

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
MESTRADO EM HISTÓRIA

A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES: “*GOD OF WAR*” E
SUAS DIMENSÕES FRENTE À CULTURA HISTÓRICA

HUGO ALBUQUERQUE DE MORAIS

Orientador: Dr. Roberto Abdala Júnior

GOIÂNIA

2017



**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS
DE TESES E
DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **Dissertação** **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

Nome completo do autor: HUGO ALBUQUERQUE DE MORAIS

Título do trabalho: A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES: "GOD OF WAR" E SUAS DIMENSÕES FRENTE À CULTURA HISTÓRICA

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.

Hugo Albuquerque de Moraes
Assinatura do(a) autor(a)³

Ciente e de acordo:

Moraes Jr.
Assinatura do(a) orientador(a)²

Data: 29/03/2017

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente
- Submissão de artigo em revista científica
- Publicação como capítulo de livro
- Publicação da dissertação/tese em livro

²A assinatura deve ser escaneada.

HUGO ALBUQUERQUE DE MORAIS

A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES: “*GOD OF WAR*” E
SUAS DIMENSÕES FRENTE À CULTURA HISTÓRICA

DISSERTAÇÃO APRESENTADA AO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA STRICTO SENSU,
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, COMO
REQUISITO PARCIAL PARA A OBTENÇÃO DO
TÍTULO DE MESTRE EM HISTÓRIA.

Linha de Pesquisa: Fronteiras, Interculturalidades e
Ensino de História.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Abdala Júnior

GOIÂNIA

2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Morais, Hugo Albuquerque de

A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES: “GOD OF WAR” E SUAS DIMENSÕES FRENTE À CULTURA HISTÓRICA [manuscrito] /

Hugo Albuquerque de Moraes. - 2017.

XVI, 124 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Dr.Roberto Abdala Júnior.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,

Faculdade de História (FH), Programa de Pós-Graduação em História, Goiânia, 2017.

Bibliografia. Anexos.

Inclui lista de figuras.

1. God of War. 2. Didática da história. 3. Cultura histórica. 4. Videogame. I. Abdala Júnior, Dr.Roberto, orient. II. Título.

CDU 94



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA



Ata da Sessão de julgamento da Defesa de Dissertação de Mestrado de **Hugo Albuquerque de Moraes**. Aos 15 (quinze) dias do mês de dezembro de dois mil e dezessete (2017), com início às 09h, nas dependências da Faculdade de História da Universidade Federal de Goiás, teve lugar a sessão de julgamento da Defesa de Dissertação de Mestrado de **Hugo Albuquerque de Moraes**, cujo título foi "A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VÍDEOGAMES: "GOD OF WAR" E SUAS DIMENSÕES FRENTE À CULTURA HISTÓRICA". A Banca Examinadora foi composta, conforme portaria nº088/17-PPGH, de 07 de dezembro de 2017, pelos seguintes Professores Doutores: **Roberto Abdala Júnior (Presidente)**, **Marcelo Fronza (UFMT)**, **Renata Cristina de Sousa Nascimento (UFG/Jataí)**, **Rafael Teixeira Saddi (UFG)** e, como Suplentes, **Prof. Dr. Eduardo José Reinato (PUC/GO)** e **Profa. Dra. Ana Lúcia Oliveira Vilela (UFG)**. Os examinadores arguiram na ordem acima citada. Às 11:55 horas a Banca Examinadora passou a julgamento em sessão secreta tendo sido o candidato A. PROVA DO

Prof. Dr. **Marcelo Fronza (UFMT)**, Ass: Marcelo Fronza

Decisão (aprovado)

Profa. Dra. **Renata Cristina de Sousa Nascimento (UFG/Jataí)** Ass: Renata Cristina de Sousa Nascimento

Decisão (aprovado)

Presidente da Banca Prof. Dr. **Roberto Abdala Júnior**, Ass: Roberto Abdala Júnior

Decisão (aprovado)

Reaberta a Sessão Pública, a Presidente da Banca Examinadora proclamou os resultados e encerrou-a, da qual foi lavrada a presente ata que vai assinada por mim, Cintila Alves Garcia, secretária do Programa de Pós-Graduação em História, e pelos membros da Banca Examinadora.

Coordenador: M. J. Salomon

Prof. Dr. Marlon Jeison Salomon

Secretário: Cintila Alves Garcia

Cintila Alves Garcia

HUGO ALBUQUERQUE DE MORAIS

A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES: “*GOD OF WAR*” E
SUAS DIMENSÕES FRENTE A
CULTURA HISTÓRICA

DISSERTAÇÃO APRESENTADA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA STRICTO SENSU, DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, COMO REQUISITO PARCIAL PARA A OBTENÇÃO DO TÍTULO DE MESTRE EM HISTÓRIA. Linha de Pesquisa: Fronteiras, Interculturalidades e Ensino de História. No dia 15 de dezembro de 2017 essa dissertação foi aprovada pela seguinte Banca Examinadora:

Prof. Dr. Roberto Abdala Júnior (UFG) (Presidente)

Profa. Dra. Renata Cristina de Sousa Nascimento (UFG/Jataí) (Argüidora)

Prof. Dr. Marcelo Fronza (UFMT) (Argüidor)

Prof. Dr. Eduardo José Reinato (PUC/GO) (Suplente)

Profa. Dra. Ana Lúcia Oliveira Vilela (UFG) (Suplente)

Se não for o Senhor o construtor da casa, será inútil trabalhar na construção. Se não é o Senhor que vigia a cidade, será inútil a sentinela montar guarda.

Será inútil levantar cedo e dormir tarde, trabalhando arduamente por alimento. O Senhor concede o sono àqueles a quem ama.
Salmos 127:1,2

*A minha mãe amada Sonia Maria , que me inspirou
na caminhada acadêmica e me deu forças para
continuar.*

AGRADECIMENTOS

À minha família, em especial à minha mãe, Sonia Maria , por seu amor e total apoio. Sou imensamente grato a meu pai, José do Santos , por me ensinar a encarar as lutas da vida com determinação e sem reclamar das adversidades que ela traz. Ao meu irmão querido Wellington por ser um ponto de apoio pra mim nas mais diversas situações e barreiras enfrentadas ao logo dessa trajetória, esse trabalho é seu também por passar horas jogando comigo em nossa infância e por pacientemente ler um texto que não tinha nada a ver com sua área de atuação acadêmica . Ao meu irmão Wdson, irmão mais velhos que sempre ganhava nos jogos de infância, além do carinho. A sua família, Ritielle e Sueli, por serem grandes incentivadores ao meu trabalho.

Agradeço meu orientador , Roberto Abdala Jr. por aceitar me orientar, sempre com boas e relevantes ideias a este trabalho árduo. Por ser um grande pesquisador que me inspirou em minha trajetória. Agradeço à UFG, instituição que me recebeu desde 2011. Ao PPGH/UFG e aos professores que se doaram para a construção do meu trabalho, em especial, Rafael Saddi Teixeira, Carlos Oiti Berbert Junior e Eugênio Rezende de Carvalho , por me incitarem a refletir sobre a História e seus desdobramentos. Também sou grato ao professor Marcos Pizarro pela inspiração na minha produção. Agradeço a professora Dr. Renata Cristina S. Nascimento (PUC- Goiás) pelas excelentes considerações na qualificação.

Agradeço o olhar atencioso do professor Dr. Ademir Luiz, meu orientador na trabalho de conclusão de curso na graduação na Unifan . Exímio historiador , que sempre me atendeu atenciosamente e deu dicas valorosas para minhas pesquisas e meus estudos vindouros, obrigado pelo carinho, atenção e sincera amizade. Aos outros professores dessa intuição meu profundo respeito. Aos professores Claitonei, Fernanda Laura e Ordalia por me instigarem no começo da minha carreira.

Ao meu querido amigo, Michael Douglas de Nobrega, meu filho de consideração que se tornou um pai, sem ele certamente eu não estaria aqui compondo esse texto. Aos meus colegas da turma PPGH/UFG em especial Luana que sempre esteve de prontidão com minhas dúvidas.

Agradeço meus amigos, Marcos Antônio, Henrique, Gustavo e Balduino por sempre me instigarem com questões em meio a minha pesquisa. Agradeço meus colegas de trabalho, em especial; Neida, Kamila, Mileide, Kely e Eva que me ajudaram me dando apoio em alguns momentos difíceis. Aos meus colegas “Telmianos” que me receberam de

braço aberto neste ano de 2017. E meus queridos alunos (hoje centenas por aí) que quando tiveram dúvidas não evitaram em me perguntar.

Aos meus colegas da graduação Augusto, Roberta, Rose e Thiago que são mais que amigos são irmãos. A minha colega Lua Barreto que compartilhou comigo um momento de crescimento acadêmico e de vida no seminário da ABHR em Florianópolis.

Agradecer meus familiares como primos e tias que são partes da história. A minhas tias mães: Laís, Ana, Beth. Aos tios Tuca e Elson, exemplo de homem para mim. A tia amorosa Pérsia. Aos meus tios Cleusa e Azomar que me acolheram com carinho em Uberlândia. Aos meus primos de Goiânia, Antônio Carlos, Lucas, Breno e Marcos Aurélio que me mostraram o que é jogar. Ao meu primo Marcelo um irmão mais velho. Meus queridos primos de Uberlândia sempre cuidadosos, Keinia, André, Lais, Mara, e Nely, a todos daquela cidade, e a os outros que estão por todos os lados do Brasil e do Mundo, obrigados.

Agradecer meus amigos que tiveram paciência nestes dois anos, Mylena, Karine, Fábio, Patrícia, Juan, Junior, PH entre outros que tiveram ao meu lado. A todos os integrantes do Grupo livre capoeira regional, em especial mestre Kão, vocês foram fundamentais na manutenção da minha integridade física e mental.

A Larissa que com amor me inspirou e ensinou a viver melhor (São poucas palavras, mas o sentimento está dentro de mim). E principalmente meus filhos Higor e Heitor por me fazerem tentar melhorar o tempo todo. Família é uma ponte de apoio que me ajuda a levantar nas batalhas que travo.

E por fim, agradeço aos deuses que me escolheram para dar sua proteção e me acompanham diária e incansavelmente na jornada da vida, salve a Jurema sagrada e todas suas reminiscências dentro de mim e dos meus irmãos.

RESUMO

A presente dissertação objetiva analisar a cultura histórica percebida na série de jogos de videogame *God of War*, investigando aspectos referentes à sua cultura visual e seu enredo. Inspirado na mitologia grega a obra apresenta uma gama de elementos que demonstram uma visão sobre o passado. Além disso, mesmo sendo um produto ligado ao entretenimento, vai além desse propósito, tornando-se uma forma de expressão cultural repleta de sentido. O conceito de didática da história estabelecido pelo historiador *Jörn Rüsen* se faz essencial dentro do debate, pois a partir dele podemos perceber as dimensões históricas apresentadas dentro dos jogos, sendo esse uma fonte histórica. Para mais, a presente dissertação busca compreender o movimento dialógico que a obra traz, além de peculiaridades de sua linguagem. Os videogames foram criados a partir do final da década de 50, desde então, paulatinamente vem se tornando um produto muito popular no mercado global, além do mais, são formas de experimentação artística contemporânea. É neste sentido que pretendemos analisar a série de jogos eletrônicos, considerando-a como uma experimentação artística contemporânea que se compreende a partir de uma representação do passado.

Palavras-Chave: *God of War*, didática da história, cultura histórica.

ABSTRACT

The present dissertation has an objective to analyse the historical culture in the Playstation videogame series “God of War”, investigating aspects concerning its visual culture and plot. Inspired by Greek mythology, the piece presents a gamma of elements that show an insight into the past. Besides that, even though a product linked to entertainment, but, as it has become a meaningful form of cultural expression, it goes far beyond this initial purpose. The concept of didactics of history established by the historian Jörn Rüsen becomes essential within the debate, because from it we can realize these historical dimensions within the game, being this one a historical source. For more, the dissertation tries to understand the dialogical movement that the piece, besides peculiarities of its language. The videogames were created in the late 50’s, since then, has gradually become a very popular product in the global market, moreover, they are forms of contemporary artistic experimentation. This is the sense in which we intend to analyze the electronic game series, considering it as a contemporary artistic experimentation that is understood from a representation of the past.

Keywords: God of war, didactics of history, historical culture.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1	Cidade de Manaus e representação da cidade de Manaus no jogo <i>Street FigtherII</i>	29
Figura 2	Cena do jogo Medal of Honor Airbone	32
Figura 3	Kratos Vs Ares God of War	33
Figura 4	Montanha as margens do mar Egeu (God of warI)	57
Figura 5	Topo maior montanha as margens do mar Egeu (God of war I)	57
Figura 6	Parthenon de Atena	58
Figura 7	Representação da cidade de Atenas no jogo	59
Figura 8	Kratos e Ares (<i>God Of War</i>)	61
Figura 9	Instalações dentro da cidade de Rodes	62
Figura 10	Elevador dentro da cidade de Rodes	62
Figura 11	Colosso de Rodes (Godo f War II)	63
Figura 12	Interior da cidade Atenas (God of War I)	65
Figura 13	Soldado Espartano	66
Figura 14	Deusa Atenas (God of war I).	68
Figura 15	Dioniso e sua mãe, Sêmele	76
Figura 16	A batalha de Issus	77
Figura17	Monte Olimpo (God of war I)	79
Figura 18	Capa God Of War I	79
Figura 19	Capa God Of War II	80
Figura20	O Mundo Inferior em God of WarI	82
Figura 21	O Mundo Inferior em God of WarII.	82
Figura 22	Mundo inferior <i>God of War Chains Of Olympus Fonte</i>	84
Figura 23	Mundo inferior God of War III	84
Figura24	Campos Elísios God of war	85
Figura 25	Kratos e Orkus.	87
Figura 26	Deimos, Kratos e Thanatos	87
Figura27	Sacrifício do soldado Espartano.	88
Figura 28	Morte de Hélio Fonte	89
Figura 29	Câmera subjetiva mostrando imagem de Zeus	90
Figura 30	Hidra de Lerna	95

Figura 31	Cérbero (God of war II)	94
Figura 32	Medusa (God of war I)	95
Figura 33	Medusa (God of war II)	95
Figura 34	Medusa atacando Kratos	96
Figura 35	Fúria Megera (God of war Ascension).	96
Figura 36	Fúria Tísone (God of war Ascension)	97
Figura 37	Fúria Alecto (God of war Ascension)	97
Figura 38	Kratos e sua esposa Lysandra	98
Figura 39	Deusa Hera	99
Figura 40	Oráculo de Atenas (God of war I)	99
Figura 41	Harém	100
Figura 42	Sala bônus (God of war II)	100
Figura 43	Representação de Hercules (God Of WarIII)	106
Figura 44	Representação de Perseu (God Of War II)	107
Figura 45	Representação de Teseu (God of warII).	108

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	IX
RESUMO	XI
ABSTRACT	XII
LISTA DE IMAGENS	XIII
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1: GOD OF WAR: O PROCESSO CRIATIVO DA MÍDIA	5
1.1 FUNÇÃO SOCIAL DO JOGAR: A TRANSFORMAÇÃO DO JOGO AO LONGO DO TEMPO.....	11
1.2 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: OS VIDEOGAMES COMO FORMA DE ARTE PERSUASIVA	17
1.3 AS LINGUAGENS AUDIVISUAIS APRESENTADAS NOS VIDEOGAMES	28
1.4 <i>GOD OF WAR</i> : DIALOGO COM A CULTURA GREGA ANTIGA	38
CAPÍTULO 2: A DIDÁTICA DA HISTÓRIA E O JOGO GOD OF WAR	45
2.1 AS DIMENSÕES DA CULTURA HISTÓRICA E SUA APRESENTAÇÃO NOS NOVOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM MASSA: <i>GOD OF WAR</i> E A CULTURA HISTÓRICA	52
2.2 <i>GOD OF WAR</i> : A CULTURA VISUAL PRESENTE NO JOGO.....	57
2.3 O CENÁRIO E A CONSTRUÇÕES ARQUITETÔNICAS DO JOGO	57
2.4 INDUMENTÁRIA DO JOGO	65
2.5 OS SONS E A TRILHA SONORA DE <i>GOD OF WAR</i>	69
CAPÍTULO 3: OS MITOS GREGOS ENTRE O PASSADO E O PRESENTE	75
3.1 OS ESPAÇOS MÍTICOS	79
3.2 A PERSONIFICAÇÃO DA MORTE E O STATUS DA VIOLÊNCIA NO JOGO	88
3.3 SERES MITOLÓGICOS.....	94
3.4 A MULHER E SUA REPRESENTAÇÃO	100
3.5 ENTRE OS HERÓIS DO PASSADO E DO PRESENTE: KRATOS VS HERÓIS MITOLÓGICOS	107
CONSIDERAÇÕES FINAIS	112

REFERÊNCIAS.....	116
5.1 Bibliografia	116
5.2 – Sítios Eletrônicos Consultados	121
5.3 Referência de Imagens.....	124
5.4 Fontes :.....	125

INTRODUÇÃO

*God of War*¹ é uma série de jogos eletrônicos para *Playstation* lançada em meados de 2005, nos Estados Unidos, consolidou-se como um dos produtos mais conhecidos e comercializados pela Sony®² nos últimos anos. A obra foi idealizada e desenvolvida por David Jaffe diretor e designer de videogames, que sonhava ser um grande cineasta e viu na produção de game a oportunidade de realizar esse projeto. O *game*³ foi inspirado na mitologia grega para a escrita de seu enredo e teve à Grécia antiga como pano de fundo para construção da sua imagem

Em seu enredo *God of War* narra a trajetória de Kratos, um general espartano que vive dilemas de cunho moral e psicológico. O personagem traído pelos deuses gregos se tornaria um assassino de deuses e mitos, um novo deus da guerra⁴. A mídia é uma obra ficcional que apresenta um começo, meio e fim. Contudo, o que faz dela um objeto a ser analisado pela ciência da História?

Mesmo sendo ficção o jogo apresenta vários elementos da cultura histórica. Além de ser uma experimentação artística que carrega consigo elementos de seu tempo, os idealizadores da obra afirmam que seus usuários irão ver e andar na Grécia do passado. Mais do que isso, eles pensam ser possíveis que o jogador se torne um homem do passado, sendo ele o protagonista dessa epopeia⁵.

A escolha do tema proposto se deu a partir da carreira profissional e acadêmica. Na carreira profissional venho atuado desde 2009 como docente na disciplina de história no ensino fundamental e médio, em escolas da rede particular e pública na cidade de Aparecida de Goiânia. O interesse pela pesquisa surgiu a partir de questionamentos de alunos de diversas faixas etárias a respeito do jogo. Muitas vezes confrontado por alunos que queriam resposta a respeito de *God of War*.⁶ O personagem Kratos que não era mencionado na aula, a Grécia

¹ A tradução para o português é *Deus da Guerra*. No entanto, o jogo foi lançado no Brasil com o nome em inglês, *God of war*, desta forma o texto utilizará o nome da mídia em seu formato original. Além disso, tendo em vista que a saga *God of war* tem atualmente 6 jogos, vou utilizar o nome *God of war* durante o texto e fazer menção a alguma edição específica, quando for necessário.

² Sony Corporation é uma multinacional japonesa, sendo o quinto maior conglomerado de mídia do planeta. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sony>

³ Jogos eletrônico também são chamados de games

⁴ Por isso o nome do jogo *God of War* (Deus da guerra)

⁵ Os autores mencionam essa pretensão no *making of* do primeiro jogo debatido no último tópico.

⁶ Tendo em vista que a saga *God of War* tem atualmente 6 jogos, vou utilizar o nome *God of war* durante o texto e fazer menção a alguma edição específica, quando for necessário.

violenta, os mitos, os monstros etc. Buscavam essa Grécia nas aulas de história. Neste sentido outra questão fundamental da pesquisa é: O jogo ensina algo? O que ele ensina?

O debate também é construído a partir da trajetória acadêmica do pesquisador. Desde a graduação, sempre fui instigado por conhecer e trabalhar temas que envolviam as mudanças e permanências da História e sua relevância na vida prática. O Trabalho de conclusão da graduação, em História com o tema: *O martelo das bruxas: uma análise da influência do Malleus Maleficarum na sociedade europeia – séc. XV – XVII* e sob orientação do prof. Dr. Ademir Luiz da Silva, 2010. Buscava responder a questão da posição social feminina na sociedade ocidental, além de responder algumas carências de orientações do pesquisador que buscava entender como um discurso de gênero misógino se estabelece em uma sociedade a partir de questões trazem elementos que envolvem a religiosidade e o cotidiano social.

Na especialização em História Cultural o trabalho de conclusão de curso com título: *Narrativa histórica e identidade na perspectiva de Jörn Rüsen*, sobre orientação prof. Dr. Rafael Saddi, no ano 2012. O trabalho buscou entender os fatores e fundamentos da História, a construção da narrativa histórica e na construção da identidade. Assim, entender das narrativas históricas na vida prática de um indivíduo.

Prosseguindo na minha carreira acadêmica, no mestrado o interesse por *God of War* deu-se, pois as indagações vindas da carreira profissional mais as estabelecidas na acadêmica culminaram estabelecer estudo sobre essa experimentação intermediária presente no cotidiano de indivíduos (alunos, amigos, familiares etc.) em objeto de estudo a partir da ciência da História.

Havia um pressuposto de que um game poderia ser um suporte para auxiliar as aulas de história. Por ser uma mídia muito consumida por um público jovem é latente que poderia ser um meio de gerar o interesse de um indivíduo as questões ligadas a História. Desta maneira, analisou-se o jogo *God of war*, a partir do conceito de didática da história, ligado à escola alemã e difundido no Brasil na teoria do historiador *Jörn Rüsen*. Confrontado aspectos da cultura histórica deixada no jogo com parte da cultura historiográfica do período.

A presente dissertação se subdivide da seguinte forma: Além da introdução, três capítulos, seguidos pelas considerações finais. Primeiro capítulo é subdividido pelos tópicos que tratam da fonte e método utilizado para a análise dos jogos. Segundo capítulo trata o jogo a partir de conceitos estabelecido dentro da ciência da História. No terceiro capítulo encerrando a discussão, estabelece-se exemplos de como um historiador poderá pensar o objeto, em que busca elementos dentro da cultura historiográfica para elaborar suas questões dentro das fontes históricas e relacionadas com a cultura histórica

Para a construção deste trabalho, foi imprescindível compreender o processo criativo da mídia. No primeiro capítulo apresenta-se a mídia e sua estrutura formal como: enredo, processo criativo e a consolidação da marca. Além disso, fez-se análise próxima da realidade vivenciada pelos jogadores. Um jogo como *God of War* tem uma linguagem próxima a linguagem cinematográfica, mas é um jogo de videogame e este tem o caráter relacional próprio com seus usuários.

Além disso, alguns autores estabelecem o jogo⁷ como uma forma de assimilação da cultura. Dentre eles, destacam-se: Huizinga (2010) e Benjamin (2002). Para eles o jogar consiste num exercício social que possibilita a criação dos hábitos. Um indivíduo aprende valores instituídos na cultura desde a infância e paulatinamente em toda a vida. Desta forma, o jogar é algo ontológico na constituição humana. Além da análise historiográfica de Ariès (1981), que estabelece o jogo como fonte histórica.

No segundo capítulo estabeleceu-se a partir da tentativa de dar plausibilidade científica⁸ na análise da fonte. O conceito da didática história e cultura histórica foram fulcrais para o andamento do trabalho dissertativo. Esses conceitos estabelecem que a história poderá ser apreendida no âmbito social para elaborar suas questões. Dessa forma os jogos por apresentarem uma vasta cultura histórica são objetos a serem analisados pelo historiador. Neste sentido a análise da cultura artística expressa pela parte visual e sensorial foi importante para entender as permanências e continuidades da história expressas no *game*, a visão do passado é alterada pelas questões do presente.

O trabalho da didática histórica não pode ser entendido ou desenvolvido sem uma consciência de seu papel na cultura histórica de seu tempo. Ele tem de perceber e de responder aos desafios da orientação histórica, especialmente em diferentes instituições, principalmente nas escolas. (RÜSEN, 2015 p.19).

A escola mesmo sendo o ponto de partida para a pesquisa não se estabelecia como parte dela, pois a questão não estava na relação da didática escolar, e sim com os usos públicos da história. O jogo eletrônico utiliza a cultura histórica para dar sentido e poder de convencimento a suas narrativas, mas não tem uma intenção formal com a didática escolar.

⁷ O conceito de jogo abrange vários elementos que foram discutidos nesta dissertação. Não me refiro apenas aos jogos eletrônicos.

⁸ O quinto elemento constituído do metadiscurso envolve as funções do conhecimento histórico no contexto do saber histórico, através das quais germinam novos interesses sobre as práticas socioculturais. Exatamente nesses aspectos está presente a profunda vinculação entre presente e o passado. Portanto, entendemos que o desempenho da história com plausibilidade científica passa necessariamente pelo estabelecimento desses cinco elementos constituídos do metadiscurso em um programa epistemológico mínimo. (DIEHL, 2010 p.21)

O terceiro capítulo tratou do uso público da história presente no game. O historiador ao analisar uma fonte precisa entender as questões intrínsecas dentro deles. Esses refletem valores sociais e culturais de um período. *God of War* apresenta valores contemporâneos, pois mesmo os mitos utilizados no jogo ao se referirem ao passado, eles trazem valores do presente. Essas questões estabelecidas ao ofício do historiador, em que ele busca a partir da ciência da História responder a questões deixadas na sociedade.

Os videogames são suportes tecnológicos criados nas décadas de 1950 que, desde então, vem se modificando principalmente com avanço da tecnologia computacional. A grosso modo, pode ser categorizado como um brinquedo. Contudo consistem em um meio de experimentação artística de seu tempo, esse que são aperfeiçoadas a partir das transformações tecnológicas dos últimos séculos.

Espera-se que tal reflexão traga uma abertura de novas possibilidades de análise do objeto. Segundo a pesquisa divulgada pelo jornal Estadão⁹ em 2013¹⁰, a quantidade de jogadores de videogames ultrapassa 1,2 bilhões de pessoas em todo o mundo. Em pesquisa mais recente e divulgada pelo site tecmundo¹¹ a indústria teve um lucro de mais de US\$ 99,6 bilhões¹² em 2016. Além disso, o mercado se tornou global, no qual o maior consumidor do ano de 2016 foi o mercado chinês superando o estadunidense.

É crescente o número de pesquisadores que se dedicam à análise do audiovisual¹³ e suas relações com a história. Essas discussões trazem implicações em vários campos da ciência da história. Neste sentido, os videogames e seus jogos constituem elementos intermediários imbricados de informações que podem e devem ser analisados pela ciência da História. Elementos discutidos ao longo dessa dissertação.

⁹Em: <<http://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade//jogadores-ja-sao-mais-de-12-bilhao-em-todo-o-mundo/>> Acesso em 14 /05/2017

¹⁰Não foi encontrada uma pesquisa no ano de 2017.

¹¹Em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88247-pesquisa-aponta-china-maior-consumidor-games-mundo-veja-brasil.htm/>> Acesso em 14 /05/2017

¹² US\$ 300 milhões a mais que mercado americano. Representa 68,40 Bilhões de real: acesso 17/05/2017

¹³Existem grupos de pesquisas do diretório de grupos de pesquisa do CNPQ que podem ser citados: História, narrativas audiovisuais e performances culturais/ UFG, História do Tempo Presente e Linguagens do Audiovisual/UNICAM, História e Audiovisual: circularidades e formas de comunicação/USP, dentre outros.

CAPÍTULO 1

GOD OF WAR: O PROCESSO CRIATIVO DA MÍDIA

“Trocava toda minha tecnologia por uma tarde com Sócrates.”
Steve Jobs

Os jogos de videogame *God of War*® constituem-se como uma fonte histórica, pois apresentam elementos históricos, culturais e artísticos da mitologia grega com uma concepção contemporânea. Criado pela *Santa Monica Studio*® e lançado pela *Playstation*® pela primeira vez em 2005, o jogo constitui um conjunto de mídias visuais, sonoras, vibracionais bem-sucedidas da indústria de videogames dos últimos tempos. Com mais de 20 milhões de unidades vendidas, representa um dos mais famosos games lançados nas últimas décadas.¹⁴

O jogo conta, inicialmente, com a trilogia oficial lançada para consoles da *Playstation2*® e *Playstation3*®. Além disso, existem versões com histórias complementares para PSP (*Playstation Portátil*) e um aplicativo de celular que cria complementos para o enredo da obra, apresentando histórias alternativas que explicam a dinamização do enredo do *game*. Por fim, em 2015 foi lançado o quarto jogo da série, *God of War Ascension*®, que explica o início da história e resolve algumas lacunas do enredo como a gênese do personagem e da saga. Provavelmente, *God of War Ascension*® foi lançado em consequência do sucesso de mercado do jogo.

Em *God of War* o enredo é pré-determinado, de modo que não é possível que o jogador desenvolva sua própria história. Mesmo que o jogador tenha o controle do movimento do personagem ele só pode levá-lo a pontos predeterminados na mídia. O jogador precisa descobrir ou ter capacidade para chegar a esses pontos, esse é o principal mecanismo para diferenciar o tempo de cada jogador chegar ao fim de cada jogo.

A narrativa do jogo segue uma cronologia temporal desconectada em relação ao lançamento dos jogos, em que é necessário conhecer toda a série para poder interpretá-la para extrair seu sentido. Desta forma, existem explicações que só foram reveladas ao consumidor no final da obra. A análise aconteceu de acordo com a coerência da narrativa da série. É importante ressaltar que não é preciso conhecer a saga para jogar o game, conhecer o

¹⁴Disponível em: <omelete.uol.com.br/games/artigo/especial-god-war> Acesso em: 03 fevereiro de 2017.

conteúdo (enredo), ou mesmo começar a partir do primeiro. Um indivíduo que busca um passatempo poderá escolher qualquer um dos jogos para poder se aventurar.

Todavia é necessário desenvolver habilidades específicas para poder controlar o avatar¹⁵ do jogo e desvendar todos os segredos apresentados na trama com o intuito de chegar até o final. Tendo em vista que *God of War* tem duração média de quatro a cinco horas¹⁶ levando em conta o tempo do jogo jogado e os pequenos filmes inseridos na obra com histórias que amarram o enredo do jogo, chamados *cutscenes*.¹⁷ Um jogador poderá levar semanas¹⁸ ou até meses para concluir a saga *God of War* ou mesmo nunca terminá-lo.

Em *God of War I*, o enredo desenvolve-se em torno do personagem principal, Kratos, um general espartano que buscava uma redenção pessoal. Segundo a descrição do jogo (encarte oficial), “o jogador liberta o poder dos deuses e embarca em uma busca implacável como Kratos, um ex-guerreiro espartano levado a destruir Áries, o Deus da Guerra”. (Tradução livre 2017)

O jogo inicia-se com a cena em que Kratos se encontra na maior montanha de toda a Grécia, o monte Olimpo. Segundo a narrativa, ele viveu dez anos de sofrimento e dez anos de pesadelos intermináveis, nesse sentido, a morte seria a fuga dos pesadelos. Kratos havia feito um pacto com Áries. O deus o salvaria do ataque dos bárbaros do leste, no qual os soldados, comandados pelo guerreiro espartano, perderiam para os milhões encontrados em sua oposição. Em troca, Kratos prometera lealdade e servidão cega a Áries, principalmente, pela glória de Esparta.

A mídia usa um recurso temporal. Retoma a história de três meses antes da decisão de suicídio, momento em que Kratos estaria em um barco, no mar Egeu, cumprindo mais uma das missões aos deuses. Os deuses são os novos senhores do personagem, que almejava esquecer todos os pesadelos que lembravam as atrocidades cometidas em seu passado, em nome de Áries. A maior deles, o momento que assassina sua esposa e filha.

¹⁵Avatar é uma palavra que, hoje, faz parte do campo semântico da informática. Avatar é a manifestação corporal de alguém no espaço cibernético. <https://www.significadosbr.com.br/avatar> acesso 13 de fevereiro 2017.

¹⁶É possível calcular esse tempo por meio de vídeos chamados de *Walkthrough*. Neles, jogadores experientes mostram caminho. Em muitos momentos, eles explicam como passar as fases do jogo. O canal casual gamer reed disponibiliza o vídeo *God Of War Ascension*, no qual a duração do jogo é de 5:29:45 (<https://www.youtube.com/watch?v=HxXPHfEW9nE>) Acesso em: 13 fevereiro de 2017).

¹⁷Os filmes (em inglês chamados *cutscenes*), que aparecem durante o jogo, são de narrativas que, além de contar a história do jogo, mostram diálogos entre personagens, lembranças e tempos distantes que explicam as memórias e dão continuidade ao jogo. São narrativas audiovisuais que delimitam as fases do game.

¹⁸Em minha experiência pessoal com o jogo gastei mais de um mês para terminar o primeiro e o segundo jogo. O jogador tem o recurso de gravar e continuar do ponto que parou. Além de não conseguir me adaptar com os Jogos lançados para PSP.

É nesse momento que o jogador assume o controle de conduzir o personagem até chegar à segunda *cutscene*¹⁹ da história. No terceiro *cutscene* do jogo de *God of War I*, o jogador/expectador tem a explicação dos motivos para a traição de Kratos a Áries. As visões intermináveis que sempre são retomadas em todo enredo do jogo mostram a morte da mulher e da filha do personagem, assassinadas pelo próprio guerreiro, que seguia conduzido “cego” pelo deus da guerra. Áries queria um soldado perfeito, sem nenhuma espécie de humanidade. Segundo o jogo, a única ponte de humanidade contida no protagonista seria seus familiares: mulher e filha.

Os primeiros momentos da narrativa são apresentados por três jogos: *God of War I*®, *God of War Ascension*® e *God of War: Chains of Olympus*®. *God of War I* narra o primeiro game, lançado em 2005. *Chains of Olympus*, lançado em 2008 como um complemento à narrativa, foi desenvolvido para PSP (videogame portátil). Fechando o enredo da série *God of War II e III*

God of War Ascension® lançado 2013 para Playstation 3, teremos o enredo o período antes da narrativa dos primeiros games lançados pela série. A narrativa da obra se concentra em torno da promessa de Atenas ao guerreiro. A deusa promete a rendição de seus pesadelos, em troca da morte de Áries, já que Zeus havia proibido o conflito direto entre os deuses, caberia a Kratos eliminar o deus que apenas causa morte e destruição. No final de *God of War I* o herói, antes general espartano se tornaria o novo deus da guerra, assumindo o lugar deixado por Áries, esse título é concedido por Atenas. Contudo, seus pesadelos não foram retirados, já que nem mesmo um deus seria capaz de retirar da mente de uma pessoa (ou mesmo um deus) atos tão brutais, como os cometidos pelo personagem.

God of War II, lançado em 2007, dá sequência à série. O jogo se inicia com Kratos sentado em um trono de um deus. Agora, ele era o novo deus da guerra. No entanto, um deus insubordinado aos outros, que demonstrava não precisar de conselhos ou de proteção. Neste sentido, a trama se constrói em torno da traição que ele sofrera pelos deuses olímpicos, principalmente Zeus, que não admite sua insubordinação e tinha receio, mais do que isso, medo do poder que o personagem havia adquirido no primeiro evento da série. Kratos abriria precedente que para outros indivíduos pudessem obter um poder capaz de eliminar um deus.

A resposta para a insubordinação do personagem não se encontra em *God of War II*. Ela é revelada em *God of War: Ghost of Sparta*, outro jogo lançado para PSP em 2010. O jogo narra os verdadeiros motivos da insatisfação do novo deus da guerra. Esse enredo é

¹⁹Em todo o jogo a narrativa é contada a partir de várias *cutscenes*.

fundamental para o jogador/expectador conhecer a gênese do jogo e do protagonista da história.

Kratos é filho de Zeus com a humana Callisto. Ele tem um irmão, chamado Deimos, que apresentava uma marca de nascença anormal. Existia uma profecia que previa a derrota dos deuses para um soldado espartano marcado.

Na narrativa de *God of War II* o herói não é mais guiado por Atenas. Como a batalha é contra os próprios deuses olímpicos, ele precisa se aliar aos Titãs para ter condições de derrotar os inimigos. Gaia, a mãe terra, é quem o conduz a jornada do personagem. Com o objetivo de encontrar o templo das Irmãs do destino, para que pudesse voltar no momento em que Zeus, tira sua vida. Além disso, quem concede os poderes ao herói são alguns Titãs, como Prometeu, Atlas e Gaia.

A deusa Mãe primordial, uma das primeiras divindades a habitar o Olimpo, geradora de todos os deuses, a deusa-terra, livre de nascimento ou destruição, de tempo e espaço, de forma ou condição. Segundo as crenças gregas, no princípio havia um grande vazio chamado Caos e todas as coisas estavam mistas umas às outras. Sobre esta confusão reinava a Noite e em algum momento surgiu o Érebo. Do Caos e da Noite nasceram o Destino e as divindades Moiras, que estabeleciam tudo, inclusive os deuses estavam submetidos a elas.

(Em: <http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/MGGaia00.html>> Acesso em: 13 fevereiro de 2017).

Em *God of War II*, o mito de Prometeu é retratado de forma similar ao da mitologia, no qual a única diferença é a isenção de Kratos no desfecho dos acontecimentos. O guerreiro espartano é quem acaba com a tormenta de Prometeu, queimando-o no fogo. Em troca, é recompensado pelo poder dos Titãs, poder que ajudaria a vencer Zeus ao fim desta Jornada. Na Mitologia, é Hércules quem liberta Prometeu de sua tormenta.

Foi quando atravessava a Cáucaso e se dirigia o país de Hespérides (ou, mais frequentemente, na viagem de regresso) que Hércules matou com uma flecha a águia que devorava o fígado de Prometeu. Ele agiu, assim, de acordo com Zeus, que desejava que esta façanha aumentasse a glória de seu filho. (GRIMAL, 2014, p.217)

Entretanto, “o gigante passou a usar um anel com uma pedra retirada do monte. Assim, Zeus poderia sempre afirmar que ele mantinha-se preso ao Cáucaso.”²⁰ Ao final de *God of War II*, Kratos quase consegue vencer Zeus, porém Atenas interfere ao morrer no lugar de seu pai. A continuação da saga se dá no momento em que Kratos lidera uma legião de Titãs

²⁰Disponível em :<<http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/MGPromet.html>> Acesso em: 13 fevereiro de 2017

em mais um confronto épico, entre deuses olímpianos e Titãs. Segundo o jogo, seria o “início do fim”.

God of War III traz o final da narrativa da série. O jogo foi lançado em 2010 e tem como narrativa principal a guerra travada entre Kratos, que lidera os Titãs contra os deuses do Olimpo. No enredo do jogo Kratos enfrenta grande parte dos deuses olímpianos: Poseidon, Hades, Hera, Hélio, Hermes, Epimeteu e por fim Zeus. Cada deus vencido gera um desequilíbrio diferente na terra, até levar o mundo ao completo caos.

Após o assassinato de Poseidon, vários terremotos e maremotos são desencadeados ao redor do mundo e inundam várias cidades. Ao arrancar a cabeça de Hélio, de forma brutal, a luz solar desaparece. Sem Hades, o submundo entra em colapso. Além de matar deuses em *God of War III*, Kratos também assassina vários titãs, entre eles Gaia e Atlas. O motivo principal é que Gaia, antes aliada, trairia o protagonista. Para Gaia, Kratos seria o meio para o fim dos deuses do Olimpo. Ao assassinar Gaia, o herói espartano utilizou a mesma frase da deusa, em que, ela seria o meio para o fim de Zeus.

