



UEPB
Universidade
Estadual da Paraíba

**Universidade Estadual da Paraíba
Campus III - Guarabira
Centro de Humanidades Osmar de Aquino
Curso de História**

JOSEILTON SILVA DE ANDRADE FILHO

“DEUS EX-VENDETTA”: Uma leitura do personagem *Kratos* no Jogo eletrônico *God of War* (2005)

Guarabira

2016

JOSEILTON SILVA DE ANDRADE FILHO

“DEUS EX-VENDETTA”: Uma leitura do personagem *Kratos* no Jogo eletrônico *God of War* (2005)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Licenciatura em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em História.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima

GUARABIRA

2016

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

A553d Andrade Filho, Joseilton Silva de
"Deus ex-vendetta": [manuscrito] : uma leitura do personagem
Kratos no Jogo eletrônico God of War (2005). / Joseilton Silva de
Andrade Filho. - 2016.
25 p. : il. color.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2016.
"Orientação: Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima,
Departamento de História".

1. História Cultural. 2. Jogos digitais. 3. God of War. 4.
Herói. I. Título.

21. ed. CDD B869.3

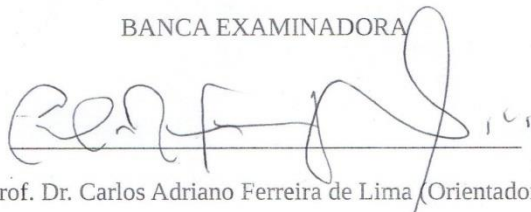
JOSEILTON SILVA DE ANDRADE FILHO

“DEUS EX-VENDETTA”: Uma leitura do personagem *Kratos* no Jogo eletrônico *God of War* (2005)

Artigo apresentado ao Programa de Licenciatura em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em História.

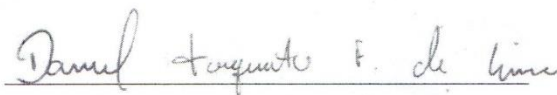
Aprovado em: 18/05/2016.

BANCA EXAMINADORA



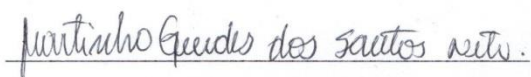
Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Esp. Daniel Torquato Fonseca de Lima

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Martinho Guedes dos Santos Neto

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico esse trabalho a todas as pessoas que de alguma maneira me fortaleceu acreditando no meu esforço e empenho.

"The gods of Olympus have abandoned me."

Kratos

RESUMO

Propomos no presente artigo expor alguns aspectos da mitologia grega com suas criaturas, deuses, heróis e monstros presentes no enredo do jogo *God of War* (2005), com intuito de estabelecer uma relação entre jogos – nesse caso eletrônico – e o passado mítico que propõe apresentar, interligando-os numa abordagem historiográfica. Trazemos para a discussão, as características do jogo na ótica de Johan Huizinga (2000) e outros estudiosos tais como: Roger Caillois (1990) e Frans Mäyrä (2008), sobre a cultura dos jogos nas sociedades. Na segunda etapa, nosso objeto de estudo, o enredo do jogo com destaque para os elementos de representação presentes no personagem principal de *God of War*, Kratos. Partindo de uma percepção acerca da trama do *vídeo-game*, e ações do personagem, procuramos examiná-lo baseando numa perspectiva de um herói da mitologia grega, transcriado midiaticamente para uma personagem no intuito de compreender como se constrói regimes de historicidade no desenvolvimento da narrativa durante o jogo.

Palavras-chave: História Cultural. Jogos digitais. God of War. Herói.

ABSTRACT

We propose in this paper is to discuss some aspects of Greek mythology with his creatures, gods, heroes and monsters in the game's storyline God of War (2005), aiming to establish a relationship with games - that electronic case - and the mythical past that proposes present, linking them in a historiographical approach. We bring to the discussion, the game features the perspective of Johan Huizinga (2000) and other scholars such as Roger Caillois (1990) and Frans Mayra (2008), about the culture of games in society. In the second stage, our object of study is the game's plot highlighting the representation of elements present in the main character of God of War, Kratos. From a perception of the video game plot, and character's actions, we try to examine it based on a perspective of a hero of Greek mythology, transcreation mediaticly for a character in order to understand how to build historicity regimes in the development of narrative during the game.

