mitológicas.

Os *mitos* indicam deidades anteriores elementares que criaram os deuses e outras criaturas, como é o caso de Gaia, nascida do Caos, que deu vida aos celestiais e ao planeta terra., relata também as origens e destinos dos seus sucessores. Os conhecimentos repassados nesses poemas são provenientes das musas, “o aedo Hesíodo apresenta-se como servidor dessas divindades, de quem afirma ter recebido o dom de cantar” (Hesíodo, 2021, p. 13). A *Teogonia* apresenta três gerações de deuses. “a primeira delas é formada pelos numerosos descendentes de Urano e Geia: Titãs, Ciclopes e Hecatonquiros” (Hesíodo, 2021, p. 14).

A segunda geração se inicia quando “Crono castra Urano e assume o poder sobre deuses e homens, unindo-se à sua irmã Reia. Hesíodo canta o nascimento de Zeus, o único filho de Crono a se livrar de ser engolido pelo pai ao nascer, e relata como o jovem deus libertou os irmãos e os tios paternos” (Hesíodo, 2021, p. 14). Por fim, a terceira geração que reina sob o Olímpo, “Hesíodo canta a consolidação do poder de Zeus entre deuses e homens, relatando em seguida as numerosas uniões do deus com deusas e mulheres mortais, um reflexo de seu enorme poder de fecundação” (Hesíodo, 2021, p. 14). Aqui discutiremos alguns mitos presentes na segunda e terceira gerações em correlação com suas representações contemporâneas em *God of War*.

3.1 Mitos gregos e personagens de *God of War*

Zeus

Na mitologia, é o rei dos deuses do Olimpo, filho de Cronos e Réia, senhor do trovão, a divindade suprema entre os deuses. Liderou a revolução contra seu pai Cronos, reivindicando o mundo e assumindo o trono do Olimpo com seus irmão e filhos. É constantemente citado por

¹² Um relato detalhado da criação do universo e seus habitantes.

suas infidelidades a Hera, sua esposa, e seus filhos bastardos, semideuses e criaturas mitológicas, dentre eles, alguns heróis gregos. No seu *mito*:

Zeus (Ζεύς) — Filho do Titã Crono e da Titânia Reia, é a maior divindade do Olimpo. Para evitar que Zeus fosse devorado pelo pai, como acontecera com os seus irmãos mais velhos, Reia o escondeu em uma gruta no Monte Ida, em Creta, e apresentou a Crono uma pedra, que foi engolida em lugar do filho recém-nascido. A criança, alimentada com o leite da cabra Amalteia, cresceu em tamanho e força. Métis preparou uma poção que levou Crono a vomitar os filhos que ele havia engolido e, sob a liderança de Zeus, eles enfrentaram e depuseram o pai. O poder foi entregue a Zeus, que desde então estabeleceu seu poder sobre deuses e homens (Hesíodo, 2021, p. 129).

Em *God of War*, Zeus reina os deuses de forma autoritária, um deus traiçoeiro e paranóico. No jogo, ele é pai de Kratos e teme que a profecia se repita, que um filho destronará o pai, como ele mesmo havia feito com Cronos, por isso tenta eliminar Kratos. Ele tem um papel central a partir do segundo jogo, quando mata Kratos, o mesmo, retorna do submundo em busca de vingança, dando início a guerra¹³.

Atena

Na mitologia, é a deusa da sabedoria, da estratégia e das artes, filha de Zeus que nasceu da cabeça do pai já adulta e armada, também representa uma divindade protetora dos heróis. Em algumas leituras, representa o aspecto estratégico e balanceado da guerra, em contrapartida a Ares e sua brutalidade desenfreada. No seu *mito*:

Atena (Αθήνα) — É filha de Zeus e Métis, divindade que personificava a inteligência, a prudência e a astúcia. Ao ser avisado por Geia e Urano que de sua união com Métis nasceria o filho que o destronaria, Zeus engoliu a deusa em sua primeira gravidez, antes que ela gerasse o herdeiro de seu poder. Além disso, viva em seu ventre, a deusa lhe ajudaria a discernir entre o bem e o mal. Algum tempo depois, Atena nasceu da cabeça de seu pai, vindo ao mundo inteiramente armada e pronta para auxiliar Zeus na luta contra os Titãs. Era uma deusa guerreira, protetora das cidades, mas ligava-se ao elemento úmido e fecundante da natureza, sendo considerada a inventora do leme dos barcos e dos instrumentos agrícolas. A ela também se atribuía a introdução na Hélade da oliveira e dos métodos de preparar o azeite. Deusa de grande sabedoria, Atena também presidia as artes e a literatura, a estratégia militar, a marcenaria, a tecelagem e o bordado (Hesíodo, 2021, p. 99).

Em *God of War*, Atena surge como uma mentora e guia espiritual de Kratos, que desde o início o orienta na sua trajetória de vingança, uma aliança formada também por interesses próprios, já que em diversos momentos dos jogos Kratos é uma ferramenta dos deuses. Mas ao longo dos jogos, sua relação com Kratos se modifica, até o segundo jogo quando é morta acidentalmente. Após sua morte, ela reaparece como uma projeção astral, que em defesa dos deuses gregos busca o equilíbrio do mundo pelas mãos de Kratos.

¹³ Em *God of War III*, a guerra que se segue é travada entre Titãs e deuses do Olimpo, uma segunda Titanomaquia (mito grego da guerra entre Titãs e deuses, quando Zeus e seus irmãos destronam Cronos).

Ares

Na mitologia, é o deus da guerra, filho de Zeus e Hera, personifica as características mais brutais e sangrentas dos combates e guerras, um deus controverso, pois seu culto remete aos aspectos mais brutais e caóticos da guerra, celebrando as disputas e vitórias sangrentas. No seu *mito*:

Ares (Αρης) — É filho de Zeus e Hera. Deus da guerra, personificava a ferocidade das carnificinas e os combates brutais. Uniu-se a várias deusas, engendrando filhos violentos e cruéis. Com Afrodite, gerou Eros, Anteros, Deimos, Fobos e Harmonia (Hesíodo, 2021, p. 98).

Em *God of War*, Ares é o primeiro antagonista do jogo, responsável por manipular Kratos durante sua trajetória como guerreiro espartano. Um deus frequentemente antagonizado, mesmo por outros deuses, como Atena. Sua representação traz o caos e o derramamento de sangue, sua dominação desenfreada causa destruição e morte, um deus despreocupado como o equilíbrio do mundo, desrespeitando a vida de humanos e a autoridade dos deuses. Kratos, em meio a vingança, mata Ares e assume o posto de deus da guerra.

Hades

Na mitologia, é o deus do submundo, senhor dos mortos, irmão de Zeus e Poseidon, é uma figura temida, mas essencial ao equilíbrio do mundo, designado para gerenciar o pós-morte. Possui um lugar reservado no Olimpo, mas tem morada permanente no submundo. No seu *mito*:

Hades (Αΐδης) — Era um dos filhos de Crono e Reia. Na divisão realizada por Zeus, após a vitória sobre os Titãs, coube a esse deus o domínio sobre as ricas regiões subterrâneas e também sobre as sombras dos mortos. Hades raptou Perséfone, filha de sua irmã Deméter, mas dessa união nenhum filho foi gerado. A jovem deusa, personificação do grão, permanece nas regiões subterrâneas durante um terço do ano, mas depois sobe à superfície para ficar com sua mãe (Hesíodo, 2021, p. 110-111).

Em *God of War*, Hades aparece como um deus poderoso e vingativo, inicialmente ajuda Kratos na sua jornada, porém na guerra contra os deuses se torna um dos adversários mais difíceis. Quando derrotado, perde sua alma e o domínio dos mortos, o submundo então não pode mais aprisionar as almas, que se libertam, causando assim um declínio do equilíbrio do mundo.

Poseidon

Na mitologia, é o deus dos mares, irmão de Zeus e Hades, é uma das divindades mais importantes da Grécia antiga, cultuado principalmente pelos marinheiros. Tempestuoso e

imprevisível, governava os mares com seu tridente. Um exemplo de seu temperamento vingativo está no *mito* do Minotauro, que veio a ser um dos monstros mitológicos mais conhecidos. No seu *mito*:

Posídon (Ποσειδάων) — Filho de Crono e Reia, lutou ao lado de seu irmão Zeus contra o poder de Crono. Na partilha do mundo obteve o domínio sobre as águas. Uniu-se a Hália, gerando seis filhos e uma filha, Rodes. De sua união com Anfitrite, nasceu Tritão. Posídon, deus de grande poder fecundador, uniu-se a mortais e imortais, gerando grande número de filhos e filhas. Com Medusa, engendrou Pégaso e Crisaor; de Toosa, nasceu Polifemo; com Etra, gerou Teseu, entre outros. O cavalo e o touro eram animais consagrados ao deus. O primeiro, por ligar-se às fontes, e o segundo, por seu enorme poder fecundante. O termo “Εννοσιγαίου” (Enosígeo), que surge como epíteto de Posídon, pode ser traduzido como “o que faz tremer a terra”. Ao atribuí-lo ao senhor das águas da superfície e dos subterrâneos, Hesíodo indica o seu poder de desencadear terremotos (Hesíodo, 2021, p. 25).

Em *God of War*, inicialmente designa que Kratos mate a Hidra, monstro mitológico que vem aterrorizando o mar Egeu, concede ao guerreiro espartano um pouco do seu poder para essa tarefa. No último jogo da trilogia, enfrenta Kratos em uma forma gigante. Com a morte do Poseidon, os mares entram em colapso, causando outra grande ruptura no equilíbrio do mundo.

Hermes

Na mitologia, é o mensageiro dos deuses, filho de Zeus, com seus pés velozes, é conhecido por sua velocidade e eloquência. Esse deus também era responsável por guiar os mortos até Caronte, que os levava ao submundo. No seu *mito*:

Hermes (Ερμης) — Filho de Zeus e da Atlântida Maia, era uma divindade muito antiga, invocada a princípio como protetor de pastores e rebanhos, guardião dos cavalos e dos animais selvagens. Entre seus inventos estão a lira, a flauta e a balança. Com a invasão dórica, Hermes perdeu grande parte de seus atributos pastoris para Apolo, tornando-se então o protetor das estradas, dos viajantes e dos comerciantes. Aos poucos, passou a presidir o comércio e as atividades dos prestidigitadores e dos ladrões. Como mensageiro do Olimpo é representado com capacete e sandálias alados, levando na mão o caduceu, uma vara mágica que recebeu de Apolo em troca da lira. O epíteto “Argifonte” (Αργεϊφόντης) significa “o que matou Argos”, pois a mando de Zeus cortou a cabeça do gigante Argos, filho de Agenor, e colocou os seus cem olhos na cauda do pavão, ave consagrada à deusa Hera (Hesíodo, 2021, p. 113).