Ademais, o ponto principal da narrativa consiste na busca de Kratos pela vingança²¹ contra Zeus. Isso só se concretizaria se o herói encontrasse Pandora, apresentada como uma menina no jogo. Mais uma vez, o poder contido dentro caixa seria capaz de matar um deus²². Atenas volta a auxiliar Kratos na narrativa, mas, desta vez, a deusa é representada como um espírito que vê o fim dos deuses como o início de uma nova era. Ao encontrar a caixa de Pandora, Kratos constata que ela se mantém vazia. O poder sempre esteve dentro do herói. A “esperança” sempre esteve presente.

O herói consegue vencer Zeus na principal batalha da saga, mas frustra a deusa da sabedoria. Atenas reivindicava o poder concedido aos humanos, pois desejava iniciar uma nova era, em que ela comandaria a humanidade a outro patamar. Ao se matar, o guerreiro espartano libera o poder que estava dentro de si ao mundo. O mundo, que se encontrava em caos devastado com o fim da guerra, teria um novo recomeço, desta vez sem deuses, titãs, senhoras do destino etc. Um recomeço regado pela esperança e obtido pela violência insana do personagem.²³

Além dos jogos lançados para consoles do Playstation, a mídia conta com um livro oficial escrito por; Matthew Stone e Robert e Vardeman, lançado em 2012²⁴, que narra a série,

²¹ Questão discutida no tópico 1.4

²² Idem

²³ Idem

²⁴ O Livro com título com o nome do jogo é a forma narrada do game.

além dos encartes dos jogos, páginas oficiais em redes sociais e o site oficial da Sony, do próprio jogo e também da Santa Monica Studio. Contudo, a análise da mídia será feita principalmente, através de vídeos de conteúdo público disponibilizados, principalmente, no site *YouTube*: vídeos, imagens, trilha sonora. Existem alguns formatos de vídeos disponibilizados no site *YouTube* que transformam os conteúdos dos jogos em uma espécie de narrativa fílmica. Dentre esses, temos os Tutoriais do jogo e os vídeos chamados *Walkthrough*²⁵.

Os tutoriais são vídeos disponibilizados por jogadores que terminaram os jogos e gravaram seu conteúdo. Eles editam e transformam em uma narrativa fílmica, comentando as ações que acontecem no game, além de ensinarem os segredos e peculiaridades da mídia. Muitos desses jogadores se especializam em ensinar e apresentar esses vídeos, além de discutirem os enredos, como questões deixadas nas mídias. Geralmente estas são produções independentes, feitas pelos consumidores do produto. Em *God of War*²⁶ existem vídeos ou micro vídeos que tratam das mortes mais violentas, da questão da sexualidade, até mesmo a suposta idade de Kratos.

Outros formatos de vídeos são os chamados de *Walkthrough*, no qual não há um jogador/expectador narrando os acontecimentos da partida, deixando apenas ações do jogo, próximos aos filmes de longa-metragem. Esse é o formato escolhido para a análise da dissertação, pois com essa linguagem teremos uma similaridade com a realidade jogada nos videogames. Assim, não há a necessidade de ter habilidade ou mesmo jogar para fazer a análise da mídia, tendo em vista que ela se constitui como uma fonte histórica.

Como afirma o idealizador do game, David Jaffe (2005), no *making of*²⁷ de *God of war I*: “Nós queríamos trazer para os jogadores uma forma nova, um jeito que eles nunca tinham visto antes. É com a oportunidade de trazer este sentimento épico, que eles não tinham sentido”²⁸(JAFFE ,2005). Segundo ele, o game era uma tentativa de elevar a interatividade dos jogos de ação e aventura, algo que fosse além dos inúmeros game de mitologia existente

²⁵ Conforme pode ser consultado no anexo 1 ao anexo 6. Todos os anexos estarão disponíveis junto a uma mídia presente com essa dissertação

²⁶God of War é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America LLC. Copyright © 2005-2010 da Sony Computer Entertainment America LLC.“Play station” e o logo da família “PS” são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Todos os direitos reservados.(VARDEM E STOVE, 2012, p.1)(Ficha Técnica) Por ser uma nome próprio a análise da dissertação conservará o no God of War.

²⁷Anexo 7. Além do o *Making of* que pode ser encontrado na internet, está disponibilizado no YouTube. Ademais, também está presente na própria mídia do jogo. < <https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>> Acesso em 03 de fevereiro de 2017

²⁸“ THE MAKING OF GOD OF WAR 1 HD 1080P”. Entrevista com David Jaffe 5’44”, disponível em. <<https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>> Acesso em 03 de fevereiro de 2017.

no mercado. O autor queria provocar as sensações que o cinema exprime em um indivíduo por meio de um jogo de videogame.²⁹ Algo perceptível, principalmente, por sua qualidade técnica e sua estruturação enquanto audiovisual.

Outro responsável pelo desenvolvimento do game, Ken Feldamas (*Level Artist*)³⁰, afirma que a intenção do game é ir além do prazer de jogar. Para ele, *God of War* levaria o jogador a conhecer o passado. Ele afirma: “O que definitivamente vamos fazer é que o jogador se sinta na Grécia Antiga.”³¹ (FELDAMAS, 2005)

Para os idealizadores o jogo *God of War* seria uma nova forma para que os expectadores/jogadores ficassem imersos no passado, para que eles pudessem se sentir como se fizesse parte desse passado. Assim, *God of War* é um jogo que tem pretensões que vão além do entretenimento, buscando ser uma experimentação artística intermediária e relacional que se constitui como prática ligada à didática, histórica e pedagógica, no qual jogar seria um meio para a aprendizagem.

A prática de jogar sempre esteve presente na cultura humana. Ela não é uma exclusividade do mundo contemporâneo, ou mesmo da sociedade ocidental. Os meios tecnológicos só mudaram as formas e sua dinâmica, mas as práticas se mantêm similar ao seu sentido originário. Os jogos são uma maneira de o homem se estabelecer no tempo e, segundo Benjamim (2002), é no brincar (jogar) que se dá a origem de todos os hábitos. Assim, compreender como o jogar e brincar estão relacionados com a vida prática humana e é fulcral para entender seus desdobramentos revelando as dimensões sociocultural presente no jogo *God of War*.

1.1 FUNÇÃO SOCIAL DO JOGAR: A TRANSFORMAÇÃO DO JOGO AO LONGO DO TEMPO

Todos nós, desde crianças estamos habituados a prática de brincar e jogar. Os jogos e o brincar são práticas costumeiras que estão, intrinsecamente, ligadas à vida cotidiana. Constituindo-se em atividades interligadas no processo de educação, entretenimento,

²⁹David Jaffe (2005), no *making of* fala do sonho ainda não realizado de ser um cineasta de sucesso. O autor concentrou no projeto de *God of War* esta vontade.

³⁰*Level Artist* é o profissional que desenvolve a trajetória pensando no caminho e dificuldades que o jogador irá enfrentar.

³¹“THE MAKING OF GOD OF WAR 1 HD 1080P”.Entrevista Ken Feldamas 5’44”,disponível em.<<https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>> Acesso em 03 de fevereiro de 2017.

interação e socialização. Como por exemplo: o conhecido jogo de Dominó³² surgido na China por volta 243 a 181 a.C³³, pode ser utilizado como atividade de memorização e ou exercício matemático, mas também, como uma forma de interação e socialização entre os indivíduos, no qual as pessoas interagem entre si e precisam seguir as regras como um processo social; ou mesmo entretenimento como um passatempo qualquer.

Huizinga (2000) faz uma análise ontológica do jogo na sociedade, apresentando o pressuposto de que essa prática é fundamental na formação do homem. O autor apresenta a ideia de que a nomenclatura *homo ludens* seria mais adequada que *homo sapiens* ou *homem faber* para se entender a construção do homem e sociedade. Além disso, o jogar é algo que transcende a cultura e pode ser visto mesmo nos animais que brincam tais como os homens. Por fim, os jogos ajudam no processo de ordenamento na sociedade, auxiliando nas construções de algumas regras estabelecidas na cultura. *God of War* está relacionado com a prática cultural do seu tempo, tanto pelo suporte tecnológico, como pela forma de se jogar e seu conteúdo que está intrinsecamente ligado com a cultura contemporânea.

Um das primeiras reflexões apresentadas por Huizinga (2000) é a reflexão de que o jogo não é algo particular da cultura humana. Alguns animais utilizam o jogar para se adaptarem às condições de aprendizado em sua vida prática. Um exemplo dessa situação, apresentada pelo autor, é o do cachorro:

[...] bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. (HUIZINGA, 2000, p.5)

No entanto, os jogos não podem ser considerados como algo apenas biológico ou fisiológico, pois também apresentam uma função significativa. Nesse sentido, pode-se compreender um determinado sentido nos jogos, transcendendo as necessidades imediatas da vida de um indivíduo ou animal, para além de princípio e “instinto”.

³²“A neuropsicóloga Lorena Fafá explica que a memória não funciona sozinha. A atenção é uma função cerebral que caminha lado a lado com ela. Afinal, se você não prestar atenção a uma informação, como vai conseguir lembrar-se dela? Então, jogos como xadrez, damas e dominó também são maneiras de se divertir e desenvolver as habilidades cerebrais”. FAFÁ, Lorena, em:http://gazetaonline.globo.com/_conteudo/2012/03/a_gazeta/indice/vida/1164425-filmes-baralho-e-dominio-estimulam-a-sua-memoria.html.

³³<https://mundoestranho.abril.com.br/historia/qual-e-a-origem-do-domino/> Acesso em 27 de agosto de 2017.

O ato de jogar se encontra em todos os estágios da existência humana. Nem sempre motivada por um aspecto didático, mas, sim, como uma forma de divertimento e prazer, ou até mesmo dentro de uma tensão, de uma disputa. Basta analisar algumas partidas de futebol ou xadrez em que os jogadores não demonstram nenhum tipo de prazer no ato³⁴, mas apenas a satisfação do resultado final. Segundo Benjamin (2002), é no jogo e na brincadeira que surgem os hábitos:

Pois é no jogo, e nada mais, que está a origem de todos os hábitos. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhados pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror. E mesmo o pedante mais árido brinca, sem o saber – não de modo infantil, mas simplesmente pueril -, e o faz tanto mais intensamente quanto mais se comporta como um pedante. (BENJAMIN, 2002, p.102)

Nesta perspectiva, o autor defende que é um grande equívoco acreditar que os brinquedos são criados apenas para saciar necessidades infantis. São impostos pelos adultos às crianças “como objeto de culto, que somente graças à sua imaginação (criança) se transformaram em brinquedos.” (BENJAMIN, 2002, p.96). Assim, para o autor jogar estaria ligado ao ato da criação dos hábitos, ensinando algo, desde coisas simples e fundamentais para vida como comer, elementos culturais como de vestir-se, além dos ritos culturalmente estabelecidos.

As regras são fatores fundamentais na socialização do jogo. Segundo Huizinga (2000), todo jogo possui algum tipo de regra. No entanto, as formas mais elevadas constituídas pelo aspecto antropológico do jogar são estabelecidas por duas características fundamentais: “uma luta por alguma coisa ou a representação³⁵ de alguma coisa”. (HUIZINGA, 2000, p.13)

O jogo, como fator de ordenamento social, é percebido em diversas civilizações, mesmo nas mais antigas. Costumeiramente, também são apresentados pelos ritos religiosos, no qual os cultos são uma das formas mais sérias do jogo, além disso, representam um universo espetacularizado e expresso por figurações imaginárias.

O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada. Na época das grandes festas, o grupo social celebra os acontecimentos principais da vida da natureza levando a efeito representações sagradas, que representam a mudança das estações, o surgimento e o

³⁴Essa é a tensão que o ato de jogar gera, cansaço mental no caso do xadrez, físico em um esporte e stress por exemplo. Contudo essa é uma questão subjetiva.

³⁵O autor explica o conceito de representação comparando a representação feita por um animal com a de uma criança. O pavão e o peru que mostram as penas para suas fêmeas, com um aspecto intuitivo e instintivo. Já as crianças o conceito de representação se aproxima da "imaginação", a criança representa algo desejável, busca ser um pai, um bruxo ou um tigre se “transportando” para aquela realidade

declínio dos astros, o crescimento e o amadurecimento das colheitas, a vida e a morte dos homens e dos animais. Como escreve Leo Frobenius, a humanidade 'joga', representa a ordem da natureza tal como ela está impressa em sua consciência. (HUIZINGA, 2000, p.16)

A análise de Huizinga (2000) é importante, porque caracteriza o aspecto formal do jogo. O jogo é fundamental na formação da cultura, mesmo sendo algo que para o autor antecede a própria cultura. Ele é uma atividade livre, contudo tem capacidade de absorver o jogador de maneira intensa e total dentro de seu universo, mesmo que por apenas alguns instantes. Além disso, *a priori* não é algo material que busque lucro. O que o autor se refere é a questão constitutiva de um jogo, sabemos que atualmente alguns jogos esportivos como futebol movimentam cifras bilionárias.

Pode-se pensar o jogo como algo em si mesmo. Ele serve como uma preparação para a vida coletiva seria o lugar de experiência, imerso nas aquisições necessárias à vida coletiva. Com o processo da industrialização e a popularização dos meios de comunicação em massa o ato de brincar e jogar se alterou profundamente e o formato dos brinquedos tem grande contribuição neste processo.

Outros autores buscaram entender o sentido ontológico do jogo na sociedade. A autora Tizuko Morchida Kishimoto (1996) estudou a importância do jogo na educação infantil³⁶. A autora estabelece características de fronteiras para os conceitos do jogo e da brincadeira. Para Kishimoto (1996) o brinquedo e a brincadeira se diferem do jogo principalmente por terem uma relação íntima com a criança e por não terem a necessidade clara de apresentar um sistema de regras que determinam a sua utilização. Já o jogo é uma atividade que necessita de algumas atribuições básicas para sua existência, como³⁷:

1. O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social;
2. Um sistema de regras;
3. Um objeto. (KISHIMOTO, 1996, p.16)

Ao estabelecer o jogo como um resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, a autora determina que algumas questões são essenciais para poder entender o contexto, assim como, a cultura, o público alvo e período em que o jogo foi concebido além do seu sentido social. O jogo enquanto sistema de regras é percebido, nos jogos clássicos, como a dama e o xadrez, nos quais as regras são fundamentais para o prosseguimento do jogo. Segundo a autora:

³⁶A autora tem uma abordagem diferente para o conceito do jogo. No entanto, suas considerações são importantes para se entender o caráter ontológico do jogo e sua função na sociedade.

³⁷A autora sintetiza a discussão de Gilles Brougère e Jacques Henrit para chegar às três características.

[...] “as regras que distinguem um jogo de outro é uma superposição da situação lúdica, onde ao mesmo tempo o indivíduo executa as regras de um jogo e desenvolve uma atividade lúdica.” (KISHIMOTO, 1996, p.17)

O jogo, enquanto objeto, é apresentado pela materialização do jogo em um tabuleiro, uma bola, até mesmo os cartuchos, CD e arquivos de dados de jogo de videogame. Os três aspectos apresentados pela autora estabelecem a primeira ideia de compreensão de um jogo. A discussão se estende a outros campos de conhecimento. Neste sentido, outros autores abordam a função ontológica do jogo como por exemplo Piaget (1971)³⁸, Vygotsky (1998)³⁹ e Brougère (1987)⁴⁰. Dessa maneira, não é possível esgotar toda a discussão sobre o assunto.

Todavia, o jogo constitui-se como uma realidade simbólica dotada de um sistema de signos refletidos por meio da desenvolvida na cultura. Para Ariès (1981) a prática de jogar é comum à cultura humana desde a antiguidade, expressando características do tempo que se constituiu. Os brinquedos representam uma forma de apresentação do mundo adulto à criança, [...] “alguns deles nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos”. (ARIÈS, 1981, p. 88)

Dentro da história vamos encontrar jogos de formas diversas, presentes no cotidiano das tradições. Na Grécia antiga, por exemplo, os jogos olímpicos serviam como um artifício de transmissão de cultura e interação social, mas também apresentavam uma espécie de racionalização entre os mortais e as divindades. Segundo o historiador Asa Briggs (2006):

[...] os Jogos Olímpicos de Atenas, as "Olimpíadas olímpicas", globalmente narrados e televisados, só nos Estados Unidos, por sete redes diferentes, que evocaram não apenas as Olimpíadas de 1896, a primeira da era moderna, mas os Jogos Olímpicos da Antiguidade, sobre os quais vários livros foram escritos. Atenas mostrou ser o local perfeito para os jogos em que a China, escolhida para sediar as próximas Olimpíadas, se destacou na lista de medalhas. O esporte, com seus protocolos e códigos próprios, agora deve figurar no final de qualquer relato de longo prazo sobre a história da mídia global. Em circunstâncias de multimídia, ele apareceu com mais proeminência na televisão e na imprensa que no cinema ou na Internet. A psicologia é fascinante. Em setembro de 2004, o *Financial Times* estampava no suplemento de fim de semana: "O esporte se tornou uma obsessão."

³⁸Piaget (1971) apresenta uma categoria importante para se entender o sentido ontológico do brincar na vida uma pessoa. Para ele, o ato do jogar é similar a um processo de desenvolvimento biológico, em que os jogos são exercícios que alimentam e estimulam o desenvolvimento da mente. Neste sentido, o indivíduo passaria por algumas etapas, que vão do desenvolvimento senso-motor à vida adulta.

³⁹Segundo Vygotsky (1998) brincadeira e, consecutivamente o jogar, surgem na vida de um indivíduo com o intuito de resolver tensões geradas pela não realização de algum desejo. Desta forma, a criança cria um mundo ilusório, imaginário para realizar as suas vontades que não podem ser atendidas no mundo real. Além disso, é no brinquedo que uma criança aprende a agir em uma esfera cognitiva. O autor defende que a criança se envolve em um mundo ilusório e imaginário para que seus anseios possam ser realizados no momento em que ela quiser.

⁴⁰Brougère (1987) infere que o conceito apresenta uma similaridade entre culturas diferentes. Para o autor foi fundamental a criação da visão romântica da criança, para pedagogização do jogo. Essa ideia só viria na modernidade, com a visão rousseauiana da criança, no qual rompia com a ideia de que uma criança era um pequeno adulto. Desta forma, o ato de brincar tem uma denotação educativa e é um elemento importante na formação da sociedade. Constituindo ele um mecanismo que releva traços de uma cultura específica.

"O esporte é usado como uma forma de distração para a guerra e a política", dizia Simon Kruger, mas "depois de um verão em que as Olimpíadas, a Eurocopa 2004 e Wimbledon prenderam a atenção de todo o público televisivo, ficou mais difícil nos distrair do esporte". (BRIGGS, 2006 p.329)

Segundo Flores (2007) entende-se por cultura histórica “os enraizamentos do pensar historicamente estão aquém e além do campo da historiografia e do cânone historiográfico. (FLORES, 2007 p.95). Para o autor ela estaria estabelecidas os saberes históricos escolares na formação do historiador e no ensino da história, mas percebida na produção e difusão de uma tradição escritas ou midiático.

Como por exemplo, os elementos da cultura histórica referente à Grécia Antiga que estão presentes na atualidade, percebidos em diversos meios midiáticos. As olimpíadas seriam um exemplo, contudo ela se apresenta diferente em cada tempo. Na contemporaneidade como afirma Briggs (2006) o esporte tem uma conotação política para o Estado. Para o autor:

Jogos Olímpicos "revividos" em Atenas em 1896 (em 2004 voltaram a se realizar nesta cidade), tornaram-se matéria-prima de toda a mídia, que diretamente influenciou o local de realização e as imagens a serem transmitidas. A Olimpíada alemã de 1936, realizada e filmada pelos nazistas, recebeu atenção maciça; bem como os primeiros jogos em um país asiático, realizados na cidade de Tóquio, Japão, em 1964: eles poderiam ter acontecido lá antes, se não fosse a Segunda Guerra Mundial. (BRIGGS, 2006 p.192)

Para os gregos na antiguidade as olimpíadas tinham uma ligação religiosa e ritualística em sua cultura. Segundo Cabanes (2009) “os gregos definem as olimpíadas um período de quatro anos que separa duas celebrações dos concursos pentéricos em honra de Zeus (CABANES ,2009 p.28). Além da cultura grega podemos citar como o conceito foi entendido na sociedade romana. Segundo Ariès (1981) o conceito de jogos nessa sociedade se estabeleceu a partir da dicotomia entre conceitos *Jous* (divertimento) e *luds* (exercícios)⁴¹, em que, se apresentavam como uma imitação para o real.

Para Ariès (1981) no período que abarca a Idade Média até a transição da Idade Moderna, o jogo era considerado como desempenho de uma função frívola, isto é, uma prática sem importância ligada ao divertimento. Segundo o autor os jogos eram vistos em festas, como o carnaval, que era estabelecido a partir do fingimento. Além disso, o jogo tinha uma denotação voltada ao relaxamento dos indivíduos.

Contrária ao jogo, a Igreja medieval, “sem exceção nem reservas, [...] era contrária à cultura do jogo, pois existiam alguns elementos “imorais” encontrados na prática do jogar”

⁴¹ Os conceitos de jogos neste sentido têm valores deferentes: o primeira é o de interação social e o segundo exercício físico ou ginástica.

(ARIÈS, 1981 p. 96). A Igreja se mantinha contaria aos jogos⁴², pois alegava essas práticas de jogar, tanto azar como de salão traziam consigo uma cultura nociva à sociedade. Segundo o dicionário da língua portuguesa do século XVIII:

Jogo; espécie de sorte, o que expomos certa aposta de dinheiro, a condição de ganhar jogando carta, dado, bola etc. conforme certas leis, neste ou a certas regras de ganhar dependente da eficiência do jogador, ou a essas regras combinadas, com que dá o acaso das cartas, que se repetem, ou pontos que os dados pitam ou meramente se dá ao acaso. (BLUTEAU, 1789 p.744)

O conceito de jogo até o século XVII está ligado a uma prática ligada à sorte e ou azar, condenada pela igreja naquele período. Posteriormente, grupos jesuítas influenciados pelo humanismo renascentista, trouxeram à possibilidade educativa a partir dos jogos. Nesta acepção, eram admitidos alguns jogos considerados honestos que não fossem fatigantes, nem perigosos, principalmente os ligados às atividades físicas, depois das atividades domésticas. Posteriormente, pedagogos humanistas, médicos iluministas e grupos nacionalistas também incentivavam jogos que envolviam a ginástica e que deveriam estar ligados à moral, à saúde e ao bem comum.

Outras sociedades, além das ocidentais, tiveram o jogo um conceito que levasse ao aprendizado. Segundo Brougère (1987) a sociedade Asteca, pré-colombiana, por exemplo, tinha o jogo como *Talachia*, que designava o ver, o olhar. Para eles era como um simulacro do real, uma espécie de subterfúgio dos atos e das expressões de sua cultura. Na contemporaneidade o conceito do jogo está ligado a brincadeira e divertimento, além de uma atividade física ou intelectual que esteja integrada a um sistema de regras que são definidos um indivíduo ou um grupo. Apresentando um vencedor e outro perdedor. Os jogos eletrônicos são uma mobilidade de jogo que procurados por jogadores de todas as idades, para jogarem sozinhos em videogames ou computador e podem ser jogos online (pela internet) e com adversários de todo o mundo.⁴³

Desta forma, os videogames não abarcam apenas o universo infantil, mas todas as faixas etárias e gêneros. Além disso, hoje um suporte tecnológico para jogo como um videogame, vai além das atribuições normais de um brinquedo, passado a ser meio de comunicação, e principalmente um difusor da cultura.

1.2 A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS: OS VIDEOGAMES COMO FORMA DE ARTE PERSUASIVA

⁴² Ariès não leva em consideração os torneios medievais, jogos promovidos pela Igreja Católica na Idade Média

⁴³ Disponível em <<https://www.significados.com.br/jogo/>. Acesso: 30 de agosto de 2017>.

A cultura audiovisual está presente na sociedade humana desde os tempos em que o homem se constituindo socialmente. Desde o período do paleolítico existem indícios que expressam essa cultura, como por exemplo as pinturas que foram encontradas nas cavernas que, segundo Hagemeyer (2012), se completavam aos rituais religiosos mágico-xamânicos dotados de som e gestos que exprimiam algum significado para aquelas sociedades. O autor ainda afirma que:

É verdade que cada sociedade desenvolve seus próprios códigos juntamente com suas técnicas, atribuindo significados à vida social e constroem sua “visão do mundo”. As grandes estruturas do imaginário social – sejam mitológicas, religiosas organizadas, bem como os diversos saberes acadêmicos ou ideologia política - são organizadas em função das relações dadas entre os homens. Todos os grupos humanos criam seus rituais de identidade, no qual definem a iniciação de pertencimento à comunicação, a partir da invocação símbolos visuais e sonoros que remetem aos mitos primordiais. É uma história que se conta, ritualizado como nasceu a tributo, o clã, a estirpe, a igreja, a nação, etc. (HAGEMEYER, 2012 p. 62)

Assim, ao longo do tempo as sociedades vão utilizando paulatinamente as diversas formas de linguagem artísticas que contribuem para seu estabelecimento no tempo. O que vai diferenciar essas expressões artísticas é, basicamente, a cultura, mas também, a técnica utilizada na criação das obras de artes.

Benjamin (2014) afirma que o século XIX foi marcado por uma série de novas técnicas e meios de reprodução da arte. O autor afirma que o cinema representaria uma proposta resultante dessas mudanças. Contudo, outros meios de cultura audiovisual que imprimem uma concepção da linguagem são especificados. Esse período tratado por Benjamin (2014) vai se constituir como o formador da era, em que, são criados os videogames.

Todavia, os videogames apresentam algumas características que os tornam um tipo de mídia única. Essas características são marcadas por elementos que envolvem sua apresentação, uma linguagem própria e um estado da arte próprio. A Indústria vem crescendo vertiginosamente ao longo dos últimos anos e, nesse sentido, também pode ser encarado como uma nova forma de arte ou uma experimentação artística.

[...]o elemento jogo na popularização da nova tecnologia foi tão importante no início da história dos computadores quanto na história do telefone (ver p.150), e havia uma aura associando os dois. Um dos primeiros jogos, *Space War*, parece ter sido criado por um estudante do MIT na década de 1960. No início da década de 1990, um dos primeiros jogos a usar 3-D foi *Doom*. (BRIGGS, 2006, p.282).

Segundo Briggs (2006, p.150) o telefone teve papel fundamental para consolidação da radiodifusão. Neste sentido, podemos inferir que o autor entende que os surgimentos dos

jogos eletrônicos tiveram papel importante para popularização dos computadores nas últimas décadas. O videogame, segundo Oliveira (1986), foi um dos grandes produtos criados pelo processo de mercantilização do brinquedo. Desenvolvido no contexto da era da informática, o videogame, mesmo sendo um brinquedo de difícil aquisição, principalmente por causa de seu valor, atingiu diversas classes sociais e faixas etárias. Segundo o autor:

Um videogame nada mais é que um sistema acoplável ao televisor, dotado de console, com ou sem teclado, e de dois controles manuais (joysticks). O sistema é alimentado por cartuchos⁴⁴, nos quais estão contidos os programas (Softwares). (OLIVEIRA, 1986 p. 37)

No entanto, o grande trunfo desta nova forma de brinquedo é o aspecto intermediático que a obra possui. Os videogames evoluíram de uma forma significativa e deixaram de ser apenas Passatempo para ser suporte tecnológico engendrado da cultura contemporânea. No qual, a complexidade de alguns jogos pode ser percebida pelas técnicas de criação, em que o jogador participa da trama, se envolvendo em uma complexa teia de informação. A obra de Bourriaud (2009) pode nos ajudar a entender as relações dessa arte com seus consumidores a partir da teoria da estética relacional. O autor descreve como a sensibilidade coletiva se insere nas novas formas da prática artística. Tratando do aspecto convival e interativo da obra com seu receptor.

Dessa forma, os videogames não são apenas brinquedos, mas carregam um conjunto de linguagens podendo ser considerados como meios de comunicação, apresentando dimensões culturais, políticas e ideológicas. Zanolla (2010) exemplifica essa posição ao citar a iniciativa do governo do Irã, em 2007, de criar um jogo em que os inimigos do personagem/jogador seriam Israel e o governo dos Estados Unidos da América. Segunda a autora, o jogo foi criado em um momento de crise entre os três países. Por este prisma, percebe-se o conceito de ideologia proposto por Willians (2000), pois se observa uma tentativa do governo do Irã em produzir cultura coletiva, em que crianças de 11 aos 16 anos (público-alvo do jogo) encarariam como inimigos os países opositores ao Irã.

As ideologias gerais, em sua plena e profunda elaboração, devem, de fato, ser encaradas como uma das mais notáveis formas de produção cultural coletiva. Por outro lado, porém, exatamente por que todas as ideologias significativas são, na verdade, profundas e elaboradas, é que o conceito não pode ser abstraído como uma espécie de ‘espírito formador’, das raízes da produção cultural. (WILLIANS, 1992, p. 200).

⁴⁴ Com a evolução dos videogames, os cartuchos foram substituídos por CDs, DVDs e hoje podem ser armazenados na memória do próprio console.

O jogo desenvolvido pelo governo do Irã tem como principal objetivo criar uma ideologia coletiva, pautada na formação de um sentido, uma mensagem, pensada para o uma coletividade. Para Oliveira (1986) os brinquedos são portadores de ideias, de valores e de mensagens. Apresentando uma característica material e ideológica, podendo ser pensada como um recurso de adestramento social. Para ele, o desenvolvimento das tecnologias em campo, como da comunicação e da informática, é a expressão de uma realidade presente nas relações entre o que ele chama de “países dominantes e os “países dominados”.

Um exemplo discutido pelo autor é o da representação do carro de polícia, que geralmente é comercializado em qualquer parte do mundo, apresentando um modelo visto nos países economicamente dominantes. Muitas vezes o brinquedo, vendido como carro de polícia no Brasil, apresenta as características de um carro utilizado nos Estados Unidos, onde as marcas não são as mesmas usadas pelas duas corporações. Elementos mais gritantes são apresentados, como modelo de placa e a inscrição *Police* em cima do brinquedo. Essa realidade, segundo o autor, expressa um sintoma claro da influência ideológica e econômica de um país sobre outro.

Nesta perspectiva, surgem brinquedos como os videogames⁴⁵, que exercem mais que uma função de entretenimento ou aprendizado, mas carregam elementos constitutivos de uma nova forma de encarar o brinquedo no meio social. “Criando um hiato, na qual esses brinquedos ajudam reflexos motores da criança e introduzem-na mundo da informática”. (OLIVEIRA, 1986, p.80,81). O autor lança uma série de indagações relevantes ao debate:

[...] se a televisão já é capaz de hipnotizar as crianças, o que dizer dos novos sistemas? Não estaríamos nós criando em casa pequenos monstros, frios, insensíveis, confinados a casa, com os membros se atrofiando e o cérebro se desenvolvendo? Sendo o acesso a tais brinquedos restritos às frações privilegiadas de classe média, não se estaria criando um abismo ainda maior, econômica e culturalmente, entre as classes na sociedade? (OLIVEIRA, 1986, p.81)

Neste sentido o historiador enquanto cientista social deve ficar atento às questões que envolvem essas mídias, pois elas não são apenas um produto constituído pelo material, contendo um discurso estabelecido historicamente. Cada vez mais estão sendo melhores desenvolvidas conteúdos ligados ao entretenimento infantil e de todo tipo de faixa etária.

O objeto fundamental de uma história que se propõe reconhecer a maneira como os atores sociais dão sentido, portanto, na tensão entre, por um lado, as capacidades inventivas dos indivíduos ou das comunidades e, por outro, as restrições e as convenções que limitam- de maneira mais ou menos clara conforme a posição que ocupam nas relações de dominação – o que lhes é possível pensar, dizer e fazer. Essa observação é válida também para as obras letradas e as criações estéticas, sempre

⁴⁵ O autor chama de vídeo-jogos

inscritas nas heranças e nas referências que as fazem concebíveis, comunicáveis e compreensíveis. (CHARTIER⁴⁶, 2009 p.49)

God of War que foi desenvolvido, pensado para um público específico, caracterizados pelo gosto por mídias que estabelecem a violência como tema. Oficialmente o jogo foi sugerido para maiores de 18 anos. Assim, os videogames são categorizados com suporte tecnológico ou um brinquedo, mas podem ser entendidos como expressão artística que traz consigo um tipo de persuasão. Sobre a presença do uso da persuasão na história, podemos tomar como exemplo, o Barroco.

O barroco, no século XVII, já era uma forma de expressão artística que apresentava essa característica, no qual se utilizava da persuasão buscando criar uma ideologia geral a partir da produção de uma cultura coletiva⁴⁷. Para Argan (2004) o barroco inventou a modernidade, promovendo os estados nacionais nas colônias. Segundo o autor a arte barroca era utilizada pela igreja católica como forma de transmitir a mensagem da salvação, no qual transmitiria o caminho da salvação inspirada a partir das ações dos personagens bíblicos. Ademais:

A arte barroca extrapola os limites artísticos e alcança uma esfera própria, se tornando uma cultura de época. Sendo assim, os elementos estéticos da cena apresentada não estão limitados ao uso decorativo. Existe uma informação a ser passada nas entrelinhas da imagem. O público a ser alcançado, indígena e local, recebe informações mudas da cena e são alcançados pelo sentido das imagens. A recepção é ponto chave para a análise de obras desse tipo. Entender a presença de símbolos incomuns com o estilo na experimentação artística barroca, só é possível se atentarmos para a estética relacional. (NÓBREGA, 2014 p. 92)

O fenômeno barroco é um exemplo de como artes se tornaram relacionais e persuasivas, e como o processo foi paulatinamente ocorrendo na sociedade. A similaridade entre as duas formas de expressão artísticas estaria nos aspectos comunicacionais, mesmo as duas formas de mídias se encontrarem distantes temporalmente por quatro séculos, e principalmente apresentarem características técnicas distintas. Tanto o barroco como a arte

⁴⁶ Chartier é um importante historiador francês. No entanto, o trabalho não tem a intenção de discutir aspecto da teoria do autor. Além disso, a ideia de representação é diferente da discutida na dissertação

⁴⁷ As imagens não foram introduzidas na Igreja sem causa razoável. Elas derivam de três causas: a incultura dos simples, a frouxidão dos afetos e a impermanência da memória. Elas foram inventadas em razão da incultura dos simples, que não podendo ler o texto escrito utilizam as esculturas e pinturas como se fossem livros para se instruir nos mistérios de nossa fé. [...]Finalmente por causa da impermanência da memória, já que o que se ouve é mais facilmente esquecido do que o que se vê... Assim, por um dom divino, as imagens foram executadas nas Igrejas para que vendo-as nos lembremos das graças que recebemos e das obras virtuosas dos santos.(sic)(APUD, OLIVEIRA, 2000, p. 38)

expressa nos videogames utilizam a persuasão, descrito por Argan (2004) ao trabalhar o barroco como elemento de comunicação e didática em seu tempo.

Nesta perspectiva, os videogames atuam como suportes que, nas últimas décadas, se tornaram um dos produtos mais consumidos na sociedade contemporânea. Além de entretenimento, os videogames hoje são grandes mídias de comunicação. São, até mesmo, simuladores da realidade, quando o jogador utiliza o próprio corpo para interagir com o jogo.

As experiências que temos com videogames vislumbram a interface como canal de comunicação via única, o apertar de botões tanto pode ser o disparo de um míssil num jogo de guerra espacial, quanto o travamento de mira num FPS, quanto o pular de uma plataforma numa aventura. Mas usando o conceito de uma interface multimodo, não seria mais intuitivo e imersivo disparar o míssil por meio do botão (como na vida real), travar a mira apontando para o inimigo (como na vida real) e levar nosso avatar de uma plataforma a outra guiando-o com a mão (como você faria com seu cãozinho)? O sistema de controle do Nintendo Wii® responde a essa pergunta. (PAZ, 2016, p.77)

Graças ao relevante retorno financeiro trazido pela popularização das mídias dos *games*, as técnicas implementadas pelas indústrias se tornaram cada vez mais sofisticadas. De acordo com Aranha (2004), há uma consolidação do mercado ligado aos *videogames* devido aproximação da indústria dos *games* com a cinematográfica. Essa semelhança fez com que os jogos tivessem, cada vez mais, uma linguagem análoga à linguagem do cinema.

Sobre a evolução tecnológica Aranha (2004) defende que as transformações técnicas surgiram em quatro etapas ligadas ao desenvolvimento tecnológico até sua popularização dentro do mercado consumidor. Nas duas primeiras a linguagem e a tecnologia utilizadas são simples, como, por exemplo, o primeiro jogo: *Tennis for Two*. Eram duas barras que lançavam uma bola de um lado da tela para o outro, simulando uma partida de tênis. Jogava-se em um osciloscópio⁴⁸ que servia como uma das atrações de uma exposição do *Brookhaven National Laboratory*, uma espécie de laboratório da NASA aberto ao público. O espaço tinha a finalidade de promover as instalações militares do país no período da Guerra Fria⁴⁹.

A segunda etapa do desenvolvimento dos videogames aconteceu entre as décadas de 1970 a 1980, dessa vez inserindo a tecnologia ao mercado global. Segundo Aranha (2004) as empresas japonesas ao se inserirem no novo mercado dinamizaram a concorrência,

⁴⁸ Instrumento que torna constantemente visíveis as oscilações elétricas, muito usado por operadores de vídeo para ajustar as imagens a serem transmitidas. Dicionário Michaelis. Em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=kLIYP>.

⁴⁹ Em 1958, com o propósito de atrair visitantes ao *Brookhaven National Laboratories*, nos Estados Unidos de Nova York, o físico Wiily Higinbotham criou o primeiro jogo eletrônico de que se tem ciência (Hunter, 2002). Era época da Guerra Fria e os passeios da população norte-americana aos laboratórios eram incentivadas pelo governo, promovendo exibições do poderio militar do país à comunidade, objetivando demonstrar as boas condições em que os Estados Unidos se encontravam. (ARANHA, 2004, p.27).

aumentaram a competição com o mercado estadunidense, trazendo assim um melhor desenvolvimento gráfico, mercadológico com produtos que apresentavam embalagens e descrição.

Em 1971, com o lançamento do console⁵⁰ Odyssey®, da empresa Magnavox, inaugurou-se a era dos videogames que poderiam ser conectados a um televisor. No ano seguinte, criado por Noaln Bushnell, com apenas três funcionários, a Atari® seria mais uma empresa que surgiu nesse mercado crescente.

Nesses anos, já havia mais de vinte e seis jogos lançados com títulos que envolviam jogos esportivos, de aventura e jogos tradicionais, como o jogo da velha e força, lançados no formato de jogos eletrônicos. Além disso, foi lançado o primeiro jogo criticado por seu caráter violento. Em *Death Race*, o jogador corria em um carro atropelando objetos e pessoas que passavam por seu caminho.⁵¹

Em 1977, a Atari® lança o videogame Atari2600®, o primeiro a utilizar cartuchos. A tecnologia apresentava jogos de maior qualidade, possibilitando pequenos enredos. No entanto, surge a discussão sobre a autoria dessas mídias. Não era comum atribuir crédito aos criadores dos produtos, dessa forma, Warren Robinete elabora uma estratégia inusitada e criativa para se apresentar como idealizador do seu jogo.