Keywords: Cultural History. Digital games. God of War. Hero.

1. História Cultural dos Jogos ou seria um Jogo na História Cultural

Loading... (carregando...) e as reticências ficam aparecendo e desaparecendo na tela. Não importa o suporte. Pode ser de um pequeno aparelho televisivo, ao mais sofisticado dos itens, existe um tempo do dispositivo, para desespero do *gamer* (jogador de videogame). Além disso, uma pequena imagem no canto da tela que emula a ideia de processamento. *Joystick* (controle do videogame) na mão, tela touch, ou tecnologia cinética e a espera. Eis o tempo que o jogo precisa para "carregar", ou seja, ser iniciado. Chegamos a tela inicial. Selecionamos o *Start* (para começar o jogo) e interagimos com um personagem, diferente no tempo e espaço, do conforto da sala, passamos para uma luta contra deuses e monstros. Trata-se de uma história numa primeira e apressada leitura de hiper-violência, despropositada e que pode até mesmo servir de estímulo aos atos violentos cometidos por jovens, do qual os quadrinhos, a TV, os jogos, a internet já foram e são acusadas até hoje em maiores ou menos proporções.

Naquele dia o *Loading...* foi diferente. E eis que o jogador/autor do presente texto teve a impressão de que algo foi "instalado": uma ideia, que surgiu numa pergunta. "É possível pensar jogos eletrônicos e História?" História aqui no sentido de campo de conhecimento, um saber historiográfico acerca desse produto cultural? A ideia parecia sem finalidade, um tanto ridícula e no primeiro momento parecia ser um exercício retórico, mas que um questionamento para um possível trabalho acadêmico. Qual não foi a surpresa ao digitar num mecanismo de buscas virtual as palavras jogos eletrônicos e história, ou seus equivalente em inglês e numa rápida pesquisa descubro que existem vários textos sobre o tema como, por exemplo, o trabalho de Frans Mäyrä intitulado *An introduction to game studies: Games in culture* (2008), Roger Caillois com *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem* (1990) e Johan Huizinga com *Homo Ludens* (2000), que não necessariamente abordam o tema sobre jogos eletrônicos, todavia de grande pertinência para pensar o ato de jogar pelo homem, estes são autores que dialogam com minha proposição e me dão suporte necessário para continuar a responder minhas questões e com isso trazer um sentido para as dúvidas que estariam por vir.

A primeira questão foi parcialmente respondida mesmo que segundo a ótica convencional dos pais e adultos, nas décadas de 1970, 1980, 1990, jogar resultaria num possível defeito no televisor, em especial, no tubo de imagem e prejudicaria a visão dos filhos, já outros consideravam esse ato como um divertimento para as crianças e uma forma

de entretenimento e sossego aos pais. Era liberado algumas horas jogando durante o final de semana, mas com a condição de que deveriam está bem em relação as notas na escola. O jogar virou moeda de troca. O castigo era ficar sem jogar. A premiação aumentar o tempo jogando. Enfim, de diversão descompromissada tornou-se uma forma de negociar na família relembrando que, afinal, falamos do ato de jogar.

De sapos que tentam atravessar a rua, até um encanador rechoncundo que tentar salvar uma princesa em perigo, chegamos aos jogos com substrato histórico, leia-se, temporalmente distantes do tempo do jogador. Temas como segunda-guerra¹, império romano², batalhas na Idade Média³, bruxarias⁴, cavaleiros templários⁵ foram ressignificados ampliados apresentados de forma anacrônica, diacrônica com o intuito primeiro de diversão. A pesquisa histórica dos jogos ficava mais nos ornamentos que no enredo em si, nesse momento a jogabilidade estava como principal motivador.

É importante citar que a História Cultural favorece aos historiadores uma ampliação das possibilidades do pensar historiográfico, tornando fontes o que outrora não seria digno do historiador, possibilitando o ofício do historiador em diferentes linhas de pesquisa, abordagens e pensamentos. A História Cultural nos proporcionou a refletir as questões no que se refere a fontes históricas e com isso, desenvolver a possibilidade de um diálogo entre os jogos eletrônicos e a História. Observamos na obra de Sandra Jatahy Pesavento, intitulada de *História e História Cultural* (2012), onde a autora afirma que "o primeiro conceito" sobre a História Cultural, redirecionando o historiador, se chama de "representação", que tem como "ideia central [...], a da substituição, que recoloca uma ausência e torna sensível uma presença"(p. 21).