Em *God of War*, aparece durante a guerra para lutar em nome do Olimpo, é retratado como um deus arrogante e debochado que despreza Kratos. Após sua morte violenta, Kratos reivindica suas botas que possuem asas e são responsáveis por sua agilidade, ganhando agilidade sobre-humana.

Hélio

Na mitologia, é um titã que personifica o sol, que atravessa o céu diariamente em uma carruagem flamejante, trazendo o dia, trabalhando do nascer do sol ao pôr do sol. Em outros

mitos, suas características são associadas ao deus Apolo, fazendo com que fossem constantemente confundidos. No seu *mito*:

Hélio (Ἠλιόν) — Filho do Titã Hiperión e da Titânia Teia, era a divindade que personificava o Sol. Uniu-se à Oceânida Perse, gerando Circe, Eetes, Pasífae e Perses. Com a Ninfa Rodes gerou os sete Heliádes. Com Clímene, teve Faetonte e as Heliádes. Com Neera gerou Lampécia e Faetusa. Era venerado como o deus que tudo vê e tudo sabe. Seu culto foi decrescendo em prestígio com a ascensão do culto de Apolo em toda a Grécia (Hesíodo, 2021, p. 112).

Em *God of War*, ele aparece como o próprio deus do sol, nos jogos não mais o deus Apolo desempenha essa função. Ao aparecer na guerra, monta em sua carruagem puxada por cavalos feitos de fogo para combater os Titãs. Durante o combate, teve sua cabeça arrancada por Kratos, posteriormente utilizada como lanterna em passagens escuras. A morte de Hélio apagou a luz do mundo, que ficou imerso em escuridão.

Hefesto

Na mitologia, é o deus do fogo e da forja, cultuado por ferreiros e artesãos, é associado a criação de armas e armaduras. É conhecido por ser um deus rejeitado, deformado, na versão mais conhecida é casado com Afrodite, que é infiel, um dos seus casos que chegou a conhecimento de Hefesto, foi com o deus Ares. No seu *mito*:

Hefesto (Ἥφαιστος) — Era filho de Hera, gerado sem o concurso de Zeus. Uma variante faz dele filho de Hera e Zeus. A criança feia e disforme foi rejeitada por sua mãe logo ao nascer e atirada do alto do Olimpo. Na queda Hefesto quebrou as pernas, tornando-se coxo. Deus do fogo, dos vulcões e dos trabalhos com metais, era o artesão do Olimpo. Segundo Hesíodo, uniu-se a Aglaia, a mais jovem das Cárites. Outra versão faz dele esposo de Afrodite (Hesíodo, 2021, p. 111-112).

Em *God of War*, é um personagem que inicialmente é um aliado, mas revela intenções ocultas, motivados principalmente pela procura e proteção da sua filha desaparecida, Pandora. No jogo, quando Kratos adentra a forja de Hefesto, o deus pergunta se Afrodite “conquistou outro deus da guerra”, em alusão ao caso da deusa com Ares. Após um conflito com Kratos, Hefesto é morto pelo guerreiro espartano.

Afrodite

Na mitologia é a deusa do amor e da beleza, muito popular nos cultos gregos, é bastante citada em tragédias gregas envolvendo amores improváveis e sacrifícios. Era casada a contragosto com Hefesto, manteve vários casos, com deuses e humanos. No seu *mito*:

Afrodite (Ἀφροδίτη) — É uma deusa ligada às águas fertilizantes e à fecundidade em geral. Em Teogonia Hesíodo faz dela filha do sêmen de Urano, nascida da espuma do mar. Na *Ilíada*, porém, a deusa aparece como filha de Zeus e Dione, o que explica o seu epíteto “Dioneia”. Apesar dos esforços dos mitógrafos para helenizá-la, epítetos como Citereia (Κυθήρειαν) e Ciprogênea (Κυπρογενέα) indicam a origem estrangeira

da deusa, provavelmente asiática. Afrodite era reverenciada como Pandemos (venerada por todo o povo), inspiradora de amores carnais, e Urânia (celeste), inspiradora de amores transcendentais. Uma versão tardia faz dela esposa de Hefesto, o deus coxo, e amante do violento Ares. Uniu-se a vários deuses e mortais, gerando muitos filhos (Hesíodo, 2021, p. 96).

Em *God of War*, aparece como uma personagem sensual e hedonista, não desempenha um papel ativa nas batalhas. Inicialmente oferece um acordo à Kratos para matar o monstro mitológico Medusa. Sua aparição posteriormente é remodelada, apenas personifica o desejo carnal em um breve encontro com Kratos, onde tenta seduzir o espartano e trocar informações por prazer sexual.

Pandora

Na mitologia foi a primeira mulher humana criada para punir a humanidade que aceitou o fogo roubado por Prometeu. Pandora recebeu vários dons dos deuses, que poderiam trazer benefícios e malefícios para os homens. Carregava o jarro, que ao ser aberto lançou os males ao mundo, e algumas versões, dizia-se conter a esperança, mas esta, ficou contida no vaso. No seu *mito*:

Pandora (Πανδώρα) — Foi a primeira mulher, criada pelos deuses para castigar os homens por causa do fogo roubado por Prometeu. O nome “Pandora” (Πανδώρα), formado pelo termo pan (todo) e doron (presente ou dom), também pode ser compreendido como: “a que recebeu todos os dons”; “o dom (ou presente) de todos os deuses”, ou ainda, “a que foi dada a todos como um presente”. Originalmente, “Pandora” era um epíteto da Mãe Terra, aquela que doa “todos os dons” (Hesíodo, 2021, p. 122).

Em *God of War*, Pandora é introduzida no início da narrativa como relacionada a Caixa de Pandora, um objeto que trará o fim do mundo grego, ela é a chave para abrir a caixa, criada por Hefesto como filha e arma contra o mundo. A caixa é guardada por Cronos, que carrega o templo de Pandora nas costas. Ao se sacrificar, Pandora abre a caixa, mas nada havia dentro, todos os males já estavam soltos no mundo.

Hércules

Na mitologia, é um semideus filho de Zeus com uma humana, “Heraclés (G.). Filho de Zeus e de Alcmena (vv.). É o herói por excelência da mitologia grega, identificado pelos latinos com o seu Hércules (v.)” (Kury, 2009, p. 866). Um famoso herói grego, ora identificado como Héracles, ora como Hércules, perseguido por Hera, foi incumbido de realizar doze trabalhos, embora não seja um deus pleno, é bastante forte e resistente. No seu *mito*:

Héracles (Ηρακλής) — Era filho de Zeus e Alcmena, esposa de Anfitrião, rei de Tirinto. Para seduzir a fiel Alcmena, Zeus assumiu a forma de seu esposo ausente, pouco antes que este retornasse ao lar. A rainha gestou gêmeos. Um deles, Íficles, era

filho do marido Anfitrião, o outro era Hércules, filho de Zeus. Por conselho do oráculo de Delfos, Hércules executou sob as ordens de Euristeu, soberano de Tirinto, Micenas e Mideia, doze trabalhos que o purificaram do crime de assassinar seus filhos, num acesso de loucura provocado pela deusa Hera. O primeiro desses trabalhos foi a luta contra o Leão de Nemeia. A este, se seguiram mais cinco trabalhos realizados na região do Peloponeso: a luta contra a Hidra de Lerna, a caçada ao javali de Erimanto, a captura da cervo Cerineta, o enfrentamento das aves da lagoa Estinfale e a limpeza dos estábulos de Augias. Os trabalhos seguintes foram realizados em outras partes do mundo: a captura de um touro sagrado, em Creta; o roubo dos cavalos de Diomedes, na Trácia; a conquista do cinto de Hipólita, rainha das amazonas, na Cíntia; o roubo dos bois de Gerião, em Eritreia, no extremo ocidente; o roubo dos pomos de ouro, no Jardim das Hespérides; a captura do cão Cérbero, o guardião das regiões infernais. Após uma vida de lutas, sob a incansável perseguição de Hera, esposa de Zeus, Hércules foi levado pelo pai ao Olimpo, onde se reconciliou com Hera, casando-se com Hebe, deusa da juventude eterna. Esse casamento simboliza o acesso do herói à imortalidade divina (Hesíodo, 2021, p. 113).

Em *God of War*, Hércules é representado como um campeão do Olimpo, é meio-irmão de Kratos, uma relação conturbada, pois a partir do ciúme nasce um desejo de provar sua superioridade em relação ao espartano, principalmente aos olhos de Zeus. Nos jogos Hércules é um servo fiel de Zeus, um executor de seus inimigos e cumpridor de suas vontades, em termos narrativos, pouco se relaciona com seu *mito* grego. Os dois irmãos se enfrentam de forma brutal, e Hércules é morto.

Cronos

Na mitologia é um titã e pai dos principais deuses do Olimpo: Zeus, Poseidon, Hades, Hera, Héstita e Deméter. Cronos destronou seu pai Uranos, com receio de perder seu posto para um dos filhos, engoliu um por um, apenas Zeus escapou, retornando posteriormente para destrona-lo, dando início a titanomaquia. No seu *mito*:

Crono (Κρόνος) — O mais novo dos Titãs, filhos de Geia e Urano, emasculou seu pai, cortando-lhe os genitais. Uniu-se depois à sua irmã, a Titânia Reia, com quem teve Héstita, Deméter, Hera, Hades e Posídon, filhos que ele devorou ao nascerem. Seu filho mais novo, Zeus, lutou contra o pai e o venceu, conquistando assim o poder sobre deuses e homens (Hesíodo, 2021, p. 103).

Em *God of War* ele é retratado como um ser colossal e rancoroso, após sua derrota na Titanomaquia, é acorrentado e condenado a carregar o Templo de Pandora nas costas como punição, vagando pelo deserto das Almas perdidas. Livre no terceiro jogo, é um dos principais articuladores da guerra, juntamente com Gaia. Como tantos outros, é morto por Kratos.