O programador arquiteta um tipo de sala secreta no meio do jogo, em que o jogador que a encontrasse se depararia com o nome de Robinete desenhado com as cores do arco-íris.⁵² Essa ideia se tornou uma constante em jogos, mesmo os que vinham posteriormente com os créditos. No entanto a sala ou o segredo agora atribuía habilidades aos jogadores que as descobrissem.

Um exemplo disso é o do famoso game *Mario World III*, em que o jogador, ao encontrar algumas chaves em fases específicas, poderia seguir um caminho alternativo até o final do jogo. Além disso, poderia enfrentar uma série de estágios extras, e a recompensa seria a inscrição: "*You are a super Player*" (Você é um super jogador)⁵³ e aconteceria o término do jogo. Em *God of war* as salas secretas geralmente são haréns, lugares onde o protagonista mantém relação sexual com mulheres dentro do jogo⁵⁴.

⁵⁰ Conjunto de equipamentos específicos compostos por visores compatíveis e seus respectivos componentes cujo objetivo é auxiliar o funcionário responsável a comandar um sistema, por exemplo, uma emissora de televisão.(EM < <https://www.dicio.com.br/console/>>).

⁵¹ (Em<<http://jogos.uol.com.br>>)

⁵² (Em<<http://jogos.uol.com.br>>)

⁵³Experiência do pesquisador que jogava esse jogo na década de 90.

⁵⁴ Questão discutida no tópico 3.4

A década de 80 apresentou a terceira fase do desenvolvimento dos *games*, com a expansão da expressão simbólica dos videogames. O aperfeiçoamento das imagens possibilitou que os ambientes apresentados nos jogos expressassem uma espacialização perfeitamente compreensível ao indivíduo que utiliza o jogo. Nesse período há o reconhecimento do trabalho dos chamados *games-designers*, e os jogos apresentavam tema e roteiro.⁵⁵

A Nintendo®, empresa japonesa, seria uma das grandes empresas a se consolidarem no mercado por alguns jogos considerados marcantes na história dos *games*. *Donkey Kong* e *Super Mario World* são exemplos expressivos. Surgiria, nessa época, um dos seus principais personagens: Mario, chamado assim, pois o personagem se parecia com um funcionário da Nintendo, em Seattle, nos Estados Unidos.

Em *Super Mario World*, por exemplo, há a criação de um enredo e objetivos, pois o *Jumpman (Mario)* almejava libertar a personagem Princesa Peach e seu reino de um vilão impetuoso chamado Bowser. Para tanto, exploram-se vários lugares temáticos através da brincadeira.

Já em 1992, a Atari® lançou outro personagem clássico e que rendeu à empresa um recorde de vendas nos Estados Unidos. Com mais de 115 milhões unidades vendidas, o personagem foi popularmente conhecido como *Pac Man* (Come come, no Brasil). O jogador controlava uma cabeça amarela com a boca que abre e fecha dentro de um labirinto, no qual alguns fantasmas o perseguiam. O objetivo era comer todas as pastilhas amarelas sem ser tocado por fantasmas.

Uma versão famosa do *Pac Man Plus*⁵⁶ substituiu as pastilhas amarelas e as frutas por produtos da cultura pop norte-americana, como a Coca-Cola e o hambúrguer. Percebe-se, nesse ponto, a ligação entre esse tipo de entretenimento midiático e a transmissão ou reforço de algum tipo de cultura e/ou ideologia.

O ano de 1981 marcou negativamente a trajetória dos jogos eletrônicos, pois foi associado à morte de um homem pela prática do uso de videogames. Peter Bersek morreu após uma parada cardíaca jogando uma história em que enfrentava uma horda de robôs⁵⁷. Esse evento pode ser utilizado como exemplo de como há um grau elevado de envolvimento do jogador com os jogos eletrônicos. Outro mau momento na indústria, mas dessa vez financeiramente, foi o fenômeno chamado *crash dos softwares*. O mercado, que já estava frio

⁵⁵ (ARANHA, 2004)

⁵⁶ https://pt.wikipedia.org/wiki/Pac-Man_Plus Acesso 13 de fevereiro 2017

⁵⁷ (<http://jogos.uol.com.br>).

desde o final da década de 70, simplesmente congelou. Parecia que seria o fim dos videogames domésticos.

Parecia ser o fim. O mercado de vídeo games domésticos nos Estados Unidos estava completamente inativo. Não se vendiam consoles de sucesso como o Atari VCS®, o Intellivision® ou mesmo o Colecovision®, este último introduzido em 1982 com grande estardalhaço por seu poder de processamento e qualidade de gráficos. Os cartuchos de jogos encahavam nas lojas e eram vendidos a preços promocionais, com isso, as produtoras menores que faziam jogos para consoles deixaram o mercado, sobrevivendo apenas as produtoras que faziam também jogos para computadores pessoais (as novas vedetes do mercado). (LUZ, 2010, p.45)

As grandes concorrentes eram os jogos lançados para os computadores pessoais. Dessa forma, surgem marcas como *Ocean Software®*, *Dinamic®*, *Imagine®* e *Codemasters®*, que desenvolviam jogos apenas para computadores e que se firmariam no mercado como grandes concorrentes para a indústria dos videogames. Essa realidade afetou principalmente o mercado no ocidente. O mercado japonês não sofreu grandes abalos e continuou lançando diversos produtos através da Sega® e Nintendo®.

Em 1986, a Sega® entrou no mercado com o console *Master System®* para concorrer com a empresa japonesa que, cada vez mais, se tornava a principal no mercado. Naquele ano, a Nintendo lança o jogo *The Legend of Zelda*, um dos símbolos da marca. Mas, no início da década de 90, a disputa entre as marcas se acirrou. A “guerra” entre Sonic *versus* Mario representava mais do que a busca de dois produtos pela sua autoafirmação no mercado. Era uma tentativa de mostrar quem seria a principal empresa daquele momento.

E, em 1991, soltou seu bum Sonic. Sonic the Hedgehog [Sonic, o ouriço] era um novo gênero de jogo, uma mistura de corrida e plataforma. O objetivo do Sonic era ostensivamente o mesmo do Mario: viajar de um canto a outro do mundo, pegando todas as coisas boas. Porém, enquanto o foco do Mario era voltar a jogar todos os níveis até todos os tesouros serem encontrados, o do Sonic era baseado em reflexos à velocidade da luz e os picos de adrenalina de sair rolando morro acima, fazendo loopings, passando por reviravoltas laterais e depois batendo em flípers para fazer tudo de novo de trás para frente. O Sonic só usava um botão: saltar. Isso foi feito para simplificar a jogabilidade – Mario e seu guarda-roupa de fantasias pareciam barrocos em comparação. Até o salto do Sonic era, ao pé da letra, aguçado. Girando, ele se transformava numa bola de espinhos para passar por cima dos outros. Presume-se que todo choque contra um oponente os deixasse cobertos de espinhos. (RYAN, 2012, p.89).

O Sonic® era um ouriço azul que buscava salvar seus amigos do vilão Doutor Robotnik. O vilão representava o mundo de destruição das máquinas, já Sonic representava a luta pela preservação do meio ambiente. Nesse enredo, se percebe a utilização de um tema de debate global na construção da narrativa da história. Logo, o enredo da história de Mario®, já citado anteriormente, apresentava a trajetória de um herói que enfrenta o vilão Browser em

uma jornada, no qual ele busca reconquistar o Reino dos Cogumelos para que, no fim, consiga salvar a princesa do domínio do vilão.

Após a escolha da mascote, eles precisavam de um jogo de ação para ele e a tarefa foi dada à equipe de Yuji Naka. Naka queria que o jogo fosse similar ao Super Mario Bros®, porém um pouco mais simples. Se Mario recolhia estrelas, Sonic® teria de recolher anéis. Assim como Mario, que deveria dar saltos precisos, Sonic® também o faria. A grande diferença entre os dois jogos era a velocidade, pois Sonic® era muitas vezes mais rápido que Super Mario Bros®. (LUZ, 2010, p.55).

Na mesma década, a *Mega Drive*® lançou o primeiro console que utilizava CD-ROM. Era uma tentativa de estreitar o cinema interativo, no entanto, o projeto fracassou e, mesmo utilizando cartuchos em seu console, a Nintendo foi a grande representante dos games dessa década. Em dezembro de 1994, a Sony® entra no mercado para lançar um dos principais videogames da década seguinte. O Playstation® foi um videogame que mudaria mais uma vez a cena dos games. O produto inauguraria os consoles que substituiriam cartuchos por CDs.

Na contramão do mercado, a Nintendo lança o Nintendo64® que não agradou a maioria dos usuários, pois ainda utilizava cartuchos. Mesmo com a insatisfação de muitos consumidores, pelo fato de a empresa manter os cartuchos em seu videogame, jogos como *The Legend of Zelda* e *Pokémon* ainda mantinham a Nintendo como uma marca forte. O *The Legend of Zelda*, por exemplo, garantiu a empresa mais de 325 milhões de reservas e mais de 150 milhões de dólares de lucro.

Os anos 2000 foram marcados pela estreia do Playstation2® e a inserção de uma das maiores empresas de tecnologia no mercado dos games. A Microsoft® lançaria o Xbox®, que seria o grande concorrente do Playstation na próxima década. A qualidade dos jogos foi uma marca do período. Muitos gêneros narrativos foram lançados, como jogos de terror, comédia, infantis e alguns que colocavam em pauta o mundo adulto com questões de violência e até sexuais.

Com o vídeo game se transformando em central de entretenimento nas casas de todo o planeta, a Microsoft® resolveu desenvolver sua própria plataforma, baseada na tecnologia de PCs. Ao contrário da Sony®, que quando entrou na indústria de vídeo games era uma principiante, a Microsoft® já tinha bastante experiência sendo produtora de jogos há muito tempo. (PAZ, 2016, p.77)

A questão é que não se tratava apenas de um brinquedo voltado para o público infantil, mas um tipo de entretenimento voltado para todos os gêneros e idades. Surgindo categorias que envolvem distinções que vão de classificações por idade e gênero até estilos, como terror,

suspense, esportivos, eróticos, entre outros. Podendo ser explicados pelos: *Resident Evil*⁵⁸ (terror), *Super Mario Bros. 3*⁵⁹ (aventura) e próprio *God of War* (aventura e histórico), *FIFA 17*⁶⁰ (esportivo) dentre outros.

Alguns jogos fizeram tanto sucesso que se tornaram filmes, como *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *Resident evil*, *Prince of Persia*⁶¹ entre outros. Outros jogos fizeram o inverso, saindo dos filmes para os games, como *007*, *The Godfather* (poderoso chefe), *Harry Potter*, dentre outros. O site [garotasgeeks.com](http://www.garotasgeeks.com)⁶² disponibiliza a lista de dez jogos que passara de mídias como cinema para os *games*. *Harry Potter* é uma série inspirada na obra literária J. K. Rowling, que fez muito sucesso no meio literário e no cinema, mas também se tornou conhecida em mídias como no videogame.

O caráter técnico dos videogames não é a principal influência exercida por essa indústria, mas principalmente, seu caráter comunicacional que expressa significados e sentidos aos seus consumidores. Nesta perspectiva, a análise feita por Canclini (2001) sobre os processos de hibridações das culturas é pertinente para entender a dinâmica apresentada pelos jogos de videogame em seu caráter cognitivo, ideológico e identitário. Canclini (2001) descreve a hibridização das culturas a partir do estudo das identidades no século XX.

Os estudo sobre identitárias com enfoques teóricos que levam em conta os processos de hibridação (Hannerz: Hall) mostram que não é possível falar das identidades como se tratassem apenas de um conjunto de traços fixo, nem afirmá-las com a essência de uma etnia ou de uma nação. A história dos movimentos identitários revela uma série de operações de seleção de elementos de diferentes épocas articulados pelos grupos hegemônicos em um relato que lhe dá coerência, dramaticidade e eloquência. [...] Em um mundo tão fluidamente interconectado, as sedimentações identitárias organizam em conjuntos históricos mais ou menos estáveis (etnias, nações, classes) se reestruturam em meio a conjuntos interétnicos, transclassistas e transnacionais. As diversas formas em que os membros de cada grupo se apropriam dos repertórios heterogêneos de bens e mensagens disponíveis nos circuitos transnacionais geram novos modos. (CANCLINI, 2001, p.XXIII)

⁵⁸Resident Evil (conhecido como Biohazard no Japão) é uma franquia de mídia que pertence à empresa de videogames Capcom. Foi criada por Shinji Mikami como uma série de jogos de survival horror, iniciada em 1996 com Resident Evil para PlayStation. Desde então, a série de jogos passou a incluir o gênero ação e até agora já vendeu 55 milhões de unidades https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil:acesso 15 de agosto de 2017

⁵⁹ Foi o último jogo da série lançado pela Nintendo para seu console de 8 bits conhecido como Famicom no Japão e NES no resto do mundo. O jogo foi dirigido por Shigeru Miyamoto, um dos designers de jogos mais famosos do mundo e foi lançado no Japão no dia 23 de outubro de 1988 https://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._3 acesso 15 de agosto de 2017.

⁶⁰ FIFA 17 é um jogo eletrônico de futebol desenvolvido e publicado pela EA Sports, que foi lançado mundialmente em 27 de setembro de 2016. https://pt.wikipedia.org/wiki/FIFA_17 acesso 15 de agosto de 2017.

⁶¹ é um filme americano de ação, aventura, fantasia de 2010, baseado no jogo eletrônico de mesmo nome lançado em 2003. https://pt.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%ADncipe_da_P%C3%A9rsia:_As_Areias_do_Tempo. Acesso 15 de agosto de 2017.

⁶²<http://www.garotasgeeks.com/top-10-filmes-que-viraram-games/> acesso 30 de agosto de 2017.

Esse processo foi externalizado na cerimônia de encerramento das Olimpíadas Rio 2016, em que, o primeiro ministro japonês Shinza Abe, aparece fantasiado como o personagem Mario da Nintendo®. A “encenação” testemunha a importância dos *games* como uma forma de apresentar a cultura globalizada em meio ao processo de hibridações das culturas, no qual um personagem ítalo-americano se tornou um símbolo de um país oriental. Isso só foi possível, pois o mercado ligado aos videogames dinamizou-se criando um arcabouço linguístico e comunicacional próprio e global.

1.3 AS LINGUAGENS AUDIVISUAIS APRESENTADAS NOS VIDEOGAMES

As obras em liguem audiovisual podem ser considerados como fonte histórica, pois expressam uma forma da cultura de um determinado período. Com a dinamização e crescimento das mídias, esse debate amplia-se aos elementos audiovisuais, como os videogames, pois essas se tornaram grandes meios de expressão da cultural histórica na contemporaneidade. Segundo Prost (2008) cada momento da história estabelece questões que devem ser respondidas, pois essas questões foram deixaram de ser formuladas em outro período ou então passaram a existir no tempo presente dadas à elas. Para ele:

O historiador nunca se limita a formular uma “simples questão”- até mesmo quando se trata de uma questão simples- porque, em seu bojo, traz uma ideia das fontes documentais e dos possíveis procedimentos de pesquisa. Ela supõe já um conhecimento mínimo das diversas fontes eventuais e imagina sua utilização por métodos que já tenham sido experimentados em outras pesquisas... Voltamos a encontrar um círculo virtuoso: é necessário ser já historiador para ser capaz de formular uma questão histórica (PROST, 2008 p. 76)

Assim, mesmo que uma questão seja considerada como “simples”, “a questão do historiador não é ingênua” (PROST, 2008, p. 75). Rüsen (2001) afirma que a construção da história pode ser compreendida como a tensão entre passado, presente e futuro. O pensamento histórico, então, consiste na tarefa realizada pelos homens de voltarem ao passado, a fim de poderem seguir em frente em seu agir, tornando o futuro esperável.

Percebe-se, em algumas narrativas midiáticas, a construção de uma orientação temporal, baseada na concepção estética. As narrativas demandam que o enredo da história faça sentido, mas sem grandes pretensões com relação ao caráter científico da história, tendo em vista que esse não é o sentido do jogo. Mas o que faz do videogame uma forma específica de audiovisual a ser analisado pela ciência da história? Para responder essa questão, vamos refletir acerca do conceito de fonte histórica:

[...] documento, registro, vestígio são todos termos correlatos para definir tudo aquilo produzido pela humanidade no tempo e no espaço; a herança material e

imaterial deixada pelos antepassados que serve de base para a construção do conhecimento histórico. O termo mais clássico para conceituar a fonte histórica é documento. Palavra, no entanto, que, devido às concepções da escola metódica, ou positivista, está atrelada a uma gama de ideias preconcebidas, significando não apenas o registro escrito, mas principalmente o registro oficial. Vestígio é a palavra atualmente preferida pelos historiadores que defendem que a fonte histórica é mais do que o documento oficial: que os mitos, a fala, o cinema, a literatura, tudo isso, como produtos humanos, torna-se fonte para o conhecimento da história. (SILVA e SILVA, 2009, p.158)

Assim, os videogames como formas de expressão da cultura contemporânea caracterizam-se como uma fonte histórica. Junto com as evoluções tecnológicas essas mídias trouxeram uma sofisticação nos aspectos comunicacionais. Dentre esses elementos, as linguagens constituídas nessas mídias se assemelham com a linguagem técnica vindas de expressão artísticas como o cinema, o teatro a televisão.

O cenário é o “conjunto das vistas e acessórios que ocupam o palco ou o local de uma representação teatral, televisual ou cinematográfica ou de um espetáculo semelhante”.⁶³ No videogame é o cenário que contextualiza e dá a tensão a jogo. Em um jogo infantil as cores são mais vivas, o jogo é mais claro. Em jogo de terror o recurso seria inverso, em que, as cores seriam mais fechadas e a maioria dos jogos se passam no período da noite, além de lugares que remetem o enredo do jogo.

Os cenários apresentados nos videogames mostram elementos de cunho arquitetônico e urbanístico e artístico dos jogos. Temos como exemplo um jogo muito famoso da década de 90, *Street Fighter*. Esse era um jogo de luta, em que essas lutas eram realizadas nas ruas em diversas cidades pelo mundo. O cenário desse jogo é interessante, pois remetem a parte da cultura visual dos países apresentado. Como por exemplo, alto uso das bicicletas na rua da de uma cidade na China ou a presença de religiões como o budismo na Tailândia, A floresta amazônica na representação do Brasil, o tatame no Japão etc.

⁶³Disponível em <https://dicionariodoaurelio.com/cenario> acesso 25 de agosto de 2017.

Figura 1: Cidade de Manaus e representação da cidade de Manaus no jogo *Street Fighter II*



Fonte: site <http://www.travelntech.com/br/15-cenarios-de-street-fighter-que-voce-pode-visitar-na-vida-real/> acesso: 05 de setembro 2017.

Temos a figura 1, na esquerda, a representação da cidade de Manaus na região norte do Brasil, região mundialmente conhecida por causa da Floresta Amazônica. A imagem à direita representa a região de Manaus no jogo *Street Fighter II*, no qual há as casas ribeirinhas e uma grande árvore no centro, com uma cobra gigante subindo para o cume da planta. Além disso, percebe-se os personagens figurantes que representam os ribeirinhos, nativos da região.

Sobre os personagens da imagem 1, temos Guile, um típico soldado norte americano e Blanka único personagem brasileiro do jogo. Ele é representado por um monstro verde que solta choque. O site *travelntech* apresenta dez cenários que podem ser aproximados a lugares que existem, por exemplo, podemos citar além da imagem de Manaus, *Matsue Castle*,⁶⁴ em *Matsue*, no Japão, *Wan Chai*, em Hong Kong. Além da estátua *Ayutthaya*, na Tailândia, esta se encontra destruída na antiga capital da Tailândia. As ruínas da estátua ainda podem ser visitadas segundo o site⁶⁵. No jogo a estátua está intacta, em *God of War* tem-se uma situação similar com a estátua de Rodes⁶⁶.

Inseridos nesses cenários estão os elementos fulcrais para estrutura dos jogos. Como no cinema, no teatro, na literatura é o personagem que dá vida a narrativa da história. Contudo, no videogame é o jogador quem controla esse personagem. Nesta perspectiva, o jogador tem a possibilidade de transcender o real, ser outra pessoa, com superpoderes, ou mesmo uma celebridade de um filme ou controlar um jogador famoso de futebol. Tem a

⁶⁴ Castelos medievais restantes no Japão.

⁶⁵ Disponível em: <<http://www.travelntech.com/br/15-cenarios-de-street-fighter-que-voce-pode-visitar-na-vida-real/>> acesso em 05 de setembro 2017.

⁶⁶ Esta questão será debatida no tópico 3.1

possibilidade de experimentar os limites entre a vida e morte, tanto como um piloto de um carro, um soldado em meio à guerra, ou em uma luta contra monstros e demônios.

Os personagens dos jogos apresentam, em sua maioria, uma energia também conhecida como *life* ou vida. Popularmente chamado de sangue, o jogador precisa sempre restaurar para que seu personagem tenha vida. Geralmente, os oponentes mais fortes e centrais ao enredo do jogo têm uma quantidade de sangue maior do que os outros adversários, travando assim as lutas mais interessantes. Esses personagens são chamados de chefes de fase e normalmente são determinantes para a mudança de momento no jogo, tais quais como cenários.

Outro aspecto importante que encontramos é a trilha sonora, pois entender a musicalidade do jogo é essencial para uma compreensão total dos espaços alcançados pelo nosso objeto. A música e as melodias carregam consigo elementos que trazem sensações no homem. Santo Agostinho falava que existiam dois tipos de música: sagrada e a profana, além ter um fim, em que elevaria o homem e suas potencialidades ao mundo inteligível⁶⁷. No jogo traz consigo a tensão do jogo, no qual a música remete a um clímax.

No game, quando infantil, a melodia remete ao mundo infantil, se o game for de ação ou esportivo a música remete a velocidade dos acontecimentos, sendo de terror o clima sombrio é externalizada pela música de suspense. Em *God of war* a música remete ao épico esperado no jogo. Assim, além, da fonte midiática visual existe uma fonte midiática auditiva. Segundo Hagemeyer (2012) o recurso musical amplia o poder vocativo das imagens, ajudando na fixação melódica e rítmica da poesia mesmo no período anterior a utilização da escrita. Para o autor com a invenção da escrita elaborada, surgem narrativas essas como a Epopeia de Gilgamesh o herói sumério da mesopotâmia.

Mas a forma elaborada de representar uma história ultimando, além da música e dos recursos narrativos da poesia, os recursos visuais da dramatização, surgiu o teatro grego, marcado pela característica dos personagens e suas falas, representando um fato ocorrido no passado – mítico ou não. (HAGEMEYER, 2012 p. 62)

Em um jogo várias músicas podem contextualizar o enredo. Como uma partida de futebol o som da sensação de plateia, e o dinamismo ao jogo e o aproximam com a realidade, algumas versões apresentam até mesmo cantos de torcidas famosas ao fundo. Em um jogo de

⁶⁷ A doutora Rita de Cassio Fucci Amanto (2001) discorre sobre a função da música na teoria de Santo Agostinho no artigo, Santo Agostinho – de música. A música para Agostinho teria um sentido didático e filosófico com a função de evangelizar os indivíduos. Esse aspecto não será debatido na dissertação.

suspense a música deve trazer o clima de suspense ao jogo. As trilhas sonoras do game Mario Bros são tão características que faz parte da marca e identidade do jogo.

Além da música alguns sons são reproduzidos para exprimir uma ideia de realidade. O som da bola quicando no chão em um jogo de tênis. O caminhar de um personagem. Um tiro, que se aproxima do tipo de arma que o jogo dispara. Em alguns jogos como *Counter Striker* o andar de seu inimigo poderá revelar se o mesmo está em sala em cima do lado ou em baixo do jogador. Existem jogos que mostram respiração do personagem. Segundo Schäfer⁶⁸, alisando Whalen (2004)⁶⁹, existem a função metafórica e a metonímia dos sons em um jogo, em que:

A função metafórica é a que proporciona uma sensação de espaço, caracterização e atmosfera em um jogo. É a música de fundo ou que representa certo ambiente (dia ensolarado, caverna escura etc.). Já a função metonímica é a que mantém a estrutura sintática do jogo, obrigando o jogador a progredir na narrativa do game. Como exemplo, temos as músicas que sinalizam para o jogador quando o inimigo se aproxima. Analisando essas funções, podemos perceber que a trilha sonora dos videogames não serve mais apenas como “plano de fundo” de um game. Cada canção, cada efeito sonoro, está em seu lugar, cumprindo sua função de ambientar o jogo. (SCHÄFER, 2011 p.112)

O historiador ao analisar as trilhas sonoras de um videogame precisa levar em consideração esses elementos apresentados aos sons metafóricos e metonímicos. Todavia, Marcos Napolitano (2002) discorreu um método, como as músicas devem ser analisadas dentro da História. O autor discute um método de pesquisa da música a partir da análise de autores importantes desde Adorno e as pesquisas pós adornianas que estabeleceram as análises das músicas dentro das ciências humanas. Para Napolitano (2002) é necessário analisar aspectos como o social, cultural, performático e recepção inseridos em uma música. Para o autor:

O pesquisador deve levar em conta a estrutura geral da canção, que envolve elementos de natureza diversa e que devem ser articulados ao longo da análise. Basicamente, estes elementos se dividem em dois parâmetros básicos, que separamos apenas para fins didáticos, já que na experiência estética da [p. 79] canção eles formam uma unidade. São eles: 1) os parâmetros verbo-poéticos: os motivos, as categorias simbólicas, as figuras de linguagem, os procedimentos poéticos e; 2) os parâmetros musicais de criação (harmonia, melodia, ritmo) e interpretação (arranjo, coloração timbrística, vocalização etc). (NAPOLITANO, 2002, p. 54)

Segundo o autor deve-se pensar uma obra de arte a partir de sua influência, nas tradições, na história e na cultura. Em uma música de videogame, assim como uma música

⁶⁸Não se buscara aprofundar no assunto, pois a questão dada na dissertação é questão do historiador. Esse debate foi estabelecido ao âmbito da comunicação social.

⁶⁹Conceito apresentado no artigo PLAY ALONG: VIDEO GAME MUSIC AS METAPHOR AND METONYMY http://etd.fcla.edu/UF/UFE0004911/whalen_z.pdf acesso em 30 de agosto de 2017.

popular, todos esses elementos, os parâmetros verbo-poético e os parâmetros de criação, são encontrados. Contudo, no videogame ela está inserida em um universo de cunho audiovisual interativo.

Sobre as câmeras, ou a ideia delas no jogo, elas são um tipo de linguagem encontradas na linguagem do cinema. Nos videogames elas podem estar em primeira ou terceira pessoa. Em primeira pessoa o jogador vê o cenário a partir da visão do personagem. No cinema esse recurso é denominado como câmera subjetiva, essa representaria o ponto de vista do personagem. Ela traz a ideia de primeira pessoa no contexto da narrativa, em que expectador tem a impressão de que é o protagonista da história.

No videogame isso é reforçado, pois o jogador é quem controla as ações. Segundo Gosciola (2008), esse tipo de recurso é utilizado, principalmente, em jogos de guerra e com apelo histórico. O Jogo *Medal of Honor*, lançado pela primeira vez em 1999, é um exemplo de uso deste recurso. Ele cria a impressão de que o expectador/jogador estaria em meio da Segunda Guerra Mundial. O som reforça essa sensação, pois o jogador escuta os passos tanto do seu personagem quanto dos inimigos, o som externo (tiros, explosões, gritos etc.), até mesmo a respiração de seu personagem.

Figura 2 : Cena do jogo *Medal of Honor Airborne*



Fonte: Site <<http://ultrdownloads.com.br/baixar-jogo/tiro-em-primeira-pessoa/Medal-of-Honor-Airborne/#ixzz4rGvGka7o>> acesso em 30 de agosto de 2017.

Neste jogo aparece apenas o personagem segurando a arma a ser utilizada nos combates. Além do cenário e dos personagens secundários que interagem com o personagem controlado pelo jogador. O jogo se passa na Segunda Guerra Mundial e segundo o site

ultradownloads.com esse seria “um jogo de muita ação que o imerge em ataques no solo em uma tentativa de reverter a situação da Segunda Guerra.”⁷⁰ Percebe-se que mesmo que seja um movimento comercial do produto, *Medal of Honor Airbone* é outro jogo que como *God of War* utiliza discurso da imersão em um tempo específico da história para promover o produto.

Na câmera em terceira pessoa o personagem é visto por cima ou pelos lados, nesta o jogador/expectador tem a dimensão corporal de seu personagem. No cinema é chamada câmera objetiva “simplesmente mostra o que acontece na sua frente, sem identificar-se com qualquer personagem em particular. É, grosso modo, o equivalente a você escrever em “terceira pessoa”⁷¹

Figura 3: Kratos Vs Ares *God of War I*



Fonte: Youtube; Disponível. <[https://youtu.be/ 20c_V2Er88](https://youtu.be/20c_V2Er88)> 5°08'35" em 03 de fevereiro de 2017

A figura 3 mostra a batalha final de *God of War I* entre Kratos e Ares. A câmera no jogo é apresentada em terceira pessoa, salvo algumas exceções como, por exemplo, o confronto de Kratos com Zeus e Poseidon em *God of War III*⁷², a narrativa segue em terceira pessoa, no qual você controla Kratos, e domina toda a dimensão física do personagem.

Além desses recursos, as últimas versões de videogame interatividade a partir de ações sensoriais. Existem jogos que utilizam sensores de movimentos em partidas relacionadas a

⁷⁰<<http://ultradownloads.com.br/baixar-jogo/tiro-em-primeira-pessoa/Medal-of-Honor-Airborne/#ixzz4rGvGka7o>> acesso em 30 de agosto de 2017.

⁷¹<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/niveis-da-linguagem-cinematografica/> acesso 29 de agosto de 2017.

⁷²Questão a ser discutida no tópico 3.2

jogos esportivos, dança ou de ação. Podemos perceber esse recurso pelo Kinect⁷³ comercializados para os videogames da Xbox.

Contudo, hoje os controles das marcas como Xbox e Playstation apresentam características sensoriais, no qual de acordo com a intensidade de uma ação do jogo o controle treme. Assim quando um personagem desfere ou sofre um golpe, ou culmina o jogador sente com controle vibracional. Isso acontece quando carros batem, o jogador faz um gol, um soldado leva um tiro etc. Segundo Hagemeyer (2012); “a tecnologia afeta o game porque permite maior acessibilidade e portabilidade, sensorialidade, etc. - modifica a “experiência dos jogadores e sua “interação” num game”. (HAGEMEYER, 2012 p. 102).

O sentido interno e dialógico é percebido pelos enredos, as narrativas das histórias do jogo, esse é outro aspecto fundamental. Em alguns games de passatempo como, por exemplo, *Pacmam*, o que muda de uma fase para outra é o nível de dificuldade e o cenário, mas o enredo mesmo assim é importante, ele dá sentido à narrativa da história. Apenas em jogos de regras que o seu objeto é prático não precisando ter um enredo. Por exemplo, em um jogo que simula um jogo de xadrez ou paciência a narrativa seria irrelevante ao jogador. Já em game com inspiração histórica como o enredo *God of War* o enredo é fundamental para dar sentido à narrativa do jogo. Por exemplo, a narrativa vem com significados explícitos com uma estrutura interna.

Assim, um videogame se enquadra em um tipo de linguagem artística descrita na teoria interartes e intermídia⁷⁴. No qual, desde o primeiro jogo o *s Tennis for Two* até os que são lançados em 2017 apresentam a necessidade de interação do jogador com a mídia, pois é necessário que o jogador precise fazer uma série de ações para que possa chegar ao final ou para que tenha uma maior pontuação. Neste sentido, a teoria sobre a linguagem estabelecida pelo filósofo russo Bakhtin pode ser um caminho interpretativo na análise de um audiovisual como videogame: Segundo o historiador Abdala (2008)

As teses de Bakhtin abrem uma possibilidade de surpreender os sujeitos (e/ou agentes sociais) no momento em que realizam, concretamente, a atribuição de significados ao real, permitindo a análise do horizonte conceitual (ideológico) e o sentido histórico que pretenderam conferir aos discursos que “apreendem e estruturam” esse mesmo real, em contextos socioculturais definidos. Vamos então a esses conceitos centrais proposto por Bakhtin, com o cuidado de observar como seus argumentos têm um caráter substancialmente dialético. (ABDALA, 2008 p.10)

⁷³É um sensor de movimentos desenvolvido exclusivamente para os consoles Xbox 360 e Xbox One, ambos da Microsoft. Este aparelho permite que os jogadores possam ter uma experiência de jogabilidade diferente da tradicional, devido ao fato de dispensar o uso de controles ou joysticks para jogar.

⁷⁴Os conceitos de interarte e intermídia abarcam um arcabouço teórico bastante amplo. Não é objetivo da dissertação a análise aprofunda dos conceitos.

Em um jogo que tem seu enredo determinante como *God of War* a noção de recepção/compreensão ativa, proposta por Bakhtin (2003) traz uma possibilidade de analisar. O movimento dialógico proposto pelos jogos, a enunciação constitui o território comum do locutor e do interlocutor. Os *games* apresentam um movimento dialógico⁷⁵ bastante específico, pois é necessário que o indivíduo/jogador esteja integrado com as regras e tenha habilidade para que a história tenha continuidade. Ele afirma que a “enunciação é um elo na cadeia da comunicação discursiva. É a posição ativa do falante nesse ou naquele campo do objeto e do sentido, por isso cada enunciado se caracteriza, antes de tudo, por um determinado conteúdo semântico-objetivo.” (BAKHTIN, 2003, p.289)

Logo, é necessário que o espectador/jogador entenda e domine “a narrativa” do jogo para interagir com ela. O pensamento bakhtiniano é essencial para analisar essa proposição. Segundo Bakhtin, a consciência individual forma-se com base em um sistema semiótico, impregnando-se de ideologia. Essa consciência emerge no processo de interação social.

Contudo, interação em um sentido de unidade mesmo, em que um determinado grupo, socialmente organizado, possui um sistema de signos inteligível entre si. Nos games esses signos são caracterizado pelo tipo de consumidores que utilizam as mídias. A consciência individual é, portanto, um fato sócio-ideológico. Para Bakhtin, a ideologia pode ser entendida na relação entre os signos e com quem domina os signos:

Um signo não existe apenas como parte de uma realidade; ele também reflete e refrata uma outra. Ele pode distorcer essa realidade, ser-lhe fiel, ou apreendê-la de um ponto de vista específico, etc. Todo signo está sujeito aos critérios de avaliação ideológica (isto é: se é verdadeiro, falso, correto, justificado, bom etc.). O domínio do ideológico coincide com o domínio dos signos: são mutuamente correspondentes. Ali onde o signo se encontra, encontra-se também o ideológico. Tudo que é ideológico possui um valor semiótico. (BAKHTIN, 2006, p.30)

Por apresentar vestígios ideológicos intrínsecos à cultura, essas narrativas midiáticas permitem identificar a sociedade na qual o jogo emergiu vinculado ao período em que foi produzido e à ideia que a sociedade tem de seu passado. Bakhtin (2010), ao tratar e analisar a linguagem, não a separou da sua materialidade na vida social. Em um jogo a faixa etária de seleção dos jogos é o primeiro meio de divisão social. Contudo, essas classificações muitas vezes são ignoradas, por exemplo um jogo com *God of War* teria apenas entre seus usuários maiores de 18 anos.

O discurso, é para Bakhtin (2010) uma categoria mais abrangente na qual pode-se incluir tanto um texto escrito como um jogo. Assim, o discurso não é objeto da linguística,

⁷⁵Movimento dialógico que expressa às atitudes responsivas do leitor/receptor. Seriam os gestos de respostas à teoria em um movimento de aproximação e/ou distanciamento entre o que apreendemos e o que é apreendido.

pois não pode ser abstraído da vida concreta. A maneira com que a narrativa é desenvolvida faz com que o interlocutor reaja e se torne, de fato, o protagonista, apresentando implicações na forma de identificar o personagem e no desenvolvimento da trama. Os autores, ao elaborarem um jogo, têm como “destinatário” um público que determinará a construção do conteúdo do enunciado. Nesse sentido, o criador escolherá um estilo de narrativa que se adaptará a vários aspectos do público que irá, supostamente, consumir o produto.

O público, receptor da mídia é fulcral, a rigor a faixa etária é a principal forma de classificação. Mas, como no cinema, existem jogos que são classificados em gêneros, como jogos de ação, aventura, romances e vários gêneros discursivos. Bakhtin explica que o segundo elo do enunciado é determinado pela composição do estilo, pois ela concede o caráter emocional ao conteúdo apresentado.

[...] estilo é o elemento expressivo, isto é, a relação subjetiva emocionalmente valorativa do falante com o conteúdo do objeto e do sentido do seu enunciado. Nos diferentes campos da comunicação discursiva, o elemento expressivo tem significado vário e grau vário de força, mas ele existe em toda parte um enunciado absolutamente neutro é impossível. A relação valorativa do falante com o objeto do seu discurso (seja qual for esse objeto) também determina a escolha dos recursos lexicais, gramaticais e composicionais do enunciado. (BAKHTIN, 2003, p.289)

O estilo das narrativas nos *games* é um elemento expressivo. Essa marca expressiva é decorrente do processo de industrialização e do surgimento das novas técnicas de reprodução que, segundo Benjamin (1987), deixaram marcas profundas no campo da estética, significando um abalo considerável no modo de percepção da realidade transmitida.⁷⁶ Já os videogames transformariam a forma de brincar e de interagir com as mídias. Desta forma, ao analisar as memórias do subsolo⁷⁷, Bakhtin exemplifica que todo estilo de novela (narrativa) se encontra influenciado por uma palavra fortíssima do outro, das vozes do outro, ampliando o aspecto dialógico que a narrativa apresenta.

Os videogames cada vez mais se aproximam da estética relacional arte inaugurada pelo cinema. Ao longo dos três últimos séculos, vislumbram-se mudanças nas formas estéticas de apresentação, bem como em relação à tecnologia. As três maiores fabricantes da atualidade buscam apresentar constantemente vários tipos de softwares com jogos de maior e

⁷⁶É importante realçar que Benjamin não se referia aos atuais games, mas à arte cinematográfica que reagiu sobre as formas tradicionais de arte. Para o autor, o cinema inaugurou uma nova relação da arte com o indivíduo e a sociedade.

⁷⁷O texto escrito Fiódor Dostoiévski em 1864, é considerado uma novela por se tratar de um texto mais curto que um romance. Segundo a descrição do próprio autor: “No primeiro trecho, intitulado ‘O subsolo’, o próprio personagem se apresenta, expõe seus pontos de vista e como que deseja esclarecer as razões pelas quais apareceu e devia aparecer em nosso meio. No trecho seguinte, porém, já se encontrarão realmente ‘memórias’ desse personagem sobre alguns acontecimentos da sua vida” [Nota de F. M. Dostoiévski] (Dostoiévski, 2009, p.4)

menor complexidade, voltados para o todo tipo de jogador/consumidor. Para Bourriaud (2009) “teoria estética que consiste em julgar as obras de arte em função das relações inter-humanas que elas figuram, produzem ou criam” (BOURRIAUD, 2009, p. 151).

Como expressão artística apresentada no videogame, além de ser um tipo de arte persuasiva ela é relacional a partir do conceito de intervalo⁷⁸, apresentado por Noronha (2007). Segundo o autor as linguagens artísticas contemporâneas apresentam formas híbridas, fronteiriças e experimentais constituindo um processo cuja “ apreensão de uma linguagem acontece no interior do campo relacional, num eixo que envolve som-ruído, plasticidade-visualidade, corpo-corporeidade-corporalidade” (NORONHA, 2007, p.56/57).