Esse trabalho aborda primeiramente as características do jogo firmado na definição de Johan Huizinga (2000), estabelecendo uma conexão com Roger Caillois (1990) e sobre as dificuldades em estudar sobre jogos com Frans Mäyrä (2008). Na segunda parte são abordados os temas que tem relação com o jogo, o enredo, elementos do personagem principal do jogo *God of War*, Kratos, uma narrativa sobre mito, mitologia e a concepção de herói, desenvolvendo vínculo que o jogo estabelece com esses assuntos da História.

¹ Medal of Honor: Allied Assault (2002) - Electronic Arts.

² Shadow of Rome (2005) - Capcom

³ Chivalry: Medieval Warfare (2012) - Activision

⁴ Magicka (2011) - Paradox Interactive

⁵ Assassin's Creed (2007) - Ubisoft

2. Características do jogo

Sobre as características do jogo, Johan Huizinga (2000) fala que a

[...] primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ele ser próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida 'corrente' nem vida 'real'. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de uma atividade com orientação própria.[...] a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É 'jogado até o fim' dentro de certos limites de tempo e de espaço. (p.10-11).

Compreendemos que o jogo é livre, porque "é uma atividade voluntária", você não é obrigado a jogar, quando é "sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada" (p. 9). O jogo não pertence a vida normal, mas é um escape da vida real para "uma realidade autônoma" (p. 6). E tem essas características porque ele é condicionado ao limite de tempo e espaço que se joga, esses limites de espaços são mais evidentes que os limites de tempo, pois todo jogo ocorre em um campo, contudo "mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim" torna-se "um tesouro a ser conservado pela memória" (p. 11).

Um outro aspecto do jogo são as regras, elas delimitam o que pode ou não ser feito naquele campo, elas são de fundamental importância, uma vez que todos os jogadores buscam a recompensa de forma justa, mas quando ocorre a desobediência, "implica na derrocada do mundo do jogo" (p. 12), ainda sobre as regras, conforme Roger Caillois (1990).

Estas convenções são simultaneamente arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podendo ser violada sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por esse facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de respeitar. (p.11-21).

Levando em consideração as características do jogo e suas particularidades, ao pensar sobre jogos digitais, encontramos esses elementos presentes, no que se diz a respeito da liberdade de escolher o que jogar e qual estilo de jogo se quer; ele nos dá a possibilidade de fuga da realidade, mesmo que por algumas horas delimitadas pelo próprio jogador, ou por quem seja seu responsável, sendo assim limitado, quando "zeramos" um *game*, essas experiências ficam na memória do jogador sendo lembrado toda vez que ele discute com outro jogador. Nos jogos digitais, as regras estão presentes por meio de limites definidos pelos programadores na criação, há casos em que os jogadores descobrem um *bug* (um defeito em algum elemento ou parte do jogo) e também os *easter eggs* (são elementos ou surpresas deixadas pelos programadores dentro do jogo), tirando assim, vantagem sobre essa

falha/surpresa facilitando o desenvolvimento dele no decorrer de sua campanha, todavia, algumas empresas disponibilizam um canal de suporte para que seja ajustados e sancionados tais problemas.

Pensando na perspectiva de estudar sobre jogos, infelizmente, há poucos trabalhos acadêmicos sobre essa linha de pesquisa, é o que Frans Mäyrä (2008) alerta sobre isso, quando diz que "os estudos sobre jogos é uma disciplina nova" e que há ainda muito preconceito da comunidade acadêmica em considerar esses estudos como "disciplina", e preferem categorizar como um "campo de pesquisa multidisciplinar" (p. 4), porém o autor reforça que:

*"Regardless of how we call it, game studies has reached the point where it has become established both as a field of scientific inquiry and as a branch of knowledge that is formally taught at universities. It has its own subject of study - games and playing in their multifarious manifestations - and also its own theories, methods and terminology, which have entered into the usual process of academic application, evaluation and reformulation."*⁶(MÄYRÄ, 2008, p.4).