Gaia

Na mitologia, é uma deusa primordial da Terra e da vida, mãe de muitos seres celestiais, representa a fertilidade e o planeta Terra, aparece com várias nomenclaturas como Gaia, Gé ou Geia. No seu *mito*:

Geia (Γαῖα) — És uma divindade cósmica primordial que personifica a terra. Foi a primeira a surgir do Caos. Simbolicamente, é o princípio feminino e passivo da criação, complementado por Urano, o princípio masculino e ativo. Geia é a mãe de todos os seres, mortais e imortais. Aquela que concede e consome a vida. Sem o concurso de um parceiro, a deusa gerou Urano, o Céu, as Montanhas e Pontos, o Mar. Em união com Urano, gerou os seis Titãs: Oceano, Ceos, Crio, Hiperion, Jápeto e Crono; as seis Titânias: Teia, Reia, Têmis, Mnemósina, Febe e Tétis; os Ciclopes e os Hecatonquiros. Urano escondia todos esses filhos colossais no seio de Geia, e ela, sentindo-se oprimida, cada vez mais repleta de filhos, lhes pediu que emmasculassem o pai. Crono, o mais novo, atendeu à mãe e, quando Urano se aproximou para cobrir Geia, cortou com uma foice os seus genitais. Fecundada pelo sangue de Urano, Geia ainda pariu as Erínias, os Gigantes e as Melíades. Unindo-se a Pontos, pariu Nereu, Taumas, Fórcis, Ceto e Euríbia. Com Tártaro gerou o monstruoso Tifão. Outras tradições fazem de Geia mãe de diversos outros monstros, como Píton, Caribde e Anteu (Hesíodo, 2021, p. 109-110).

Em *God of War*, Gaia é a narradora dos jogos, e acompanhou a vida de Kratos desde o nascimento, profetizando a libertação dos titãs. Inicialmente, é aliada de Kratos em busca de vingança contra os deuses do Olimpo, mas como muitos outros seres, utilizou Kratos para interesses próprios, posteriormente renega Kratos e é morta.

Kratos

Na mitologia, Kratos é uma divindade, a personificação¹⁴ do poder, “Palas uniu-se a Estige, filha primogênita de Oceano (vv.), e teve com ela Zelo e Nike (a Vitória), e Kratos (o Poder) e Bia (a Violência) (vv.)” (Kury, 2009, p. 1441). Juntamente com seus irmãos, a personificação da vitória e da violência, compunham a comitiva de Zeus, sempre presentes quando convocados para batalha, eram incumbidos de realizar várias tarefas, como o castigo de Prometeu, “Bia, que juntamente com seus irmãos aparecia sempre no séquito de Zeus (v.), foi uma das divindades incumbidas por este último de acorrentar Prometeu (v.) no monte Cáucaso” (Kury, 2009, p. 258).

Em *God of War*, Kratos é um semideus, filho de Zeus, nascido e treinado entre os espartanos, que em missão de vingança mata Ares e ascende ao posto de deus da guerra. Em decorrência das intrigas e revelações sobre seu passado, uma guerra ao Olimpo é travada, uma segunda Titanomaquia, Kratos se alia aos titãs para derrotar os deuses. Posteriormente é traído, pois era apenas um peão em uma guerra muito antiga. Kratos então mata deuses e titãs em sua vingança, trazendo o desequilíbrio do mundo, no final se mata e liberta a esperança para o que restou do mundo.

¹⁴ Personificação ocorre quando se atribui características humanas aquilo que não é humano.

3.2 Comparando narrativas históricas e representações contemporâneas dos mitos em *God of War*

Nos jogos de *God of War*, os deuses e criaturas mitológicas são representados de diferentes formas dos seus *mitos*. Inicialmente, alguns deuses têm formas antropomórficas¹⁵, mas se distinguindo a partir dos seus poderes divinos, às vezes com personificações elementais ou dismorfias corporais. Também podem assumir uma forma antropozoomórfica¹⁶ durante combate, indicando que seu nível de poder se elevou. Portanto, a fisionomia humana atribuída aos deuses em diversos poemas e transcrições gregas sofre uma remodelação nos jogos, para um olhar contemporâneo e de certa forma artístico no âmbito dos *designs* de jogos.

No que diz respeito às fisionomias e as representações dos *mitos* nos jogos de *God of War*, percebemos certas alterações e remodelações. Zeus, enquanto representação do seu *mito* dispõe de habilidades e personalidade similares, sua fisionomia é antropomórfica, possui um físico atlético, cabelos e barba brancos, dando um aspecto mais envelhecido às suas feições, seus olhos brilham como a luz de um raio (Figura 11). Durante alguns encontros com Kratos, Zeus utiliza diferentes formas físicas, projeção astral, suas feições em fumaça, entre outras (Figura 12). No seu *mito*, “no meio dos Olímpicos, Zeus surge como o “moderador” e o mestre. Seu poder é por vezes ameaçado por complôs ou rebeliões fomentadas por seres monstruosos, sombrias testemunhas de uma idade remota, mas que nunca o abalam de maneira duradoura (Grimal, 2009, p. 36).

Figura 11 – Representação de Zeus



Figura 12 – Zeus (projeção)



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Zeus>

Athena é uma personagem complexa no decorrer dos jogos, inicialmente aparenta ser a única dos deuses que se preocupa com o mundo e os mortais, auxilia Kratos em sua jornada, garantindo que ele seja fiel aos deuses do Olimpo, e possivelmente traga equilíbrio ao mundo. Primeiro servindo aos deuses, depois derrotando Ares, e ao mesmo tempo ajudando-o a ganhar

¹⁵ Forma com fisionomia humana.

¹⁶ Forma com fisionomia híbrida, parte humana e parte animal.

sua redenção. Mas no decorrer da história, com as disparidades entre os deuses e Kratos, Atena estava mais inclinada a garantir a soberania dos deuses e sua regência sobre o mundo, acreditando que só o Olimpo poderia garantir a paz e o equilíbrio ao mundo. Mesmo após sua morte e nova forma de existência, sua lealdade estava atrelada aos ideais dos deuses gregos.

Figura 13 – Atena (nova forma de existência)



Fonte: *Fandom- God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Athena>

A aparência da deusa Atena é antropomórfica, feições humanas, cabelos castanhos, túnica grega e uma armadura peitoral dourada (Figura 6). Tem aparições em forma de projeção astral como estátua de mármore. Após sua morte, ela retorna em uma nova forma de existência, quase como um fantasma (Figura 13). A versão dos jogos é mais branda em comparação ao *mito* de Atena, que mostra o aspecto de proteção e auxílio aos heróis, porém mesmo sendo a deusa da sabedoria, estratégia e das artes, é uma deusa ora justa, ora temperamental. Em alguns *mitos*, Atena amaldiçoa uma jovem humana por se relacionar com Poseidon, “o ódio de Atena por Mêdusa devia-se ao fato de Poseidon havê-la possuído no interior de um templo da deusa, que puniu o sacrilégio metamorfoseando-a” (Kury, 2009, p. 791). Em outros episódios, “ela intervém nas lendas como o Espírito e a Razão que concedem a plena eficácia aos esforços de coragem (Grimal, 2009, p. 31).

Figura 14 – Ares na forma antropozoomórfica



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Ares>

Ares, mantém uma postura condizente com os *mitos* do deus da guerra, sempre pronto para batalhas sangrentas. Uma ressalva acerca do jogo é que Ares é um general ativo em

batalhas, não somente influenciando mortais, mas também os liderando, guerreiros e soldados travando guerras propostas por ele. Com estatura gigantesca, inicialmente apresenta uma forma antropomórfica, utiliza uma armadura envolta em correntes nos pulsos e tornozelos, com ombreiras e tórax com Cérbero's¹⁷ (Figura 4). Seus cabelos compridos e barbas são aparentemente feitos de chamas, brilhando em vermelho. Em batalha, utiliza uma forma híbrida antropozoomórfica¹⁸, pernas de aracnídeos saem das suas costas, auxiliando na luta (Figura 14). No seu mito, é um deus “que se compraz com o sangue e a carnificina. Usa armadura e capacete e está armado com escudo, lança e espada. Em torno dele estão quatro demônios que lhe servem de escudeiros: Deimos e Fobos (o Temor e o Terror), Éris (a Discórdia) e Enio, um demônio feminino da guerra” (Grimal, 2009, p. 33).

Figura 15 – Representação de Hades



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Hades>

Hades tem uma das representações mais diferenciadas do seu *mito*. Nos jogos é um ser brutal e monstruoso, representado como um carcereiro e carrasco do submundo, seu *design* no jogo tem características marcantes mais associadas a outros deuses, como Hefesto e Ares. Mesmo com uma fisionomia antropomórfica, tem um dos visuais mais distintos dos deuses, com pele vermelha e aparentemente queimada, um corpo grande repleto de espinhos se projetando para fora da pele, veste apenas um pedaço de tecido desgastado, com correntes amarradas nos pulsos e tornozelos. Tem um elmo com chifres preso a sua cabeça, que por dentro, está aparentemente em chamas, tem feições impossíveis de se distinguir (Figura 15). Em um de seus mitos mais famosos, raptou a deusa Perséfone e a fez sua esposa, dividindo seu tempo entre o submundo e o mundo, “Perséfone escapa do mundo subterrâneo e sobe em

¹⁷ Monstro mitológico guardião do submundo, possui três cabeças caninas e uma calda de serpente.

direção à luz com os primeiros brotos que saem dos sulcos da terra, para se refugiar novamente nas sombras na época da sementeira” (Grimal, 2009, p. 34).

Figura 16 – Representação de Poseidon (projeção)



Figura 17 – Representação de Poseidon



Figura 18 – Representação de Poseidon na forma antropozoomórfica



Fonte: *Fandom - God of War*. Disponíveis em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Poseidon>

O deus do mar, Poseidon, teve duas representações distintas nos jogos. Em *God of War I*, o deus é representado por projeções no seu templo, enquanto incumbe Kratos de derrotar a Hidra, aparenta ser um senhor envelhecido, calmo e compassivo (Figura 16). Já na sua aparição na guerra no Olimpo, Poseidon está mais jovem, cabelo castanho-escuro, com um corpo atlético, repleto de gravuras (Figura 17). Durante a batalha assume uma forma antropozoomórfica, uma espécie de criatura de água e rochas, com uma base em forma de cavalos e pernas de caranguejo (Figura 18). Em relação ao seu *mito*, o deus do mar é temperamental e tempestuoso, bastante temido. Nos jogos essas nuances estão mais presentes na segunda representação do deus, que protagoniza uma das batalhas mais ferozes do jogo. Nos *mitos*, o deus do mar carrega “um tridente parecido com o dos pescadores de atum, que lhe servia para balançar a terra e as ondas” (Grimal, 2009, p. 26).