Segundo Bourriaud (2009) “as experimentações artísticas procuram se reinventar dentro da realidade existente, dessa forma ele expõe a tarefa do crítico, que consiste em reconstruir o complexo jogo dos problemas levantados numa determinada época e em examinar as diversas respostas que lhe são dadas” (BOURRIAUD, 2009, p. 9) Neste sentido, aparece outra possibilidade inserida em uma mídia como o videogame, a possibilidade de transgredir o real levantado a experiência ligada à fantasia, como por exemplo, possibilidade da morte. O jogador poder se transformar em outra pessoa, ser um piloto de carro de fórmula um, ou mesmo um “deus da guerra.”

1.4 GOD OF WAR: DIALOGO COM A CULTURA GREGA ANTIGA

A narrativa se concentra em torno de três grandes eventos da vida pessoal de Kratos, o protagonista da história. O primeiro é a trajetória do herói antes de se consolidar como o novo Deus da Guerra. O Segundo momento é a ascensão de Kratos ao posto de novo Deus da Guerra. E, por fim, o conflito entre o guerreiro e os deuses olímpicos.

A sequência da narrativa do jogo não se apresenta de forma cronológica. Assim, para se entender o contexto é necessário analisar toda a obra, extraindo o máximo possível de seus detalhes. Além disso, percebe-se que, quanto mais sucesso o jogo fazia, mais elaborada era a construção do enredo, mas por tudo que foi escrito pelos autores do jogo é preciso destacar que adentrar “numa cultura antiga é penetrar num mundo desconhecido”. (CABANES, 2009, p.9). Mesmo em se tratando da cultura greco-romana, pois esta apresenta uma maior

⁷⁸Noronha (2007) discute as linguagens artísticas a partir da história e teoria interarte e intermídia, no qual as linguagens artísticas hibridizam-se, não se separando ou reduzindo por temas a partir da separação das linguagens. O autor cita como exemplo mídias como a “ópera, as trilhas sonoras para filmes, as músicas de climatização e a música ambiente, a performance, a vídeo dança, a vídeo performance, a dança-teatro, a música para dançar”(Noronha, 2007, p.57).

proximidade com a cultura ocidental, principalmente pela familiaridade com as paisagens, estrutura arquitetônica e as narrativas deixadas por eles e que ainda estão presentes na atualidade.

Mergulhar na Antiguidade greco-latina talvez nos deixe entre amigos: as paisagens, em primeiro lugar, pouco mudaram e a familiaridade de Albert Camus ou de Ismail Kadaré com o mundo de heleno, de Sísifo ou dos heróis de Ésquilo talvez testemunhe o que o escritor argelino chamava de “cultura mediterrânea”, numa apresentação de sua revista *Ricage*. Ao mesmo tempo, as formas da arquitetura e a escultura nos são familiares de tanto que marcaram nossa civilização; com eles, os próprios monumentos de Washington não nos são tão estranhos. Muito relatados das epopeias troianas, fazem parte integrante da cultura ocidental. (CABANES, 2009, p.9)

Os gregos buscavam sua imortalidade por diversos motivos, a memória é mais uma forma delas. Deste modo, usavam a literatura, as epopeias, ou mesmo a história, como um meio para isso acontecer. Segundo Hartog (2003), não foram os gregos que inventaram a história, mas, sim, o historiador. “Ulisses “viu cidades de muitos homens, conheceu seu espírito” suportou inúmeras aflições. O historiador, da mesma forma, viajou com seus pés ,bom pé, bom olho” (HARTOG, 2003 p. 31).

Aristóteles, ao descrever a poética grega, apontava que a epopeia em todos seus aspectos (poema trágico, a comédia e o ditirambo) de modo geral, têm a imitação como característica geral. Essas imitações aparecem como forma de aprendizado da realidade, no qual “imitar é natural ao homem desde sua infância”. (ARISTÓTELES, 2014, p.21). Além disso, ao descrever a tragédia, o autor defende que a sua finalidade seria o mais importante em sua constituição.

A tragédia é a imitação, não de pessoa, mas de uma ação, da vida, da felicidade, da desventura; a felicidade e a desventura estão na ação e a finalidade é uma ação, não uma qualidade. Segundo o caráter, as pessoas são tais ou tais, mas é segundo as ações que são felizes ou o contrário. Portanto, as personagens não agem para imitar os caracteres, mas adquirem os caracteres, graças às ações. Assim, as ações e a fábula constituem a finalidade da tragédia e, em tudo, a finalidade é o mais importante. (ARISTÓTELES, 2014, p.25)

A tragédia é a representação de uma ação completa, formando um todo, com começo, meio e fim. Há que se respeitar a unidade de ação, ou seja, os acontecimentos narrados pela peça servem para a compreensão do todo. Só fazem parte da tragédia os fatos que se fizerem essenciais a esta compreensão. As narrativas dos jogos *God of War* se aproximam dos vários aspectos da constituição da tragédia grega clássica, no qual a finalidade das ações do personagem central da narrativa tem como ponto principal seu enredo.

Sobre o nascimento da tragédia para Nietzsche a tragédia grega vem da duplicidade do apolíneo (forma) e o dionisíaco (embriaguez), elementos marcantes, no qual o

jogador/expectador se depara com a plástica exuberância do mundo antigo e a violência constante do jogo.

A religião apolínea dos habitantes do Olimpo, de Zeus e das outras divindades, orientava-se para a luz. Dioniso representa a dinâmica do escuro, portanto está adequadamente associado aos rituais de mistério. Na minha opinião, quem melhor discutiu Dioniso e Apolo foi Nietzsche, em *O Nascimento da tragédia*, em que são apresentados em relação com todo o mundo das artes clássica. Nietzsche escreve sobre Dioniso considerando-o com a dinâmica do tempo que passa por todas as coisas, destruindo formas antigas e promovendo outras novas com aquilo que ele qualifica de “indiferença pelas diferenças”. Contrastando, há o mundo luminoso de Apolo e seu interesse pelas admiráveis diferenças entre as formas, a que Nietzsche dá a nome de *pricipium individuationis*. O poder de Dioniso consiste em se sobrepor à violência da força viral. Eis o que ele representa. Assim, a mensagem essencial dos ritos é a da realização, adequadamente preparada, da dinâmica da inexaurível natureza que faz fluir sua energia no campo do tempo e com a qual precisamos nos harmonizar, levando em conta tanto seus aspectos destrutivos como seu aspecto produtivo. Isso é experimenta a energia vital em toda a sua pujança. (CAMPBELL, 2015 p.191/192)

Não se pode afirmar que *God of War* se trate de uma narrativa clássica formal, caracterizada nas poéticas antigas. Ademais, se assimila com as obras de arte anticlássicas⁷⁹, descritas por Argan (1999). No anticlássico, seria o tempo e a experiência do passado apresentados de forma descontínua, em que o enredo não se liga à narração da história, mas a uma relação direta com a dinâmica plástica. O jogo utiliza o mesmo recurso utilizado para descrever a antiguidade, mas com valores e a representação contemporânea. Sendo assim, contribuindo para a realização de uma experimentação moderna.

God of War, por ser tratar de uma mercadoria pensada comercialmente, não apresenta, *a priori*, uma preocupação com a coerência em relação à mitologia. Tendo em vista que esse tipo de obra ficcional pode fazer isso, não se atendo a detalhes em relação à estrutura constitutiva da narrativa mitológica, algo como: valor moral, cognitivo, pedagógico, religioso ou mesmo psicológico existente nas obras mitológicas ao longo das culturas. Ademais, existem valores, dentro da obra, explícitos ou implicitamente. Não é possível afirmar se essa intencionalidade seria proposital ou mesmo inconsciente, mas são reflexos de uma cultura engendrada no indivíduo que criou, que joga e que vivem em meio à cultura ocidental.

Quem auxilia Kratos na maior parte de sua jornada em *God of War* é Atenas. Apenas em *God Of War II* ele segue sem os conselhos da deusa. No primeiro jogo, ele deve encontrar e salvar o “Oráculo de Atenas” para obter resposta de como um mortal poderia assassinar um

⁷⁹Argan (1999) desenvolve esta tese a partir da obra de Brunelleschi. “A arte dele se diferencia de outros artistas que buscaram retornar ao clássico no Renascimento. Brunelleschi muda o contexto de sua obra.” Argan descreve: “O enredo formal de Brunelleschi não se liga à narração histórica, mas está em relação direta com a dinâmica do fato plástico”. (Argan, 1999, p.25)

deus. Segundo o Oráculo, o único objeto capaz de dar os poderes necessários a um mortal para que ele fosse capaz de assassinar um deus estaria preso dentro da Caixa de Pandora. De acordo com o *game*, a caixa estava escondida no “Deserto das Almas Perdidas”, a caixa ficaria nas costas de Kronos.

A trajetória do herói é marcada por alguns dilemas existenciais, tais quais: viver ou não na ilusão causada pelas Fúrias; se contentar ou não com o seu destino imposto pelos Imãs do destino; esquecer valores individuais em detrimento do Estado. Ele percebe que não poderia mudar seu passado ou mesmo esquecê-lo, e que, nem mesmo um deus teria permissão para isso. O maior embate vivido dentro da saga é quando o jogo traz à tona a questão de como um indivíduo poderia ser capaz de eliminar um deus, no qual a arma mais poderosa, deixada a humanidade pela representante da razão e sabedoria seria a esperança.

Contudo, o personagem chega a seu objetivo por meio da violência, em que se infere ao pensamento político deixado por Maquiavel, no qual os fins justificaram os meios utilizados por Kratos em sua trajetória. O valor de família e da individualidade é contraposto pelo valor do estado e do coletivo no embate da narrativa. Áries promete a ele um poder ilimitado a Kratos, porém ele deveria abandonar, valores como o da família, mais do que isso, deveria eliminar de maneira cruel mulher e filha.

A mulher (Lysandra) e filha (Calliope) são empecilhos para que ele se tornasse um soldado perfeito a mando de Áries⁸⁰. Um soldado capaz de tudo em nome de sua cidade. Desta forma, Áries precisa que Kratos assassinasse suas parentes as únicas capazes de trazer a humanidade ao personagem. Os outros deuses utilizam o mesmo recurso ao fazer com que ele assassinasse sua mãe (Callisto) e seu irmão (Deimos).

Renato Janine Ribeiro (2001) no ensaio, *Hobbes: o medo e a esperança*, explica, a partir da filosofia de Hobbes a relação entre o estado e o indivíduo, em que o homem natural se converte em homem social. A origem do Estado ou da sociedade está contida em um contrato, em que o Estado representa a força que controla o homem em relação aos outros. O Estado entendido na filosofia de Hobbes se assemelha a ideia do jogo, na qual os deuses estabelecem um contrato com a humanidade pautados na relação de força e medo.

Mas esse Estado hobbesiano é contido e marcado pelo medo. Veja-se a capa da primeira edição do *Leviatã* (1651), que mostra um príncipe, cuja armadura é feita de escamas que são os seus súditos, brandido ameaçadora espada. Ou veja se o próprio nome, “Leviatã”, que é de um monstro bíblico, que aparece no Livro de Jó. Hobbes

⁸⁰ Áries representa a guerra e constante busca por poder vivenciada na história da humanidade.

diz: o soberano governa pelo temor (*awe*) que inflige a seus súditos. (RIBEIRO, 2001, p.71)

Outra questão estabelecida na narrativa do jogo é a relação entre a força capaz de equiparar um ser humano a um deus. Kratos precisa desse poder mágico, temido pelos deuses, principalmente, Zeus. O deus se vê aterrorizado pela morte de Áries e ameaçado com a possibilidade de ser derrotado por um humano, isso o leva a esconder a caixa de pandora em templos e labirintos bem guardada. O mito de Pandora é fundamental para o jogo. Ele aparece na primeira edição e segue até o desfecho da série. Na mitologia Pandora é a primeira mulher, porém no jogo ela aparece como uma menina, filha de Epimeteu.

A mulher não fora ainda criada. [...] Júpiter a fez e enviou-a Prometeu e a seu irmão, para puni-los pela ousadia de furtar o fogo do céu e ao homem, por tê-lo aceito. [...] Foi feita no céu, e cada um dos deuses contribuiu com alguma coisa para aperfeiçoá-la. [...] Assim dotada, a mulher foi mandada à terra e oferecida a Epimeteu, que de boa vontade a aceitou, embora advertido pelo irmão para ter cuidado com Júpiter e seus presentes. Epimeteu tinha em sua casa uma caixa, na qual guardava certos artigos malignos, de que não utilizara ao preparo o homem para sua nova moradia. Pandora foi tomada por intensa curiosidade de saber o que continha aquela caixa, e, certo dia, destampou-a para olhar. Assim, escapou e se espalhou por toda parte uma multidão de pragas que atingiram o desgraçado homem, tais como a gota, o reumatismo e a cólica, para o corpo, e a inveja, o despeito e a vingança, para o espírito. (BULFINCH, 2006, p.24).

A caixa de pandora contém todos os males e, se aberta, os espalharia por todo o mundo. Ao abrir a caixa, Kratos se torna um gigante capaz de confrontar Áries e, posteriormente, Zeus. A caixa no jogo é um objeto, provavelmente, feito de metal muito pesado. Mesmo um guerreiro da força de Kratos tem dificuldade de carregá-la. Quando no jogo, como para Bulfinch (2006), é no fundo da caixa que há esperança, colocada como o último suspiro para a humanidade.

Kratos é um indivíduo perturbado pelo seu passado e de certa forma o que sempre o moveu foi à esperança de redenção deste. Sua trajetória é marcada pelo processo de autoconhecimento, no qual a esperança sempre esteve com ele, porém precisava identificá-la e a substanciá-la para que pudesse vencer seus deuses.

Segundo Ribeiro (2001) a diferença entre a ideia de homem natural percebida nas concepções filosóficas antigas, de Aristóteles, e na moderna, de Hobbes, vem do pressuposto de que; na antiguidade o homem se desenvolve dentro do estado; já no pensamento hobbesiano esse processo tem que ser individual, no qual o conhecimento se dá a partir do próprio indivíduo.

[...] à semelhança das paixões, que são as mesmas em todos os homens, desejo, medo, esperança etc., e não à semelhança dos objetivos das paixões, que são as

coisas desejadas, tremidas, esperadas etc. Quando a estas últimas, a constituição individual e a educação de cada um são tão variáveis, e são tão fáceis de ocultar a nosso conhecimento, que os caracteres do coração humano, emaranhados e confusos como são, devido à dissimulação, à mentira, ao fingimento e às doutrinas errôneas, só se tornam legíveis para quem investiga o coração. (HOBBS apud RIBEIRO, 2010.p 58).

A figura de Atenas é essencial neste processo de autoconhecimento de Kratos. A deusa representa a sabedoria e a razão. Assim a razão sempre conduziu o personagem em sua jornada. Mesmo quando assassinada pelo herói no final de *God of war II* ela volta como uma espécie de espírito. A razão conduz a humanidade⁸¹. Contudo, os eventos só se desenrolam por meio da força bruta e da violência. Os idealizadores do jogo optaram pelo perfil, no qual escolheram um personagem que usa a força bruta e a violência para vencer seus desafios, ao invés da astúcia ou sabedoria. Não é estranho que Kratos seja um herói nascido em Esparta, cidade conhecida, principalmente pelo militarismo, a vez de Atenas berço da filosofia ocidental.

Ou mesmo não seja um herói com traços que remetem a Hércules, que muitas vezes é interpretado por heróis que utilizam a força bruta⁸², mas quando a narrativa é investigada em sua fonte primária traz os signos e seu arcabouço de conhecimento filosófico, psicológico, moral e etc.

Segundo Jung (2008)⁸³, o mito de Hércules apresenta caráter constitutivo no processo de individualização do ser, no qual há as expedições dos quatro pontos cardeais⁸⁴, “os quatro filhos, a submissão ao feminino (Ônfale), que simboliza o inconsciente, o auto-sacrifício e o renascimento causado pela vestimenta de Dejanira.” (JUNG, 2008, p.319). Desta forma, os trabalhos realizados pelo herói têm a característica da autoeducação, no qual o processo levaria à formação da personalidade inconsciente do indivíduo, então:

A primeira tarefa deste infeliz herói, lembremo-nos, foi limpar em um só dia os estábulos de Augias, onde centenas de cabeças de gado haviam deixado, durante décadas, o seu esterco — uma tarefa tão imensa que deixaria o mortal comum desencorajado só de pensar nela. (JUNG, 2008, 163/164)

⁸¹ Argumento de Hobbes . A razão representada pela deusa Atenas no jogo e a humanidade na figura do herói, Kratos.

⁸²A própria imagem do jogo, discutido no tópico 3.5

⁸³O trabalho não tem a intenção de discutir aspecto da teoria do autor que abarca uma grande quantidade de conceito em sua área do conhecimento.

⁸⁴É a condição lógica o julgamento geral na teoria de Jung. O autor descreve formação constitutiva do ser humano

Segundo Ribeiro (2001) o homem hobbesiano usa a violência para buscar a honra e a glória e não para obtenção de riqueza. “O mais importante para ele (Hobbes) é ter sinais de honra, entre os quais se inclui a própria riqueza (mais como meio, do que como fim em si).” (RIBEIRO, 2001p. 59).

[...] Há um ditado que ultimamente tem sido muito usado que a sabedoria não se adquire pela leitura dos livros, mas do homem. Em consequência do que aquelas pessoas, que regra geral são incapazes de apresentar outras provas de sua sabedoria, comprazem-se em mostrar o que pensam ter lido nos homens, através de impiedosas censuras que fazem umas a outras, por trás das costas. Mas há outro ditado que ultimamente não tem sido compreendido, graças ao qual os homens poderiam realmente aprender a ler-se uns aos outros, se se dessem ao trabalho de fazê-lo: isto é, *Nasce te ipsum*, “Lê-te a ti mesmo”. O que não pretendia ter sentido, atualmente habitual, de pôr cobro à bárbara conduta dos detentores do poder para com seus inferiores, ou de levar homens de baixa estirpe a um comportamento insolente para com seus superiores. (HOBBES apud RIBEIRO, 2010.p 58).

A ideia de que Kratos seria um assassino de mitos é reforçada com a continuação da saga de 2017. O herói se depararia com outros mitos, desta vez oriunda da mitologia nórdica. Ele é o assassino de mitos, mas para chegar a esse patamar precisa libertar a humanidade da tirania do destino, acabar com o sofrimento de Prometeu⁸⁵ e principalmente, eliminar a influência de deus sobre o mundo, mesmo que isso ocasionasse o caos total. Mas a partir desse caos florescerá uma nova humanidade.

Os mitos de civilizações antigas exercem grande fascínio sobre o imaginário dos historiadores e do público leigo, o que leva a mitologia a ser uma temática bastante popular dentro e fora da academia, como demonstram as variadas publicações de coletâneas de mitos cujo alvo é o grande público. (SILVA, 2009, p. 293)

God of war é mais uma publicação que tem como referência o fascínio pela mitologia. Todavia, se consolidou como uma mídia engendradora de elementos que remetem a cultura histórica, e desta forma também pode causar fascínios ao historiador.

⁸⁵ Titã responsável por conceder a dádiva do fogo à humanidade.

CAPÍTULO 2

A DIDÁTICA DA HISTÓRIA E O JOGO GOD OF WAR

“Sob a mesa, os pés Winston fizeram movimentos convulsos. Não se movera do lugar, porém mentalmente estava correndo à pressa, misturando-se com a multidão, vivendo até ensurdecer. Tornou a olhar o retrato do Grande Irmão. O colosso que dominava o mundo! A rocha contra a qual as hordas da Ásia debalde se haviam arremessado! Pensou que havia apenas dez minutos- sim, dez minutos- havia dúvida em seu coração quanto ao caráter das notícias da frente de batalha: vitória ou derrota.” George Orwell 1984.

Quando se pensa em didática, no sentido geral, principalmente a partir do pensamento constituído na área da educação, logo se remete a uma ramificação da pedagogia, em que se utilizam métodos e técnicas para o ensino de uma determinada disciplina. Segundo Libânio o conceito de didática “[...]situando-a no conjunto dos conhecimentos pedagógico e esclarecendo seu papel na formação profissional para o exercício do magistério” (LIBÂNIO, 2013 p. 13)

Já no que tange a seara histórica, erroneamente poderia entender-se o conceito de didática da história como métodos ou meios para o ensino da história, ou mesmo a utilização de recursos, como livros didáticos e/ou outros mecanismos de ensino, ou, ainda, modo que o professor de história utilizaria o seu conhecimento para transmitir a ciência da história. No entanto, por meio do debate levantado pela escola alemã, ampliar o conceito de didática da história torna-o parte constitutiva da teoria da história. Neste sentido a didática da história não estaria apenas no processo de ensino da história, mas na apreensão no âmbito social.

Segundo o historiador Rafael Saddi (2014), o avanço na concepção da didática histórica acontece por conta de uma crise de legitimação da didática e ciência da história na sociedade alemã no final da década de 60. Os historiadores e o ensino da história não davam conta de responder as carências de orientações daquela sociedade. Isso se dava graças ao choque entre duas gerações, no qual o indivíduo que havia vivenciado a experiência “árdua” do período da Segunda Guerra não contemplava a geração seguinte, que mantinha uma atitude “descompromissada” com a vida, principalmente pensando pelas relações do mundo do trabalho.

O jovem não sonhava com um emprego estável e sólido, como seus pais desejavam, mas pensava em viver como as famosas bandas de rock, nutridos por música, viagem e um sonho de liberdade, uma espécie de “universo místico do oriente”. (SADDI, 2014). Desta forma, pensando a partir da tese de Kosellek (2006), eram duas formas de apresentação do espaço de experiência: o indivíduo que passou pela experiência da guerra e, principalmente pelas crises geradas por ela; e o outro nascido no mundo pós-guerra, que tinha a experiência da guerra mediante textos e vestígios, mas que, muitas vezes, não dimensionava sua realidade.

O horizonte de expectativa também se dimensionava de maneira diferente entre os dois indivíduos. O mais antigo sonhava e projetava um futuro mais estável e o outro buscava a felicidade com prazeres mais imediatos. Neste contexto, um grupo de pensadores alemães da história aparece com uma reformulação profunda em alguns conceitos na ciência.

[...] Conceitos como consciência história (Geschichtsbewusstsein), que parece uma criação de Rüsen, é na verdade uma produção de diferentes autores, sendo que ele teve o mérito, segundo a nossa opinião, desenvolvê-lo de uma forma mais profunda. De toda forma, as reflexões didática- histórica de Rüsen não poderiam ter surgido sem as contribuições de seus contemporâneos. Schorken, Bergmann, Pandel e, especialmente, Jesismann. (SADDI, 2014, p.134 e 135)

O estudo da didática da história vem crescendo no Brasil⁸⁶, principalmente influenciado pela teoria apresentada por Rüsen. Neste sentido, a didática, que era entendida como uma metodologia ou mesmo técnica de ensino, passou a abranger o pensamento como parte da pesquisa da ciência da história. Além disso, ela não está mais reduzida apenas ao ensino escolar da história, ou mesmo subordinada ao pensamento constituído a partir de outras áreas, principalmente a pedagogia. Rüsen (2010) afirma:

[...] é a questão central da ‘didática’ como parte sistemática integrante da teoria da história. O termo “didático” indica que a função prática do conhecimento histórico produz efeitos nos processos de aprendizado. O que se entende aqui por processo de aprendizado vai bem além dos recursos pedagógicos do ensino escolar de história (quase sempre conotado com o termo ‘didática’). ‘Aprender’ significa, antes, uma forma elementar da vida, um modo fundamental da cultura, no qual a ciência se conforma, que se realiza por ela e que a influência de forma marcante. O que se pode alcançar, aqui, por intermédio da ciência, é enunciado pela expressão clássica ‘formação’. (RÜSEN, 2010, p.87)

⁸⁶Exemplos de pesquisas: A didática da história para Jörn Rüsen: uma ampliação do campo de pesquisa; Luis Fernando Cerri UEPG <<http://anais.anpuh.org/wpcontent/uploads/mp/pdf/ANPUH.S23.0608.pdf>> Acesso 12 agosto de 2017. Didática da História e Ciência Histórica: possibilidades e limites da ciência do aprendizado histórico, Revista de Teoria da História Ano 6, Número 12, Dez/2014 Universidade Federal de Goiás ISSN: 2175-589. Editor Responsável Prof. Dr. Luiz Sérgio Duarte da Silva (UFG)<<https://www.revistas.ufg.br/teoria/article/download/33586/17757>>acesso 12 de agosto de 2017.

Desta forma, quando se pensa na didática da história não se entende como uma “didática da cópia”, em que o saber histórico científico seria transportado para o não científico, em que a linguagem sofisticada da academia será transferida para as escolas de ensino fundamental e médio por uma simplificação desta linguagem. Para Rüsen (2011), os alunos (indivíduos) não vêm com suas cabeças vazias para que o historiador (professor) transponha o conhecimento histórico para eles.

O aprendizado da história surge a partir da necessidade prática do indivíduo em busca de entender o seu presente a partir da experiência do passado, onde as suas “carências de orientações perspectivas (questionadoras) com respeito ao passado, que apreendem o potencial experiencial da memória histórica”. (RÜSEN, 2011, p.44) O aprendizado histórico⁸⁷ não seria apenas cognitivo, mas também seria apresentado por meio de pontos de vista emocionais, estéticos, normativos e de interesses do indivíduo. Além de apresentar formas, níveis e objetivos para o aprendizado da história.

As tipologias compostas na consciência histórica (tradicional, exemplar, crítica e genética) apresentam níveis de aprendizado que servem como uma forma de interpretar e distinguir o desenvolvimento da consciência da história, uma maneira de “intersubjetividade histórica da orientação de existência”. (Rüsen, 2011, p.47)

Já o objetivo estaria ligado à orientação temporal do indivíduo na própria vida, em que, através do aprendizado da história, ele percebe a presença do passado no presente de maneira geral, ou mesmo subjetiva, apresentando respostas às carências de orientação dos receptores do aprendizado histórico. Mas também um meio de “intersubjetividade discursiva”, responsável pela formação da identidade social. E, em última instância, o aprendizado histórico é apresentado para organizar a forma de abordagem da história.

Neste processo, tem importância não apenas os fatores cognitivos, mas nele também devem ser sistematicamente consolidados os componentes estéticos e políticos da consciência histórica enquanto pré-requisito, condições e determinações essenciais dos objetos do aprendizado histórico. (RÜSEN, 2011, p. 48)

É comum pensar que o ensino da história estaria restrito à sala de aula, principalmente vinculado ao ensino de crianças e jovens, algo próximo à produção de uma mercadoria, na qual a didática seria responsável por fornecer aos seus clientes (alunos) um produto

⁸⁷ Para o autor a ciência da história tem como ponto de partida o entendimento da consciência histórica que é desenvolvida “em suma das operações mentais com a quais o homem interpreta a sua experiência da evolução temporal do mundo e de si.” (Rüsen, 2008 p.57)

relacionado ao saber histórico. No entanto, o aprendizado da história não ocorre apenas no ambiente da escola, mas, sim, nos “mais diversos e complexos contextos da vida concreta dos aprendizes, nos quais a consciência histórica desenvolve um papel” (RÜSEN, 2010, p. 91).

Neste contexto, é preciso entender o que se pode aprender com a História. Segundo Rüsen (2010), este processo é bastante dinâmico, pois o sujeito passa por mudanças, nas quais ele pode adquirir ou se apropriar de entendimento ou capacidade. No caso da história, a apropriação é um processo que abarca mudanças objetivas do homem e sua relação com o passado, e subjetivas com a apropriação desse passado para sua vida.

Aprender é a elaboração da experiência na competência interpretativa e ativa, e a formação da história nada mais é que uma capacidade de aprendizado especificamente desenvolvida. Essa capacidade do aprendizado histórico precisa, por sua vez, ser aprendida. (RÜSEN, 2010, p. 104)

Pensando a partir das colocações de Rüsen sobre a didática e a aprendizagem da história, o que um indivíduo aprende com uma mídia como a do videogame? Notavelmente, sabe-se que é um recurso midiático constituído para o entretenimento, no entanto é nutrido de cultura histórica. O videogame é uma experimentação que pode ser usada de diversas formas.

Pelo sentido de seu suporte técnico para uma aula de história, sua utilização ficaria latente, pois dependeria do professor, que o utilizaria apenas para ilustrar, ou mesmo como um mecanismo para chamar a atenção de seus alunos. Segundo Eucídio Pimenta Arruda (2009)⁸⁸, “o jovem não aprende a história ensinada na escola através do jogo, entretanto, ele opera com raciocínios e maneiras de pensar historicamente” (ARRUDA, 2009, p.VIII). Além disso;

Ousaria dizer que as novas gerações podem estar aprendendo mais por meio do contato com os jogos digitais do que nós, professores, podemos supor. Na medida em que os jovens adquirem novas aprendizagens por meio e na forma de jogos e pelo fato de jogarem avidamente e, ainda, pelo fato dessas aprendizagens não serem objeto da atenção dos seus professores de história, eles podem não ter consciência de que ao jogarem estão adquirindo conhecimentos e saberes complexos e que estes podem ou não lhes facilitar suas aprendizagens em História. (ARRUDA, 2009, p.14)

Um jogo como *God of War* está presente na vida de uma pessoa de diversas formas. Para uma criança que joga, e muitas vezes não tem habilidade, ou mesmo a cognição para entender o que é apresentado, pode ser apenas um passatempo, divertido ou não. Um

⁸⁸Tese de doutorado; Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?

adolescente que joga, e que tem interesse em conhecer o enredo, ou mesmo em desmembrar o jogo, pode ser o contato com um universo de possibilidades que retratam o passado. Já o pai deste mesmo adolescente pode interpretar por diversas maneiras positivas ou negativamente. Essas são questões subjetivas e não cabe um juízo de valores a respeito delas.

Muitas vezes seus usuários passam grande parte do tempo utilizando essas mídias, pensando em um divertimento, tentando desvendar seus segredos. E isso acaba possibilitando uma construção de sentido para esse indivíduo. É impossível dimensionar a sua interferência real por se tratar de algo subjetivo, entretanto cabe ao historiador levantar questões acerca de qualquer mecanismo que possa constituir carência de orientação, e, de fato, essas mídias, cada vez mais, interferem no entendimento de uma pessoa no mundo.

Segundo Schmidt, Barca e Garcia (2011), “a investigação no domínio da educação histórica pressupõe que a aprendizagem da história seja considerada pelos jovens como significações em termos pessoais, de modo a lhes proporcionar uma compreensão mais profunda da vida humana.” (RÜSEN, 2011, p.11)

Bauer e Nicolazzi (2016) lançam uma questão fundamental em seu ensaio sobre “o historiador e o falsário”, em que narram a história de um indivíduo que se utilizou da memória histórica para criar um discurso falso sobre o passado. No ensaio, Enric Marco Battle criou um enredo que o colocava como protagonista de momentos importantes da história da guerra civil espanhola e na Segunda Guerra.

Neste sentido, Marco, que tinha vivido o momento de crise apenas como um espectador, utiliza-se do discurso de outras pessoas para se colocar no embate da guerra civil, ou mesmo dentro do campo de concentração, inclusive com uma identificação falsa. Além disso, os autores colocam em questão como um jornal no Brasil pode utilizar o discurso retórico para reafirmar uma posição política do presente, nutrindo-se do passado, para dar mais embasamento e veracidade ao enunciado.

Assim, falar em termos de usos públicos ou políticos do passado e da história traz para o primeiro plano alguns dos elementos definidores da prática historiográfica contemporânea, fazendo pensar no ofício do historiador a partir daquilo que, em princípio, é sua imagem em negativo: o trabalho do falsário. (BAUER, NICOLAZZI, 2016, p.821)

A História tem diversas formas de apresentação e seu uso é cada vez mais plural. Tanto Battle, quanto o jornal no Brasil, utilizaram uma narrativa do passado para justificar questões no presente. Essas narrativas são constituídas por motivos diversos e estão presentes no cotidiano das pessoas. As experimentações intermediárias contemporâneas como o jogo

God Of War aparecem, *a priori*, como um produto de grande circulação comercial, mas também como uma obra que possui funções ou disfunções na didática da história.

Como o que aconteceu com Marco Battle, o indivíduo que tem contato com “o mundo” lançado pelo jogo *God of War* poderá ter a impressão que conhece o passado de forma empírica, principalmente pela forma de apresentação simples e dinâmica do jogo. O jogador imaginar-se-ia em meio às guerras na antiguidade, confrontando “bárbaros”, monstros mitológicos ou mesmo os “deuses antigos”.

Desta forma, este indivíduo recebe conhecimentos de alguns aspectos da cultura do passado, nomenclaturas antigas, localizações, conjuntos de obras arquitetônicas, além de diversos personagens que aparecem ao longo do jogo, e que foram inseridos levando em consideração uma similaridade com a historiografia do período.

Outro aspecto que o jogo desperta é o do interesse do passado gerado pela mídia. Ao contar uma história sobre a “Grécia Antiga”, o jogo lança perguntas sobre o passado constituindo, assim, uma carência de orientação em seu usuário. A resposta, todavia é um aspecto positivo da mídia. Hartog (2003) discorre como esse processo acontece em vários seguimentos, no qual, o antigo, mesmo que pareça não fazer mais sentido no presente, aparece em situações corriqueiras do dia, na sociedade contemporânea. Apesar de o conceito não se relacionar com o representado no passado, ele aparece em nomenclaturas de um automóvel ou em um sistema de informática.

Por que o fabricante de automóveis Renault estimou comercialmente judicioso dar nome de Clio a um de seus novos modelos (é verdade que o outro se chama Twingo)? Entra-se aqui no vasto mundo da comunicação, com seus procedimentos de definição de um ‘conceito’, no sentido que os publicitários dão a esta palavra. Não se reconhece nisso, em particular, um uso puramente instrumental da Antiguidade, com visto a ‘civilizar’ siglas ‘bárbaras’? Essa manipulação tem a única finalidade de torna-las identificáveis e memorizáveis, independente do significado exato, abstruso ou apenas raso de seu conteúdo. A piscadela pela piscadela. De outro modo, como entender que *Société Nationale des Chemins de Fer* tenha batizado seu novo sistema de reservas, lançado com grade estardalhaço, de *Socrate*? Que fazer Sócrates neste barco, ou melhor, nesse programa informático? Esses poucos exemplos não esgotam a questão de antigo e moderno nos dias de hoje, mas nos indicam uma tendência (HARTOG, 2003, p117-118)

God of war tem mais referências que apenas a escolha de um nome que remete à antiguidade clássica. Contudo, existem algumas disfunções da didática da história que aparecem no jogo, elementos como: a apresentação ficcional da Grécia Antiga que não leva em consideração a historiografia do período, elementos apresentados que podem sugerir um passado muito diferente do apresentado na leitura sobre o período.

Conceitos complexos que envolvem discussões profundas sobre a antiguidade e são minimizados em meio ao processo de apresentação do jogo. Dentre eles, podemos exemplificar o termo bárbaro, ou mesmo o sentido do homem ou cidadão grego que aparece na narrativa sem nenhum critério metodológico, estereotipando a visão do passado.

Outro elemento é a inspiração em narrativas históricas que o jogo apresenta uma essência das epopeias gregas, no qual as divindades do Olimpo intervêm materialmente nas atividades desenvolvidas pelo protagonista. Segundo Grimal (1965), “a essência da epopeia grega é enaltecer a luta dos homens, e pelo mito, ampliá-la até dimensões cósmicas”. (GRIMAL, 1965 p.10)

Kratos, em toda sua trajetória, vive este embate moral de redenção de atos terrestres. Justificado por suas lutas contra os deuses do Olimpo, este embate irá leva-o ao estado do “deus da guerra”, substituindo Áries no panteão dos deuses do Olimpo. No entanto, os mitos sofrem mudanças estruturais em seu enredo. Os personagens e as histórias são modificadas conforme a necessidade estética e a estrutura do próprio enredo. Por se tratar de uma história inédita, o contexto geral é envolvido com os dilemas vividos pelo personagem.

Além disso, passagens clássicas da mitologia são alteradas para contextualizar Kratos em meio à história. Exemplo disso⁸⁹ é a passagem em que Kratos aparece como responsável por libertar Prometeu de seu martírio para se apropriar de um “poder” místico, criado no contexto do jogo para que possa enfrentar os desafios lançados.

Ainda existem questões legais e éticas que envolvem a utilização do jogo como um mecanismo didático⁹⁰, no qual o mesmo apresenta cenas impróprias para menores de 18 anos, classificado por seu fabricante. Mesmo que se saiba que é muito utilizado por todas as faixas etárias, deve-se pensar em questões legais para sua utilização como um mobilizador da consciência histórica.

Um pai compra o jogo para o entretenimento do filho em seu caráter pessoal, mas, se a escola ou mesmo o professor se posicionam a favor da utilização do jogo como mecanismo pedagógico, estes poderão sofrer sanções por incentivarem uma mídia imprópria a um menor. Entretanto, mesmo que o jogo não tenha pretensão de dialogar com a história a sua maior “disfunção” é em relação com a ciência da História segundo a minimização da matriz disciplinar no decorrer de sua apresentação. Não existe, métodos históricos científicos para construção do enredo.

⁸⁹Outros exemplos serão analisados no terceiro capítulo.

⁹⁰Didática no sentido formal do termo descrito pelo dicionário

Ao contrário, mesmo que os idealizadores apresentem critérios para a formulação do enredo, por se tratar de uma obra de ficção, esse critério ainda estaria distante de uma abordagem metodológica compromissada com aspecto básico da ciência da história. A interpretação e as formas são apresentadas apenas por um formato estético, por esse motivo é notável que o jogo tenha uma maior facilidade em abarcar uma quantidade enorme de expectadores do que uma pesquisa empírica a respeito da antiguidade.

Todavia, a principal “disfunção” está relacionada à falta de preocupação quanto a função metodológica que envolve o estudo da Antiguidade. Quando se pensa na importância do estudo a respeito da Grécia Antiga, sumariamente, pode-se destacar a herança de sua cultura a partir das mudanças e permanências na atualidade, principalmente na sociedade ocidental.

A narrativa apresentada no jogo é extremamente atrativa aos seus usuários, no entanto tem como objetivo o entretenimento dos mesmos. *God of War* não tem nenhuma pretensão em dialogar com a ciência da história, muito menos de “ensinar” sobre o passado, mas tem a pretensão de representar o passado segundo seus idealizadores. Para isso, é importante a investigação dos novos meios de comunicação que, cada vez mais, se tornam cotidianos na vida de um indivíduo. Desta forma, a investigação buscará levantar elementos apresentados no jogo *God of War*, como: a produção de cultura histórica, amparada na teoria da história levantada por Jörn Rüsen; entender a enunciação e recepção que o jogo produz.

2.1 AS DIMENSÕES DA CULTURA HISTÓRICA E SUA APRESENTAÇÃO NOS NOVOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EM MASSA: GOD OF WAR E A CULTURA HISTÓRICA

A cultura histórica é “o campo em que os potenciais de racionalidade do pensamento histórico atuam na vida prática.”(RÜSEN, 2010, p.121) Ela “é a quinta-essência das atividades e instituições sociais, pelas quais e nas quais acontece consciência histórica”. (RÜSEN, 2014, p.101) O conceito de cultura histórica é um dos mais importantes elementos apresentados na teoria de Rüsen, e se apresenta como algo ontogênico à história, pois é um fator elementar para que os homens interpretem o mundo em que vivem e possam se colocar nele.