Entretanto, mesmo com a presente dificuldade de se obter fontes que relacionem jogos e História, há uma procura aparentemente crescente dos pesquisadores que são provocados pela sociedade informatizada e pelos avanços tecnológicos, semelhantemente, MÄYRÄ (2008) mostra que a "geração de universitários que estão entrando na faculdade cresceu cercado de fliperamas e jogos eletrônicos" (p. 5), com isso contribui para instigação deles hoje a pesquisar sobre essa área. Para aqueles que querem estudar sobre jogos eletrônicos, devem se dedicar à busca de referências nos diversos campos do conhecimento.

3. Enredo de God of War I

No início do jogo, o protagonista Kratos está viajando a barco junto com outros marinheiros para a cidade de Atenas pelo mar Egeu quando são resistidos pela temida Hidra⁷ que assolava os mares. Kratos então encontra Poseidon⁸, ele o ajuda em sua jornada para matar o temível monstro lhe concedendo um poder chamado de "A Ira de Poseidon", ao decorrer da história, outros deuses também o auxilia. Na viagem para Atenas, em quanto

⁶ "Independentemente de como o chamamos, estudos sobre jogos atingiu o ponto onde ele estabeleceu-se tanto como campo de investigação científica quanto um ramo do conhecimento que é formalmente ensinado nas universidades. Ele tem seu próprio objeto de estudo - jogos e jogar em suas múltiplas manifestações - e também suas próprias teorias, métodos e terminologias, que tem entrado em processo usual de aplicação acadêmica, avaliação e reformulação." (Tradução nossa)

⁷ KURY, Mário da Gama. Dicionário de mitologia grega e romana. 8. ed. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2009. p.241.

⁸ ibidem, p. 445-447.

dormia, a morte de sua família vinha como *flashbacks* a todo momento por meio de sonho que eram verdadeiros pesadelos sobre o seu passado, isso o afrontava e ele questiona a deusa Atena⁹ sobre quando esses sonhos iam cessar, pois estava servindo os deuses à 10 anos, porém eles tinham ainda tinham uma última tarefa para espartano, salvar a cidade de Atenas dos ataques do deus Ares¹⁰ e conseqüentemente matá-lo, pois a batalha entre os deuses eram proibidas por Zeus¹¹, apenas um humano treinado por um deus poderia cometer esse feito e com isso os deuses do Olimpo poderiam perdoar os seus pecados.

Ao chegar a cidade e enfrentar muitos servos de Ares, Kratos visualiza uma oráculo de Atenas por projeção, solicitando para que ele a procure e que apenas assim ele saberia como salvar a cidade, mas quando finalmente encontra a mulher, os monstros de Ares a raptam, ao lado ele avista uma cova e dentro dela sai um coveiro falando que seria para ele aquele covil, sem entender nada ele parte atrás da oráculo. Quando Kratos encontra a oráculo, ela diz que existe apenas uma forma de um mortal matar um deus, seria exclusivamente possível com os poderes da Caixa de Pandora¹² que estava localizada no Deserto das Almas Perdidas. Na entrada do deserto, encontra-se com uma estátua de Atena, ela diz para ele que a Caixa de Pandora está localizada num templo nas costas do titã Cronos¹³ que vagava pelo deserto.

O templo de Pandora era um lugar recheado de desafios, onde os melhores guerreiros eram desafiados e testados em conseguir o seu grande prêmio. Kratos passa por todos as armadilhas e encontra a Caixa de Pandora. Enquanto Kratos tenta abri a caixa, Atena aparece em projeção parabenizando e o recomendando que ele a leve a cidade de Atenas, enquanto ele segue empurrando, o deus da guerra em uma investida lança um pilar de pedra em direção de Kratos que é atingido e morre, em seguida harpias carregam e levam para Ares.

Após esses acontecimentos, Kratos é lançado ao submundo, mas recusa cair no rio Estige¹⁴ e tenta voltar a terra, quando encontra uma corda que o levava para a superfície reencontrando lá o coveiro de dias atrás. Seguindo seu caminho, Kratos encontra Ares com a Caixa de Pandora nas mãos amaldiçoando Zeus, com um dos poderes que obteve durante sua trajetória, o espartano lança um raio na corrente e a caixa cai, após a queda, Kratos abre-a concedendo-lhe os poderes de um deus, após uma batalha épica entre eles, Ares finalmente é

⁹ ibidem, p. 61-63.

¹⁰ ibidem, p.49-50.

¹¹ ibidem, p. 534-535.

¹² ibidem, p. 403.

¹³ ibidem, p. 124-125.