Figura 19 – Representação de Hermes



Figura 20 – Representação de Hélio



Fonte 1: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Hermes>

Fonte 2: *Fandom-God of war*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Helios>

Hermes, possui fisionomia humana, veste uma túnica grega curta, suas sandálias possuem asas que são a fonte da sua velocidade, seu cabelo brilha como se fosse feito de luz, ou chamas amarelas (Figura 19). Em relação ao seu *mito* é bastante similar nas suas ações e inclinações. Nos jogos, ele mostra um lado infantil e debochado ao lutar, “é o companheiro dos viajantes, protege os pastores; e os monumentos o representam às vezes carregando um cordeiro nas costas, numa atitude de “bom pastor” (Grimal, 2009, p. 32-33). O deus Hélio possui uma fisionomia antropomórfica, muito semelhante a um mortal, cabelo castanho, armadura dourada, coroa de louros na cabeça (Figura 20), sua carruagem é movida a luz solar e fogo, puxada por cavalos feitos de chamas. Nos jogos, sua personalidade é orgulhosa e manipuladora. No seu *mito*, Hélio tem ações mais equilibradas e honradas, sempre em trabalho constante, preocupado em iluminar os dias. Não é considerado um dos deuses do Olimpo, “o Sol (Hélio) é um demônio distinto dentro da mitologia. Ele tem suas lendas próprias e até o fim lhe será aplicado o epíteto de “Titã”, visto que é considerado um filho de Hiperião” (Grimal, 2009, p. 27).

Figura 21 – Representação de Hefesto



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Hephaestus>

Hefesto, tem uma fisionomia humana, com uma estatura gigante, cabelo e barba castanhos, um aspecto envelhecido, cego de um olho, com a pele aparentemente queimada em algumas partes e sujas de fuligem devido a sua profissão, ele é recluso em sua forja (Figura 21).

Tem uma personalidade apática, e as vezes zombeteira ao interagir com Kratos. Só se importa em forjar suas armas e armaduras, possui um amor profundo por suas criações, principalmente Pandora, a quem chama de filha. No seu *mito*, Hefesto por ser rejeitado busca aprovação por suas obras, era muito engenhoso e vingativo, em algumas histórias, criou armadilhas para se vingar de alguns deuses, “Hefesto comanda o fogo. Ele não é o fogo, mas o mestre das artes da forja e do trabalho dos metais. (...) é um demônio manco” (Grimal, 2009, p. 29).

Figura 22 – Representação de Afrodite



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Aphrodite>

Sua esposa, Afrodite, é representada como uma mulher muito bonita de cabelos castanhos avermelhados, usa uma túnica roxa reveladora, deixando muitas partes do corpo à mostra, como os seus seios (Figura 22). Sua personalidade também sofre uma mudança durante os jogos, devido ao paralelo de que inicialmente ela aparece para Kratos pedindo que derrote a Medusa, já no último jogo ela aparece apenas como uma personagem promíscua, tentando seduzir Kratos, buscando apenas favores sexuais. Afrodite em seu *mito* é uma deusa mais complexa, competitiva, vingativa e vaidosa. Seus casos renderam muitos filhos, seus amores podiam ser cruéis, “ela surge, no princípio, como uma potência temível que submete o universo inteiro a suas leis. Ela é o demônio da fecundidade feminina e, por uma analogia evidente, o da fecundidade na Natureza” (Grimal, 2009, p. 29).

Figura 23 – Representação de Pandora



Fonte: *Fandom- God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Pandora>

Pandora é representada como uma jovem pálida, de cabelo curto castanho-avermelhado com uma mecha loira, usa um vestido dourado e azul conectado por argolas (Figura 23). Apresenta uma personalidade altruísta e compassiva nos jogos. No seu *mito* de origem, foi

criada com fisionomia semelhante as deusas, portava o jarro com vários males. Pandora o abre por curiosidade infantil, ou de forma intencional, libertando esses males, restando apenas a esperança. Foi criada com “beleza, a graça, a habilidade manual, a persuasão, mas Hermes também colocou em seu coração a mentira e a perfídia (Grimal, 2009, p. 23).

Figura 24 – Representação de Hércules



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Hercules>

O Hércules dos jogos é representado como um guerreiro muito musculoso, bem mais alto que um mortal, com pele bronzeada e algumas cicatrizes. Em sua cabeça está um elmo, em seus punhos há manoplas, todos em forma de cabeça de leão (Figura 24). Sua personalidade é vingativa e invejosa, principalmente em relação ao meio-irmão Kratos que se tornou notório e ascendeu ao posto de deus da guerra, antagonizando e o confrontando. Em seu *mito*, Hércules é representado como um famoso herói grego, que realizou doze trabalhos para se redimir. Após obter êxito, foi aceito pelos deuses e obteve a imortalidade, “uma vez entre os deuses, Hércules se reconciliou com Hera, depois de uma cerimônia na qual se simulou o nascimento do herói, como se ele saísse do seio da deusa, sua mãe na imortalidade” (Grimal, 2009, p. 54).

Figura 25 – Representação de Cronos (exílio)



Figura 26 – Representação de Cronos

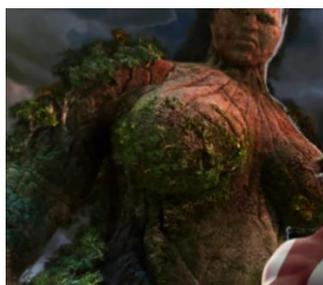


Fonte: *Fandom- God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Cronos>

O titã Cronos é representado como um gigantesco ser, uma fisionomia aparentemente humana, mas pouco convencional, pele levemente petrificada e correntes que o prendem. Em

God of War I, está com o templo de Pandora nas costas e carrega-o pelo deserto (Figura 25). Durante a guerra, já livre, possui apenas algumas correntes sob o corpo (Figura 26). Tem uma personalidade paranoica e vingativa, esperando ser libertado para reivindicar o Olimpo e derrotar seus filhos. Seu *mito* é em parte semelhante, ele é derrotado e subjugado por seus filhos, “Crono e os Titãs, acorrentados, foram substituídos no Tártaro os outros filhos de Urano. Assim se deu a Titanomaquia, ou Guerra dos Titãs, que expulsou do poder a geração primordial e lá instalou os primeiros Olímpicos” (Grimal, 2009, p. 19).

Figura 27 – Representação de Gaia



Fonte: *Fandom-God of War*. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Gaia>

A gigante Gaia é personificada como uma montanha em silhueta feminina, feita de pedra e vegetação. Banida depois da queda de Cronos, Gaia auxilia Kratos em sua jornada em troca de sua liberdade e a dos titãs, para que pudessem retomar o controle do mundo. Durante a guerra renega Kratos, pois ele era apenas um peão em seus planos. O espartano então se vinga, a matando. No seu *mito*, Gaia ou Geia é a deusa mãe que deu vida aos deuses e monstros, e em alguns *mitos*, pediu aos seus filhos que se livrassem de seu marido, sendo Cronos o único a atendê-la. Em outras passagens, “a vitória de Zeus não deixa Geia satisfeita, assim como não ficara satisfeita depois da vitória de Crono. Ela estava descontente com o tratamento infligido pelo vencedor aos Titãs, que eram seus filhos, e queria libertá-los de sua prisão” (Grimal, 2009, p. 21)

Kratos é representado com fisionomia humana, musculoso e atlético, careca, com pele pálida imbuída das cinzas de sua família e pinturas vermelhas sob o corpo (Figura 1). Em sua forma padrão do jogo, ele não usa armadura, o tórax está desnudo, possui correntes envoltas nos antebraços. Em algumas versões usa uma ombreira, ou manoplas, a depender de qual arma está portando. Tem uma personalidade vingativa e brutal, principalmente em batalha. Sua trajetória nos jogos pode ser associada aos *mitos* de Hércules, Kratos está constantemente fazendo missões em nome dos deuses ou a serviço próprio. Sua vida como guerreiro também

lembra as histórias de Spartacus, desde a origem humilde, a perda da família e a ascensão como soldado e comandante dos exércitos de Ares, até sua própria revolta contra seus senhores.

Seu *mito* é bem diferente das representações dos jogos. Cratos é a personificação do poder e uma das divindades servas de Zeus, mantendo a ordem pela força e obediência. Em um de seus *mitos*, ele ajuda a aprisionar Prometeu. Já nos jogos, Kratos o liberta e se revolta contra Zeus. Pouco se comenta sobre Cratos na mitologia, mas sempre que mencionado, fala-se da sua criação e sua lealdade a Zeus. Já Kratos é protagonista entre os deuses, o filho de Zeus e a queda dos deuses, também representa o poder desenfreado, o aspecto bruto e implacável da vingança e da guerra. Apesar das poucas similaridades entre os dois, são completamente distintos um do outro.

Os jogos apresentam certas intencionalidades no que diz respeito a construção imagética dos personagens, principalmente quando se destacam os atributos corporais de forma diferente para personagens masculinos e femininos. Em *God of War*, Kratos e outros deuses são construídos com constituições físicas atléticas e musculosas reforçando uma imagem de poder e força, uma masculinidade atribuída à guerreiros e heróis. Alguns personagens como Hefesto e Cronos não seguem o mesmo padrão, pois são envoltos em narrativas distintas acerca das suas criações e nascimentos. As deusas e outras personagens femininas são atribuídas imagens diversas, belas, egoístas, vingativas, compassivas, eróticas, altruístas, submissas, entre outras. Suas distinções geralmente dependem do seu papel dentro da narrativa dos jogos, Atena por exemplo é uma deusa que guia Kratos, embora bela, não é sexualizada. As mulheres que aparecem seminuas ou nuas, quase sempre são reduzidas ao apelo visual e sexual.

Sobre o erotismo nos jogos, em alguns locais, Kratos se deparam com mulheres nuas e seminuas onde o jogador pode interagir sexualmente com essas mulheres por meio de um compilado de botões. Os atos são censurados visualmente na tela, como se a câmera estivesse virada para o lado opostos, apenas sons de prazer são ouvidos, ao final Kratos pode receber orbes vermelhas que energizam suas armas. Esse minijogo de prazer não tem relação direta com a narrativa, a maioria das mulheres são irrelevantes no percurso do personagem, com exceção de Afrodite, fazendo com que esses atos sejam associados a um *marketing* para jogadores masculinos, já que reforçam um aspecto patriarcal de virilidade e de masculinidade dominante. Em relação a deusa do amor e da beleza, podemos de forma diminuta associar as cenas de sexo com a simbologia dos *mitos* gregos associados ao prazer e o erotismo.

Outros aspectos dos jogos são bem associáveis aos *mitos* gregos, como por exemplo, a genealogia dos deuses e suas proles, que os apoiam ou os subjugam. São narrativas constantes, Urano é usurpado por Cronos, que é destronado por Zeus, que por fim, nos jogos, é derrotado

por Kratos. Filho derrota pai em uma batalha constante pelo poder, os deuses assim são representados como seres desconfiados e paranoicos, com receio de sua prole e do desequilíbrio das forças do mundo. Nos jogos é interessante notar que o poder e a posição de um deus podem ser conquistados por outro ser. Como é o caso de Kratos, um humano/semideus que assume o trono do deus da guerra. Durante as mortes dos deuses é perceptível essa ligação direta com o equilíbrio do mundo, a ausência de um deus pode trazer destruição.