A cultura histórica nada mais é de início, do que o campo da interpretação do mundo e de si mesmo, pelo ser humano, no qual devem efetivar-se as operações de constituição do sentido da experiência do tempo, determinantes da consciência da história humana. (RÜSEN, 2014, p.121)

Neste entendimento, o indivíduo percebe, interpreta, dá significado e finalidade ao tempo, orientando-se na cultura para tornar o tempo natural em humano. Há um esforço mental, em que o ser humano utiliza as diversas formas de narrativas para que o passado possa ser apresentado no presente. A cultura histórica pode ser designada por meio de algumas dimensões que estão estabelecidas dentro do saber histórico profissional e nos usos públicos do passado.

Na teoria de Rüsen, ele apresenta cinco dimensões: cognitiva, estética, política, moral e religiosa. Rüsen (2010) afirma que as três primeiras (cognitiva, estética e política) encontram-se fundamentadas no âmbito da ciência da história, principalmente pensada a partir da sociedade moderna e no modelo de cultura laica e uma sociedade civil. A dimensão cognitiva se estabelece no modelo apresentado nas ciências humanas, no qual o saber e o conhecimento sobre o passado apresentam-se a partir de critérios de verdade. Elementos como o caráter normativo, empírico e teórico são fundamentais para que se possa apresentar uma forma do passado.

Com a sua regulamentação metodológica da atividade da consciência histórica, perceber, interpretar e orientar os responsáveis pelo princípio de que regula as operações cognitivas são: este é o princípio da coerência do conteúdo, o que se refere à confiabilidade da experiência histórica e alcance os padrões utilizados para a interpretação. (RÜSEN, 1994, p.20)

Já a dimensão estética consiste na forma de expressão do passado. Essa apresentação é vista nos principais meios de comunicação. A estética e a narrativa seriam formas decisivas em sua apresentação. A dimensão estética da cultura histórica se manifesta, principalmente, nos fenômenos e nas experimentações artísticas, que podem ser entendidas como mídias que buscam apresentar uma forma estilizada da história. Encontramos nos textos relacionados ao teatro, a televisão, o cinema e novas mídias, que utilizam o passado como inspiração pano de fundo para seus enredos.

Na dimensão política, estão relacionadas às “lutas de poder” que são dadas na sociedade. Neste âmbito, o passado é evocado como uma forma de legitimação de uma situação no presente e fica latente nas relações de poder e dominação, algo que Rüsen (2015) chama de “jogo político”, o qual os seres humanos têm que viver.

O pensamento histórico desempenha um papel essencial nessa legitimação. Ele organiza a experiência do passado, que é sempre uma experiência de poder e dominação (tendencialmente desumana). Isso se dá de maneira que a possibilidade e a carência de legitimação sejam pensáveis e significáveis enquanto sentido intrínseco ao agir político existente nos acontecimentos passados trazidos ao

presente. A exigência de legitimidade que as relações de dominações têm de originar, a fim de manter-se duradouramente, é muito forte. (RÜSEN, 2015, p.232)

A dimensão política está relacionada com qualquer forma de domínio que articula a memória histórica as instituições e símbolos sociais. A dimensão política é percebida, principalmente, nas manifestações nacionais que carregam o peso de obrigações normativas que buscam a legitimação de uma determinada situação política. Desta forma, “a memória histórica tem que concordar com as intenções e interesses políticos que regem a vida de um sujeito para poder ser efetiva. (RÜSEN, 1994, p.19)

A quarta dimensão apresentada por Rüsen (2015) é a moral. Nesta, a cultura histórica busca a valorização do passado de acordo com as normas éticas e morais que são validadas na cultura. A dicotomia entre o bem e o mal geralmente é estabelecida neste âmbito da cultura histórica, na qual a narrativa do passado serve a vida como um conjunto de sistema normativo estabelecido nas culturas.

“A moral da história é externa quando os critérios de voltar do presente são aplicados para julgar os acontecimentos do passado”. (RÜSEN, 2015, p.233). Neste sentido, aparece uma espécie de responsabilidade histórica, em que o discurso inerente busca uma relação de causa e efeito com o presente. As pessoas do presente se relacionam com o passado ao ponto de se tornarem atores do passado, sendo assim vítimas ou não.

A religiosa seria a quinta dimensão apresentada na cultura histórica. Ela estaria mais ligada a elementos da subjetividade do indivíduo. O tempo histórico tem um caráter escatológico, isso quer dizer que a história chegaria ao um fim. Neste caráter, o passado é utilizado como exemplo para o tempo e presente, e o tempo presente uma preparação para o futuro da salvação ou não. Nesta dimensão aparecem os mitos, estes são importantes, pois representam valores sociais. Todavia, o mito pode ser um importante condigo de ética de uma determinada sociedade⁹¹.

Os verbos pensar, sentir, querer, valorizar e crer podem ser pensados para sintetizar o pensamento sobre as cinco dimensões da cultura histórica. Na dimensão cognitiva, pensar seria fundamento antropológico, em que o critério de dominação de sentido seria a verdade; sentir apresenta a dimensão estética e o critério de beleza. Querer vem da legitimidade política das relações de poder estabelecidas na sociedade. O bem e o mal trazem a dimensão moral da cultura histórica. E, por fim, o verbo crer, que é apresentado como fundamento antropológico, traz consigo a ideia da salvação. É importante ressaltar que existe uma relação intrínseca entre

⁹¹ Discutir-se-á esta questão de forma mais abrangente no tópico 3

as cinco dimensões, que se articulam por meio de critérios de sentidos repletos de tensões marcadas por contraposições e interdependências.

Em princípio, os respectivos critérios de sentido não se excluem mutuamente, mas articulam-se mesmo em algumas constelações. Na práxis da cultura histórica, contudo, encontram-se sempre assimetrias e relações de subordinação. Assim, o conhecimento histórico tende a ver a estética de sua formatação como mero meio para articulação de suas pretensões de verdade e para reduzir sua coerência narrativa e uma argumentação bem-sucedida. [...] Com respeito à dimensão política, uma relação de dominação, por meio da dimensão cognitiva consiste o próprio conhecimento histórico com orientação política. [...] A dimensão moral, sob a alegação de neutralidade axiológica pode ser deixada cognitivamente de lado. [...] Enfim, a dimensão religiosa pode mesclar os limites do crer e saber. (RÜSEN, 2015, p.235-236)

A cultura histórica também é entendida pelos modos de representações em que é apreendida na práxis social. Além das cinco dimensões, ela é retratada em diferentes meios de comunicação para que possa ser apreendida nos âmbitos da cultura. Ao fazer isso, a cultura histórica articula cadeias de elos, interligando os produtores, receptores e mediadores. Neste sentido, aparecem principalmente as esferas públicas de comunicação, que podem ser percebidas em museus ou espaços de memórias, literatura, artes plásticas, instituições de ensino, instituições legitimadoras do poder, como o direito cível, além das instituições ligadas à constituição da moral, como a igreja, por exemplo.

A escola é um importante meio de interlocução com a cultura histórica de uma época. Por ser um espaço institucional que busca a transmissão de conhecimentos socialmente construídos, a história proposta para a escola enquanto disciplina, tenta relacionar as diversas dimensões da cultura histórica. Ela poderia ser um dos possíveis locais onde haveria transformação das quatro estruturas narrativa da história⁹², possibilitando o processo da crítica na mudança na estrutura da narrativa história até forma genética. Ela deve ser o filtro onde as atribuições pedagógicas (cognitivas), sociais e políticas se integram em um “contexto vital intergeracional de uma sociedade.” (RÜSEN, 2014, p.102)

Em consequência da relação com as diversas esferas públicas vividas pelo homem, a cultura histórica aparece de forma prática e sensível a um grupo com o seu passado. Ela expressa sentidos que envolvem questões significativas ao ser humano, empregados no agir, sentir e, até mesmo, no sofrer. Está relacionada nas diversas ações do homem que abrangem a cultura, a arte, a vida em sociedade, a economia e a política.

A cultura histórica contempla como manifestações de uma aproximação do científico-acadêmica, das criações artísticas, lutas da política pelo poder, a educação

⁹²RÜSEN desenvolver a estrutura narrativas da história: exemplar, tradicional, crítica e genética.

formal e informal, lazer e outras funções de ensino, entretenimento, legitimação, de crítica, de distração, ilustração, e outras formas de memórias na unidade global da memória histórica procedimentos para a memória histórica pública, como concreções e expressões de um único poder do mental. Desta forma, a cultura histórica sintetiza universidade, museu, escola, administração, mídia e outras intuições culturais como conjuntos de locais de memória coletiva e integra-as. (RÜSEN,1994, p.2,3)

Atualmente, os meios de comunicação de massa são grandes difusores da cultura histórica. O cinema, a televisão, mais recentemente, os videogames, conseguem atingir uma grande parte da sociedade e, principalmente utilizado a dimensão estética, buscam no passado humano legitimação de suas narrativas. Ao reportar o passado, as mídias, que não têm responsabilidade com a ciência da história, apresentam ao seu interlocutor um acontecimento do passado, relacionando o espaço, os modos e os costumes etc.

Tomado como objeto de estudo, o jogo *God of War* percebe-se alguns elementos inteligíveis da cultura histórica, tais quais, a cultura visual e valores, práticas sociais, mitos e etc, tratada no jogo. Esses elementos se articulam nas dimensões estéticas, cognitivas e políticas. No qual, a dimensão estética seria mais fácil de ser percebida, pois é nessa dimensão que aparece cultura visual do jogo. Contudo, mesmo sendo mais fácil de ser percebida ela não seria menos complexa que as outras dimensões.

Na dimensão política, por se tratar de uma mídia produzida para o comércio e, principalmente por um grupo e para um grupo social, o discurso ideológico está intrínseco ao jogo, por ser engendrado no enredo e na sua apresentação. Como no caso do videogame criado pelo governo do Irã com a intenção política de persuadir os jovens daquele país⁹³, citado anteriormente. Já na dimensão cognitiva, o debate se desenvolve apresentado de uma forma densa, pois o game não é constituído como a escola ou mesmo uma disciplina da história, pensado para um aprendizado da história, embora seja inegável a influência deste meio de comunicação na relação que um indivíduo/jogador tem com a história.

Não se pretende criar um discurso ingênuo que coloca o jogo como algo que muda a percepção ou entendimento da história de um indivíduo, mas ele participa desse processo. É preciso levar em conta quem terá acesso à mídia. Neste sentido, uma criança de sete anos, um adolescente de quatorze anos, ou, ainda, um adulto de trinta, apresentaram níveis distintos de apreensão desta cultura. Além do nível de formação, em que um indivíduo com maior

⁹³ Tema discutido no tópico 2.2: A evolução dos jogos eletrônicos: os videogames como forma de arte persuasiva

erudição na ciência humana poderá sofrer uma menor interferência provocada por esse recurso midiático.

2.2 GOD OF WAR: A CULTURA VISUAL PRESENTE NO JOGO

A antiguidade clássica sempre foi uma temática representada ao longo do tempo. No seu próprio tempo, como uma forma de expressão da cultura, - posteriormente retomada no Renascimento, que buscava inspiração em suas obras, em que seus acervos visuais e arquitetônicos eram apresentados - até chegar ao século XXI, expressas nas mídias contemporâneas, como em filmes, séries de televisão, desenhos animados e os videogames, este último objeto desta pesquisa. Desta forma, ao longo dos tempos, os mitos gregos sofreram mudanças em suas interpretações, uma condição natural de sua inter-relação cultural com as sociedades onde se inserem. Cada época, cada cultura oferece uma diferente abordagem desta, reinventando a narrativa desta mitologia.

Nesse sentido a análise da cultura visual é fulcral para entender como a imagem da mitologia grega esta apresenta em determinado tempo. Buscar-se-á perceber elementos que estão expressos na cultura visual do jogo, com o objetivo de estabelecer como essa mídia expressa a mitologia grega na contemporaneidade.

Para isso serão analisados elementos encontrados no jogo, tais como: A arquitetura, os personagens: figurantes, soldados os deuses e os heróis, principalmente, Kratos o novo deus da guerra segundo a mídia. Além de outros elementos com a trilha sonora que apresenta valores e funções.

Essa análise contará como parte da cultura historiográfica que trata do período, pois é por meio dela que o historiador busca responder suas questões estabelecendo assim a ciência da história. Além disso, dicionários de mitologia e símbolos serviram como apoio para as análises das imagens selecionadas.

2.3 O CENÁRIO E A CONSTRUÇÕES ARQUITETÔNICAS DO JOGO

A Grécia é representada em *God of war* como um lugar violento e devastado pelas guerras. A Baixa iluminação e a música são dois dos principais recursos utilizados em todo jogo. Esta prática é similar a jogos de terror e ação, no qual as cenas são sempre escuras. Já a

trilha sonora⁹⁴ busca uma ideia que tenta remeter seu expectador ao épico, contudo ao filme épico.

Outro recuso utilizado pelos desenvolvedores na construção do cenário, seria a condição meteorológica durante e ambientação do jogo. O céu se mantém com aspecto caracteristicamente nublado e avermelhado em quase todo o jogo, ou as cidades destruídas pelas guerra que passam em meio ao jogo, além dos locais estarem repletos de mortos vivos e seres monstros mitológicos, os espaços se constituem por grandes campos de batalhas.

Os soldados que aparecem geralmente estão feridos, em estado de agonia, ou mesmo mortos. Além do espaço terreno, o jogo também tem a presença dos mares. Sendo a Grécia um conjunto de ilhas, o mar não poderia estar de fora. A cena que apresenta os mares em que Kratos navegava é acometida, constantemente, por tempestades em um mar que está repleto de monstros marinhos.

Contudo, a mídia retrata a Grécia como um lugar bonito⁹⁵, repleto de obras de arte e grandes construções, além da paisagem natural exuberante. Exemplo disso é a cena de *God of War*, em que Kratos se dirige para do alto da maior montanha da costa do mar Egeu (figura 4). A cena se trata do momento, em que, antecede a tentativa de suicídio do personagem, cena apresentada no início e no fim do primeiro jogo. (Figura 5)

Figura 4: Montanha as margens do mar Egeu (God of war I).



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 5°18'20" em 03 de fevereiro de 2017

Ao fundo, a representação visual do mar Egeu, as nuvens avermelhadas e montanhas que Kratos sobe em busca do topo. Percebe-se a interferência humana no espaço pela escada e

⁹⁴Tema abordado no tópico 2.5.

⁹⁵Ponto de vista subjetivo do autor da dissertação.

as tochas no caminho do herói. Essas interferências humanas no jogo são vistas de lugares que até mesmo para a sociedade contemporânea seria difícil realizar estas construções.

Figura 5:Topo maior montanha as margens do mar Egeu (God of war I)



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 5°18'32" em 03 de fevereiro de 2017

A cena acima demonstra o topo da maior montanha as margens do mar Egeu (*God of war I*). O tempo nublado é difícil de perceber o ambiente, na imagem em questão pode-se observar as sandálias do personagem⁹⁶. Durante o jogo, o espectador/jogador se depara com paisagens que também mostravam uma natureza preservada, águas cristalinas, experimentações artísticas, tais como estátuas e esculturas cheias de detalhes. Um exemplo de como as construções do jogo se inspira com os elementos arquitetônicos da Grécia antiga é o Parthenon em Atenas (Figura 6). Esta é uma das mais famosas construções remanescentes que ainda preserva o um tipo de estilo da arquitetura grega do período antigo.

Figura 6: Parthenon de Atena.



Fonte:<<https://www.oversodoinverso.com.br/o-partenon-de-atenas-um-monumento-epico-e-o-misterio-das-medidas/>> acesso: 11 de abril de 2017

Contudo, inferir os estilos exato ou o mais utilizado para a o desenvolvimento do cenário seria um trabalho para além do proposto da dissertação, já que é necessário uma

⁹⁶Tema discutido no tópico 2.4

complexa análise da cultura historiográfica a respeito do assunto. Todavia, podemos perceber elementos dentro do jogo que remetem a cultura visual da antiguidade Clássica. Segundo Cunha (2005) ordens gregas⁹⁷ eram caracterizadas por três estilos: Dórica, Jônica, Coríntia.

Dórica*, a mais simples, cuja coluna*tem um capitel* formado por um ábaco* e um esquinó*; o fuste* com caneluras* juntas, formando aresta viva, e não tem base* é liso e o Friso* é constituído por uma alternância de tríglifos* e métopas*. Jônica, mais decorativa, cujo coluna tem seu capitel formado por duas volutas*, seu fuste tem caneluras separadas por entrecanas* e a base formada por uma escócia* entre dois toros*; seu arquitrave é dividido por uma superfície lisa e contínua, ornada por estruturas*. Coríntia*, a mais decorada, cujo capitel é formado por um calathus*ornado de folhas de acanto*, sendo todos os demais elementos semelhantes à Jônica.(CUNHA, 2005 p.58).

Percebe-se a complexidade a partir da citação acima, em que, cada asterisco representa um conceito específico para caracterizar o estilo das construções da Grécia antiga. Entretanto, na figura 7 tem de forma panorâmica o trabalho desenvolvido pelos programadores *God of War* para criação do conceito dos prédios no jogo.

Figura 7: Representação da cidade de Atenas no jogo



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 24'48" em 03 de fevereiro de 2017

A cidade de Atenas está em caos por causa dos conflitos que ocorrem no jogo. Porém, podemos ver o estilo dos telhados as colinas, o tamanho dos prédios e a estátua a direita. Essa última representado o repertório de Esculturas que aparecem em todo o jogo. Artur Simões Rozestraten (2003) considera que existem mais de 60 objetos que tratam da estrutura

⁹⁷Estilos das construções.

arquitetônica da Grécia antiga na contemporaneidade. Esses objetos segundo ele, são encontrados em sítios arqueológicos e caracterizam santuários construídos na antiguidade. Esses são datados, principalmente, entre os anos de 900 à 600 a.C. O autor descreve as características básicas encontradas nos prédios gregos na antiguidade:

Porta retangular com soleira elevada
Os pares de colunas que antecedem os prédios
Pequenas aberturas triangulares, quadradas ou retangulares com função de ventilação mais do que iluminação.
Cobertura predominantemente em duas águas. (ROZESTRATEN, 2003 p.182)

São dezenas de construções desenvolvidas no jogo com uma similaridade que remete a descrição estabelecida por Rosetarem (2003). No qual, percebe-se que a maioria dos prédios tem como base de sustentação os estilóbato⁹⁸. Além disso, grandes escadas antecedem as entradas. Percebe-se que existem aberturas que dão a iluminação ao jogo e os tetos têm como característica duas quedas de águas. Além do que, o jogo se passa principalmente, em salões e santuários.

Os salões e santuários são espaçosos que exibem a sensação de opulência da civilização grega antiga dentro do jogo. David Jaffe (2005)⁹⁹ gostaria que o jogo tivesse vários elementos que o fizesse próximo da realidade. Mas, o ambiente deveria ser sombrio, no qual pudesse refletir o caráter perturbador de Kratos, personagem principal.¹⁰⁰ Para Tim Mores (2005), *Lead Programmer*¹⁰¹, o trabalho conceitual de arte se desenvolveu a partir de um projeto, no qual os personagens e suas características apresentam um “sentido” ao jogo. A ambientação é minuciosamente trabalhada para que, a cada espaço do game, refletisse um caráter.

Em todo o jogo podemos encontrar elementos de como a equipe de designers gráficos desenvolveram as ideias para construção do cenário. Pois, esta é uma parte fundamental para as pretensões de trazer a o passado inferidas pelos desenvolvedores do jogo. Neste sentido, a análise de Nietzsche sobre o significado da arquitetura para um tempo se mostra relevante a análise do jogo.

Para Nietzsche os arquitetos representam um estado artístico da arte de uma época, no qual as construções que compõem as cenas e conjunto arquitetônico dos períodos são construídas como fontes de inspiração para os indivíduos deste período, principalmente para

⁹⁸ Envasadura ou base que sustenta uma ordem de colunas <https://www.dicio.com.br/estilobato/>: Acesso 14/03/2017.

⁹⁹ Idealizador do jogo.

¹⁰⁰ (“THE MAKING OF GOD OF WAR 1 HD 1080P”.Entrevista David Jaffe 2’58, disponível em. <<https://www.youtube.com/watch?v=tJquU22vZ0>> Acesso em 03 de fevereiro de 2017).

¹⁰¹ *Lead Programmer*: líder de equipe e programador principal no projeto.

os homens mais poderosos, além de serem formas de expressão e fontes de inspiração, orgulho e vitória para uma época. “A arquitetura é uma espécie de eloquência do poder expressa em forma, ora persuasiva e até lisonjeira, ora meramente imperiosa.” (NIETZSCHE, 2015, p.85).

Outra característica marcante nos cenários dos jogos é a decoração dos interiores. Encontram-se diversas experimentações artísticas, tais como esculturas, pinturas, vasos etc. O ômega, símbolo do jogo, sempre está presente nos espaços (figura 8), provavelmente, uma estratégia do marketing para do produto.

Figura 8: Kratos e Ares (*God Of War*)



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 51'38" em 03 de fevereiro de 2017

Kratos em cima do símbolo do jogo (o ômega). Em sua frente Áries destrói a cidade de Atenas (*God of war I*). Esse símbolo está presente em vários outros lugares, portões e salas. Segundo Carr-Gomm o Alfa e o Ômega é “a primeira e a última letra do alfabeto grego representaria a totalidade de Deus”. “Eu sou Alfa e o Ômega, diz o senhor Deus, aquele que é, que era e será, o Todo Poderoso” (CARR-GOMM, 2004, p.15) Kratos no jogo é apenas o Ômega, aquele que levará o fim.

Além disso, muitas das estátuas e esculturas são movimentadas por Kratos para que ele possa passar de um ambiente para outro, de uma sala para outra (figura 9). O recurso utilizado pelo jogo, em que o jogador coloca uma estátua em cima de uma espécie de botão para que se abra um portão e assim novos ambientes possam ser acessados. As características das experimentações artísticas presentes na Grécia antiga a partir cenário do jogo se mesclam com elementos de mecanismos presentes no cotidiano contemporâneo, como *plugs* de acesso e até mesmo elevadores (Figura 10), em que o personagem ativa as alavancas para que possa subir ou descer na maioria dos prédios.

Figura 9: Instalações dentro da cidade de Rodes



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 10'45'' em 03 de fevereiro de 2017

Figura 10: Elevador dentro da cidade de Rodes



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 11'39'' em 03 de fevereiro de 2017

São dezenas de prédio que possuem este mecanismo. Na figura 9 Kratos empurra uma estátua colocando-a em cima de um *plugs* que abraça uma porta possibilitando a passagem a outro espaço. Na figura 10 ele sobe um elevador para o topo de um prédio na cidade de Rodes, pela perspectiva da imagem percebe-se cinco andares, na dinâmica do jogo a sensação é maior devido ao tempo e os níveis que o elevador sobe¹⁰².

Além, dos *plugs* e elevadores que demonstram a tecnologia no jogo, existe a questão das forças sobrenaturais que definem movimentos que só existiriam na fantasia; voar, saltar a

¹⁰² Não podemos contar de forma exata

distâncias sobre-humanas ou nas ações que dariam vida a objetos inanimados. Um evento que pode ser utilizado como exemplo é o confronto com a estátua denominada Colosso de Rodes. Essa é uma construção existente no passado.

O Colosso de Rodes, sétima maravilha do mundo antigo, era uma gigantesca estátua do deus grego Hélios colocada na entrada marítima da ilha grega de Rodes. Ela foi finalizada em 280 a.C. pelo escultor Carés de Lindos, tendo 30 metros de altura e setenta toneladas de bronze, de modo que qualquer barco que adentrasse a ilha passaria entre suas pernas, que possuía um pé em cada margem do canal que levava ao porto. Na sua mão direita havia um farol que guiava as embarcações à noite. Era uma estátua tão imponente que um homem de estatura normal não conseguia abraçar o seu polegar. Foi construída para comemorar a retirada das tropas macedônias que tentavam conquistar a ilha, e o material utilizado para sua confecção foram armas abandonadas pelos macedônios no lugar. Apesar de imponente, ficou em pé durante apenas 55 anos, sendo abalada por um terremoto que a jogou no fundo da baía. Ptomoleu III se ofereceu para reconstruí-la, mas os habitantes da ilha recusaram por achar que haviam ofendido Hélios. E no fundo do mar ainda era tão impressionante que muitos viajaram para vê-la lá em baixo, onde foi esquecida até a chegada dos árabes, que a venderam como sucata.<http://www.sohistoria.com.br/curiosidades/seteantigo/p2.php> Acesso em 14/02/2017.

Contudo, O colosso de Rodes trava uma batalha com Kratos, no qual o que daria vida a ele seria o poder mágico produzido por Zeus.

Figura 11: Colosso de Rodes (God of War II)



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 9'25" em 03 de fevereiro de 2017

O Colosso de Rodes é um dos grandes adversários de Kratos em *God of War II*. Além da estrutura externa da estátua aparece a estrutura interna (figura 11), em que, Kratos precisa subir pelo interior para que ele possa derrotá-lo

O que os desenvolvedores do jogo afirmam ser a imagem da Grécia, ao analisar suas fontes, pode se inferir que há, na verdade, um distanciamento entre a realidade com a imagem da Grécia antiga e a apresentada no jogo. Segundo Stig Asmussen (2005), “*God of War* irá parecer real, mas também mostrará um pouco de fantasia, repleta de sangue.” (STIG ASMUSSEN, 2005)¹⁰³ Infere-se desse dado explorado até aqui que o termo “real”, descrito pelo programador, está relacionado com a sensação de realismo trazida pelo game. Os desenvolvedores buscam com que seus consumidores tenham uma sensação próxima a de assistir a um filme de ficção.

Jaffe (2005), no making of do *God of War*, afirma que se baseou em suas experiências com filmes de ação e aventura para pensar no conceito do jogo, desta forma, sua cultura histórica em relação à Grécia antiga se baseia na imagem da Grécia expressa no cinema e não na historiografia. Segundo ele, as grandes inspirações para as idealizações das cenas de luta eram os filmes, no entanto, esta busca se mostrou frustrada, pois poucos filmes apresentavam o grau de brutalidade desejado por ele.

2.4 INDUMENTÁRIA DO JOGO

God of War vai além do repertório arquitetônico, espacial e decorativo da Grécia Antiga. Nesta perspectiva, as imagens dos personagens constituem-se como elementos de suma importância para a construção da cultura visual sobre o passado. As roupas e seus acessórios são parte constitutiva na ambientação dos cenários, elas remetem a algum tempo. O jogo traz várias formas de vestimentas, tais quais como: túnicas, armaduras, saias etc.

Segundo a historiadora da arte Angela Brandão (2017) a história das roupas e da moda apresenta várias implicações além das estéticas, tais quais como questões sociais, econômicas e políticas de um tempo. Para a autora a indumentária envolve questões que remetem aos costumes e na vida cotidiana, faz parte de muitas histórias entrecruzadas.:

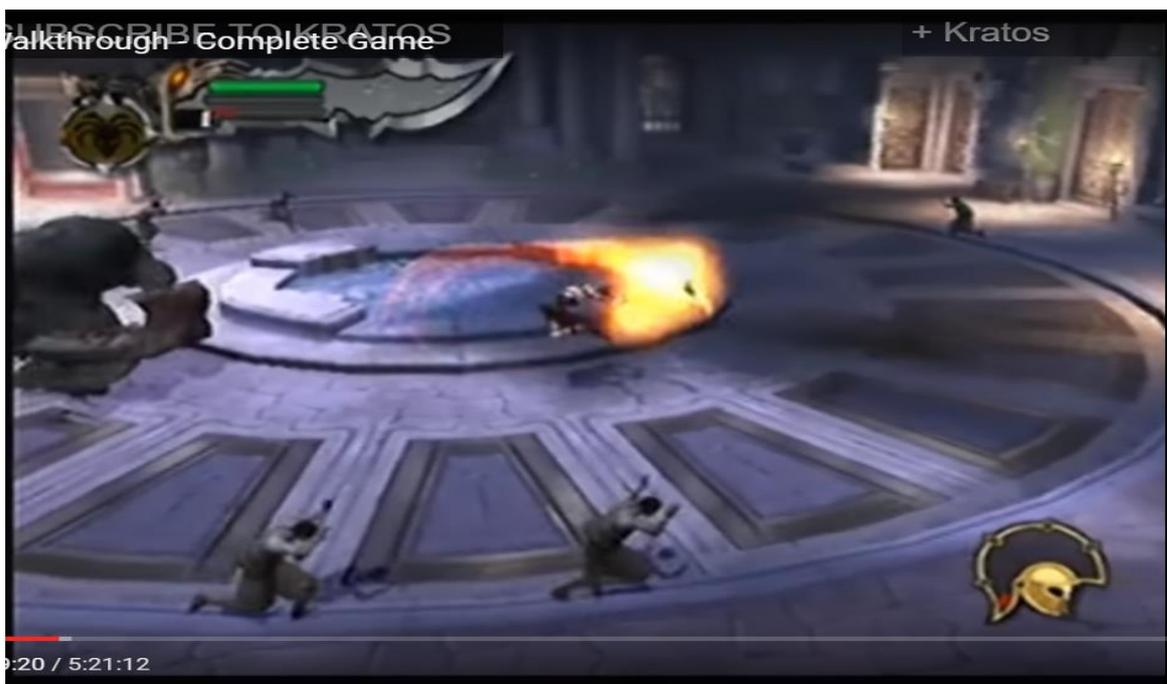
A história da representação das roupas, das primeiras civilizações ao mundo grego e romano, poderia ser percebida como um sistema de variações entre ocultar o corpo e

¹⁰³(“THE MAKING OF GOD OF WAR 1 HD 1080P”. Entrevista StigAsmussen 6’08”, disponível em.<<https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>> Acesso em 03 de fevereiro de 2017)

revelá-lo, onde os tecidos aparecem (e desaparecem) sobre a pele de maneira exaustiva. Desde as primeiras formas de concepção artística da figura humana, depois da nudez paleolítica, as roupas aparecem como tecidos sobrepostos ao corpo, ocultando-o ou revelando-o. Proteção ou adorno, o traje é o último invólucro da vida social antes dos mistérios macios do corpo” (Braunstein, 2009:600). O vestuário foi uma forma de ornamento, mais um atrativo sexual do que uma proteção contra o frio. (BRANDÃO,2017 p.43)

Neste sentido, a indumentária do jogo estaria estabelecida não apenas para trazer um figurino para os personagens, mas remetendo ao status social, político, religioso, além de estabelecer uma relação de poder, tanto físico, que para o jogo teria muita relevância, como um poder político de decisões dentro do jogo. Os indivíduos comuns aparecem usando túnicas claras, na maior parte branca. Geralmente estão transitando perto do personagem antes de algum evento que promove uma situação de pânico a esses indivíduos. Desta forma, precisam escapar das mais variadas situações de terror que ocorrem ao longo da trama.

Figura 12: Interior da cidade Atenas (God of War I)



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 59'20" em 03 de fevereiro de 2017

Na figura 12 acima os indivíduos precisam escapar do monstro que está em confronto com Kratos. Contudo, toda vez que o personagem atinge um indivíduo ele acumula energia necessária para enfrentar os adversários. As vestimentas são padronizadas para os personagens figurativos do jogo, tais como, pessoas que cruzam o caminho do personagem, esse de ambos os gênero. Além dos soldados que interagem com o protagonista. Segundo Cosgrave (2000) a indumentária da Grécia antiga era simples, em que, as roupas eram

elaboradas por pedaços de pano retangular com costuras mínimas, pois as roupas eram enroladas ou drapeadas.

A tradições determinavam a maneira como homens e mulheres deveriam executar o drapejamento, embora houvesse certa tolerância em relação ao estilo pessoal ou à individualidade. Na Grécia antiga, a indumentaria se caracterizava por quatro silhuetas próprias: a cretense minoica, a micênica, a arcaica e a clássica. Cada uma foi denominada a partir da época no qual surgiu e os estilos refletiam os valores que governavam a sociedade. (COGRAVE, 2000, p. 43)

Milissa Leventon (2013), pesquisadora a vestimenta e indumentária aponta que existe uma concepção errônea que os gregos vestiam apenas roupas bancas forjadas principalmente nas esculturas e desenho produzidos que se arrastam até a atualidade. Para a autora “embora tal referência seja vaga nas fontes da época, é certo que usavam cores primárias”. (LEVENTON, 2013, p.24)

O jogo leva vários aspectos da indumentária em que a maioria dos personagens aparecem com túnica descrita por Cosgrave (2000). Além de acessórios como os calçados. Cosgrave (2000) descreve que nomeadamente os calçados gregos eram caracterizados principalmente por sandálias básicas com tiras em forma de leque, em que os pés ficavam expostos, normalmente fabricados a partir do couro. Para o autor apenas soldados, caçadores e homens ativos utilizavam botas. Esta é vista na Figura 5 a partir dos pés de Kratos.

Já os soldados aparecem trajados com roupas como coletes e saias de guerra além de sandálias. Eles aparecem na saga geralmente em situação de batalhas, muitos estão mortos e espalhados pelos cenários dos jogos. Em *God of War II* por ter se tornado o novo deus da guerra Kratos é conclamando em orações pelos espartanos em meio a uma guerra. (figura 17)

Figura 13: Soldado Espartano



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 0'39" em 03 de fevereiro de 2017

A figura 13 mostra o soldado pedindo ajuda para Kratos, além da armadura percebe-se o escudo. A cena é escura já o clima de tensão da guerra é intenso. Em seu lado esquerdo um soldado morto no chão. Em meio aos acontecimentos Kratos se revolta e resolve ajudar seus devotos. Atenas o alerta ao dizer que um deus não poderia intervir diretamente em um conflito humano. Kratos ignora a deusa e afirma que é o novo deus da guerra e não precisa de ajuda ou proteção. Sobre as armaduras Leventonv(2013) afirma que:

Os gregos fabricaram armaduras e capacetes de bronzes pela primeira vez entre 1450 e 1350 a.C. São escassas as evidências de continuarem a usá-los no período homérico (1100-800 a.C), embora no início do século VIII a.C. O bronze tenha sido novamente utilizado em escudos de madeira, coletes e elmos. A espinha dorsal dos exércitos no período clássico era os hospitais, homens de infantaria que lutavam com corselete de bronze, caneleira, capacete, lança e escudo. (LEVENTON, 2013, p.28)

Os deuses e os heróis apresentam trajes diferenciados dos indivíduos comuns, com muitos detalhes e adornos. Alguns trajes são dourados, como se fossem banhados por ouro. Alguns deuses como Hera, usam túnica, mas estão com adornos, joias na cabeça ou no braço. Essa variação se explicaria pelos deuses que são guerreiros e usam armaduras e os que não entram diretamente nos conflitos, esses usam vestimentas que similares aos indivíduos comuns da Grécia. Os heróis normalmente aparecem com alguma arma que Kratos precisa arrancar para poder prosseguir em sua jornada.

Cosgrave (2000) assinala que as joias são peças produzidas para exibir riqueza As joias mais comuns utilizadas na Grécia eram metais ou pedras semipreciosas como calcidônia, cornalina, ametista, quartzo. O ouro não era muito utilizado, pois se encontrava apenas nos confins da Trácia e da Macedônia e em algumas ilhas, mas era em pouca quantidade. A quantidade de ouro nos trajes dos deuses é abundante. Neste sentido, infere-se

que a cultura histórica dos desenvolvedores do jogo e dos jogadores/ expectadores que liga a metal riqueza e ao poder seria mais importante do que a aproximação com a indumentação antiga.

Figura 14: Deusa Atenas (God of War I)



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 0'49" em 03 de fevereiro de 2017

Na figura 14 a deusa Atenas, por ser uma deusa ligada a sabedoria e a guerra, aparece usando uma armadura dourada. Já Kratos na maior parte do jogo ele está sem camisa, com uma saia marrom e as espadas nas costas, além de ter correntes presas no braço. Quando se torna o deus da guerra ele também tem um traje, uma espécie de armadura de ouro.

Segundo Cosgrave, a moda “como meio de expressão individual, existe desde que seres humanos começaram a se vestir.” (COSGRAVE, 2000, p. 7). Tanto por revelar hábitos, costumes, cultura religiosidade, elementos ligados a cultura humana. Em *God of war* os trajes são mais do que uma peça de ambientação. Elas representam status dentro do jogo, no qual os personagens que efetivamente participam no enredo do jogo apresentam peças diferenciadas. Os detalhes como a ideia do tecido, as formas das roupas, que vão dos elmos até os calçados.

2.5 OS SONS E A TRILHA SONORA DE GOD OF WAR

Os sons e a música são peças fundamentais em jogo um videogame. Ele traz o clímax do jogo e dão o ritmo. Além disso, são utilizados para medir o grau de dificuldade de uma fase, em que se a fase estiver mais difícil e rápida a música do fundo se torna mais rápida, se o jogo for de terror a música remete ao suspense do jogo. Em *God of War* essa dinâmica é seguida, em que foi desenvolvido uma trilha sonora própria para corroborar com o contexto da narrativa visual, trazendo a seção da linguagem metafórica do som.

Foram criadas 71 músicas, dentre essas, 23 foram lançados no primeiro jogo, 24 no segundo e 24 no terceiro jogo.¹⁰⁴ As músicas são orquestradas, tentando recriar o épico no jogo. A criação e composição foram elaboradas pelos músicos liderados por Gerard K. Marino, além de outros como Ron Fish, Winifred Phillips, Mike Reagan, Cris Velasco e Winnie Waldron¹⁰⁵.

Segundo site oficial do Marino¹⁰⁶, ele ficou conhecido, principalmente, pelas músicas da trilha sonora de *God of War*, no qual ganhou prêmio como “Música do Ano”. Além de realizar shows com orquestras em 6 continentes, dentre as orquestras famosas que dirigira, pode-se citar a filarmônica de Los Angeles no Hollywood Bowl.

Ademais, em seus shows com o tema de *God of war*, arrastaram multidões, esgotando os lugares das apresentações. “Uma de suas músicas, *The end begins (to rock)*¹⁰⁷, é a música mais baixada para *Guitar Hero*¹⁰⁸ III na Playstation Network. ”¹⁰⁹Em entrevista para o site IGN Brasil o músico contou como foi o desenvolvimento do conceito da música do jogo, além de explicar a respeito da música tema *The End Begins* (o fim começou). Na entrevista ele aponta como se sentiu ao realizar o trabalho, além de detalhes da criação.

Marino (2017)¹¹⁰ conta que se sentiu muito feliz ao realizar o trabalho. Além do mais, a música de *God of war* tinha como objetivo ressaltar o aspecto terrível e cruel de Kratos. A trilha sonora deveria ser original, única, em que o jogador pudesse levar consigo, assim como a trilha sonora de Indiana Jones¹¹¹ remete ao personagem, a trilha sonora e a música tema do jogo deveria caracterizar à Kratos. Por fim, o músico explica como a música de um jogo pode aproximar as trilhas sonoras de filmes, tanto pela técnica como sua importância no jogo.

Eles¹¹² sempre querem que os jogos tenham experiências cinematográficas com sentimento que os filmes passam. Depende muito do jogo. Uma grande orquestra hollywoodiana não seria o ideal para um jogo de plataforma, onde você é uma gelatina, provavelmente não seria a melhor escolha. Então, Um cheaptump , mesmo

¹⁰⁴<https://god-of-war-trilha-sonora-original.softonic.com.br/#app-softonic-review> acesso em 01 de setembro 2017.