¹⁴ ibidem, p. 174.

morto. Os deuses perdoaram os pecados de Kratos, mas não poderiam fazer com que seus pesadelos fossem acabados. Profundamente triste, ele tenta tirar sua vida ao se jogar de uma montanha, mas os deuses tinham outros desejos para ele que é salvo por Atena e encarregado de ocupar o lugar vago antigamente preenchido por Ares e se tornar o deus da Guerra.

3.1 Sobre o jogo e concepções elementais de Kratos

God of War foi um jogo publicado em 2005 pela Sony Computer Entertainment¹⁵ e desenvolvida pelo *Santa Monica Studio*¹⁶ para os consoles PlayStation 2 e PlayStation 3 (na sua versão masterizada em 2009) sendo um jogo exclusivo da PlayStation®.

Em uma entrevista com os produtores do jogo¹⁷, os integrantes da equipe revelaram que a ideia do jogo, em geral, partiu de David Jaffe¹⁸, ele que buscava criar um jogo baseado na mitologia grega, pois o que se tinha no mercado tratava o assunto de modo superficial, com ajuda de sua equipe no *Santa Monica Studio* criou o jogo *God of War* e com ele a história do protagonista Kratos que teve o nome inspirado em um dos filhos de Palante e Estige, Cratos (um titã que era personificação do Poder, fiel a Zeus, diferente do Kratos) tinha como irmãos Zelos (Ciúmes), Nique (Vitória) e Bia (Força). Com esse nome, David procurava um conceito de arte que representasse o guerreiro espartano, um personagem que representasse o "brutal, violento, irritado e furioso". Charlie Wee, junto com sua equipe de conceito de arte, criaram o personagem Kratos em diversos estilos, porém as características que David escolheu foi de um careca, uma cicatriz no olho direito, com duas lâminas nas mãos e uma marca vermelha que vinha do lado esquerdo do rosto e ia até o ombro esquerdo de forma circular. A vestimenta de Kratos é apenas a parte de baixo do que restou da sua antiga armadura de

¹⁵ A Sony Computer Entertainment America Inc. (SCEA) é responsável por manter o crescimento do PlayStation® nos Estados Unidos, Canadá e América Latina. Os escritórios principais estão localizados em Foster City, Califórnia. A SCEA é a sede central para todas as operações da América do Norte, Centro e Sul; e é uma subsidiária de propriedade total da Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), que depende diretamente da SCE no Japão. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/corporativo/sobre-a-scea/>>. Acesso em: 03 de abr. 2016.

¹⁶ Fundada em 1999 pela da Sony, Allan Becker, o Santa Monica Studio tornou-se conhecido pela excelência no gênero de ação/aventura com o sucesso de *God of War*® e suas sequelas. A série *God of War*® ganhou centenas de prêmios ao redor do mundo, incluindo dez prêmios e treze indicações do AIAS (A Academia da Interactive Arts & Sciences), e três prêmios e sete indicações no BAFTA (Academia Britânica de Cinema e Televisão Arts). (Tradução nossa). Disponível em: <<http://www.worldwidestudios.net/santamonica/>>. Acesso em: 09 de abr. 2016.

¹⁷ *God of War 1 (Ps2) [Treasures] PTBR - Making Of*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Tw-R_SUpMmE>. Acesso em: 12 de abr. 2016.

¹⁸ Norte-americano, diretor e designer de videogames conhecidos como a *God of War*, *Twisted Metal*, entre outros títulos.

general espartano, as grevas¹⁹, suas sandálias e as Lâminas do Caos (composta de duas lâminas com uma corrente que fora presas ao antebraço de Kratos).

Figura 1 — Caracterização de Kratos



Fonte: HaCKer7UTD²⁰

Segundo o enredo do jogo, Kratos, personagem principal do jogo, é um general do exército espartano que vencia todas as suas batalhas, porém ao enfrentar um exército de milhares bárbaros do leste liderados por Alrik encontra-se em dificuldades, com baixas em suas tropas se ver num momento crítico da sua jornada, quando o líder bárbaro está prestes a matá-lo com seu martelo, Kratos encontra a sua única saída, oferecer sua vida a Ares, em troca de que todos seus inimigos sejam derrotados. Ares desce do monte Olimpo (lugar onde os deuses viviam) para a terra e aceita sua oferta, destruindo os milhares e milhares de bárbaros e dando para Kratos, agora seu servo, as Lâminas do Caos que serviria de lembrete da sua aliança com o deus e que ele representaria o poder de Ares na terra, e com um golpe das Lâminas do Caos Kratos decepa a cabeça do líder bárbaro.