Em algumas interpretações dos jogos, os deuses não eram malignos. Alguns traiçoeiros, mas não desejavam o fim do mundo grego. Seus declínios se deram após a libertação dos males da Caixa de Pandora, medo, raiva, ódio, orgulho, entre outros, como também uma benção, a esperança. Esses males infectaram os deuses como uma doença, trazendo à tona suas piores versões e assim trazendo destruição e o declínio do Olimpo. Consecutivamente com a morte de quase todos os deuses em *God of War*, o mundo também entrou em declínio, consumido por desastres naturais e caos. Ao se matar no final de *God of War III*, Kratos liberta a esperança que estava contida no seu corpo para a humanidade, para que em teoria, os mortais sobrevivessem as catástrofes.

Os jogos como representações dos mitos gregos são possíveis de reformulações e reinterpretções a partir dos objetivos dos seus criadores, usando e abusando dessa mitologia para criar um novo mundo, a partir do olhar contemporâneo. Como esses jogos são uma produção audiovisual, há representações visuais bem distintas, voltadas para visões fantásticas e impressionáveis, impactando não só pela narrativa, como também a imersão desse mundo para os seus jogadores.

4. GUERRA E MITOLOGIA: ANALOGIAS ENTRE *GOD OF WAR* E A GRÉCIA ANTIGA

A Grécia antiga foi o conjunto de civilizações que se desenvolveram no Mediterrâneo Oriental¹⁹, “a Península Balcânica constituiu-se o centro original da civilização grega” (Funari, 2002, p. 9). As condições físicas e naturais dessa região incentivaram o deslocamento populacional e suas incursões para regiões mais favoráveis de cultivo e sobrevivência. Essa expansão para outras regiões como o mar Egeu, a Jônia, a Ásia menor e outras regiões colonizadas e dominadas pelos gregos em diferentes momentos históricos, resultou no aglomerado de cidades-estados, formando assim os territórios gregos.

Segundo Funari (2002), o auge da civilização grega se deu a partir da herança de várias culturas, a Grécia Clássica surge da mistura de várias civilizações, a partir das contribuições “creto-micênicas, indo-européias e orientais”. Esse período representou um desenvolvimento nas artes, filosofias e na democracia, semeando as bases do pensamento ocidental, o mundo grego já dividido em diversas cidades, “do século VIII ao VI, o processo de formação desse mundo de cidades se completa, passando de uma sociedade camponesa e guerreira, para uma civilização centrada nas cidades (poleis). (Funari, 2002, p. 19).

Sua religião era politeísta, cultuando vários deuses, principalmente o panteão composto por deuses pertencentes a *mitos*, “contribuições de populares, poetas, artistas, para o livre desenvolvimento das crenças, imagens e cultos foram significativas e caracterizaram a religiosidade grega” (Funari, 2002, p. 45). Segundo Grimal (2009) os mitos não nasceram de forma organizada e clara como sistemas teológicos e filosóficos, surgiram ao acaso a partir de poesias, cânticos e histórias orais, em muitas versões e cabendo aos seus estudiosos, sua organização.

A Grécia compreendia várias cidades-estados, mas aqui destacaremos duas, Atenas e Esparta. A cidade de Atenas localizada “na Ática, a sudeste da península grega central; com solo pouco fértil, a produção de trigo e cevada nem sempre bastava para alimentar sua população” (Funari, 2002, p. 24). Era um centro da filosofia grega, destacando-se pelas artes, literatura e teatro, um exemplo de democracia grega, “democracia, em grego, quer dizer "poder do povo", à diferença de "poder de um", a monarquia, ou o "poder de poucos", a oligarquia ou aristocracia” (Funari, 2002, p. 27).

¹⁹ Mapa da Grécia. (Funari, 2002, p. 10)

A cidade de Esparta localizava-se “na região da Lacônia, a sudeste da península do Peloponeso, cortada pelo rio Eurotas, num vale cercado por altas montanhas de difícil transposição. Nestas, havia depósitos de minerais, uma importante fonte de recursos” (Funari, 2002, p. 21). Com uma cultura militar imponente, formada por cidadãos guerreiros, construídos militarmente e socialmente desde a infância, “todos os homens de Esparta, chamados de esparciatas, eram guerreiros, sendo proibidos por lei de exercer atividades que entrassem em conflito com a carreira militar” (Funari, 2002, p. 23). As conquistas espartanas rendem uma expansão territorial considerável, chegando a dominar “um terço do Peloponeso”.

Os jogos de *God of War* reinterpretam e representam aspectos gregos, a mitologia cosmogônica e o mundo regido por deuses e repleto de criaturas mitológicas. Dentro desse mundo representativo, há as cidades gregas reimaginadas, mas ainda com aspectos similares atribuídas aos seus homônimos. Kratos nascido em Esparta, passou por um treinamento árduo que o moldou como guerreiro, ao ascender as hierarquias militares, se torna comandante. Dentro da narrativa do jogo, Ares teve papel direto nessa trajetória, pois estava em busca do guerreiro “perfeito”, ausente de moral e qualquer noção de bondade.

A cidade de Atenas nos jogos visualmente tem uma arquitetura bem construída, dotada de muitas estátuas em homenagem a deusa Atena e aos soldados atenienses. Há dois templos, um em homenagem a deusa da sabedoria e outro como morada do oráculo. Esta cidade é introduzida como ponto central na batalha entre Ares e Kratos. Como cidade regida por Atena, Ares por antagonismo e ódio à irmã, destrói a cidade, uma possível alusão à guerra do Peloponeso, a “disputa pelo controle das cidades gregas e, mesmo após a derrota de Atenas, as guerras entre as cidades gregas continuaram a ocorrer, resultando no enfraquecimento das cidades e na ruína para camponeses e artesãos” (Funari, 2002, p. 60).

4.1 Relações entre homens e deuses na mitologia

Na mitologia grega a relação entre homens e deuses é bem complexa, diferente de algumas religiosidades onde as deidades se sobrepõem aos humanos como seres superiores e moralmente perfeitos. *Nos mitos* gregos, os deuses assumem formas antropomórficas e se assemelham aos homens, passíveis das fraquezas e emoções humanas, porém ainda imortais, “entretanto, não adoeciam, não envelheciam, eram imortais além de muito mais poderosos, embora, por vezes, pudessem se aliar aos homens para demonstrar seus poderes ou atingir determinados objetivos” (Funari, 2002, p. 46).

Nos jogos essa relação é bem semelhante à dos mitos, deuses e humanos vivem de certa forma lado a lado, responsáveis por manter o equilíbrio do mundo e ao mesmo tempo podem causar o desequilíbrio das sociedades humanas. Seus caprichos e predileções podem causar paz ou caos, este último é o mais frequente, pois impulsiona as narrativas trazendo reações em cadeia que resultam em conflitos e guerras, movimentando assim as narrativas épicas para jogos e outras mídias audiovisuais.

Segundo Funari (2002) no decorrer dos anos e com o desenvolvimento da escrita, diversos mitos repassados de forma oral foram registrados em escrito, e durante esse processo, foram redefinidos e aprimorados, seus personagens se solidificando do imaginário popular, sendo esculpidos em mármore e bronze. Dois escritores se destacaram na transmissão dos mitos gregos, Homero e Hesíodo.

Homero é um poeta com autoria atribuída a Odisseia e a Ilíada, livros que contém um conjunto de poemas datados do século VIII, narrando diversas aventuras gregas, como a guerra entre gregos e troianos, dispõem de relatos envolvendo humanos e deuses, articulando valores como coragem, glória, honra, astúcia, sobrevivência, entre outros. Seus poemas debatem aspectos reais da condição humana em associação aos dilemas divinos, “nas escolas da Grécia clássica, as crianças, desde a mais tenra idade, aprendem de cor os poemas homéricos, e o professor extrai deles máximas e preceitos de conduta. Para muitas gerações, Homero foi o “*maître à penser*” por excelência” (Grimal, 2009, p. 59).

Já Hesíodo, também poeta grego, é conhecido pela escrita da Teogonia e, Trabalhos e os Dias, poemas que narram respectivamente a criação cosmogônica divina e conselhos práticos sobre o cotidiano e o trabalho humano a partir dos *mitos*. Da criação do mundo, ele escreveu sobre os primórdios, quando só havia Caos (Vazio), e dele surgia Urano (Céu) e Gaia (Terra), que da sua união surgiram os Titãs e consecutivamente os deuses olímpianos. Além disso, defendia o trabalho honesto como edificante, em algumas sociedades atribuído aos escravos e camponeses, “Hesíodo, poeta do século VII a.C., afirmava que “não há vergonha no trabalho, a vergonha está na ociosidade” (O trabalho e os dias, verso 311)” (Funari, 2002, p. 31).

Como em vários poemas e peças de teatro gregas, a tragédia é comumente escolhida como temática, impulsionada pela desordem emocional humana, nasce das experiências diárias associadas as diversas personalidades, dentre elas heróis e deuses. O ódio e o sofrimento podem trazer o declínio ou a libertação, pois a reinterpretação da própria condição coloca em movimento os preceitos e saberes advindos de uma vida difícil, as vezes de “servidão” compactuada ou não. Kratos em *God of War I* após dedicar a vida ao exército espartano e a Ares, se despiu de quase toda a moral, para concluir seu treinamento foi obrigado a assassinar

a própria família e posteriormente foi amaldiçoado com as cinzas de sua esposa e filha, ficando gravado em sua pele esse pecado que nunca será esquecido.

Esse tipo de narrativa que apresenta temas sensíveis aos aspectos emocionais e morais dos heróis é bastante presente nos *mitos*, a tragédia grega propriamente dita aborda tais aspectos. As jornadas míticas e epopeias são desencadeadas por um misto de emoções e necessidades intrínsecas aos seus personagens, pois a “tragédia é o que permite que nas acções uma após outra sucedidas, conformemente à verosimilhança e à necessidade, se dê o transe da infelicidade à felicidade ou da felicidade à infelicidade” (Aristóteles, 2003, p. 144).

Segundo Nietzsche (2009) em a Genealogia da moral, há duas concepções morais de bom e mal, a moral dos senhores que define como “bom” o que é nobre, reafirmando a força e a coragem, e o “ruim” tudo que é comum. Em contrapartida, nascida do ressentimento aos senhores, a moral dos escravos define que “mau” tudo aquilo que representa força e poder, já o “bom” é representado pela humildade e submissão. Essa inversão destaca que as questões morais não são absolutas, são criadas a partir das disputas de poder, em narrativas como *God of War* que tem como base a história antiga, essas divergências são claras, mas ainda tendo como predominância a moral dos senhores em contextos de conquista e guerras.