¹⁰⁵[https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005\)#Trilha_Sonora](https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005)#Trilha_Sonora) acesso em 01 de setembro 2017.

¹⁰⁶<http://www.gsamusic.com/clients/gerard-marino/> acesso em 01 de setembro 2017.

¹⁰⁷Ritmo de rock.

¹⁰⁸“A série é famosa por usar um controle especial no formato de guitarra elétrica que simula a performance de um músico de rock. O jogador pressiona os botões no controles de acordo com "notas coloridas" que aparecem na tela, simulando o concerto do jogador em uma banda de rock”
¹⁰⁹[https://pt.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_\(s%C3%A9rie\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_(s%C3%A9rie)) acesso em 01 de setembro 2017.

¹⁰⁹<http://www.gsamusic.com/clients/gerard-marino/> acesso em 01 de setembro 2017.

¹¹⁰Anexo 8 entrevista de Geraldo Marino ao site IGN

¹¹¹é um personagem da série de filmes Indiana Jones, criado por George Lucas e Steven Spielberg.
https://pt.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones 01 de setembro de 2017.

¹¹²Marino se refere aos produtores dos jogos.

que não precisamos mais usar , seria algo legal. Daria uma sensação dos nostálgicos da Nintendo. (MARINO, 2017)

Assim, cada jogo vai utilizar um recurso sonoro adequados com a mensagem que pretende apresentar. Normalmente as músicas são curtas tendo a variação de trinta e oito segundos até três minutos e sete segundos em média.¹¹³ Em *God of War* a música é orquestrada e com coral, buscando o épico. Percebe-se o estilo empregado na trilha sonora do jogo a partir das músicas: *The End Begins*¹¹⁴(o fim começou) e *Colossus Of Rhodes*¹¹⁵ (Colosso de Rodes). A primeira com mais de vinte mil exibições em um site específico de letras de música de todos os estilos no Brasil, a segunda tem mais cinco mil ¹¹⁶.

The End Begins

ToTelosArheeze!
 ToTelosArheeze!
 ToTelosArheeze!
 ToTelosArheezeTorah!
 Prodosia!
 Threemos! Threemos!
 ToTelosArheezeTorah!
 ThaTonSkotoso!
 ThaTonSkotoso!
 Patroktonia!
 Genoktonia!
 ThaToosSkotosoOoloos!
 O OleembosThaPesee!

O Fim Começa (Tradução)

O fim começa!
 O fim começa!
 O fim começa!
 O fim começa agora!
 Traição!
 Ira! Ira!
 O fim começa agora!
 Eu o matarei!
 Eu o matarei!
 Parricídio!
 Genocídio!
 Eu irei matar a todos!
 O Olimpo cairá! ! Disponível em < <https://www.letras.mus.br/gerard-k-marino/1507086/traducao.html>> acesso 01 de setembro 2017.

Colossus Of Rhodes

Kolossesose mas
 Skotosetonkratos

¹¹³[https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005\)#Trilha_Sonora](https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005)#Trilha_Sonora)

¹¹⁴ Anexo 9

¹¹⁵ Anexo 10

¹¹⁶Consulta feita em 19/08 /2017.

SkotosetonkratosKolosse
 (Totelosarizhi)
 Sose mas
 (Totelosarizhi)
 Skotosetonkratos
 (Genoktonia)
 Skotosetonkratos
 (Patroktonia)
 Genoktonia
 Totelosarizhi tora
 Tora
 Totelosarizhi tora
 Tora
 Colosso de Rodes
 Colosso, salve-nos
 Derrote o kratos
 Derrote o kratos
 Colosso
 (O fim começa agora)
 Salve-nos
 (O fim começa agora)
 Derrote o kratos
 (Genocídio)
 Derrote o kratos
 (Parricídio)
 Genocídio!
 O fim começa agora
 Agora
 O fim começa agora
 Agora . Disponível em <<https://www.lettras.mus.br/god-of-war/colossus-of-rhodes/traducao.html>> acesso 01 de setembro de 2017

Mesmo que os títulos das músicas estejam em inglês, elas são cantadas em Grego, remetendo o audiovisual a Grécia. Contudo, os diálogos originais estariam em inglês com traduções em algumas línguas tais quais como inglês, francês, espanhol, português etc. O fim se aproxima, seria o tema da música, mas também do jogo, no qual Kratos seria o começo do fim para os deuses do Olimpo.

A música *The End Begins* evoca a frase: “o fim começou”, com algumas palavras de eventos entre o coro. “Traição”, “ira”, “eu o matarei”, Parricídio, genocídio e por fim o Olimpo cairá. Cada palavra representa um momento da narrativa do jogo. No qual, a traição dos deuses o levava ao genocídio e principalmente o parricídio, assim o herói matara os deuses trazendo o fim. A música *Colosso de Rodes* tem a mesma estrutura, neste a canção a letra evoca a derrota de Kratos para a estátua gigante que ganha vida no jogo.

O evento faz parte de *God of war II*. Além da letra própria, “colosso salve-nos, derrote-o, derrote-o Kratos, Colossos. A letra da música *The End Begins* aparece em meio a música. Além disso, em meio a luta Kratos grita algumas frases de eventos: *I'll make you suffer* (eu vou fazer você sofrer), *I'm god of war* (Eu sou o deus da guerra). A intensidade da

melodia altera de acordo com a situação, quando Kratos está em meio a luta com Colosso a música fica mais alta e com andamento da melodia mais rápido. As outras músicas seguem a mesma dinâmica, com exceção das trilhas de lugares onde não há combates, nestes lugares a música é calma e serena, mas normalmente há uma tensão/suspense mesmo nestas músicas.

Um aspecto importante em relação a letra está em grego é que, provavelmente, a recepção da letra na maioria dos países não estará completa. Já que, pressupõe-se, que a grande maioria dos jogadores não estarão prestando atenção na letra e sim no jogo. Neste sentido, a colocação do timbre e do ritmo são mais perceptível que a harmonia e melodia das músicas, que são mais percebidas que as figuras de linguagem e os procedimentos poéticos.

Mesmo que a letra e a música tenham um padrão poético forte, demonstrando a ideologia e mensagem do jogo. O foco do jogador não é apreciar a música. Além disso, uma música em grego não terá uma total reação pelo simples fato da barreira linguística em um país como Estados Unidos ou mesmo no Brasil.

Além das músicas, os ruídos são partes fulcrais do som do jogo, esses são os efeitos especiais que trazem a metonímia do som ao jogo. Eles aparecem nas batalhas, nas lutas com espada, ou nos golpes desferidos por Kratos, nos poderes, como por exemplo, trovões e choques; exteriores ao personagem como gritos, explosões e flechas; ou mesmo, no som de rios, das ondas do mar, na brisa ou uma ventania, até mesmo o andar dos personagens. São centenas e servem para contextualizar o jogo. Esses são pensando para trazer uma sensação do real ao jogo.

No site *Youtube*¹¹⁷ está disponível algumas músicas lançadas e que estão inseridas no jogo. Escolhera-se seis músicas para que para ser analisadas, já que o estilo das músicas ao longo do jogo se apresenta de maneira semelhantes, tanto pela sua estrutura harmônica e melódica. A sequência da música e composição: *The Vengeful Spartan*¹¹⁸ - Gerard Marino, *Kratos And The Sea*¹¹⁹ - Gerard Marino, *The Splendor Of Athens*¹²⁰ - Mike Reagan, *Ares Destroys Athens*¹²¹ - Mike Reagan, *Mind The Cyclops*¹²² - Mike Reagan, *Athenian Battle*¹²³ - Mike Reagan.

¹¹⁷ Vídeo disponível com as músicas selecionadas <<https://youtu.be/ntV85obotVY>> acesso 16 de setembro de 2017

¹¹⁸ Anexo 11

¹¹⁹ Anexo 12

¹²⁰ Anexo 13

¹²¹ Anexo 14

¹²² Anexo 15

¹²³ Anexo 16

The Vengeful Spartan (o espartano vingativo) utiliza o mesmo recurso das músicas *The End Begins e Colossus Of Rhodes*. Existe um coral ao fundo, repedindo algum tipo de frase de efeito, além da orquestra que com instrumentos de que tem como ponte forte instrumento de sopros e uma melodia que apresenta notas com duração longa.

Em *Kratos And The Sea* (Kratos e o mar) a música remete um momento de tensão, mas sem está em uma situação de batalha, desta forma há pausas no som, além de um andamento mais lento na música. A música sofre alguns momentos, em que o som da nota é prologando por alguns segundos, seguidos de um tipo de ruído criando um clima de tensão ao jogo. A música volta a ter uma melodia calma, no qual um som cristalizado remente ao momento de calma e tensão do jogo, o som dos instrumentos de sopro volta diminuindo a intensidade e o clima do momento.

The Splendor Of Athens (O esplendor de Atenas) *Athenian Battle* são músicas que remetem uma tranquilidade ao jogo. Construída a partir do som de instrumentos de sopro e com um marcação de alguns instrumento de percussão a música não tem letra. *Destroys Athens* e *Mind The Cyclops* são músicas que têm marcação forte na percussão, acompanhado pelos instrumentos de sopro que cresce e diminui, dando uma variação na intensidade da cena.

A altura, o ritmo e intensidade melódica mudam, além dos barulhos das espadas, correntes e dos poderes do personagem que são altos, superando a altura da música, em outros momentos Kratos grita de uma forma gutural. A Sony disponibilizou as músicas do jogo para download, além na página do *Youtube* que disponibiliza grande parte das músicas.

Ao analisarmos a cultura visual e sensitiva do jogo percebemos que ele faz mais é negligenciar a historiografia, acabando por afirmar, reafirmar, distorcer e/ou suprimir aspectos importantes e consolidados da historiografia, em função de algum interesse do jogo e/ou de algum aspecto “mais valorizado” pela cultura das mídias contemporâneas. Nesse aspecto, o tópico 3 busca entender questões relacionadas a representação do passado percebidas no presente a partir do game, questões relacionadas ao ofício do historiador, que elabora suas perguntas a partir de rastros deixados em seu objeto.

CAPÍTULO 3

OS MITOS GREGOS ENTRE O PASSADO E O PRESENTE

“Todos somos responsáveis por tudo, perante todos”.

Fiódor Dostoiévski

Os mitos são partes importantes para a constituição identitária e sociocultural de um povo. Eles estão presentes desde o surgimento da humanidade, surgiram para explicar coisas nos diversos grupos sociais e são parte importante para sua constituição. Para historiador Jacques Le Goff (1990) “o mito não só é objeto da história, mas prolonga em direção às origens, o tempo da história, enriquece os métodos do historiador e alimenta um novo nível da história, a história lenta” (LE GOFF, 1990, p.57). O historiador aponta a relevância dos mitos para a história, no qual é possível encontrar os primórdios do caráter constitutivo de uma sociedade a partir deles.

O problema torna-se mais difícil quando se trata das origens das sociedades humanas ou das sociedades ditas "primitivas". A maior parte destas sociedades explicou a sua origem através de mitos e geralmente considerou-se que uma fase decisiva da evolução destas sociedades consistia em passar do mito à história. Daniel Fabre [1978] mostrou bem como o mito, aparentemente "refratário à análise histórica", é recuperável pelo historiador, "pois que ele teve de se constituir num lugar qualquer, num período histórico preciso". Ou então, como Lévi-Strauss refere, o ritmo recupera e reestrutura as relíquias desusadas de "sistemas sociais antigos" ou então a longa vida cultural dos mitos permite, através da literatura, fazer deles uma "caça para o historiador", como, por exemplo, Vernant e Vidal-Naquet [1972] fizeram para os mitos helênicos, através do teatro trágico da Grécia antiga (LE GOFF, 1990, p.57)

Eles caminham junto ao processo de desenvolvimento humano, basta lembrar da Epopeia de Gilgamesh um dos mitos mais conhecidos da antiguidade. Segundo Eliade (1992), “o mito conta uma história sagrada, quer dizer, um acontecimento primordial que teve lugar no começo do Tempo” (ELIADE, 1992, p.50). Para o autor, as histórias contadas pelos mitos equivalem-se à revelação de um mistério, principalmente por conta da composição de seus personagens, que não são humanos, mas, sim, deuses e heróis.

Normalmente, as narrativas mitológicas, contêm orientações que tendem a influenciar um determinado povo. Estas norteiam grande parte das ações sociais: mitologia hindu, africana, nórdica, pré-colombiana, bem como outras centenas ao redor do mundo. Segundo Brandão (1987), “o mito é um ingrediente vital da civilização humana”. (BRANDÃO, 1987, p.41). Na cultura ocidental, as narrativas judaico-cristãs são bastante influentes, tais como as narrativas do antigo testamento como, por exemplo, a criação do mundo e o dilúvio, escritas nos livros de Gênesis, na bíblia sagrada dos cristãos, há aproximadamente 1 500 a.C. e 450

a.C. Antigo Testamento e 45 d.C. e 90 d.C. livros do Novo Testamento¹²⁴. Essas narrativas se constituem de parte de um dos principais códigos de conduta e moral presentes na sociedade ocidental até hoje.

Contudo, as sociedades antigas também possuem vários mitos. Tais como a sociedade grega, na qual, as narrativas que envolvem a mitologia ainda estão muito presentes dentro da cultura ocidental na arte, filosofia e na história. Segundo Argan (1999), a cultura grega nunca foi esquecida, mesmo na Idade Média, sendo retomada no Renascimento de uma forma diferente das tradições arrastadas que antecederam o período. A cultura grega que vai ser revisitada no renascimento era “uma recuperação voluntária, uma escolha consciente que visava proporcionar um fundamento histórico à nova concepção do mundo que ia se formando”. (ARGAN, 1999, p.13).

Os mitos gregos foram se incorporando e influenciando várias culturas devido a sua dominação, com elementos como o helenismo e vai se disseminar onde o governo grego se relacionar dentro da cultura romana e se disseminaram paulatinamente para outras regiões. Ainda hoje, aparecem, principalmente, inseridos nas produções histórica, artísticas. Segundo Bulfinch (2006), não há um só homem que ainda cultue os deuses olímpicos e, dessa forma, a mitologia grega não se constitui como um elemento teológico para a sociedade ocidental, mas parte do bom gosto literário.

Para Campbell (2015), um dos mais importantes mitólogos do século XX, a cultura e consecutivamente a mitologia grega se manteve engendrada na cultura ocidental em meio à teleologia cristã. Ele afirma que mesmo após a violenta perseguição aos santuários e ritos pagãos no processo de cristianização do Império Romano preservou-se os mitos gregos por meio dos mistérios deixados na teleologia pagã. O autor defende uma espécie de miscigenação entre as duas culturas religiosas, no qual existiam vários elementos que aproximavam lendas como de Orfeu, Dionísio (mitologia grega) a Jesus (símbolo da doutrina cristã). (Figura 15)

Esta gravura mostra Dioniso e sua mãe, Sêmele. Entre os dois está o cálice do sangue de Dionísio, o cálice da missa. Ela lembra as pinturas medievais do coração da Virgem por seu filho Jesus. Os dois são apresentados mais ou menos com a mesma idade, 35 anos aproximadamente. (CAMPBELL, 2015, p. 192)

¹²⁴Referência da data aproximadamente: <https://pt.wikipedia.org/wiki/B%C3%ADblia>. Acesso 04 de setembro de 2017.

O exemplo deixado por Campbell (2015), expresso na figura 15, afirma que a cultura da Grécia Antiga estaria engendrada nas representações artísticas no medievo, no qual a passagem de Dioniso e sua mãe na antiguidade inspiraram outra similar feita no medievo representando Jesus e a Virgem mãe.

Figura 15: Dioniso e sua mãe, Sêmele. Scala/ Depto. De arte Museu Gregoriano Profano.



Fonte: CAMPBELL, 2015, p.192.

O conceito de miscigenação¹²⁵ cultural foi estabelecido por Campbell (2015) não sendo um pensamento discutido na dissertação. Podemos inferir a ideia de inspiração, apropriação, no qual percebe-se o momento histórico. Neste sentido, vê-se importante inserir neste debate a interpretação que Koselleck (2006) fez sobre a representação do espaço de experiência a partir das obras de arte. Para ele, o passado representado em uma obra de arte, diz mais sobre o presente em que ela foi constituída do que sobre o passado que a obra de arte busca representar.

¹²⁵São as trocas culturais entre povos de origens diferentes e mistura biológica (etnias). <http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/miscigena%C3%A7%C3%A3o/8565/> acesso: 04 de setembro 2017.

Koselleck (2006) utiliza o quadro de Albrecht Altdorfer, encomendado pelo duque alemão Guilherme IV, para exemplificar mudança interpretativa da obra em períodos diferentes. O tema escolhido no quadro retrata a Antiguidade Clássica, em específico a batalha de Issus, travada por Alexandre Maximiliano contra os persas no ano de 333 a.C. Ao analisar a obra, Koselleck explica que o quadro (figura 16) apresentava muito mais da época em que foi pintado do que a própria antiguidade. Segundo o autor, no momento da composição do quadro, em meados 1528, aconteceram diversos eventos que poderiam ser percebidos naquela obra. O maior deles, segundo ele, seria a invasão dos turcos a Viena. O espaço de experiência nutria-se, portanto, da perspectiva de uma geração histórica. Desta forma, presente e passado estavam circundados por um horizonte histórico.

Figura 16: Albrecht Altdorfer, A batalha de Issus, ano: 1529 tamanho: 120 x 158 cm, Bavarian State Painting.



Fonte: disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Batalha_de_Alexandre_em_Issus> acesso 11 setembro de 2017

A vitória de Alexandre não representava apenas a vitória dos gregos contra os persas, mas uma esperança de êxito do mundo cristão, que refletia uma tradição e continuidade do mundo helênico contra aos turcos, que seriam herdeiros da cultura persa. Kosellek (2006) reitera que o quadro externalizava uma espécie de força cósmica, uma esperança de sucesso contra os turcos. O quadro de Aldorfer aparece em outro período, com diferente significado. Conduzido para a França em 1800, tornou-se uns dos quadros preferidos de Napoleão, pois o mesmo trouxe a realidade história. Desta forma,

Napoleão considerava-se a si próprio como a grande figura paralela ao Alexandre. Mais do que isso, a força da tradição era tão grande, que mesmo longo do suposto recomeço da Revolução de 1789 transparecia o brilho, já há muito empalidecido, da missão histórica de salvar do Império. Napoleão, que destruíra definitivamente o Sacro Império Romano, casou-se, em um segundo matrimônio, com a filha do último imperador – exatamente como há 2 mil anos Alexandre desposava a filha de Dario. E Napoleão fez de seu filho o Rei de Roma. (KOSELLECK, 2006, p.39)

Em vista disso, a narrativa sobre o passado representado no quadro exemplifica como a cultura histórica nutre o presente gerando uma evidência histórica deste passado. Segundo Baxandall “nós não explicamos um quadro, explicamos observações sobre o quadro. (BAXANDALL, 2006 p.31). Assim, é preciso ter acesso à luz de uma descrição ou uma especificação verbal para que se possa entender uma obra de arte. A análise de Kosselek e Baxandall (2006) converge ao entender que uma obra de arte é interpretação de um tempo.

Além do quadro apresentado por Campbell (2015), outra mídia que poderia ser utilizada como exemplo da cultura artística grega inserida na arte em outro período é o cinema. Dezenas de filmes lançados e relançados possuíam como enredo, em suas narrativas, a Grécia Antiga e/ou sua mitologia. Dentre estes: “*Ulysses*”¹²⁶, em 1954, “*Fúria de Titãs*”, lançado em 1981 pela indústria britânica e, posteriormente, pela indústria norte americana, em 2010 e 2012; “*300 de Esparta*”, lançado em 1962 e 2007, entre outros. Estes são apenas alguns exemplos de como a cultura histórica sobre a Grécia Antiga se apresenta no cinema, na atualidade.

A indústria dos videogames também se inspirou na Grécia para produzir alguns jogos, como: *Disney’s Hercules*¹²⁷, *Age of Mythology*¹²⁸, *Altered Beast*¹²⁹, *Rise Of The Argonauts*¹³⁰ e um dos mais famosos da atualidade, *God of War*. O historiador precisa estar atento as novas fontes expressas na cultura contemporânea. Por meio dos métodos estabelecer na ciência da História responder questões estabelecidas no presente e que também estão expressas nestas mídias.

3.1 OS ESPAÇOS MÍTICOS

O espaço físico e geográfico exibido no jogo *God of war* é, sobretudo da Grécia antiga, tais quais como: cidades, templos e os mares compreendidos naquela região. Alguns desses podendo ser identificados na cartografia conhecida como, por exemplo; as cidades

¹²⁶ Direção: Mario Camerini. Roteiro: Franco Brusati. Produção: Warner Bros Pictures. Em: <http://cinema10.com.br/filme/ulysses>.

¹²⁷ Desenvolvido pela Eurocom (PC, PlayStation). Tiertex Design Studios (Game Boy), Produzido por: Disney, Interactive Virgin Interactive (PlayStation) e THQ (Game Boy). Ano 1997. Em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Disney%27s_Hercules_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Disney%27s_Hercules_(video_game)).

¹²⁸ Diretor Tony Goodman. Desenvolvido pela: Ensemble Studios. Ano: 2002. Em https://pt.wikipedia.org/wiki/Age_of_Mythology.

¹²⁹ Diretores: Shinichiro Okumoto, Makoto Sugawara e Takashi Oda. Desenvolvido pela: Sega. Ano: 2005. Em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Altered_Beast_\(2005_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Altered_Beast_(2005_video_game)).

¹³⁰ Diretor: Charley Price. Produzido pelo: Liquid Entertainment. Ano: 2008. Em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Rise_of_the_Argonauts.

Atenas e Esparta; o mar Egeu. Contudo, a dimensão espacial do jogo não representa apenas lugares físicos existentes na cartografia da região, mas em lugares míticos e ou mesmo metafísicos e que são fulcrais para a narrativa do jogo. Dentre esses, podemos destacar¹³¹: o complexo de prédios que representa a moradia dos deuses no monte Olimpo e o mundo inferior; partes do Hades e o campo Elísios que são apresentados no jogo, mas também estão presentes na literatura clássica.

O monte Olimpo (figura 17) aparece central na narrativa de *God Of War*, é neste local que os deuses decidem ações a ser tomada por Kratos (quando aliado) ou contra ele (quando Kratos se torna inimigo dos deuses). Isso acontece em outras narrativas que envolvem a mitológica grega, como, por exemplo, os textos Clássico de *Ilíada* e *Odisseia*.

Figura 17: Monte Olimpo (God of war I)



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 5°20'13" em 03 de fevereiro de 2017

O Monte Olimpo é representado por um complexo de prédio e totalmente dourado dando a entender que são banhados a ouro. Os edifícios seguem o estilo das construções estabelecidas no jogo, tais como: escadaria antecedendo sua entrada, dezenas de colunas e cobertura triangular trazendo o formato de duas águas.¹³² Ele está presente em todos os jogos, principalmente em diálogos de deuses, mas também como um cenário onde Kratos transita ou mesmo trava algumas batalhas. Além disso, em *God of war* I e II o Olimpo aparece no jogo como parte do cenário e na capa comercial dos produtos.

Figura 18: Capa Godo f War I tamanho: 1393 × 1000

¹³¹Existem centenas de cenários no jogo, optou-se por escolher três dos principais cenários que apresentam a visão da arte do jogo a respeito dos locais míticos dentro do game.

¹³² Discutido no tópico 2.3



Fonte: <https://capascatalogadas.wordpress.com/2011/11/08/god-of-war-1-e-2-ps2/#jp-carousel-353>

acesso: 11 de abril de 2017

Figura 19: Capa God Of War II. Tamanho: 1449 × 972



Fonte: <http://www.gamecover.com.br/2011/03/capas-god-of-war-2-custom-ps2.html>

acesso: 11 de abril de 2017

O herói está à frente dos prédios dando a entender que o seu desafio do jogo estivesse por trás dos portões do Olimpo. A capa do segundo jogo apresenta com uma estrutura arquitetônica diferente do primeiro, no qual apresenta pilastras sustentando estatuas, além de contornos menos lineares e mais ricos em detalhes. Na primeira capa a espada do herói está coberta de sangue, já na segunda está envolta por um tipo de energia dourada.

Dentro do prédio Kratos encontra um trono,¹³³ na qual, ao assumir o status de deus da guerra, se senta e assim poderia também observar a ações humanas a partir de um portal dimensional. Essa cena acontece no final do *God of war I* e no começo do segundo. Existem algumas diferenças dentro da literatura a respeito desse local segundo Bulfinch (2006).

A morada dos deuses era o cume do Monte Olimpo, na Tessália. Uma porta de nuvem, da qual tomavam conta as deusas chamadas Estações, abria-se a fim de permitir a passagem dos imortais para a Terra e para dar-lhes entrada, em seu

¹³³Trono. Assento, geralmente grandioso, que denota a posição social elevada de que o utiliza (CUNHA, 2005, p. 397).

regresso. Os deuses tinham moradas distintas; todos, porém, quando convocados, compareciam ao palácio de Júpiter, do mesmo modo que faziam as divindades cuja morada habitual ficava na Terra, nas águas, ou embaixo do mundo. Era também no grande salão do palácio do rei do Olimpo que os deuses se regalavam, todos os dias, com ambrosia e néctar, seu alimento e bebida, sendo o néctar servido pela linda deusa Hebe. Ali discutiam os assuntos relativos ao céu e à terra; enquanto saboreavam o néctar, Apolo, deus da música, deliciava-os com os sons de sua lira e as musas cantavam. Quando o sol se punha, os deuses retiravam-se para as suas respectivas moradas, a fim de dormir. (BULFINCH, 2006 p.15)

Como na literatura sobre a mitologia, o Monte Olimpo, no game, ficava no topo de uma grande montanha e era o local onde os deuses se reuniam para tomar suas decisões. Em *God of war III* o cenário é mais utilizado, pois Kratos lidera os Titãs em direção ao cume do monte, onde a guerra entre as duas forças retornaria depois de eras. O jogo alterna em batalhas que acontecem no Olimpo e outros lugares míticos como o mundo inferior.

O mundo inferior¹³⁴ seria outro dos espaços míticos muito frequentado por Kratos na saga. Os temas que representam o mistério da morte sempre estariam presentes dentro das culturas humanas e não seria diferente na narrativa do jogo. Para Campbell (2015) os primeiros mitos expressos na sociedade humana estavam relacionados à morte.

Numa sepultura datada de cerca de 60000 a.C., situado no Monte Carmelo, em Israel, foi encontrada a mandíbula de um javali. Em outras palavras, associaram-se ao sepultamento uma oferenda sacrificial. O corpo está na posição encolhida de feto – uma volta ao útero. É a primeira experiência do mistério que está além da magia da beleza divina, falando. (CAMPBELL, 2015, p.13)

Chamado no jogo como parte de Hades, é outro dos espaços míticos com muito destaque na saga. Geralmente esses lugares constituem destinos de Kratos após suas mortes ao longo do jogo e/ou mesmo vivo em busca de alguma informação ou para derrotar algum oponente. As mortes¹³⁵ acontecem duas vezes ao longo da narrativa do jogo e fazem parte do enredo da história não podendo ser evitadas pelo jogador.

A morte para os greco-romanos representaria o fim. Segundo Coulanges (1961), estudioso da cultura antiga, a alma não passaria para um mundo diferente permanecendo assim na terra, vagando como uma espécie de espírito ruim ou mesmo preso junto ao corpo

¹³⁴ Cerâmica de figuras vermelhas com cena do mundo dos mortos. Museu do Hermitage O Reino de Hades, na mitologia grega, é a terra dos mortos, o local para onde a alma das pessoas se dirigiria após a morte. Ático de cerca de 450 a.C., Coleções Estatais de Antiguidades (Inv. 2797). O mundo inferior ou submundo grego (os infernos), na mitologia grega, era a dimensão para onde as almas passavam após a morte e era a concepção dos gregos antigos para a vida após a morte. ([http://pt.unionpedia.org/c/Hades_\(reino\)/vs/Mundo_inferior_\(mitologia_grega\)](http://pt.unionpedia.org/c/Hades_(reino)/vs/Mundo_inferior_(mitologia_grega))) : acesso em 13/03/2017.

¹³⁵ O jogo de videogame possibilita o jogador “morrer” uma quantidade infinita variando a dificuldade do jogo e ou a habilidade do jogar. Contudo essas mortes fazem parte da construção do enredo da mídia.

nos seus túmulos¹³⁶. Para o autor a ideia de que a alma transmuda para um mundo celeste pós-morte é uma concepção recente no mundo ocidental.

O autor ressalta que “a morada celeste era considerada apenas recompensa para alguns grandes homens e benfeitores da humanidade” (COULANGES, 1961 p.18). A ideia do mundo inferior sugeria na literatura mítica a partir da construção teleológica dos domínios do deus Hades. Para Vernant (2009) havia uma divisão cósmica que se expressava pelos os domínios dos deuses Zeus, Posêidon e Hades, no qual “o céu cabe a Zeus, o mar a Posêidon, o mundo subterrâneo a Hades; e a superfície do solo aos três, em comum. (VERNANT, 2009 p.32)

Neste sentido, o mundo inferior é um domínio metafísico comandando por Hades e que era destino dos mortos. Segundo Grimal (2014) Hades fora engolido e vomitado por Cronos e após ajudar seu irmão Zeus na batalha com os Titãs recebera o submundo que compreendia os infernos e os tártaros. O autor afirma que o deus do submundo raramente participava das lendas. No entanto ele se trata de um amo impiedoso em seus domínios, impedindo o retorno de qualquer indivíduo que passasse para o mundo dos mortos ao mundo dos vivos.

No primeiro jogo Áries, o deus da Guerra, arremessa uma pilastra na direção do herói o levando a morte. No segundo jogo Zeus o derrota, mandando mais uma vez para o reino de Hades. Além do jogo *God of war Chains Of Olympus* em que, a maior parte da história se desenrola no mundo inferior. *God of war III* ele enfrenta Hades em seus domínios além de buscar resposta com Hefesto a respeito de Pandora.

Para sair do reino de Hades, Kratos precisa superar barreiras físicas como: plataformas estreitas ou móveis e alguns obstáculos com serras cortantes e por fim escalar um grande paredão. Chamado no jogo de *Part of Hade* (Parte de Hades) figura 20, *God of war I*.

¹³⁶Segundo Coulanges (1961) o túmulo foi criado pelos povos antigos com intuito de manter as almas junto ao seu corpo no pós- morte. Evitando assim que se a alma perambulasse pela terra se tornaria uma espécie de espírito ruim, o autor descreve que qualquer indivíduo que ficasse vagando poderia ser corrompido tornando assim um ser maligno.

Figura 20: O Mundo Inferior em God of War I



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 4°48'08" em 03 de fevereiro de 2017

Figura 21: O Mundo Inferior em God of War II



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/18n6Etg_ap4> 29'21" em 03 de fevereiro de 2017

Na figura 20 o espectador/jogador se depara com uma grande área avermelhada, em que, vários indivíduos caíam para um abismo. Neste jogo, Kratos passa pelas plataformas estreitas e, além de passar por serras gigantes. Ao final do espaço ele precisa escalar um enorme paredão saindo em seu próprio túmulo que fora preparado ao longo dos eventos de *God of war I*.

Em *God of war II* ele é traído e assassinado por Zeus e acaba indo mais uma vez para mundo inferior (Figura 21). Dessa vez sobe por um paredão cheio de braços que querem o jogar para o abismo. O mundo inferior nesta passagem é avermelhado, mas completamente diferente do primeiro, sem tantos detalhes e mais fácil de ser superado.

Na saga de *God of war Chains Of Olympus*, lançado em 2008, o protagonista vai até o reino de Hades (figura 14) para evitar o apocalipse trazido por Perséfone. Além da deusa, ele enfrenta Caronte, chamado de barqueiro de Hades. Na mitologia, como no jogo Caronte “é incumbido de passar as almas dos pântanos de Aqueronte para a margem dos rios dos mortos.” (GRIMAL, 2014, p 76).

Sobre o enredo desse jogo, a narrativa principal se desenrola em torno do desaparecimento de Hélios, capturado por Atlanta e Perséfone. Kratos deveria ser capaz de evitar o apocalipse causado pela falta do deus Sol. Perséfone pretende se livrar da condição de esposa do deus do submundo.

Perséfone é a deusa dos infernos, companheiro de Hades. É filha de Zeus e de Deméter, são mais divulgadas da lenda. [...] outra variante apresenta-a como filha de Zeus e de Estígia, ninfa do rio infernal. A principal lenda de Perséfone é a história do seu rapto por Hades, seu tio (era irmão de Zeus). Este apaixonou-se pela jovem e raptou-a, aproveitando para isso um instante que ela colhia tranquilamente florescem companhias das Ninfas, na planície de Ena, na Sicília (local geralmente indicado pela lenda do rapto). Hades agiu com a conivência de Zeus, durante a ausência de Demeter. É, pois, nesse momento, que se situam as viagens da deusa pela Grécia em busca de sua filha. (GRIMAL, 2014, p 369)

Em *God of war III* o herói enfrenta Hades¹³⁷ (Figura 22). O mundo inferior visto nesta saga é menos avermelhado, mas quando Kratos desfere um golpe em Hades o fundo do cenário fica completamente tomado por labaredas de fogo. Em alguns momentos os braços surgem do chão para atingir o herói.

Figura 22: Mundo inferior *God of War Chains Of Olympus*



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/WjE8Yecu6O4> > 2°43'48" em 03 de fevereiro de 2017

¹³⁷ A narrativa central deste jogo é o enfrentamento de Kratos e os deuses

Figura 23: Mundo inferior *God of War III*.



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/bH5ptvpS1ic>> 1°19'27" em 03 de fevereiro de 2017

A estrutura visual atribuída a uma tecnologia mais avançada¹³⁸ ajuda nesta questão, o recuso tecnológico de Playstation IV é superior à dos Playstation III consequentemente II, desta forma as imagens são mais nítidas. Kratos retorna várias vezes do mundo dos mortos, o aspecto físico de seu corpo é simplesmente ignorado. No jogo não existe um padrão para o cenário para mundo inferior, nem mesmo uma coerência na narrativa para justificar várias ressurreições¹³⁹ de Kratos ao longo do jogo.

Além da parte que representa os domínios de Hades o herói tem uma passagem nos Campos Elísios. Essa passagem se passa no jogo *God of war Chains Of Olympus*, figura 22. Kratos precisa renunciar seus poderes e armas para poder entrar no local. Trata-se de um local mais calmo e tranquilo dentro do jogo, a música e iluminação são fundamentais para criar essa sensação ao jogador/expectador. O herói reencontra e tem a possibilidade de viver o pós-morte com sua filha sendo um dos momentos ternos dentro do jogo.

¹³⁸ Tais como resolução das imagens e som dos jogos.

¹³⁹ O Termo é apenas ilustrativo. Sabe-se que é um conceito é muito importante dentro da teleologia cristã e não se busca utilizá-lo a parti de uma discussão teológica.

Figura 24: Campos Elísios God of war

Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/WjE8Yecu6O4> > 3°05”57” em 03 de fevereiro de 2017

O campo (figura 24) é apresentado no jogo por área gramada em que as pessoas caminham tranquilamente. Ao fundo da imagem está Perséfone com vestido roxo com dourado e com decote a altura dos seios, Kratos protege a filha da deusa que revela seus planos apocalípticos. No contexto do enredo, o campo Elísio seria utilizado por Perséfone para persuadir o herói, para que ele não a impedisse seus planos para o fim do mundo. Ao perceber a estratégia da deusa, Kratos precisa abdicar o campo Elísio e principalmente a companhia de sua filha. Para sair do campo, o jogador precisa eliminar as almas que estão naquele lugar. Ele precisa eliminar inocentes para que pudessem ter a possibilidade de “salvar o mundo”, algo com os “fins justificariam os meios”. Os campos Elísios foi descrito na literatura de maneiras distinta nas obras de Virgílio, Homero e Hesíodo e Píndaro segundo Bulfinch (2006) :

Virgílio coloca os Campos Elísios embaixo da terra, atribuindo-lhe papel de morada dos espíritos dos eleitos. Em Homero, porém, o Elísio não faz parte do reino dos mortos, sendo colocado na parte ocidental da terra, perto do Oceano, e é descrito como uma terra venturosa, sem neve, sem frio, sem chuva e sempre ventilada pela deliciosa brisa de Zéfiro. Para ali iam os heróis, sem morrer, e viviam felizes, sob o governo de Radamanto. O Elísio de Hesíodo e Píndaro fica nas Ilhas dos Eleitos ou Ilhas Afortunadas, no Oceano Ocidental, donde surgiu a lenda da ditosa Ilha da Atlântida. Essa região abençoada pode ter sido inteiramente imaginária, mas também é possível que tenha tido origem nas narrativas de alguns marinheiros que, arrastados pelas tempestades, avistaram a costa da América. (BULFINCH ,2006p.262)

A passagem pelo Elísio é curta e subentende-se que lugar seja guardado por Perséfone. Além disso, se trataria de uma parte do mundo Hades, separada por um portal mágico e apenas os “bons” teriam acesso a esse local. Contudo, o status da morte não é vista apenas por um local físico, a Morte também é personificada no jogo. Além disso, é naturalizada ou até mesmo banalizada na mídia. Neste sentido, abre-se o debate sobre a personificação da morte e o status da violência no jogo.

3.2 A PERSONIFICAÇÃO DA MORTE E O STATUS DA VIOLÊNCIA NO JOGO

A relação do jogo com o mundo dos mortos é constante, em que o jogador/expectador tem a possibilidade de transgredir o mundo real e vencer a morte várias vezes. Além do espaço apresentado como o mundo inferior com as partes de Hades, a morte é personificada por meio de dois personagens, Orkus e Thanatos, além dos assassinatos e/ou mortes violentas que acontecem a todo instante dentro do jogo.

Orkus (imagem 25), filho da rainha das fúrias com Áries, fora gerado para ser o guerreiro perfeito, capaz de derrotar os outros deuses. No entanto, por não atender às necessidades fora condenado à morte pelo pai. Contudo, pela piedade materna continuou vivo e se transforma num personagem chave na narrativa de *God of war*.

Figura 25: Kratos e Orkus



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/HxXPHfEW9nE> > 5°15'24" em 03 de fevereiro de 2017

A imagem, está Kratos a esquerda, do lado do espírito da morte Orkus. No dicionário da mitologia de Grimal, Orco é o espírito da morte. “Ele aparecia nas pinturas funerárias dos povos etruscos”. (GRIMAL, 2014, p.338). Ainda Segundo Grimal (2014), pouco a pouco ele

foi helenizado e passou a ser mais um nome para Plutão ou *Dis Pater*. Na narrativa do jogo o filho de Áries se sensibiliza com a história de Kratos, que estaria preso e em custódia das Fúrias. Quando um indivíduo quebrasse um pacto com um deus ele deveria ser preso e sua memória seria completamente suprimida.

Outro personagem que remete à morte é Thanatos. (figura 26) Personagem que aparece em *God of War Ghost of Sparta*, lançado no ano de 2010 nos Estados Unidos. No enredo do jogo consiste em Thanatos aprisionar e torturar Deimos, o irmão de Kratos. Segundo explicação do jogo existia uma profecia na qual um espartano marcado traria o fim dos deuses olímpicos. Zeus ordena seus filhos, Áries e Atenas, capturarem uma criança nascida em Esparta, para que pudesse aprisioná-lo, evitando assim a profecia. Marca essa tatuada por Kratos para homenagear o irmão perdido.

Figura 26: Deimos, Kratos e Thanatos.