¹⁹ Parte inferior da armadura que protege as pernas do joelho ao pé.

²⁰ Disponível em:

<http://orig05.deviantart.net/62e8/f/2015/035/1/7/kratos_3d_model__god_of_war_ii__by_hacker7utd-d84vn8r.png>. Acesso em: 08 de abr. 2016

3.2 Relações do jogo com a Mitologia Grega, com seus deuses, heróis e monstros

Das várias criaturas presentes no jogo, os deuses da mitologia grega que aparecem com mais frequência são: Zeus, Poseidon, Hades, Ares, Atena, Afrodite²¹ e Ártemis²². Os monstros são diversos: a hidra, minotauros²³, ciclopes²⁴, harpias²⁵, a medusa²⁶ e suas irmãs górgonas²⁷, sereias²⁸, sátiros²⁹, centauros³⁰, cerberus³¹. O titã Cronos também aparece no jogo com a tarefa de levar o Templo de Pandora nas costas — punição decorrente da batalha entre os deuses e titãs na chamada Titanomaquia, com a queda de todos os titãs. Todos são personagens dessa larga gama de mitos que serviu de base para a criação do jogo.

A figura dos deuses na jornada de Kratos durante o jogo, influenciam de duas formas, para ajudá-lo ou para prejudicar. A maioria dos deuses que aparecem no jogo, buscam servir de ajuda para o espartano, apenas Ares e seu exército de mortos-vivos e monstros épicos tentam interromper a carreira de Kratos em busca da Caixa de Pandora. A deusa Atena é uma das principais divindades que oferece suporte para Kratos, guiando e aconselhando, deusa Ártemis fornece a Lâmina de Ártemis, mais uma arma que servia para destruir os monstros que apareciam em sua frente. Os deuses, Poseidon, Afrodite, Zeus e Hades concedem a Kratos magias: A Ira de Poseidon, O Olhar da Medusa, A Fúria de Zeus, Exército de Hades, respectivamente.

Em relação aos monstros, a primeira é a grande hidra que tenta interromper sua viagem no mar Egeu para a cidade de Atena. O minotauro aparece em alguns casos com um grande machado de dois gumes, em outras situações com martelos gigantes. Aparecem também alguns tipos de ciclopes: os tradicionais, ciclopes encouraçados com armadura e com uma bola de metal cheia de espinhos na mão direita, o outro ciclope é chamado de Rei do Deserto, que aparece no Deserto das Almas Perdidas, sua arma é uma espécie de osso com espinhos. As harpias são monstros que mais perturbam em diversas partes do jogo, principalmente nos enigmas, por serem pequenas e aladas. A Medusa é decapitada por Kratos durante um desafio da deusa Afrodite quando lhe é concedido a magia o Olhar da Medusa, em

²¹ KURY, Mário da Gama. Op. cit., p. 18-19.

²² *ibidem*, p. 56-57.

²³ *ibidem*, p. 358.

²⁴ *ibidem*, p. 99-100.

²⁵ *ibidem*, p. 226-227.

²⁶ *ibidem*, p. 336.

²⁷ *ibidem*, p. 218.

²⁸ *ibidem*, p. 472.

²⁹ *ibidem*, p. 470.

³⁰ *ibidem*, p. 95-96.

³¹ *ibidem*, p. 96-97.

que a cabeça dela era usado para petrificar outras criaturas, já as górgonas eram servas dela que não gostavam nem um pouco da deusa Atena, por isso pertenceu a esquadra de Ares no cerco a sua cidade. As sereias eram bastante ágeis com suas garras e atacava com gritos ensurdecedores, aparecia também no Deserto das Almas Perdidas, atuavam semelhantemente como as sereias para os marinheiros no alto mar. Os sátiros eram equipados com lâminas duplas que podiam ser dividida ao meio e se tornar duas pequenas foices. Os centauros aparecem na parte final do jogo para serem mortos por Kratos numa espécie de "ritual de sangue" e ele prosseguir na jornada. Os cerberus são originários do submundo. apresentam-se primeiramente como pequenos cães, que ao passar do tempo se transformavam em cachorros maiores com três cabeças cuspidando fogo da sua boca.