Dentro do entrelaçado de *mitos* nos jogos de *God of War*, podemos destacar uma concepção dos “mitos políticos” de Girardet (1987), de acordo com esse autor, em várias épocas cronologicamente distintas, há o *mito* da conspiração em que são propagados informações e conhecimentos acerca de golpes hierárquicos e conquista de posições e poderes. Nos jogos, percebemos as diferentes formas de manipulação divina em prol de interesses próprios, onde filho usurpa pai, deuses disputam cidades e poder, entre outros. Tais conspirações são provenientes de disputas, contradições e guerras, que mesmo reformuladas, tem similaridades com o mundo grego clássico.

De acordo com Blanco (2022), as principais relações entre guerra e cultura na Grécia estão descritas na mitologia dos deuses e heróis, a aristocracia era muitas vezes associada a descendência desses heróis míticos. Em uma *pólis* onde os conceitos democráticos são utilizados, tais descendências garantem uma posição elevada e diferenciada, portanto nascem os líderes “eleitos” por linhagem. Além disso, haviam virtudes que garantiam um protagonismo social, advindas e associadas aos poemas míticos e as noções de heroísmo e liderança.

Segundo Freitas (2007) no mundo antigo algumas virtudes como coragem, moderação e justiça significavam um nível de excelência humana. Um governante por exemplo deveria exercer características específicas para garantir seu êxito, deveria ser nobre e virtuoso, como também um guerreiro habilidoso. Dentro de uma sociedade em constantes disputas territoriais

e políticas, seus guerreiros e heróis assumiam as virtudes de alguns *mitos* que sua *pólis* mais preza, por exemplo, “enquanto, no mundo de Aquiles, era desejável ter uma morte, nobre e honrosa, no universo de Ulisses era necessário saber viver bem. Para ambos os casos, no entanto, faz-se mister a virtude da coragem” (Freitas, 2007, p. 52).

4.2 Aspectos culturais e militares da antiguidade grega e suas Representações em *God of War*

Funari (2002) destaca que antes de tudo o cidadão greco-romano era um soldado, preparado para proteger e servir sua *pólis* em batalha quando necessário. Portanto, sua educação era incorporada a militarização de modo a defender e promover valores preestabelecidos por sua sociedade. Há divergências de *pólis* para *pólis*, mas no mundo antigo a defesa das cidades era algo essencial, o soldado não apenas empunha uma arma, mas era dotado de diferentes habilidades bélicas, o guerreiro “era preparado para arte da guerra, sabia usar a lança, a espada e o escudo. Usava também a inteligência como estrategista” (Funari et al, 2010, p. 2).

Atenas e Esparta desempenhavam uma rivalidade antiga, dotadas de estruturas sociais distintas, abrangiam diferenças relacionadas à política, sociedade, economia e cultura. As duas cidades eram dotadas de exércitos poderosos, mas havia uma inclinação espartana para a guerra intrínseca a sua própria existência, pois:

Esparta era uma polis que preservou com maior ardor político a acepção de honra heroica legada pelos poetas. De fato, a honra era estabelecida publicamente pela cidade e essa honra cívica exaltava a honra individual ao molde do nobre guerreiro. O que diferenciava concretamente esses guerreiros espartanos era Arete (virtude) da disciplina, obediência e senso de dever patriótico que estavam ausentes nos heróis homéricos. Contudo a virtude atemporal comum a toda ética guerreira era a coragem acima de tudo (Blanco, 2022, p. 43).

Portanto ao mesmo tempo que Atenas era um exemplo de democracia, Esparta era um exemplo militar. De acordo com Funari (2002), a educação militar era bastante rígida, iniciando na infância para que a formação guerreira fosse um projeto de vida. Com mãos de ferro, essas crianças e adolescentes eram submetidos a condições muito duras de treinamento, tanto para seus corpos, como para suas mentes e espírito. Dessa forma, se tornariam pessoas extremamente resistentes e aptas ao combate, “até hoje é utilizado o adjetivo "espartano" para designar a sobriedade, o rigor e a severidade. Ficavam todo o tempo treinando para a guerra (Funari, 2002, p. 24).

Nas representações dos jogos, os soldados espartanos são representados como musculosos e agressivos, trajados com armaduras de bronze e capa vermelha, estão

constantemente em forma de ataque e são impulsionados por Ares a cometer brutalidades e derramar sangue inocente ou não. Já os soldados atenienses são apresentados de forma defensiva e menos musculosos, trajam armaduras semelhantes aos espartanos, mas menos ornamentadas e com capas azuis. Os dois exércitos estão em combate durante a invasão a Atenas, os espartanos dominaram os atenienses destruindo a cidade até Kratos intervir. As diferenças entre os dois tipos de soldados também estão relacionadas ao reflexo da sua educação e sociedade, como também aos aspectos potencializados por seus deuses regentes, Ares traz a guerra violenta e Atena promove a guerra estratégica.

De acordo com Blanco (2022), no mundo grego antigo a guerra desempenhava uma função vital, dentro dos âmbitos políticos, socioeconômicos, na religião e seus *mitos*. Desde o surgimento dos gregos, suas expansões e conquistas são associadas as disputas territoriais e as batalhas por controle. As *poleis* surgiram como organizações políticas independentes, pois cabe a elas serem zelosas com sua liberdade, sendo esta defendida a partir da autodefesa, enquanto uma *pólis* fosse soberana em sua região, nada havia a temer. Pois:

A belicosidade da mentalidade grega residia na acepção de honra, era um fator independente diante das diferenças entre os regimes políticos das várias cidades. Era uma constante em todo mundo grego. O sentimento de honra estava associado principalmente à defesa dos interesses da *pólis* e principalmente quanto à soberania – a preservação da liberdade e autonomia da *pólis*. A honra era a capacidade militar de uma cidade permanecer livre, tal capacidade militar que deveria ser reconhecida por outras cidades, era um aspecto de dissuasão enquanto não exigisse demonstração concreta (Blanco, 2022, p. 47).

Na cultura grega também havia uma busca ambiciosa por glória e notoriedade, seja em relação às vitórias em guerras, como também seus êxitos comerciais e socioeconômicos. Isso está relacionado ainda às divergências e conflitos que permeavam as fronteiras, onde discordâncias poderiam gerar combates, não necessariamente guerras, pois havia:

O impasse – a *stasis* – ocorria na medida em que as lideranças perdiam a capacidade de negociação. Nesses casos, a discórdia se tornava luta aberta e todo tipo de injustiça era praticada. Tal evento abria espaço para a tirania que visava restaurar a ordem. Platão na República (2000) diferencia a *polemos* (guerra) da *stasis* (guerra civil), em sua concepção somente havia guerra (*polemos*) entre gregos e bárbaros, não havia guerra entre gregos como nós concebemos guerra civil, havia somente a *stasis*, o autoaniquilamento sem vitoriosos (Blanco, 2022, p. 44).

Dentro da narrativa de *God of War* e em muitos *mitos* há uma necessidade humana de se provar, alcançar objetivos, conquistar respeito e ascender hierarquias, principalmente por meio das batalhas e da guerra. Os contemporâneos apresentam inclinações aos jogos digitais que abordam tais temáticas, se tornam populares pois recriam e possibilitam uma epopeia clássica. O jogador controla o típico herói e guerreiro visto muitas vezes em outras representações filmicas. Nos jogos incorpora a narrativa como protagonista e lhe é permitido

infligir dor e morte, portanto um instrumento de poder, mesmo que ficcional doa o sentimento de grandeza.

Dentre as guerras no mundo antigo, haviam aquelas historicamente e arqueologicamente estudadas como eventos ocorridos nas cidades e impérios antigos, como também as guerras míticas descritas em poemas e músicas. As primeiras são decorrentes das expansões e divergências sociais e políticas, as segundas em assimilação as ações humanas e divinas, e suas respectivas consequências morais e éticas. Por meio dos *mitos* se discutiam valores e complexidades relacionadas aos anseios e egoísmos humanos, levando em consideração aspectos da vida cotidiana e do universo fantástico.

Em *God of War* os motivos que desencadearam os principais conflitos e as guerras estavam respaldados nas narrativas míticas em que deuses conquistavam e subjugavam povos por glória e prazer bélico. Os deuses desempenhavam um papel de equilíbrio no mundo, enquanto não desestabilizassem essa harmonia podiam interferir na vida dos humanos, criando peões para seus jogos de poder. Inicialmente, Kratos surge como um peão humano, treinado para ser um guerreiro sanguinário e findar qualquer tarefa designada pelo seu general Ares, sem nunca questionar sua autoridade e missões. Até que a tragédia chegou em sua vida e ele questionou os desígnios de Ares e decidiu se rebelar em vingança.

Segundo Bakunin (2011) há três elementos fundamentais que constituem o desenvolvimento humano coletivo e individual na história. A animalidade humana que abrange o comportamento na esfera social e privada, o pensamento que propõe os saberes e conhecimentos científicos e a revolta, ligada a liberdade e sua defesa. Para o autor a guerra surge como revolta, um aparato em defesa da liberdade contra qualquer autoridade imposta, seja ela divina ou estatal.

É pela subversão que o homem afirma sua liberdade, Kratos nos jogos encarna essa revolta, ele é um ex-guerreiro espartano que se liberta das manipulações de Ares, e posteriormente dos outros deuses, destruindo as hierarquias divinas. Em guerra contra o Olimpo ele se opõe a obediência cega ao divino, mais do que uma vingança pessoal, seus atos se tornam uma ruptura com a supremacia grega mitológica e sua condição de servo, como Bakunin expressa, o homem deve romper com “Deus e o estado”, fazendo da guerra seu instrumento de liberdade.

Podemos destacar a Guerra do Peloponeso como um conflito longo entre duas potências gregas, de um lado a democrata Atenas e do outro a oligárquica Esparta. Esse combate apresentava um dilema entre essas diferentes cidades, dominar ou ser dominado. A verdadeira liberdade dependia da independência política, que estava ameaçada pelos projetos de

dominação. Em *God of War*, esse embate é fruto do ódio crescente entre deuses gregos, Ares busca atingir Atena destruindo sua cidade querida, uma reimaginação contemporânea que utiliza um recorte pequeno da história. Há a presença dos seus deuses protetores e o embate antigo entre as duas cidades, que historicamente “antes de tudo, trata-se do primeiro conflito entre duas alianças políticas de características nitidamente diferentes: de um lado, uma democracia dinâmica e comercial, do outro, uma potência militar terrestre e oligárquica (Funari *et al*, 2010, p. 98).