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/WjE8Yecu6O4> > 3°31'54" em 03 de fevereiro de 2017

Kratos está junto ao seu irmão Deimos para travar a última batalha contra Thanatos à direita. Deimos tem uma característica de ataque mais próxima ao de um espartano, por meio do escudo e da lança. Ao final dessa batalha Kratos vence Thanatos, mas, vê seu irmão morto alimentando assim seu ódio contra os deuses olímpicos. Segundo Grimal (2009) Thanatos seria um gênio masculino e alado que personifica a morte, no entanto, não possui um mito próprio sobre ele na mitologia grega.

Existe uma espécie de banalidade na prática do assassinato nos jogos, no qual dezenas de seres são mortos em todo o instante. Isso acontece, pois, a maioria dos personagens assassinados pelo herói são compostos por monstros ou mortos-vivos, seres apresentados como inferiores à condição humana ou mesmo considerados como seres malignos. Contudo, Kratos tira a “vida de inocentes” em alguns eventos, além dos deuses e semideuses mortos pelo herói, que tem o aspecto antropomorfo. Em *God of War I* ele sacrifica um soldado

espartano que estava em uma jaula, em homenagem ao deus Poseidon para que pudesse prosseguir em seu caminho.

Figura 27: Sacrifício do soldado Espartano



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 2°49'27" em 03 de fevereiro de 2017

Nesta morte o soldado se alegra com a presença do herói, que o leva para ser queimado vivo. Kratos, não demonstra nenhum tipo de compaixão. Outro evento de demonstração explícita de violência é no campo Elísio, *God of war Chains Of Olympus*. O jogador precisa estrangular almas para obter energia capaz para sair daquele lugar. Mesmo que os seres estivessem “mortos”, são almas, a sensação é de que o personagem captura pessoas para poder estrangular.

No vídeo denominado “*God of War 3 Remastered All Death Scenes (God sand Titans)*”¹⁴⁰, disponível no Youtube, apresenta-se todas as mortes dos deuses e Titãs no jogo. As mortes têm uma denotação bastante violentas, no qual não basta eliminar seu adversário, mas é preciso humilhá-lo e até mesmo mutilá-los. O primeiro deus derrotado por Kratos em *God of War III* é Poseidon. Depois de derrotar o adversário, o protagonista do jogo espanca o deus olimpiano até a morte. O diferencial desta morte é que a câmera que estava em terceira pessoa muda para uma câmera em primeira pessoa, mas ao invés do jogador acompanhar a cena pela visão de Kratos a câmera mostra a cena na perspectiva de Poseidon.

¹⁴⁰ Anexo 17

O jogador acompanha o poder dos socos de Kratos a partir do olhar de seu adversário. Em confronto com Hélio (imagem 28), deus do sol, além da batalha seguir a dinâmica de violência normal para o jogo, a batalha termina com Kratos puxando e arrancando a cabeça do deus de seu pescoço.

Figura 28: Morte de Hélio



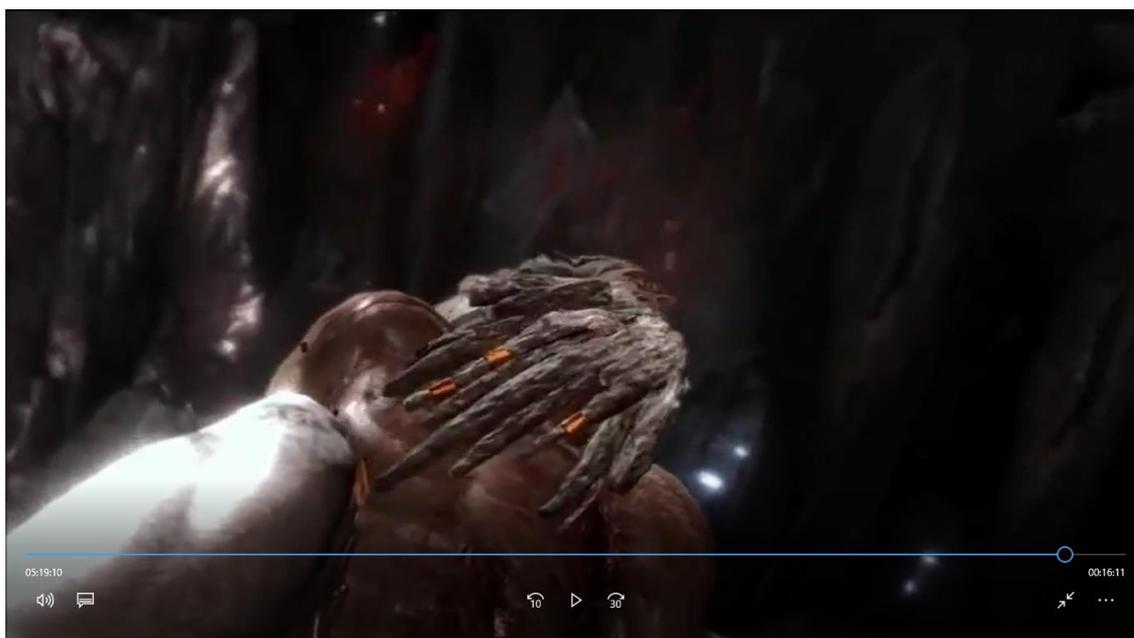
Fonte: Youtube. Disponível. < <https://Disponível/SJwiVGdt8A0>> 5'42" em 03 de fevereiro de 2017

Percebe-se o sofrimento de Hélio na figura 28 que está todo ensanguentado. O escrito na imagem L1 e R1 representam os botões no controle, no qual o jogador precisa apertá-los para poder arrancar a cabeça. Esse ato não é opcional, já que Kratos usa a cabeça de Hélio no restante do jogo como uma espécie de lanterna. Outras mortes seguem a mesma dinâmica. Para poder aproveitar os calçados de Hermes, Kratos mutila o deus decepando suas pernas. Hércules é assassinado a pancadas, com dezenas de socos desferidos em seu rosto e tem suas luvas levadas pelo protagonista do jogo.

O deus Hefesto e os Titãs Cronos e Gaia são representação por seres gigantes, desta forma batalha tem outra dinâmica. Kratos entra no corpo de Cronos e Gaia atingindo órgão interno. O herói dilacerando o intestino grosso de Cronos. Em confronto com Gaia, ele destrói o coração da deusa a socos. Hefesto é morto enfiado por parte pontiaguda do cenário.

Na morte da deusa Hera não existe uma luta direta entre Kratos e a deusa. Porém, aparentemente, embriagada a deusa desdenha do herói o que o leva a levantá-la pelo pescoço até a estrangular. Por fim, a batalha contra Zeus é a mais longa e sangrenta do jogo, no meio desta batalha há o auto-sacrifício de pandora que se jogou em um campo de força e a morte de Gaia já mencionada.

Figura 29: Câmera subjetiva mostrando imagem de Zeus



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://Disponível/SJwiVGdt8A0>> 5'19" em 03 de fevereiro de 2017

Na batalha final a câmera deixa de ser em terceira pessoa e passa para primeira, neste sentindo o jogador/expectador assume as ações da luta. A grande peculiaridade desse confronto é que com os golpes desferidos em Zeus a tela é tomada pelo sangue do deus (figura 29). O desfecho das mortes dos deuses olímpianos é o colapso total do mundo, já que, todos os deuses da região que representa algum tipo de força da natureza foram eliminados pelo herói.

Todavia, além disso, culmina com o suicídio do personagem, em que ele traspasa sua espada em seu estomago. Kratos é responsável direto pela morte de sua esposa e filha, enredo do jogo, mas também se torna o algoz de sua mãe. O jogo traz o recurso no qual a mãe de Kratos se transforma em um monstro, assim ele é obrigado a matá-la.

Essa polêmica em relação à violência dos games não é recente. No ano de 1994, os senadores Americano Joseph LeBisma e Herbet Koht levantaram uma das polêmicas questões sobre a violência nos games. O jogo de luta *Mortal Kombat* foi um dos mais evidenciados, pois apresenta, até os dias atuais, além da cena de violência normal de um jogo de gênero de luta, uma denotação muito mais sangrenta, pois seus personagens lutavam até a morte.¹⁴¹ Seguiam-se também várias animações de diferentes tipos de mortes sofridas pelos personagens. De fato, a maioria com alto grau de crueldade. Os criadores do sistema

¹⁴¹Referência: <http://jogos.uol.com.br>

propuseram a primeira alternativa para a classificação do jogo: um código ativaria e desativaria o sangue nas batalhas.¹⁴²

Lynn Rosalina Gama Alves (2004) em sua tese, “*Game over: jogos eletrônicos e violência*”, discute como a violência que está estabelecida nos jogos eletrônicos. Segundo a autora os games instituem-se como espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, espaço esse que pode representar experiências socialmente inaceitáveis sem necessariamente transgredi-las.

Alves (2004) aponta alguns estudos que afirmam que a violência social pode ser estimulada ou ser um reflexo da realidade social do presente nos jogos. Em uma pesquisa realizada nos Estados Unidos¹⁴³ conclui-se que a violência nos meios de comunicação pode potencializar um comportamento agressivo e antissocial de um indivíduo. Além disso, a mesma pesquisa aponta que os games podem despertar ou dessensibilizar¹⁴⁴ os espectadores para a violência.

Em pesquisa similar feita na Inglaterra, os estudos afirmaram que existem evidências, no qual haveria um aumento da agressividade de jovem que utilizam os jogos eletrônicos violentos. Contudo, segundo Alves (2004) essas concepções não abarcam toda a discussão a respeito do assunto. A autora afirma que a violência expressa nos jogos pode ser mais um reflexo do crescente aumento da violência social do que um estimulador da violência. Dessa forma, estaria presente no imaginário e no cotidiano do consumidor do produto, por isso seriam tão requisitados no mercado. Além disso;

A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se com o vencedor ou o perdedor das batalhas.

Os adolescentes se tornam consumidores em potencial das imagens de violência e são constantemente seduzidos pelas grandes empresas — que investem em um marketing pesado — a comprarem versões diferenciadas dos jogos considerados violentos. O acesso e a participação nesses jogos se constituem em senhas de reconhecimento de grupos dos quais fazem parte (ALVES, 2004 p.66/67)

God of war é mais um jogo que tem a violência expressa em seu enredo. Essa violência pode ser terapêutica ou motivadora, contudo, ela expressa uma visão violenta de um passado, que remete um presente violento e neste sentido a violência seria uma chave civilizadora, no qual o homem precise utilizá-la como um mecanismo de sob valer suas dificuldades. No evento em que Kratos assassina sua mãe e o jogador/expectador estejam em

¹⁴² Idem

¹⁴³ Pesquisa realizada pelo autor Strasburger que; estudos e revisões diferentes (1999, p.32).

¹⁴⁴ O termo está designado a perda da sensibilidade com a recepção de mídias que tratem a violência.

combate com um “monstro”, ainda se tem a consciência de ser a mãe do personagem. Assim, além de testemunhar dos acontecimentos o jogador é coator desse assassinato. As mortes cometidas contra os deuses também podem expressar o caráter hediondo dos atos realizados pelo personagem. O jogador/ expectador controla Kratos em suas ações de barbárie.

Os anos 2000 foram marcados pela inserção das maiores empresas de tecnologia no mercado dos games, Sony e a Microsoft®. A qualidade dos jogos foi uma marca do período. Desta forma, o apelo visual é maior que um jogo produzido na década de 80 ou 90. As mortes são muito mais realistas. Um exemplo disso é a comparação com outros jogos; quando Mário Bros que pula na cabeça de um adversário para eliminá-lo, o apelo para a morte em si é mínimo. Já Kratos se propõe a eliminar seu adversário, ele dilacera quase por completo seu inimigo.

O mesmo ano foi marcado pela discussão historiográfica sobre a história global¹⁴⁵. Neste sentido, uma mídia que se torna cada vez mais consumida dentro da sociedade contemporânea e global precisa ser discutida pelos historiadores, pois esta apresenta elementos historicamente estabelecidos. Haja vista as guerras na atualidade, mas sobretudo as execuções sumárias ocorridas pelo mundo, sejam justificadas por questões religiosa ou não. No qual há uma espetacularização de assassinatos brutais, visto em vídeos de grande circulação e postados por grupos como Estado Islâmico. Ou mesmo atentados causados por jovens em escolas no Estados Unidos ou mesmo no Brasil.

3.3 SERES MITOLÓGICOS

Os seres mitológicos tais quais como monstros, heróis, deuses e titãs são peças principais para apelo estético do jogo. Eles dão dinâmica e intensidade a mídia, pois estão em quase todo os lugares, principalmente pelos embates contra o herói do jogo. De acordo com o nível de dificuldade no jogo que garante a quantidade no jogo. Entre eles estão a Hidra, o monstro marinho (figura 30) que aterrorizava os mares de Poseidon.

¹⁴⁵ Chartier(2009) faz referência a fala de Rüsen (2000) no congresso internacional de Ciências Históricas realizado em Oslo.

Figura 30: **Hidra de Lerna**

Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 17'36" em 03 de fevereiro de 2017

No jogo, ela é representada como um monstro marinho enviado por Áries para aterrorizar os mares de Poseidon. Ela apresenta três cabeças, um aspecto esverdeado, escamoso, grandes dentes afiados, os olhos brancos e porte gigantesco. Duas das cabeças são menores e estão dentro do barco, e uma maior no centro. Para que pudesse cumprir a missão, Kratos ganharia uma espécie de poder concedido por Poseidon. O jogador precisa vencer as três cabeças, primeiro, as menores na lateral, para que pudesse vencer a última, entra dentro do monstro para pegar uma chave possibilitando que ele continuasse o seu caminho.

No dicionário de mitologia a Hidra de Lerna [...] é um monstro [...] criado por Hera para pôr à prova Hércules. A deusa criou-a, diz-se, debaixo dum plátano, perto da nascente Amínone. Esta hidra é representada como uma serpente de várias cabeças. O seu número varia de cinco ou seis até cem, conforme o autor. (GRIMAL, 2014, p.2009). Outros monstros são representados na obra, tais como Cérbero (figura 31) e soldados mortos vivos, esse último constantemente.

Figura31: Cérbero (God of war II)



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 2°04'41" em 03 de fevereiro de 2017

Na figura 31 Cérbero (*God of war II*) é representado pelo cão que guarda o reino de Hades. “Ele impede que os vivos lá entrasse e, sobretudo, que alguém saísse”(GRIMAL, 2014,

p. 83). Todavia, nos jogos aparecem dezenas desses monstros, de mortos vivos, medusas e etc. Alguns destes como a medusa e Cérbero tem uma quantidade determinado na mitologia. Cérbero é representado por apenas um ser, justamente, o que guardava os portões do reino de Hades

Para que Kratos pudesse enfrentar os seres mitológicos, os deuses concedem poderes ao jogador, aumentando a jogabilidade do *game*. Como exemplo, pode ser citada a habilidade de ataque aos inimigos através da emissão de uma espécie de raio oriundo do próprio corpo de Kratos, poder concedido por Poseidon. Ademais, no final de cada edição, o protagonista conquista outros poderes: tais como a habilidade de respirar de baixo da água, utiliza a cabeça da medusa para congelar os inimigos, atira raios como Zeus, libera uma legião de almas contra os inimigos, entre outros. A maioria destes poderes foram cedidos pelos deuses do Olimpo, como: Afrodite, Zeus, Hades, Ártemis dentre outros.

Esta dinâmica segue em todas as edições. A única diferença é que, a partir de *God of War II*, Kratos é ajudado com os poderes mágicos oriundos dos titãs. Isso ocorre no momento em que o general espartano se torna inimigo dos deuses olímpianos. Outras habilidades seriam conquistadas por meio da realização de algumas tarefas. Em *God of War II*, Kratos assassina de maneira brutal Ícaro para que possa utilizar suas asas durante o jogo. A cabeça da Medusa (Górgonas) é arrancada e serve como uma arma do herói do jogo.

Segundo Grimal (2014), existiram três Górgonas: Eterno, Eutialie e Medusa, filhas das divindades marinhas Forcis e Ceto. Seus cabelos eram formados por serpentes e seus olhos cintilantes transformavam quem os olhasse em pedra. Perseu seria responsável por vencer a Medusa na mitologia.

Medusa fora outrora uma linda donzela, que se orgulhava principalmente de seus cabelos, mas se atreveu a competir em beleza com Minerva¹⁴⁶, a deusa privou-a de seus encantos e transformou as lindas madeixas em hórridas serpentes. Medusa tornou-se um mostro cruel, de aspecto tão horrível, que nenhum ser vivo podia fitá-la sem se transformar em pedra. Em torno da caverna onde ela viva, viam-se as figuras petrificadas de homens e de animais que tinham ousado contemplá-la. Perseu, com apoio de Minerva, que lhe mandou suas sandálias aladas, aproximou-se de Medusa enquanto ela dormia e, tomando o cuidado de não olhar diretamente para o monstro, e sim guiado pela imagem refletida no brilhante escudo que trazia cortou-lhe a cabeça e ofereceu a Minerva, que passou a trazê-la presa no meio da Égide. (BULFINCH, 2006, p121/122)

No Jogo, Kratos olha diretamente as Górgonas, que soltam raios pelos olhos, em que ele escapa apenas rolando e escorregando em volta. O efeito de ser transformado em pedra é

¹⁴⁶ Minerva, forma sincrética oriunda da nomenclatura dos deuses gregos em Roma. Representa a deusa Atenas.

instantâneo, tanto para Kratos como para seus inimigos. Ele enfrenta duas Górgonas centrais¹⁴⁷, em *God of war I* (figura 32) e *God of war II*(figura 33), e várias outras no decorrer de todos os jogos (figura 34).

Figura32: Medusa (God of war I)



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 34'52" em 03 de fevereiro de 2017

Figura 33:Medusa (God of war II)



Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/18n6Etg_ap4> 2°14'10" em 03 de fevereiro de 2017

¹⁴⁷ Estas duas ele extrai a cabeça para seguir em sua jornada.

Figura 34: Medusa atacando Kratos

Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 43'23" em 03 de fevereiro de 2017

A Medusa na figura (31) aparece após o evento com a deusa Afrodite, ela explica a Kratos que irá precisar da cabeça do monstro mitológico para continuar sua jornada. Medusa na figura (32) aparece em *God of warII*, mais uma vez o herói utiliza a cabeça do monstro para enfrentar alguns adversários. Na imagem (33) dezenas de Medusas aparecem no jogo juntas com os mortos-vivos, e outros monstros dos jogos. Os Raios verdes transformam o personagem em pedra, todavia, o personagem fica apenas por um instante petrificado.

God of War Ascension®, último jogo lançado pela franquia (até o momento) traz em sua narrativa a imagem das Fúrias: Megera (figura 35), Tisone (figura 36) e Alecto (figura 37). Segundo narrativas do jogo elas surgem na terra sobrevivendo da loucura da guerra. São seres à parte dos deuses e titãs, com o objetivo de castigar os traídos, são consideradas como guardiãs da honra.

Figura 35: Fúria Megera (*God of war Ascension*)

Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/HxXPHfEW9nE> > 3°36'14" em 03 de fevereiro de 2017

Figura36: Fúria Tísone (*God of war Ascension*)



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/HxXPHfEW9nE> > 5°12'34" em 03 de fevereiro de 2017

Figura 37: Fúria Alecto (*God of war Ascension*)



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/HxXPHfEW9nE> > 3°36'14" em 03 de fevereiro de 2017

Segundo Grimal (2014) as fúrias são gênios do mundo infernal. Advindas da crença popular romana, elas foram assimiladas pela cultura que veio das Erínias, personagens da mitologia grega. As Erínias, nascidas das gotas do sangue de uranos, são como seres infernais. Elas são: Alecto, Tísone e Megera, três gênios alados que não seguem a ordens dos deuses e sua maior função seria a vingança de crimes.

Protetoras da ordem social, elas castigam todos os crimes susceptíveis de perturbar, punindo também o excesso, a hybris, que tende a levar o homem a esquecer-se da sua condição de mortal. Proíbem os adivinhos e profetas de revelar o futuro com demasiada precisão, impedindo assim o homem da incerteza em que se encontrava, para que ele não tornar a assemelhar demasiado aos deuses. (GRIMAL, 2014, p.147)

As fúrias representam elementos que perpassam sua imagem no jogo. Elas têm uma imagem similar que expõe as características secundárias femininas, como os seios bem aparentes. No entanto elas representam um elemento fundamental para a análise da narrativa do jogo, pois trazem ideia de ilusão, essa ideia seria o único momento que Kratos não estaria preso ao tormento de seus feitos no passado, sem suas memórias estaria isentos a eles.

3.4 A MULHER E SUA REPRESENTAÇÃO

As mulheres têm um papel fundamental no enredo da história de *God of War*. Tendo em vista que a saga se originou devido ao parenticídio da esposa (figura 38) e filha do personagem principal persuadido por Áries. No qual, o deus da Guerra acreditava ser a família do guerreiro seu ponto fraco. O jogo apresenta inúmeras personagens femininas ao longo da saga. Essas personagens expressadas por características físicas visuais explícitas na mídia e implícitas dentro da estrutura narrativa do jogo.

Figura38: Kratos e sua esposa Lysandra



Fonte: Youtube. Disponível. < <https://youtu.be/HxXPHfEW9nE> > 5°00'59" em 03 de fevereiro de 2017

Na figura 38 Kratos está ao lado de sua esposa Lysandra uma das poucas personagens que ele dá ouvido no jogo. Todavia, há uma grande questão em torno da imagem feminina na trama, com exceções dos personagens familiares como: esposa, filha e mãe de Kratos; e a menina Pandora e a deusa Hera (figura 39), existe um grande apelo ao caráter sexual no decorrer do jogo. As demais mulheres ou figuras femininas aparecem por apelo sexual, estando quase que seminuas.

Figura 39: Deusa Hera

Fonte: Youtube. Disponível. <<https://youtu.be/bH5ptvpS1ic>> 2°45'30" em 03 de fevereiro de 2017

A deusa Hera aparece bebendo e se tem a sensação que ela está embriagada. Ela é vista como uma figura decorativa no jogo. Na mitologia é uma das deusas mais importantes. Segundo Grimal (2014) Hera é filha de Cronos e Reia, casou-se com seu irmão Zeus e tem como filhos são Hefesto, Ares, Ilítia e Hebe, além de ser a deusa protetora das mulheres casada, ela é uma deusa ciumenta, violenta e vingativa. Hera participa de um grande número de lendas na mitologia grega. No jogo é uma personagem facilmente derrotada por Kratos.

Em relação do contato do herói com mulheres no jogo, em diversos momentos Kratos mantém relações sexuais com várias mulheres, característica essa que possui o intuito de mostrar a virilidade/masculinidade do personagem. Todavia, mesmo as mulheres que não têm em sua constituição o apelo à sexualidade são representadas com uma nudez latente. O exemplo é o oráculo de Atenas (figura 40).

Figura 40: Oráculo de Atenas (God of war I)

Fonte: Youtube. Disponível. <https://youtu.be/_20c_V2Er88> 1°34'31" em 03 de fevereiro de 2017

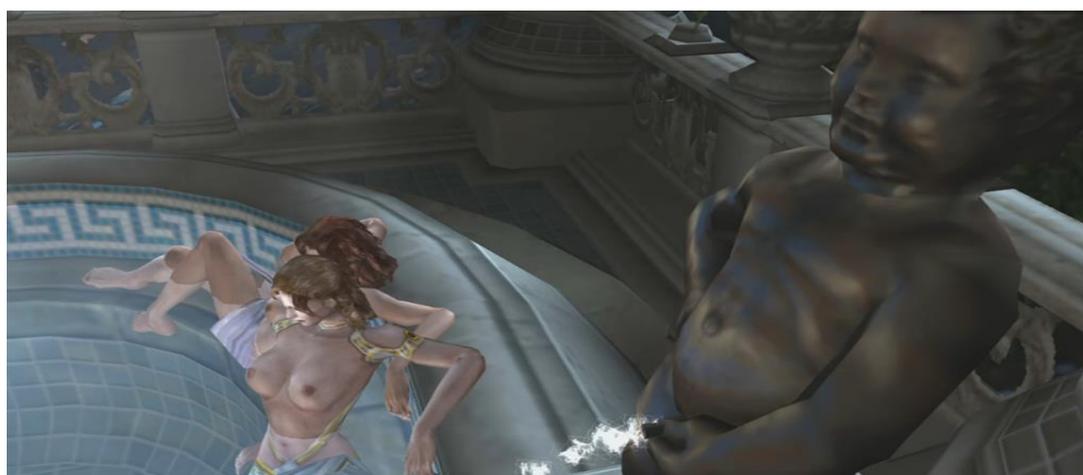
Em uma parte da trama, Kratos encontra o oráculo na cidade de Atenas e através dele teria a resposta para derrotar qualquer deus. Ela tem um apelo visual levado para a sexualidade. Essa é uma característica do jogo que generaliza as figuras femininas, privilegiando as características físicas, principalmente os seios. O vídeo no *Youtube* denominado *All God Of War Sex Scenes*¹⁴⁸ mostra as principais cenas eróticas que aparecem ao longo dos jogos representadas nas figuras 41 e 42.

Figura 41: **Harém**



Fonte: Youtube. Disponível. <<https://youtu.be/xxPuEz1GwU>> 5'16'' em 03 de fevereiro de 2017

Figura 42: Sala bônus (God of war II)



Fonte: Youtube. Disponível. <<https://youtu.be/xxPuEz1GwU>> 1'36'' em 03 de fevereiro de 2017

Na figura 41 ele entra em uma espécie de prostíbulo (Harém), as mulheres estão alvoroçadas por conheceram a fama viril do herói. Na figura 42 aparecem duas mulheres seminuas e deixa entender a ideia de que acontece a relação entre os três. Na cena é possível

¹⁴⁸ Anexo 18

ouvir sons dos gemidos e o movimento da tela insinua o que está acontecendo. Além disso, as fontes à direita, o fluxo da água aumenta e diminui de acordo pelo viés a intensidade do som da cena.

Ao pensar a discussão por meio historiográfico podemos perceber o sentido anacrônico das relações entre o feminino e masculino, entre o jogo e cultura grega antiga. O status da mulher grega na antiguidade consistia na submissão aos seus maridos. Segundo Ribeiro (2005) sobre a mulher grega na antiguidade:

Em Atenas as mulheres são submissas aos seus maridos, não podem sair sozinhas e tem um espaço na casa destinado a elas, o gineceu. Tem papel social definido – ser filha e mãe – e tem na casa e na família o seu mundo e a razão de sua existência. [...] No Período Clássico, no entanto, as mulheres deveriam permanecer virgens até o casamento, que era voltado para a procriação. Não era comum a atração, sexual entre marido e mulher. Os homens se casavam em torno dos 30 anos e as mulheres com 16. Não se desejava aos noivos que se amassem ou que fossem fiéis, como no nosso até que a morte os separe. (RIBEIRO,2005, p.20)

O diálogo com indivíduos comuns é mínimo durante o jogo. Geralmente ele sempre se relaciona com personagens mitológicos. Contudo, a visão que o jogo deixa é de uma mulher objeto, algo como um troféu que expectadores/jogadores ganham ao longo dos jogos podendo se relacionar sexualmente com várias. Para o filósofo Foucault os gregos tinham práticas sexuais muito mais abertas que os cristãos da idade média ou período moderno. O filósofo discute que não existia uma ideia escandalizada sobre as práticas na Grécia antiga.

Pudor? Talvez: pois embora se possa muito bem atribuir aos gregos uma grande liberdade de costumes, contudo a representação dos atos sexuais que eles mostram em obras escritas — e mesmo na literatura erótica — parece ser marcada por uma grande reserva: 4 e isto contrariamente aos espetáculos que eles se davam ou às representações iconográficas que puderam ser encontradas. (FOUCAULT, 1984 p.39)

Todavia, Foucault afirma que o sexo para os gregos antigos estava ligado a uma questão viril social, no qual o homem com status social maior ao outro, dominava o outro que tinha o caráter da feminilidade. Além disso, para o autor:

Os gregos tinham gosto pelos rapazes, mas sim por que eles tinham uma "pederastia": isto é, por que, em torno desse gosto, eles elaboraram uma prática de corte, uma reflexão moral e, como veremos, um ascetismo filosófico. (FOUCAULT, 1984 p.189)

Kratos tem relação sexual apenas com seres ligados ao feminino¹⁴⁹. Não há nenhuma

¹⁴⁹ Ele tem relação com a deusa Afrodite, deusa que representa o amor na mitologia.

referência de prática homoafetiva dentro do jogo. Outro filósofo que se refere às práticas da sexualidade gregas é Nietzsche. Ele discorre sobre a diferença entre a ideia que os antigos tinham sobre o sexo e a principal diferença em relação à visão judaica/cristã, no qual ele exalta o que chama de “vontade de vida” em que discute que os helenos garantiam a si mesmo.

A vida eterna, o eterno retorno da vida; o futuro prometido e consagrado no passado; a sim triunfante a vida ultrapassando a morte e a mudança; a vida verdadeira através dos mistérios da sexualidade. Por isso, o símbolo sexual era para os gregos o símbolo venerável em si, a verdadeira profundidade em toda a devoção antiga. (NIETZSCHE, 2015, p.134)

Assim, a questão da sexualidade paulatinamente se altera de acordo com a sociedade vigente. Outro aspecto importante é em relação ao apelo sexual contida em *God of War*, essa reflete questões estabelecidas na atualidade. A autora Melindra Brungess (2007) discutem o artigo, “*Sex Lies and Video Games The Portrayal of male and femele charaiterson video games*”, a respeito da representação do masculino e do feminino nos jogos de videogames.

A autora utilizou cerca de 225 videogames, para mapear as características físicas dos personagens dos jogos¹⁵⁰. Dentre os verificados 173 apresentavam características humanas, fonte principal da pesquisa. Burgess (2007) apresentou um série de hipóteses que levará a *locus* esta questão para a atualidade.

Dentre as questões estão inseridos a ideia do masculino e do feminino dentro dos jogos, tal qual a posição como protagonistas dos jogos, os objetivos estabelecidos nas mídias, práticas como aptidão física para realização das tarefas ou mesmo os psicológicos de organização do enredo e, por fim, a constituição da ideia dos corpos.

Dada a multiplicidade das pesquisas que demonstrou que retratos negativos de mulheres estão associados a vários resultados negativos em ambas as atitudes e comportamentos de homens e mulheres, uma questão crítica a perguntar é se os retratos de mulheres em videogames estão associados a achados semelhante. (BURGESS, 2007p.420 traduções nossa)

A autora busca estabelecer uma similaridade entre os diversos produtos analisados, na qual apresentam a figura feminina alguns aspectos negativos principalmente na sua estrutura visual estabelecidos nos jogos de videogames. Como resultado da pesquisa, Burgess (2007) aponta há uma superioridade masculina em relação ao protagonismo dos jogos. Mesmo nos jogos que os tenham um caráter misto (masculino e feminino), o masculino ainda vem em primeiro plano.

¹⁵⁰*God of war* foi um jogo escolhido pela autora para fazer sua análise.

Além disso, na maioria dos *games*, a figura masculina tem o caráter mais forte tanto físico quanto psicológico, no qual tomam a maioria das decisões dentro dos jogos. A característica, em que, o feminino leve vantagem na construção por apresentar mais detalhes é nos caracteres atribuídos ao visual, no qual podemos perceber onde se insere a denotação a sexualidade dentro dos jogos.

Um exemplo pode ser percebido na série de jogos *Tomb Raider*¹⁵¹, no qual a protagonista seria uma mulher com várias habilidades físicas e psicológicas, todavia, o apelo às características secundárias da personagem é grande, no qual ela usa shorts curtos e apresenta seios avantajados. Em *God of War* o protagonista representado por uma figura masculina como a maioria dos jogos estudados por Business (2007), contudo a posição da mulher tem um caráter dual. Existe apelo sexual forte já apresentado, mas há mulheres no jogo tem um poder de persuasão e de decisão forte na narrativa do enredo. Lysandra, Atenas, Gaia, as fúrias, as sacerdotisas, as irmãs do destino, Perséfone dentre outras, são fulcrais na série tanto como orientadoras, como fortes adversárias.

Na trajetória do herói sempre esteve ligado a uma mulher. Mesmo antes de ocorrer os embates contra os deuses, em que, Lysandra representava uma esposa que questionava. Contudo, a figura feminina central seria Atenas. O herói do jogo sempre agira pelo impulso assim o personagem não teria um comportamento que primasse uma forma de agir racional, ou mesmo pensando por uma estratégia e um objetivo. Contudo, Atenas é a personagem racional que projetava o caminho de Kratos na saga.

Cronologicamente no enredo do jogo, em *God of War ascension* Atenas seria responsável por persuadir Zeus¹⁵² da autorização para os eventos que pudessem tirar Kratos da prisão das Fúrias. Nos 10 anos de servidão era sempre Atenas que intercedia por Kratos com relação aos outros deuses, evento *God of war ascension até God of War I*. Além disso, é Atenas quem dá título de deus da guerra ao general espartano, *God of War II*. É a deusa quem coloca dentro da caixa de Pandora o poder capaz de dar fim a um deus e é por meio dela que o herói tem acesso a caixa. Por fim, com o mundo em caos ela pede o poder da caixa de Pandora de volta, o herói a frustra ao se matar liberando o poder a humanidade.

Além de Atenas, outras personagens ligadas ao feminino são fundamentais ao enredo dos jogos. Desta vez como grandes adversárias. Em *God of war Chains of Olimpo*, Perséfone

¹⁵¹ Outro jogo escolhido pela autora para fazer sua análise.

¹⁵² Os eventos só aconteceriam com um consentimento do deus supremo do Olimpo.

é o principal adversário do herói. Em *God of war asension* são Fúrias que entram em confronto com o personagem do jogo. *God of War II*, Kratos precisa encontrar as irmãs do destino, únicos seres capazes de mudar a história do personagem.

Essas questões constituem um material riquíssimo para análise, podendo ser exploradas várias peculiaridades. Como por exemplo: Por que Kratos decide se matar ao invés de devolver o poder a Atenas? Assim, a sabedoria não seria capaz de conduzir a humanidade? No evento de Perséfone, Fúrias e Irmãs do destino; por que o personagem preferia salvar a humanidade abdicando de sua vontade individual? Por que sair da prisão das fúrias, já que elas tinham dado o status de amnésia desejado pelo herói? Por fim, se ele pode voltar no tempo no evento das irmãs do destino, por que não voltar no momento em que matará sua esposa e filha? Essas são questões que podem ser pensadas de forma individual e estão implícitas no enredo do jogo.

Assim, *God of war* apresenta elementos que são vistos de forma explícita, e ainda de forma estereotipada, pela imagem expressa na cultura visual do jogo. E por elementos implícitos no enredo da obra, desta vez trazendo um protagonismo psicológico dentro da saga. Segundo Burgess (2007) o mercado feminino vem crescendo com a popularização dos videogames assim a figura da mulher também precisa mudar. Para ela

Os jogadores femininos estão crescendo em frequência. Esses jogadores estão sendo atraídos pelo aumento de personagens femininas presentes no videogame ou isso é apenas um canto do desenvolvimento da tecnologia de entretenimento social que está se tornando cada vez mais popular? Os retratos negativos das mulheres podem fazer os jogadores femininos pensarem que eles se parecem com as mulheres nos videogames. Os atributos físicos das mulheres no videogame não são naturalmente atingíveis pelo feminino normal. (BURGESS, 2007, p. 429 Tradução Nossa).

No entanto, esse debate não pode ser estabelecido apenas pelo crescimento atribuído ao mercado consumidor. Ele deve ser pensando a partir da discussão que coloca a mulher como figura primordial na história da humanidade, não uma figura secundária, além de estarem em um caráter de equidade com a figura masculina.

A questão da sexualidade nos jogos é mais um elemento que distancia o audiovisual de trazer o passado ao presente. Neste sentido, é essencial estabelecer a análise do herói do game. Kratos mesmo tendo sua narrativa estabelecida na Grécia antiga não se entende como um grego, pois não teria o comportamento de homem daquele tempo, muito menos um herói daquele período. Neste sentido, é necessário entender como podemos interpretar a figura do herói estabelecida no jogo.

3.5 ENTRE OS HERÓIS DO PASSADO E DO PRESENTE: KRATOS VS HERÓIS MITOLÓGICOS

Por fim, a constituição de Kratos é fundamental para se entender o jogo, tendo em vista que ele é o personagem principal da saga. Existem vários heróis que são conhecidos em todo mundo, dentre esses os descritos na greco-romanos e que foram difundidos ao longo do tempo. Assim, não parece estranho que os idealizadores de *God of War* tenham inspirado seu herói ao da Antiguidade Clássica.

O herói Cratos é uma personagem existente na literatura referente à mitologia grega, contudo é um personagem pouco louvado, que não foi totalmente esquecido. Ele era “um Titã, filho de Estige e Palas. [...] é a personificação da força e do poder. Ele e seus irmãos são as forças aliadas de Zeus”¹⁵³.

Ademais, o conceito do Kratos com “K” constitui-se por elementos e sentimentos novos, no qual apenas o aspecto ligado a ideia de poder se assemelha diferentes do outro Cratos mitológico. Segundo Jaffe (2005) Kratos foi criado para ser um herói: “brutal, indecente, violento, anti-social, irritado e furioso” (JAFJE ,2005)¹⁵⁴

O herói é um personagem musculoso, alto, forte e que é movido pelo ódio, que é alimentado por constantes traições vivenciadas e apresentadas no desenrolar da história. Além disso, o enredo foi constituído em torno do personagem, no qual vários mitos são reinventados para que ele possa participar e, principalmente, se tornar o centro da narrativa como um novo personagem da mitologia.¹⁵⁵

O protagonista de *God of war* se encontra na Grécia Antiga, mas seu dilema não representa o dilema de um grego que viveu na antiguidade. Seus dilemas se aproximam com os de um herói que surge junto com a modernidade. Segundo Lukács (2000) esse herói seria um herói problemático que está envolto a problemas de caracteres subjetivos.

¹⁵³ <<http://portal-mitologico.blogspot.com.br/2013/07/cratos.html>> Acesso em: 09 fevereiro 2017

¹⁵⁴ (“The Making Of God of War 1 HD 1080p”, YouTube vídeo, 3’00”, posted by “OmegaThunder” fevereiro, 19, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>).

¹⁵⁵Essa não é intenção do jogo. Contudo a principal motivação para a pesquisa foi à carreira profissional do pesquisador. Mitologia é um tema curricular no ensino de história no Brasil. Ao me deparar com inúmeras perguntas, em que colocavam Kratos como um personagem da mitologia surge o interesse pela pesquisa.

Para o autor a figura tradicional do herói visto nas epopeias tem como característica à busca da nobreza ou mesmo da divindade. Conceitos distantes de Kratos que deseja apenas acabar com seus pesadelos. Muitos são os heróis gregos que passam por algum tipo de calvários, o que os levam a uma mudança existencial. O mais famoso é Hércules (Hércules) que na realização de seus trabalhos consegue uma evolução constitutiva e se tornando um deus.

No jogo, Hércules interage na trama como um dos principais adversários de Kratos em *God of war III*. Na narrativa do jogo o herói mitológico tem ciúmes do personagem do *game*, por ser mais querido por Zeus em sua jornada. Hércules afirma que, enquanto Zeus havia pedido para Kratos matar um deus, para ele ficou a função de fazer apenas trabalhos manuais.