3.3 Mito e o conceito de herói

O conceito da palavra mito, vem do grego *mythós*, que tem uma variedade de definições, porém o significado mais recorrente, diz que é uma narrativa oral sobre lendas que causavam um mistério em sua narração, naturalmente era relatada por pessoas mais velhas. A repercussão dos mitos na Idade Antiga se dá principalmente pelo que Feijó (1984) relata que “o interesse do mito (incluindo o mito do herói) é um interesse poético. São os poetas que dão forma artística às crenças, aos mitos, aos anseios e desejos coletivos” (p. 52), como Homero em *Iliada* e a *Odisseia*.

A mitologia grega é formada sob um conjunto de narrativas do mundo grego e suas mais variadas histórias — de cunho puramente representativo —, com uma variedade de deuses, heróis e criaturas monstruosas, mas também

[...] pode ser resumida na vida dos deuses e heróis, sendo que os deuses tinham características humanas, como vícios e virtudes, e os heróis tendo características divinas, com poderes especiais, embora fossem mortais”. (FEIJÓ, 1995, p. 14).

Os heróis da mitologia na antiguidade eram conhecidos por sua força, determinação e coragem quando eram submetidos aos testes propostos que variavam em relação a região onde atuavam, naturalmente eles seriam capazes de realizá-los, isso os diferenciavam dos seres humanos normais. O herói é inerente ao desafio, como se um não pudesse viver sem o outro, o propósito dele é a resolução desses desafios que seguem/perseguem a sua vida em prol da libertação de algum jugo superior de uma população ou em algumas vezes, sua própria salvação mediante a provação a qual foi subjugado.

Além dessas características citadas acima, um outro fator que era comumente entre esses heróis, era o fato de serem filhos de deuses, isso ocorria quando deuses viam a terra e personificavam-se com traços humanoides, mantendo um relacionamento com humanos, os filhos gerados do fruto desse contato eram intitulados como "semideuses".

O autor Martin Cezar Feijó elabora em seu texto chamado "*O que é herói*" (1984) uma série de tipos de heróis, são eles: "herói-mitológico, herói-épico, herói-trágico, herói-cultural, herói-bandido, herói-romântico, herói-problemático, herói-revolucionário, até o herói sem nenhum caráter" (1984, p.11), explicando quem foram eles e quais foram as motivações que fizeram eles fossem narrados na história.

Herácles, ou Hércules, Teseu, Perseu, Aquiles, Ulisses e entre outros, são nomes conhecidos hoje em dia como heróis quando se fala sobre mitologia grega, na sala de aula ou fora dela, ou quando são representados também nos filmes, em maior caso.

Durante a narrativa de *God of War*, há certos momentos que é possível estabelecer uma relação com os termos de Feijó (1984) sobre os exemplos de herói. Há situações que Kratos apresenta traços do "herói-épico", o herói que possui uma "virtude de ser fiel a si mesmo" (p. 56), é obstinado a conseguir aquilo que colocou como objetivo na cabeça, que carrega o Estado em sua jornada, (pelas batalhas que venceu e mais especificamente em seu apelido, o Fantasma de Esparta) essas características são equivalentes a de Ulisses e Aquiles. Outra concepção é do "herói-trágico", um herói que é motivado por algum acontecimento catastrófico em sua vida, — um acidente criado por suas mãos ou pelas circunstâncias adversas a ele — na maioria dos casos, serve de motivação para iniciar sua jornada ou mudar o rumo dela. Esse tipo de herói que eu atribuiria a Kratos, referente ao episódio do assassinato da sua família, onde Kratos e seu exército executam uma investida contra um vilarejo de Atenas a mando de Ares, em quanto seus soldados destruíam as habitações e matavam os atenienses, Kratos vai em direção ao templo da vila e exterminou todos que estavam ali, suas duas últimas vítimas sua esposa Lysandra e sua filha Calliope, a partir desse momento o espartano viu-se traído pelo seu mentor, que tinham como objetivo, tornar ele o melhor guerreiro e isso lhe custaria tirar da sua vida as pessoas que amava.