Freire (2002) destaca que Embora a Guerra de Tróia seja uma possível lenda, ela reflete os conflitos reais que ocorreram entre gregos na antiguidade. Homero teria registrado e organizado os eventos dessa guerra por meio de poemas, neles se mesclavam aspectos sociais e míticos do mundo grego. Homero escreve:

Um ciclo épico como o relato da guerra que pôs em confronto aqueus e frígios de Troia compreende um núcleo indubitavelmente histórico. As escavações realizadas no sítio de Troia provam sem contestação que a civilização troiana é uma realidade e que existiram sobre a colina de Hissarlik diversas cidades sucessivas, sendo que pelo menos uma delas foi destruída pela violência (Grimal, 2009, p. 56).

A cidade de Tróia ou Ílion, e sua guerra homônima segundo Menelaos (2016), durou uma década, e foi ocasionada, havendo controversas, pela disputa por uma mulher. Nos *mitos* e poemas antigos escritos por Homero, a guerra era descrita e associada ao rapto da bela Helena. Historicamente são conhecimentos complexos de compreender a veracidade já que eram provenientes de tempos antigos e míticos, onde heróis e fábulas contavam verdades e alegorias das verdades, “a “guerra de Troia” é um tema livre, ao qual se acrescentam todos os prolongamentos, todos os prosseguimentos que a plena fantasia deseja. Está-se no meio do caminho entre a lenda e a criação literária” (Grimal, 2009, p. 14).

Nos jogos de *God of War* percebemos uma associação entre as representações e reimaginações de cenários de guerras e suas possíveis associações míticas. Como Homero escreve em seus poemas, o mundo dos humanos estava sempre associado aos deuses, como sua descrição da Guerra de Tróia, em *God of War* os deuses também estavam sempre presentes e vigilantes, prontos para interferir no destino dos homens quando desejassem. Em muitos *mitos*, os deuses estavam em associação aos heróis e aventureiros, lhes conferindo seu favor, como descrito na *Ilíada*, os deuses interviam nas batalhas, “como foi o caso do deus Hefesto, que fez a armadura de Aquiles. A deusa Atena teve uma participação direta na luta ao lado dos gregos, aparecendo como se fosse o irmão de Heitor e persuadindo-o a lutar com Aquiles, dizendo que estaria ali para ajudá-lo” (Funari, 2002, p. 16-17).

Na trilogia de *God of War* os deuses também auxiliam o personagem principal em sua jornada, Kratos enquanto servo dos deuses, lhe foi concedido várias armas e poderes para auxiliá-lo em suas missões. Poseidon lhe oferece a “Fúria de Poseidon” que provoca raios vindo de tempestades, Afrodite lhe concede o “Olhar de Médusa”, que por meio da cabeça da górgona petrifica seus inimigos. Zeus lhe concede a “Fúria de Zeus”, permitindo que se lance relâmpagos a distância, Hades lhe ofertou o “Exército de Hades”, permite que espíritos ataquem os adversários próximos. Atena lhe atribui a “Fúria dos deuses” permitindo que por um breve momento Kratos possa concentrar vários poderes divinos, outros seres também lhe deram presentes, armas e poderes, mas essas parcerias se findaram depois que Kratos e os deuses entraram em guerra.

Na Teogonia de Hesíodo, ao descrever a cosmogonia, o surgimento do mundo e a criação dos seres celestes, ele destaca também os embates e guerras míticas entre essas deidades. Segundo a mitologia grega, durante a regência de Cronos, já posterior a queda de seu pai Uranos, para impedir que futuramente fosse deposto por sua prole, engoliu seus filhos, apenas Zeus escapou, que se aliando a outros seres começou uma guerra contra Cronos e seus titãs aliados:

As lutas de Zeus contra os Titãs (Titanomaquia), contra os Gigantes (Gigantomaquia), episódio, aliás, desconhecido por Homero e Hesíodo, mas abonado por Píndaro (Neméias, 1, 67), e contra o monstruoso Tifão, essas lutas, repetimos, contra forças primordiais desmedidas, cegas e violentas, simbolizam também uma espécie de reorganização do Universo, cabendo a Zeus o papel de um "re-criador" do mundo (Brandão, 1986, p. 338).

Essa guerra foi denominada “Titanomaquia, ou Guerra dos Titãs, que expulsou do poder a geração primordial e lá instalou os primeiros Olímpicos” (Grimal, 2009, p. 19). Hesíodo narra a partir do *mito* de Zeus essa guerra, deuses filhos de Cronos e Geia depõem os titãs primordiais e assumem o controle do mundo. Os titãs são condenados à prisão no tártaro e o mundo é reorganizado por Zeus. Dele e seus irmãos são criados os novos deuses olímpicos, cultuados na antiguidade clássica.

A Titanomaquia também faz parte do universo reinterpretado em *God of War*, como na mitologia, a cosmogonia mítica é o aspecto fundador, os titãs e deuses primordiais há muito tempo não são vistos e por vezes até esquecidos. A primeira menção aos titãs, está na aparição de Cronos, sentenciado ao exílio e acorrentado ao templo de Pandora, o titã vaga no deserto das Almas Perdidas eternamente como forma de punição, uma visão contemporânea reformulada. Na mitologia, a punição ocorreu de forma diferente, “Zeus saiu vitorioso na guerra e aprisionou Cronos e os titãs no mesmo lugar onde estiveram os Hecatônqueires, que passaram a ser os guardiães dos vencidos (Kury, 2009, p. 452).

No decorrer na trilogia principal de jogos, os titãs vão ganhando espaço na narrativa, ou possivelmente seriam o centro de tudo, já que a narradora desse universo reformulado é a própria Gaia. Assim que o antagonismo aos deuses do Olimpo é criado, ou seja, a sucessividade dos embates entre Kratos e os deuses gregos se consolida como guerra, Gaia propõe uma aliança com Kratos para libertar os titãs e juntos matarem os deuses, o deus da guerra aceita sem saber das intenções obscuras de Cronos e Gaia (God of War I, II, III).

Essa criação da segunda Titanomaquia em uma visão contemporânea e recriada para jogos, faz uma alusão à primeira guerra: de um lado deuses e de outro, os titãs. Ao final do jogo, Kratos estava sozinho na batalha contra as deidades mitológicas, ao matar titãs, e principalmente deuses, trouxe o desequilíbrio e o declínio do mundo. É revelado ao fim do jogo que os deuses haviam sido infectados pelos males da caixa de Pandora, a esperança que era um dos poderes mais almejados, foi liberada por Kratos ao se suicidar, pois ela estava contida em seu corpo. Assim, o mundo em ruínas poderia ter uma chance de se reconstruir com a esperança concedida aos últimos sobreviventes (God of War III).

A narrativa contemporânea dos jogos segue um padrão semelhante aos impulsionadores da Titanomaquia, mas seus desdobramentos se divergem. O fim da era dos deuses e suas mortes na segunda guerra nunca foram apresentados nas mitologias. A morte dos deuses dificilmente era apresentada em narrativas mitológicas, pois essas divindades eram imortais e eternas, seus castigos eram físicos e eternos, presos no submundo e torturados, mas nunca mortos. A morte era para os seres frágeis e menores, os humanos e alguns monstros mitológicos que aparecem nas epopeias e missões dos heróis.

Os mitos gregos reforçam os aspectos da sociedade clássica, como por exemplo a guerra elemento indissociável da condição humana, é correlacionada aos aspectos físicos e morais presentes na formação dos cidadãos. A relação entre religião e guerra estava presente no culto aos deuses por meio de rituais em busca de apoio, proteção e força. A vitória não era somente uma conquista do exército conquistador, mas também uma dádiva concedida pelos próprios deuses.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com advento da globalização e o avanço das tecnologias, as mídias de entretenimento digitais se popularizaram amplamente entre a juventude. Atualmente há grupos territorialmente distintos, mas culturalmente próximos que compartilham interesses da cultura popular, sejam eles, filmes, séries, músicas ou jogos digitais. Em boa parte dessas produções audiovisuais são utilizados recortes e reimaginações da História, a cultura imaterial inerente ao homem se propaga de forma ágil na sociedade tecnológica, principalmente pela internet.

Nos jogos digitais as representações históricas são bem populares e podem ser utilizadas para adaptar determinados acontecimentos ou uma reformulação de alguns eventos, essa reimaginação destaca os usos e abusos do passado. A mitologia grega é um recorte histórico bastante representado em filmes, séries e alguns jogos. Ela traz temáticas como guerras, aventuras e heróis, sendo muito acessadas e consumidas entre os jovens e adultos. As dinâmicas de poder e combate trazem um quesito épico as narrativas contemporâneas jogáveis, contribuindo assim para sua popularização.

Essas representações são de interesse acadêmico e histórico pois destacam principalmente o olhar contemporâneo aos *mitos* e aspectos da sociedade grega clássica. Nota-se uma ausência de aspectos religiosos dos *mitos*, como também exageros estéticos e narrativos, por se tratar de fontes midiáticas para entretenimento, tais discrepâncias e exageros, são propositais. Os jogos apresentam uma proposta atrativa aos seus usuários, desde a narrativa com aspectos adultos, personagens audaciosos, combates e guerras, como também gráficos realistas e uma ambientação fílmica, associando sons e imagens de forma épica.

Nos jogos de *God of War*, os deuses e criaturas mitológicas são representados de diferentes formas dos seus *mitos*, alguns deuses têm formas ora antropomórficas, ora antropozoomórficas. Portanto, a fisionomia humana atribuída aos deuses em diversos poemas e transcrições gregas sofre uma remodelação nos jogos, para um olhar contemporâneo imagético. A maioria dos personagens masculinos são construídos com constituições físicas atléticas e musculosas reforçando uma imagem de poder e força. As personagens femininas possuem fisionomias diversas, quase todas belas, com diferentes personalidades, suas distinções geralmente dependem do seu papel dentro da narrativa dos jogos.

A relação entre deuses e humanos é bem semelhante à dos *mitos*, dividem o mesmo plano físico, mas com hierarquias distintas. Os deuses são responsáveis por manter o equilíbrio do mundo e ao mesmo tempo causam caos nas sociedades humanas, assim, surgem os conflitos e as guerras. A tragédia é um dos pontos centrais da narrativa dos jogos, a história de Kratos é

marcada por perdas, ódio, vingança e destruição. Nos jogos há uma certa ausência de características distintas dos *mitos* gregos, os aspectos ritualistas politeístas, como esses deuses eram idolatrados pelos humanos, ainda sim, eles reforçam vários aspectos da sociedade clássica, como a relação entre deuses e a guerra indissociáveis da condição grega.