No entanto, Hércules (Figura 43) é “o mais célebre dos heróis da mitologia grega, um semideus, o símbolo do homem em luta contra as forças da natureza.”¹⁵⁶ Thomas Bulfich (2006), ao narrar o fim do herói, descreve:

Assim, quando as chamas consumiram a parte materna de Hércules, a parte divina, em vez de ser afetada, pareceu receber maior vigor, assumir um porte mais ativo e maior dignidade. Júpiter envolveu-o numa nuvem e levou-o num carro puxando por quatro cavalos para morar entre as estrelas, E , quando Hércules tomou seu lugar no céu, Atlas sentiu aumentar o peso do firmamento. (BULFICH, 2006, p.151

Figura43: Representação de Hércules (God Of War III)



Fonte: Youtube. Disponível. <<https://youtu.be/bH5ptvpS1ic>> 2°20'27” em 03 de fevereiro de 2017

Hércules no jogo (figura 43) é apresentado como um personagem apenas forte e bronco, uma espécie de serviçal de Hera. Ele é maior tanto em altura como nos aspectos físicos. Todavia, é derrotado/morto por Kratos e tem rosto desfigurado. Uma curiosidade no jogo é a participação do ator norte-americano Kevin Sorbor. Este ator interpretou o

¹⁵⁶ (Em: <<http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/MGHercul.html>> Acesso em: 15 de fevereiro de 2017).

personagem mitológico em uma famosa série de televisão e é quem narra Hércules no jogo. Este é mais um recurso que tenta aproximar a mídia cinematográfica.

Além de Hércules outros heróis têm participação no enredo do jogo. Dentre eles destaca-se Perseu e Teseu. Perseu (figura 36) é um herói da mitologia que se encontra como uma figura antepassada de Hercules. Ele é um semideus filho de Zeus com Dánae. Segundo Grimal (2014), existia uma profecia que apontava que o filho de Dánae mataria seu pai o rei Acrísio.

Figura 44: Representação de Perseu (God Of War II)



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 2°41'22" em 03 de fevereiro de 2017

Perseu (figura 44) antes da batalha contra Kratos, ele leva o escudo em suas costas que tem a figura de Medusa desenhada nele. No jogo Perseu cai uma armadilha e fica anos preso. Kratos cai na mesma armadilha, o confronto entre os dois acontece, pois Perseu acreditava que se vencesse Kratos teria como recompensa dos deuses o caminho para sair daquela armadilha.

Na literatura, as principais façanhas do herói estariam: seu embate contra a Medusa que resultaria na derrota Górgona; seu embate com o titã Atlas, em que o titã se transformaria em uma imensa montanha de pedra e assim este sustentaria o céu e todas as estrelas em seus ombros; por fim, seu embate com o monstro marinho, que resultaria no resgate da princesa etíope, Andrômeda, que se encontrava acorrentada, e seria devorada por este monstro (BULFINCH, 2006).

Outro herói da mitologia grega cruza o caminho do herói do jogo. Teseu (figura 45) é um herói da Ática, considerava-se que ele vivera antes da Guerra de Tróia. Ele “é um

personagem semi-histórico, que unifica as diversas tribos que habitavam o território da Ática, do qual Atenas se tornou a capital”. (BULFINCH, 2006, p.156). A principal conquista atribuída ao herói foi o triunfo sobre o Minotauro.

Figura 45: Representação de Teseu (God of war II)



Fonte: Youtube. Disponível. < https://youtu.be/18n6Etg_ap4 > 1°14'38” em 03 de fevereiro de 2017

Teseu, no jogo é apresentado como um guardião do templo das irmãs do destino.

[...] Teseu chegou a Creta, a filha de Minos, Ariadne, apaixonou-se por ele e ofereceu-se para ajudá-lo, desde que ele a levasse para Atenas com sua esposa. Teseu concordou. Ela perguntou a Dédalo como Teseu poderia fugir do Labirinto. Seguindo a sugestão do inventor, ela deu a Teseu um novelo de barbante. Teseu amarrou-o na porta e foi desenrolando o fio atrás de si pelo Labirinto.

Teseu encontrou o Minotauro na última parte do Labirinto. Ele o matou com um único soco e encontrou a saída acompanhando o barbante.

[...] Teseu uniu-se a Hércules em sua expedição contra as amazonas e raptou Antíope, que alguns chamam de Hipólita. As amazonas marcharam contra Atenas, mas foram derrotadas pelas forças de Teseu. (MULROY, 2015, p.93/94).

Na narrativa do jogo, Kratos derrota todos os heróis mencionados. Contudo, o ponto congruente entre as histórias dos heróis mitológicos com Kratos é a busca da redenção e de um novo destino. Kratos, Perseu, Teseu e também Ícaro queriam uma audiência com as Irmãs do destino: Atropos, Lakheis e Cloto.

As Meras são a personificação do destino de cada ser humano, do quinhão que lhe cabe neste mundo. [...] pouco a pouco, parece ter-se desenvolvido a ideia de uma Mera universal que dominava o destino de todos os seres humano e, sobretudo depois das epopeias homéricas, de três Meras, as três irmãs, Átropo, Cloto e Láquesis, que cada um dos mortais, regulamentavam a duração da vida desde nascimento até à morte, com ajuda de um fio que a primeira fiava, a segunda enrolava e a terceira cortava, quando a vida correspondente acabava. (GRIMAL, 2014 p. 306)

Kratos precisava mudar seu destino que o levou a morte nas mãos de Zeus. Ao final desta jornada além de mudar seu próprio destino, ao derrotar e aniquilar as três irmãs o personagem liberta toda humanidade dando uma espécie de “livre arbítrio” ao mundo.

Deve-se reiterar que *God of War* é uma mídia independente das narrativas mitológicas, não existe a necessidade de seguir à risca as narrativas. O guerreiro quer buscar a redenção de seus pecados e desta forma segue as vontades dos deuses olímpianos, mesmo sem saber o porquê de realizar algumas tarefas ou mesmo o tempo que iria realizá-las.

Mesmos quando Kratos se torna um deus, ele se apresenta insatisfeito com essa condição. Como o novo deus da guerra ele poderia decidir o rumo de uma batalha, não seria insubordinado a nenhum outro deus, mas a única coisa que realmente o personagem queria era mudar o passado, algo que nem um deus seria capaz de realizar.

Mas, qual seria a maior mudança sofrida pelo herói durante a saga? Kratos seria um herói que inicia a história da saga, fiel a Esparta e ao deus da guerra Áries. Em sua trajetória ele escolhe se libertar da ilusão trazida pelas Fúrias, depois liberta a si e todos os homens da tirania das Irmãs do destino e por fim é capaz de assassinar um panteão de deuses impelido pela única força capaz de dar fim a um deus, a esperança. Ao final de sua jornada, ele se vê só e sem nenhum ideal, por isso decide se matar.

Afinal, quem é Kratos? Quais são suas influências para o mundo de hoje? Kratos é um herói individualista, e age pelo impulso e pela força. Ele persuade seus usuários a utiliza a violência para resolver seus problemas. Neste sentido, as ciências humanas devem ficar atentas para estas questões, nas quais se naturaliza a utilização da violência como um propósito social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sucesso de *God of war* no mercado dos videogames é facilmente percebível, tanto pela comercialização, como por sua visualização. O jogo foi criado para utilizar o máximo da tecnologia de videogame como Playstation II e continua a ser produzido para Playstation IV como um produto muito esperado no mercado. No entanto, não se apresenta apenas algo ligado ao entretenimento ou mercadológica, mas como uma forma de experimentação artística inserida na cultura contemporânea.

Trabalhar com um objeto como *God of war* demonstrou-se árduo.¹⁵⁷ Neste sentido, a primeira dificuldade foi entender o mundo dos games¹⁵⁸. Existindo uma tentativa de distanciamento do pesquisador com o fascínio que elas causam, em que não buscava um olhar apaixonado de um gamer¹⁵⁹ ou mesmo fã da saga, mas um olhar de historiador ao seu objeto.

Além disso, a questão inicial era de como tratar a fonte. A obra não se tratava de fonte escrita¹⁶⁰, *a priori*, mas um conjunto de mídias que precisavam de um console específico para ser acessado. Um jogo eletrônico é um produto comercializado por uma determinada marca, no qual é preciso ter o videogame específico para acessá-lo. *God of War* precisa de pelo menos dois consoles o Playstation 2 e o 4. Demandando o gasto monetário significativo¹⁶¹, levando em conta o valor de cada produto.

Ademais, outra questão central era ter habilidade¹⁶² para dar progresso aos jogos. A pesquisa se propôs a tratar a fonte a partir da recepção de seus usuários. Na busca de tutorias que auxiliassem como jogar encontrou-se vídeos disponibilizados no Youtube. Esses se assemelhavam-se a filmes. À vista disto, os conteúdos seriam públicos e gratuitos. A partir

¹⁵⁷ Muitas vezes ao apresentar o projeto em ambientes acadêmicos ou não, deparei-me com comentários que colocavam o objeto “leve”, ou algo que menos denso do que outras fontes tratadas na História.

¹⁵⁸ tive muito contato com os videogames, mas no período que abarca o final da década de 90 até nos anos meados dos anos 2000. Jogando games da marca Super-Nintendo ao Playstation I. Além de ter a preferência em jogos esportivos como os de futebol. *Resident evil* foi que mais próximo dos jogos que joguei no seguimento de *God of War*.

¹⁵⁹ Gamer é uma palavra usada para definir uma pessoa que joga vídeo game. Ser gamer é muito mais complexo do que simplesmente ter meia dúzia de jogos, gamer prefere ficar jogando vídeo game do que sair com amigos, prefere virar a noite jogando um bom jogo do que dormir para no dia seguinte sair e fazer coisas do dia a dia, gamer passa hora jogando. O que torna uma pessoa gamer, é o ponto de conexão feito entre a pessoa e o game como modo de diversão, gamers jogam porque gostam de jogar e não porque viciam. Para ser um gamer é simples, não precisa ter jogos com super gráficos, muito pelo contrário, um gamer joga basicamente qualquer jogo. O que faz uma pessoa ser gamer é a paixão pelos vídeos games acima de tudo e ter os jogos como sua maior diversão. <<http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/gamer/5174/>> acesso 31 agosto de 2017

¹⁶⁰ Existem dezenas de sites que narra o enredo, muitos deles problematizam questões. Todavia não era a pretensão da dissertação. A pesquisa tinha como intuito acessar a obra a partir da perspectiva do usuário.

¹⁶¹ Em pesquisa de preços superficial. Levando em conta os jogos que em média custam 70 reais mais os dois videogames 2400 reais, teria uns gastos de 2820 reais. Um valor significativo ao pesquisador.

¹⁶² Habilidade que no início da pesquisa não existia, principalmente nos jogos de Playstation Portátil.

desses vídeos acreditava-se que a linguagem de um game poderia ser similar a linguagem fílmica.

Ao longo da pesquisa constatou-se que essa ideia seria equivocada. Existem elementos que aproximam as duas formas de audiovisuais, principalmente visto a partir do desenvolvimento técnico dos jogos nos últimos anos. Por exemplo, a estrutura visual de *God of War* se assemelha a uma animação. Todavia, são mídias que apresentam uma linguagem específica tanto na apresentação como em sua recepção. Neste sentido, foi inevitável jogar os games, assim questões que remetem as subjetividades vieram à tona como o caráter persuasivo do jogo, esse vem da sensação da participação do enredo. O indivíduo sofre com os personagens, pelo visual, pelo som, mas também pelo vibracional e interatividade que a mídia traz.

Após a compreensão central da obra, outra grande dificuldade foi estabelecê-la como fonte histórica. Assim, as duas questões iniciais da pesquisa estiveram presentes em toda a dissertação¹⁶³. Buscou-se a análise da estrutura interna e externa da obra elencando elementos que poderiam ser entendidos como parte da cultura histórica que remetiam a antiguidade.

Cada jogo apresenta um vasto repertório visual que remete ao passado e não podendo ser esgotado ao longo do trabalho. Além disso, a obra se constitui com uma densa narrativa interna. Aprende-se muitas coisas com os jogos: mitos, cenários, personagem, arquitetura, roupas etc. Entretanto, precisa-se de mais, algo que só se estabelece com crítica nas narrativas da História, em que a história monumental se transforma em história exemplar, para chegar à história genética. O indivíduo precisa estar inteiramente consciente do seu presente, sabendo que reflexo do passado, e que a história é entendida pela mudança e permanência contida nela.

Neste sentido, a hipótese lançada no início da pesquisa, em que acreditava-se que os jogos poderiam apenas ser um produto que gerasse o interesse pelo o passado foi confrontada com a ideia de que a mídia poderia ser capacidade de mobilização da consciência histórica¹⁶⁴. Questão esse que precisa ser melhor examinada, assim, em uma pesquisa futura analisar como os jogadores são influenciados pela mídia. No entanto, ao ir fundo na fonte percebeu-se que elementos capazes mudar a ideia de um indivíduo sobre o passado, a visto a complexidade da obra e a questão dos entendimento dos enunciados.

¹⁶³ O que faz *God of War* um objeto a ser analisada pela ciência da História e se ele realmente ensina algo sobre passado?

¹⁶⁴ Questão levantado na qualificação pelo professor Dr. Rafael Sadde. Os videogames seriam apenas suportes capazes de gerar o interesse.

É importante entender o que quer se aprender com o passado, questão essa essencial ao trabalho do historiador. Rüsen (2015b)¹⁶⁵ afirma que a experiência histórica deve abarcar o significado do ser humano no tempo, porém deve mobilizar o indivíduo “para o desenvolvimento ou pelo menos, para defesa das conquistas do humanismo moderno política e social (RÜSEN, 2015b, p. 38) Mesmo que o jogo ensine muito sobre mitologia a narrativa estabelecida se mantém distante de um propósito que busque o desenvolvimento humano.

Outra questão levada ao longo do trabalho foi a respeito do personagem principal da saga. Kratos no início da narrativa aparece como um homem grego espartano que buscava junto com a coletivo a glória de seu estado, mas ao longo do enredo tornou-se o homem hobbitiano que não está ligado ao estado e tem seus valores pensados para o individual. Entretendo a principal atribuição do herói é a de matador de mitos. Algo que me chamou a atenção, pois entendo que matar mitos é o mesmo que matar a memória e a cultura de povos.

Deixo em aberto questões iniciadas pela pesquisa como o debate de gênero e da violência, dentro as outras. Para mais, ao final do trabalho deparei-me com a falta da voz do indivíduo comum. O jogo da voz apenas para deuses, semideus e heróis, em que os cidadãos atenienses ou espartanos, apenas aparecem como figurantes a história.

Como uma das últimas considerações deixo a questão levantada pelo pesquisador Vicente Gosciola (2008). Ele infere que as novas tecnologias representam uma mudança na percepção do indivíduo em relação à sociedade atual. O “*home media*” seria o homem, que não só está entre os meios de comunicação, mas interage e é influenciado por ele.

Johan Huizinga propõe, como uma forma de definição do ser humano, designar a nossa espécie com *Homo ludens*- tendo em vista o jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. Para Ernet Cassire, o homem é definido como o *Homo symbolicum* – que utiliza abstração, também chamada símbolo, para representar objetos e eventos da sua realidade. Giovanni Sartori dá continuidade ao raciocínio quando define o “animal simbólico”, pensando-o na sua recente realidade como um ser que progrediu do microscópio e do telescópio para o televisor, que vê passivamente para conhecer o seu mundo, o *Homo videns*. Talvez a humanidade esteja participando da constituição de uma nova realidade humana, o *Homo media*, que não só está entre os meios de comunicação, mas interage com eles, neles interfere e por eles é influenciado. (GOSCIOLA, 2008, p.26 e 27)

Não cabe a pesquisa estabelecer essa resposta a questão inferida pelo autor. Todavia, a provocação deixada por ele é válida, pois os meios de comunicação não são apenas um suporte para o entretenimento, eles estariam presentes na vida de um indivíduo, dentro processo de interação e assimilação da cultural. A historiadora Marcella Lopes Guimarães

¹⁶⁵ Discussão apresentada na obra Humanismo e didática da histórica (2015)

(2012) “há um mundo dentro de casa: em baús, armários, cômodas... onde mais?” (GUIMARÃES, 2012 p. 154). Um lugar a mais será no rack¹⁶⁶ acoplado na TV, onde pessoas jogam seus jogos de videogames e tem uma representação sobre o passado.

Por fim, *God of War* não tem apenas a ideia da persuasão inaugurada pelo fenômeno barroco. A obra pode ser percebida como uma alegoria do projeto de modernidade, no qual a ciência e razão, sem levar em consideração as questões humanas, levaram a humanidade aos piores atos barbárie¹⁶⁷. Além disso, a obra narra algo que é essencial para ao trabalho do historiador. A única coisa que nem mesmo um “deus” poderia mudar são as ações constituídas no passado.

¹⁶⁶Móvel com prateleiras, destinado a conter subconjuntos de aparelhos visuais e/ou acústicos que ficam interligados. www.google.com.br/search?rlz=1C1CHZL_pt-BRBR756BR756&q=Dicionário#dobs=rack acesso 01 de setembro de 2017.

¹⁶⁷Haja vista a escravidão moderna, o colonialismo, neocolonialismo, guerras e o holocausto, entre outros inúmeros exemplos.

REFERÊNCIAS

5.1 Bibliografia

- ABDALA JR, Roberto. *Cinema e história: elementos para um diálogo*. Revista o olho da história
- ALVES, Lynn Rosalina Gama (2004) em sua tese, “*Game over: jogos eletrônicos e violência*”,
- ARANHA, G. “*O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção do conhecimento.*” *Revista Ciência e cognição*, Nov/2004: 1-42.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Clássico anticlássico: o Renascimento de Brunelleschi e Bruegel*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- *Imagem e persuasão: ensaios sobre o barroco*. Organização de Bruno Contardi. Tradução de Maurício Santana Dias. São Paulo: Companhia das Letras, 2004
- ARIÈS, Philippe. *História social da criança e da família*. Tradução: Dora Zlaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- ARISTÓTELES. *A poética clássica/ Aristóteles, Horácio, Longino*. São Paulo: Cultrix; 2014
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* 2009.237F, tese (Doutorado Faculdade de Educação) Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. Belo Horizonte, Minas Gerais.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação Verbal*. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: São Paulo Martins Fontes, 2003.
- *Marxismo e filosofia da linguagem: Problema fundamental do método sociológico da linguagem*. São Paulo: Hucitec, 2010.

BAUER, Caroline Silveira, e Fernando Felizardo NICOLAZZI. *historiador e o falsário: Usos públicos do passado e alguns marcos da cultura histórica contemporânea*. *Varia Historia*, 2016: 1-29.

BAXANDALL, Michael. *Padrões de Intenção: a explicação histórica dos quadros*. São Paulo: Companhia das letras, 2006.

BENJAMIM, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica*. Tradução: Francisco de Ambrosio Pinheiro Machado. Porto Alegre, RS: Zouk, 2014.

— *Reflexões sobre a criança , o brinquedo e a educação*. São Paulo: Ed. 34, 2002.

BLUTEAU, Rafael. *Biblioteca Nacional de Portugal Dicionario da língua portuguesa composto pelo padre D. Rafael Bluteau* : Disponível http://purl.pt/29264/4/1-2893-a/1-2893-a_item4/1-2893-a_PDF/1-2893-a_PDF_24-C-R0150/1-2893-a_0000_1-784_t24-C-R0150.pdf. Lisboa, 1789.

BOURRIAUD, N. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Tradução: Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009.

BRANDÃO, Angela. *Uma história de roupas e de moda para a história da arte*. MODOS. Revista de História da Arte. Campinas, v. 1, n.1, p.40-55, jan. 2017. Disponível em: <<http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/728>>

BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega* . Petrópolis, RJ : Editora Vozes , 1987.

BRIGGS, Asa, e BURKE, Peter *Uma História Social da Mídia De Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editor Ltda, 2006.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. Tradução: Maria Alice A. de Sampaio Doria. São Paulo: Cortez, 1987

BULFINCH, Thomas. 2006. *O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis* . Rio de Janeiro : Ediouro, 2006.

BUSINESS, Melinda. *Sex , Lien, and Video Game The Portrayal ol mall on Video game*, Disponível:http://www.academia.edu/10577061/Sex_Lies_and_Video_Games_The_Portrayal_of_Male_and_Female_Characters_on_Video_Game_Covers ,2007.

CABANES, Pierre. *Introdução à História da Antiguidade* . Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

CAMPBELL, Joseph. *Transformações do Mito através do tempo*. São Paulo : 2015, São Paulo.

CANCLINI, Nestor Garcia. “introdução à edição de 2001. As Culturas Híbridas em Tempo de Globalização.” In: *Cultura Híbridas. Estratégias para entrar e sair da Modernidade*, X-VI. São Paulo: edusp, 2001.

CARR-GOMM, Sarah. *Dicionário de símbolos na arte: guia ilustrado da pintura e da escultura ocidentais*. Bauru SP: EDUSC, 2004.

CHARTIER, Roger. *A história ou a leitura do tempo de Roger Chartier*. Tradução de Cristina Antunes. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009

COSGRAVE, Bronwyn. *História da indumentária e da moda. Da Antiguidade aos dias atuais*. Editorial Gustavo Gili, Sl, Barcelona Espanha, 2012

COULANGES, Numa-Denys Fustel de. *A Cidade Antiga*. Editora das Américas S.A. - EDAMERIS, São Paulo, 1961.

DIEHL, Astor Antonio. *História em transe: Clio e seus artífices*. Em: *Cultura histórica historiografia: legados e contribuições do século 20*. João Pessoa: Editorial Universitário/UFPB, 2010.

DOSTOIEVSKI, Fiódor. *Notas de subsolo/ Fiódor Dostoievski*. São Paulo, Editora 34, 2009.

ELIADE, Mircea. *O sagrado e o Profano*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FLORES, Elio Chaves. “*Dos ditos e dos feitos: História e Cultura Histórica*.” *Sæculum – Revista de História*, João Pessoa, DH/ PPGH/CCHLA/UFPB, n. 16, jan./jun. 2007, p. 83-102.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade 2; o uso dos prazeres/Michel Foucault*; tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque; revisão técnica de José Augusto Guilhon Albuquerque Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias do cinema às mídias interativas*. São Paulo: Senac, 2003.

GRIMAL, Pierre. *Dicionário de mitologia grega e romana /Pierre Grimal*. Tradução: Victor Javbouille. Rio de Janeiro: 7ª Ed. Rio de Janeiro; betrand Brasil, 2014.

GRIMAL, Pierre. *A Mitologia Grega*. Difusão Européia do livro, São Paulo, 1965.

GUIMARÃES, Marcella Lopes. *Capítulos de história: o trabalho com fontes*. Curitiba: Aymarã Educação, 2012.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. *História & Audiovisual*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2012

HARTOG, François. *Os Antigos, o Passado e o Presente*. Brasília: UNB, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo : EDITORA PERSPECTIVA S.A., 2000.

- JUNG, Carl G. *O homem e seus símbolos*. Rio de Janeiro— RJ: Editora nova Fronteira , 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.
- KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado. Contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio, 2006.
- LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas, SP Editora da UNICAMP, 1990
- LEVENTON, Melissa. *História Ilustrada do Vestuário. Um estudo da indumentaria, do Egito Antigo ao final do século XIX, com Ilustração dos mestres Augusto Racinet e Friedrich Hottenroth*. Publifolha Editora 2013
- LIBÂNIO, José Carlos. *Didática*. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 2013.
- LUKÁCS, Georg. *A Teoria do Romance*. São Paulo/Duas Cidades: Ed.34, 2000.
- LUZ, Alan Richard da. *Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2010.
- MULROY, David. *Entre deuses e heróis: as origens da mitologia em 75 mitos clássicos condensados a partir de suas fontes primárias* . São Paulo : Cultrix , 2015. n. 10, abril de 2008.
- NAPOLITANO, Marcos. *História & música – história cultural da música popular*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Crepúsculo dos ídolos*. Porto Alegre : RS:L&PM, 2015.
- NÓBREGA, Michael Douglas dos Santos. *VER, LER E SENTIR: Contribuições Da Estética Relacional para O Método Iconológico De Erwin Panofsky*. Revista estética e semiótica, Brasília, v.4, n. 1 p. 84-94, jan/jun. 2014
- NORONHA, Márcio Pizarro. *Performance e audiovisual: conceito e experimento interartístico- intercultural para o estudo da história dos objetos artísticos na contemporaneidade*. In: XXVI Colóquio do CBHA. São Paulo: FAAP, 2007
- OLIVEIRA, Myriam Andrade Ribeiro de. Capítulo I. In: AGUILAR, Nelson (Org.). *Mostra do Redescobrimento: arte barroca*. Fundação Bienal de SP. São Paulo: Associação Brasil 500 Anos Artes Visuais, 2000.
- OLIVEIRA, Paulo de Salles. *Brinquedo e indústria cultural*. Petrópolis, Rj: Brasil, 1986.

PAZ, Alan Richard da. *Linguagens Gráficas em videogames*. Dissertação (Mestrado e arquitetura) Faculdade de Arquitetura e urbanismo da universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1971

PROST, Antoine. *Doze lições sobre a História*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2008.

RIBEIRO, Paulo Rennes Marçal. *A sexualidade também tem história: comportamentos e atitudes sexuais através dos tempos*.

Disponível:<http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/50/Texto%20sexualidade1.pdf>> postado 2015, acesso em 22 de julho 2017.

RIBEIRO, Renato Janine . *HOBBS: O MEDO E A ESPERAÇA* . SÃO PAULO : ÁTICA , 2001.

ROZESTRATEN, A. S. *Estudo sobre a História dos modelos Arquitetônicos na Antiguidade:origens e características das primeiras maquetes de arquiteto*.2003.299f, dissertação (Mestrado Arquitetura e Urbanismo) Faculdade de Arquitetura e Urbanismo universidade de São Paulo, São Paulo.

RÜSEN, Jörn. *¿Qué es la cultura histórica?: Reflexiones sobre una nueva manera de abordar la historia*.1994. http://www.culturahistorica.es/ruesen/cultura_historica.pdf (acesso em 10 de setembro de 2016)

— *Razão Histórica*. Teoria da História: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: Editora da UNB, 2001.

— *Reconstrução do passado/Jörn Rüsen*. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

—*Razão histórica*. Brasília: Editora UnB, 2008.

— *História viva: teoria da história -Formas e funções do conhecimento histórico/Jörn Rüsen*. Brasília: Universidade de Brasília, 2010.

—*Jörn Rüsen e o ensino da história*. Curitiba: Ed. UFPR, 2011.

—*Cultura faz sentido: orientações entre o ontem e o amanhã*. Tradução: Nélio Schneider. Petrópolis: Vozes, 2014.

—*Teoria da História: Uma teoria da história como ciência*. Tradução: Estevão C. de Rezende Martins. Curitiba: Editora UFPR, 2015.

—*Humanismo e didática da história/ Jörn Rüsen*. Curitiba:W.A Editores, 2015b.

RYAN, Jeff. *Nos Bastidores da Nintendo*. SARAIVA, E-BOOK, 2012.

SADDI, Rafael. “Didática da história na Alemanha e no Brasil: considerações sobre o ambiente da neu geschichtsdidaktik na Alemanha e os desafios da nova didática da história do Brasil.” *OP SIS*, 2014: 133-147.

SCHÄFER, Camila. *Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias*. Revista Fronteiras – estudos midiáticos 13(2): 111-120, maio/agosto 2011

SILVA, Kalina Vanderlei e SILVA, Marciel Henrique. *Dicionário de conceitos de história*. São Paulo : Contexto , 2009.

VARDEMAN, Robert E., e Mattehew STOVER. *God of War*. Tradução: Flávia Gas. São Paulo: Leya, 2012.

Vemant, Jean-Pierre. *Mito e religião na Grécia antiga*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

WILLIAMS, Raymond. *Com vistas a uma sociologia da cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. *Videogame , educação e cultura: pesquisa e análise crítica*. Campinas, SP: Alínea, 2010.

5.2 – Sítios Eletrônicos Consultados

COSCELLI, João. *Jogadores já são mais de 1,2 bilhão em todo o mundo*. Site: [estadao.com.br](http://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/jogadores-ja-sao-mais-de-12-bilhao-em-todo-o-mundo/). Disponível em :<<http://link.estadao.com.br/blogs/modo-arcade/jogadores-ja-sao-mais-de-12-bilhao-em-todo-o-mundo/>> Acesso em 14 /05/2017

DICIO. *Dicionário Online de Português*. Disponível:<<<https://www.dicio.com.br/console/>>> acesso 13 de fevereiro 2017

SIGNIFICADOBR. *Significado de Avatar*. Disponível:<<https://www.significadosbr.com.br/avatar>> acesso 11 de abril 2017.

Dicionário Aurélio de Português Online, *Significado de Cenário*. Disponível:<<https://dicionariodoaurelio.com/cenario>> acesso 25 de agosto de 2017.

DICIO. *Dicionário Online de Português. Estilóbato*. Disponível:<<https://www.dicio.com.br/estilobato/>>: Acesso 14/03/1017.

Dicionário informal. *Miscigenação* Disponível: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/miscigena%C3%A7%C3%A3o/8565/aceso>>:04 de setembro 2017

DICIONARIOINFORMAL. *Gamer*. Disponível: <<http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/gamer/5174/>> acesso 31 agosto de 2017

WWW.GOOGLE.COM.BR. *Rack*. Disponível: <<www.google.com.br/search?rlz=1C1CHZLptBRBR756BR756&q=Dicion%C3%A1rio#dobs=rack>> acesso 01 de setembro de 2017

SIGNIFICADOS. *Significado de Jogo*. Disponível: <<<https://www.significados.com.br/jogo/>>> acesso 30 de agosto de 2017

MICALI, Bruno. *Pesquisa aponta China como maior consumidor de games do mundo; veja Brasil*. Site: tecmundo.com.br. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88247-pesquisa-aponta-china-maior-consumidor-games-mundo-veja-brasil.htm/>> Acesso em 14 /05/2017

Redação Mundo Estranho. *Qual é a origem do dominó?* Site: mundoestranho. Disponível em <<https://mundoestranho.abril.com.br/historia/qual-e-a-origem-do-domino/>> Acesso em 27 de agosto de 2017

FERRAZ, Rany. *Top 10 filmes que viraram games*. Site: Garotas geeks.com. Publicado em 22 de setembro 2014. Disponível em <<http://www.garotasgeeks.com/top-10-filmes-que-viraram-games/>> acesso 30 de agosto de 2017

KANARSKI, Fernando. *15 cenários de Street Fighter que você pode visitar na vida real*. Publicado: 28 de Março 2016. Disponível em <<http://www.travelntech.com/br/15-cenarios-de-street-fighter-que-voce-pode-visitar-na-vida-real/>> acesso em 05 de setembro 2017

WHALEN, Zachary Nathan. *Play along: video game music as metaphor and metonymy* A thesis presented to the graduate school of the university of florida in partial fulfillment of the requirements for the degree of master of arts, 2004. Disponível em <http://etd.fcla.edu/UF/UFE0004911/whalen_z.pdf> acesso em 30 de agosto de 2017

Medal of Honor Airborne. *"Viva momentos da Segunda Guerra na pele de um soldado paraquedista"*. Site: ultradownloads: Disponível em: <http://ultradownloads.com.br/baixar-jogo/tiro-em-primeira-pessoa/Medal-of-Honor-Airborne/#ixzz4rGvGka7o>> acesso em 30 de agosto de 2017

PRIMEIRO FILME. *Níveis da linguagem cinematográfica*. Site: Primeiro filme Disponível em: <<http://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/niveis-da-linguagem-cinematografica/>> acesso 29 de agosto de 2017.

Revista de Teoria da História. *Didática da História e Ciência Histórica: possibilidades e limites da ciência do aprendizado histórico*. Ano 6, número 12, dezembro de 2014

Universidade Federal de Goiás Faculdade de História ISSN: 2175-5892 Disponível em:<<https://www.revistas.ufg.br/teoria/article/download/33586/17757>> acesso 12 de agosto de 2017

SÓ HISTÓRIA. *As sete maravilhas do mundo antigo*. Disponível em: <<http://www.sohistoria.com.br/curiosidades/seteantigo/p2.php>> Acesso em 14/02/2017

VITA, Gus de. *Trilha sonora original da trilogia God of War*. Disponível em: <<https://god-of-war-trilha-sonora-original.softonic.com.br/#app-softonic-review>> acesso em 01 de setembro 2017

Gorfaine/Schwartz Agency, Inc. © 2017. *Gerard Marino*. Disponível em:<<http://www.gsamusic.com/clients/gerard-marino/>> acesso em 01 de setembro 2017

MARINO, Gerard K. *The End Begins*. Disponível em : < <https://www.letras.mus.br/gerard-k-marino/1507086/traducao.html>> acesso 01 de setembro 2017.

MARINO, Gerard K. *Colossus Of Rhodes*. Disponível em :<<https://www.letras.mus.br/god-of-war/colossus-of-rhodes/traducao.html>> acesso 01 de Setembro de 2017

Cinema10. *Ulysses*. Disponível em :<<http://cinema10.com.br/filme/ulysses>> acesso em 11 de abril 2017

Unionpédia. *Hades (reino)*. Disponível em:<[http://pt.unionpedia.org/c/Hades_\(reino\)/vs/Mundo_inferior_\(mitologia_grega\)](http://pt.unionpedia.org/c/Hades_(reino)/vs/Mundo_inferior_(mitologia_grega))>: acesso em 13/03/2017.

Dec.ufcg: *Mitologia Grega: Prometeu*. Disponível em:<<http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/MGPromet.html>> Acesso em: 13 fevereiro de 2017

Dec.ufcg. *Mitologia Grega: Hércules ou Héracles*. Disponível em :<<http://www.dec.ufcg.edu.br/biografias/MGHercul.html>> Acesso em 15 fevereiro de 2017)

Uol:

Disponível em :< <http://jogos.uol.com.br>> acesso 21 de agosto de 2017

Disponível em :<omelete.uol.com.br/games/artigo/especial-god-war> Acesso em: 03 fevereiro de 2017

Disponível em :<<http://jogos.uol.com.br>>) acesso 13 de fevereiro 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Sony*. Disponível: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sony>< acesso 11 de abril de 2017.

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Pac-Man Plus*. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pac-Man_Plus Acesso 13 de fevereiro 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Resident Evil*. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil: acesso 15 de agosto de 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Fifa 17*. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/FIFA_17 acesso 15 de agosto de 2017

Wikipédia, a enciclopédia. *Príncipe da Pérsia: as Areias do tempo*. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%ADncipe_da_P%C3%A9rsia:_As_Areias_do_Tempo acesso 15 de agosto de 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *God of War trilha Sonora*. Disponível: [https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005\)#Trilha_Sonora](https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005)#Trilha_Sonora) acesso em 01 de setembro 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Guitar Hero* Disponível: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_\(s%C3%A9rie\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_(s%C3%A9rie)) acesso em 01 de setembro 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Indiana Jones*. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones 01 de setembro de 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *God Of War*. Disponível: [https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2005))

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Bíblia*. Disponível: <https://pt.wikipedia.org/wiki/B%C3%ADblia> acesso 04 de setembro de 2017.

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Disney's Hercules (video game)*. Disponível: [https://en.wikipedia.org/wiki/Disney%27s_Hercules_\(video_game\).](https://en.wikipedia.org/wiki/Disney%27s_Hercules_(video_game).) acesso em 11 de abril 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Age of Mythology*. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Age_of_Mythology >acesso em 11 de abril 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Altered Beast(2005 videogame)* Disponível: [https://en.wikipedia.org/wiki/Altered_Beast_\(2005_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Altered_Beast_(2005_video_game)) acesso em 11 de abril 2017

Wikipédia, a enciclopédia livre. *Rise of the Argonauts*. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Rise_of_the_Argonauts. acesso em 11 de abril 2017

Michaelis Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos Ltda, 2017. Disponível: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=kLIYP> acesso 13 de fevereiro 2017;

5.3 Referência de Imagens

<http://www.travelntech.com/br/15-cenarios-de-street-fighter-que-voce-pode-visitar-na-vida-real/>>

<http://ultrdownloads.com.br/baixar-jogo/tiro-em-primeira-pessoa/Medal-of-Honor-Airborne/#ixzz4rGvGka7o>> acesso em 30 de agosto de 2017

Fonte: <https://capascatalogadas.wordpress.com/2011/11/08/god-of-war-1-e-2-ps2/#jp-carousel-353> acesso: 11 de abril de 2017

Fonte: <http://www.gamecover.com.br/2011/03/capas-god-of-war-2-custom-ps2.html> acesso: 11 de abril de 2017

Fonte: disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Batalha_de_Alexandre_em_Iso acesso 11 setembro de 2017

Fonte: <https://www.oversodoinverso.com.br/o-partenon-de-atenas-um-monumento-epico-e-o-misterio-das-medidas/> acesso: 11 de abril de 2017

5.4 Fontes :

ALL GOD OF WAR SEX SCENES - UNCENSORED [1080P HD 60FPS]. Postado por: theGamerKratos. Disponível <https://youtu.be/xxPuEz1lGwU> Publicado em 31 de ago de 2016. Acesso em 03 de fevereiro de 2017

COMO A MÚSICA DE GOD OF WAR FOI FEITA? O CRIADOR RESPONDE. Entrevista com Gerald Marino , Disponível <http://br.ign.com/ign-entrevistas/50803/feature/como-a-musica-de-god-of-war-foi-feita-o-criador-responde> postado em 8 de julho de 2017; Acesso em 01 setembro 2017.

GOD OF WAR 1 WALKTHROUGH - COMPLETE GAME. Postado por: theGamerKratos Disponível https://youtu.be/_20c_V2Er88 18 de out de 2013 Acesso em 03 de fevereiro de 2017

GOD OF WAR 2 WALKTHROUGH - COMPLETE GAME. Postado por: theGamerKratos Disponível https://youtu.be/18n6Etg_ap4 Publicado em 13 de out de 2013 Acesso em 03 de fevereiro de 2017

GOD OF WAR 3 REMASTERED TODAS AS CENAS DE MORTE (DEUSES E TITÃS) 1080P 60FPS. Postado por: Gamer's Little Playground. Disponível em: <https://Disponível/SJwiVGdt8A0>. Publicado em 14 de jul de 2015. Acesso em 03 de fevereiro de 2017

GOD OF WAR 3 WALKTHROUGH COMPLETE GAME. Postado por: casualgamerreed <https://youtu.be/bH5ptvpS1ic> Publicado em 12 de jul de 2013 Acesso em 03 de fevereiro de 2017

GOD OF WAR ASCENSION WALKTHROUGH COMPLETE GAME MOVIE. Postado por: casualgamerreed Disponível <<https://youtu.be/HxXPHfEW9nE>> Publicado em 10 de mar de 2014. Acesso em 03 de fevereiro de 2017

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS COMPLETE GAME WALKTHROUGH FULL GAME STORY. Postado por: SweepersTonyAndNox. Disponível<<https://youtu.be/WjE8Yecu6O4>>. Publicado em 20 de mar de 2015 Acesso em 03 de fevereiro de 2017

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA - FULL GAME WALKTHROUGH 1080P 60FPS (GOD ARMOR) FIRST LEVEL - Postado por: Gaming Disponível.<<https://youtu.be/BLbAgCpezRQ>>. Publicado em 26 de set de 2016. Acesso em 03 de fevereiro de 2017

THE MAKING OF GOD OF WAR 1 HD 1080P. 13'41". Disponível em. <<https://www.youtube.com/watch?v=tJqduU22vZ0>> postado em 19 de fevereiro 2014, Acesso em 03 de fevereiro de 2017