Essa relação está presente em poemas de Homero e Hesíodo, em *God of War* é reformulada para alguns combates presentes na narrativa, como a animosidade entre Atenas e Esparta, de forma diluída e simplificada remete à aspectos bélicos da antiguidade. Como também a Titanomaquia e suas raízes teogônicas e mitológicas, em proporções elevadas, as revoltas, guerras e oposições fazem parte do imaginário dos jogos e do mundo grego como impulsionadores sociais e militares.

Os jogos de *God of War* são produtos audiovisuais contemporâneos baseados em representações dos mitos gregos, são passíveis de usos, a utilização de uma micro-história, um recorte da Teogonia mitológica grega. Esse recorte se concentra nos aspectos heroicos, deuses, criaturas e aventuras míticas, sem se apegar aos detalhes das sociedades gregas, como a polis, os cultos e ritos, entre outros. Seus abusos se concentram nas reformulações das cidades, na emancipação do mundo mítico como natural ou físico, a atribuição de uma estética contemporânea produzida e moldada para os *mitos*, como também sua utilização em prol de uma narrativa jogável de entretenimento.

Dentro da diversidade de mídias de entretenimento, os jogos digitais se mostram como fontes promissoras da pesquisa, se utilizam de narrativas históricas e da popularidade da cultura jovem para se promoverem e se expandir. Aprofundando tais debates, a utilização dessas mídias como aportes didáticos em sala de aula pode auxiliar no engajamento dos jovens consumidores dessas mídias audiovisuais. Cada vez mais o olhar contemporâneo do passado traz anacronismos e disparidades do conhecimento acadêmico e científico, podemos trazer os abusos discursivos para a sala de aula e dar-lhes usos metodológicos para desconstruir narrativas ficcionais e impulsionar o debate e o aprendizado.

REFERÊNCIAS

Fontes

GOD OF WAR. Local: Los Angeles, USA. Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment, 2005.

GOD OF WAR II. Local: Los Angeles, USA. Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment, 2007.

GOD OF WAR III. Local: Los Angeles, USA. Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment, 2010.

Bibliografias

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família.** Tradução de Dora Flaksman. 2. ed. [Reimpressão]. Rio de Janeiro: LTC, 2014.

ARISTÓTELES. **Poética.** Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 7 ed. 2003.

ARRUDA, E. P. A formação do professor no contexto das tecnologias do entretenimento. **ETD - Educação Temática Digital**, [S. l.], v. 15, n. 2, p. 264–280, 2013. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/1282>. Acesso em: 2 jan. 2023.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Aprender história com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para os professores. In: MAGALHÃES, Marcelo; ROCHA, Helenice; RIBEIRO, Jayme Fernandes; CIAMBARELLA, Alessandra. **Ensino de História: Usos do passado, memória e mídia.** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2014. P 271-288.

BAKUNIN, Mikhail. **Deus e o Estado.** 1. ed. São Paulo: Hedra, 2011.

BARROS, José D'Assunção. **Revolução digital, Sociedade digital e História.** Org: BARROS, José D'Assunção. História digital: A historiografia diante dos recursos e demandas de um novo tempo. Petrópolis: Editora Vozes, 2022.

BASARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2018.

BLANCO. Luís Felipe. **Guerra e Natureza Humana: o paralelo entre Hobbes e Tucídides.** São Paulo: Editora Dialética, 2022.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega Vol I.** Petrópolis: Editora Vozes, 1986.

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 1989.
- CARTWRIGHT, Mark. **Ares - god of war**. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/image/4440/ares---god-of-war/>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- CHARTIER, Roger. A história cultural: entre práticas e representações. Lisboa: Difel, 2 ed, 2002.
- CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, São Paulo, Brasil, v. 5, n. 11, p. 173–191, 1991.
- CONHEÇA GOD OF WAR. **PlayStation**. Sony Interactive Entertainment LLC, 2021. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/god-of-war/#games>. Acesso em: 21 set. 2024.
- ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano**: a essência das religiões. SP: Martins Fontes, 2001, p. 15-98.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- FARIAS JÚNIOR, Petrucio de. **História Antiga: trajetórias, abordagens e metodologias de ensino**. Uberlândia: Navegando Publicações, 2020.
- FELINTO, Erick. Em busca do tempo perdido: o sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia Matrizes. **Matrizes**, vol. 4, num 2, fev-jun, 2011, p. 43-55.
- FILMES DE JOGOS. **God of war 1 - O filme (legendado)**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YoSOgUiGhh4>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- FILMES DE JOGOS. **God of war 2 - O filme Completo (legendado) 4K60**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IropwKCwLog>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- FILMES DE JOGOS. **God of war 3 - O filme | legendado (PS5)**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zcnSD7KF8EA>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- FREITAS, Mônica Silva de. **Sobre a ética em Homero**. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Filosofia) – Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, 2007.
- FUNARI, P. P. A. A Guerra do Peloponeso. In. Mangnoli, D. (org) **História das Guerras**. São Paulo: Editora Contexto, 2006, p. 19-45.
- FUNARI, P. P. A. **Grécia e Roma**. SP: Contexto, 2012.
- FUNARI, Pedro Paulo A. **Grécia e Roma**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2002.
- GIRARDET, Raoul. **Mito e Mitologia Políticas**. Tradução de Maria Lúcia Machado. São Paulo, Companhia das Letras, 1987.
- GREGOLIN, M. do R. **Discurso e mídia: a cultura do espetáculo**. São Carlos: Claraluz, 2003.
- GRIMAL, Pierre. **Mitologia grega**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2009.

- HESÍODO. **Teogonia: Trabalhos e dias**. Tradução e notas de Sueli Maria de Regino. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2021.
- Kratos. **Fandom**. Disponível em: <https://godofwar.fandom.com/wiki/Kratos>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- KURY, Mário da Gama. **Dicionário de mitologia grega e romana**. 8. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- LEVI, Giovanni. Sobre a Micro História. In: BURKE, Peter (org.). **A escrita da História: novas perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1992, p.133-161.
- MENELAOS, Stephanides. **Ilíada: a guerra de Troia**. São Paulo: Odysseus, 4 ed. 2016.
- MIRANDA, Lucas Mascarenhas de. *Jogos, vício e violência: o que a ciência tem a dizer?* *Ciência Hoje*, Rio de Janeiro, n. 393, nov. 2022. Disponível em: <https://cienciahoje.org.br/artigo/jogos-vicio-e-violencia-o-que-a-ciencia-tem-a-dizer/>. Acesso em: 16 maio 2025.
- NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. (in): PINSKY, Carla Bassanezi.(org). **Fontes Históricas**. São Paulo: Editora Contexto, 2005.
- NEVES, Isa Beatriz da Cruz et al. História e jogos digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. In: SBGAMES, 9., 2010, Florianópolis. Anais... Porto Alegre: SBC, 2010.
- NIETZSCHE, Friedrich W. **Genealogia da moral: uma polêmica**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PEIXOTO, Renan Falcheti. Hesíodo e o alfabeto grego no processo de politização da palavra na formação da polis. **Revista Eletrônica Discente História.com**. v. 1 n. 1, 2013. Disponível em: <https://www3.ufrb.edu.br/index.php/historiacom/article/view/16>.
- RADDATO, Carol. **Athena statue**. Disponível em: <https://www.worldhistory.org/image/3315/athena-statue/>. Acesso em: 2 jan. 2025.
- REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. Dos Single aos Multiplayers: A História dos Jogos Digitais. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 17, n. 2, p. 312–350, 2014.
- SILVA, Glaydson José da; FEITOSA, Lourdes Madalena Gazerini C. O mundo antigo sob lentes contemporâneas. In: FUNARI, Pedro Paulo Abreu; SILVA, Maria Aparecida de Oliveira. (Org.). **Política e identidades no mundo antigo**. São Paulo: Annablume, 2009, p. 209-250.

SILVA, Glaydson José da; FUNARI, Pedro Paulo; GARRAFFONI, Renata Senna. Recepções da Antiguidade e usos do passado: estabelecimento dos campos e sua presença na realidade brasileira. **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 40, nº 84, 2020.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. **Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado**. In: (SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO), 11, 2015. Salvador – BA: Universidade do Estado da Bahia. 2015. p. 172 – 181. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/R26SJEEC2015.pdf>.

VASCONCELLOS, Paulo Sérgio de. **Mitos gregos**. São Paulo: Objetivo, 1998.

VERNANT, Jean Pierre. **Mito e sociedade na Grécia antiga**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2 ed. 1999.



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO ELETRONICA
DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO NA BASE DE DADOS DA
BIBLIOTECA**

1. Identificação do material bibliográfico:

Monografia [] TCC Artigo

Outro: _____

2. Identificação do Trabalho Científico:

Curso de Graduação: Licenciatura Plena em História

Centro: Campus Senador Helvídio Nunes de Barros

Autor(a): Weika dos Reis Costa

E-mail (opcional): weikareis@ufpi.edu.br

Orientador (a): Prof. Me. Julio Eduardo Soares de Sá Alvarenga

Instituição: Universidade Federal do Piauí-UFPI

Membro da banca: Prof. Dra. Bárbara Bruma Rocha do Nascimento

Instituição: Universidade Federal do Piauí-UFPI

Membro da banca: Prof. Me. Carlos Alberto de Melo Silva Mota

Instituição: Universidade Federal do Piauí-UFPI

Membro da banca: _____

Instituição: _____

Titulação obtida: Licenciada em História

Data da defesa: 26 / 06 / 2025

Título do trabalho: AS REPRESENTAÇÕES DA HISTÓRIA ANTIGA NOS JOGOS DE

GOD OF WAR: USOS E ABUSOS DO PASSADO CLÁSSICO

3. Informações de acesso ao documento no formato eletrônico:

Liberação para publicação:

Total:

Parcial: . Em caso de publicação parcial especifique a(s) parte(s) ou o(s) capítulos(s) a serem publicados: _____

.....

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Considerando a portaria nº 360, de 18 de maio de 2022 que dispõe em seu Art. 1º sobre a conversão do acervo acadêmico das instituições de educação superior - IES, pertencentes ao sistema federal de ensino, para o meio digital, autorizo a Universidade Federal do Piauí - UFPI, a disponibilizar gratuitamente sem ressarcimento dos direitos autorais, o texto integral ou parcial da publicação supracitada, de minha autoria, em meio eletrônico, na base dados da biblioteca, no formato especificado* para fins de leitura, impressão e/ou *download* pela *internet*, a título de divulgação da produção científica gerada pela UFPI a partir desta data.

Local: _____ Picos-PI _____ Data: 22 / 07 / 2025

Assinatura do(a) autor(a): _____

* **Texto** (PDF); **imagem** (JPG ou GIF); **som** (WAV, MPEG, MP3); **Vídeo** (AVI, QT).