3.4 A jornada do herói em 12 passos, segundo Christopher Vogler sobre "*O herói de mil faces*" de Joseph Campbell

No livro de Christopher Vogler chamado de *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* (2006), descreve em doze passos, de forma sintetizada, a jornada do herói, tendo como referência o livro *O herói de mil faces* do autor Joseph Campbell, onde descreve os passos e os tipos peculiares de um herói correlacionando com histórias de várias culturas. Nessa parte procurei justificar, baseado na trama de Kratos todos os passos que Vogler cita em seu livro, são eles:

Mundo Comum³²: Após Kratos entregar sua vida a Ares, ele segue não apenas servindo ao deus da guerra, mas todos os deuses do Olimpo, realizando os seus pedidos com muita competência. Porém pesadelos relacionados ao seus inúmeros massacres o afligem todas as noites, mas o que mais perturbador, é o fato de ter tirado a própria vida da sua esposa e filha.

Chamado à Aventura³³: Durante uma viagem de barco, Kratos questiona a deusa Atena (representada nesse momento como uma estátua), sobre quando seria livre dos pesadelos, ela responde dizendo que os deuses ainda teriam mais um tarefa, a última e maior. Enquanto isso, Ares e seus soldados traziam a destruição à cidade de Atenas e pelo decreto de Zeus, os deuses não poderiam interferir nas ações de outros deuses. Seria essa a missão de Kratos, impossibilitar a Ares de trazer a ruína a cidade ateniense e derrotá-lo. Após completar esse último desafio, ele seria liberto de todo passado que o assombrava.

Recusa do chamado³⁴: Esse passo não se mostra claramente na narrativa do jogo *God of War*, após o pedido dos deuses, ele segue sem questionar ou pensar de forma contrária afim de desistir. Kratos está decidido sobre o seu objetivo e nada pode impedi-lo.

Encontro com o mentor³⁵: De acordo com Campbell (1997) "[...] o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora, [...] Essa figura representa o poder benigno e protetor do destino" (p. 39-40). A deusa Atena é a principal orientadora de Kratos nessa missão, ela está ligada no início, meio e fim, fornecendo as informações necessárias para que ele execute com destreza o último pedido dos deuses.

³² "Em certo sentido, o Mundo Comum é o lugar de onde se veio por último. Na vida, passamos por uma sucessão de Mundos Especiais que, aos poucos, vão se tornando comuns, à medida que nos acostumamos com eles." (VOGLER, 2006, p.95).

³³ "O Chamado à Aventura pode vir sob a forma de uma mensagem ou um mensageiro. Pode ser um acontecimento novo, como uma declaração de guerra[...]" (VOGLER, 2006, p.108).

³⁴ "O problema do herói, agora, passa a ser como ele irá responder ao Chamado. [...] Estão lhe pedindo que responda 'sim' a uma grande incógnita, a uma aventura que vai ser emocionante, mas também perigosa, e que pode ameaçar sua vida. De outra forma, não seria uma aventura de verdade." (VOGLER, 2006, p.115)

³⁵ "Na mitologia e no folclore, essa preparação pode ser feita com a ajuda da figura sábia e protetora do *Mentor*, cujos inúmeros serviços o herói incluem a proteção, orientação, experimentação, treinamento e fornecimento de dons ou presentes mágicos." (VOGLER, 2006, p.123).

Travessia do Primeiro Limiar³⁶: Kratos segue no seu barco em direção a cidade de Atena afim de ser uma força resistente à Ares, tentando protegê-la do ataque e provável desolação.

Testes, Aliados, Inimigos³⁷: Ao chegar na cidade de Atenas, Kratos enfrenta os espectros de Ares e seres mitológicos, na tentativa de dificultar a chegada do o espartano no Templo de Pandora tendo que resolver os mais variados enigmas que muitos outros guerreiros não conseguiram, provando que apenas Kratos seria o mais preparado a obter o poder da Caixa de Pandora. Além da ajuda de Atena, no decorrer da missão os deuses: Poseidon, Afrodite, Zeus, Hades e Ártemis, dão apoio durante toda a trama.

Aproximação da Caverna Escura³⁸: No Templo de Pandora era um lugar desafiador, os guerreiros que se submetiam buscavam o tesouro mais valioso, a Caixa de Pandora, porém era um lugar que tinha vários quebra-cabeças e armadilhas a cada setor, muitos desses aventureiros nem se quer chegava perto da sala onde a caixa estava guardada. Kratos foi o mais preparado e conseguiu com êxito superar as emboscadas do templo e tomar posse da Caixa de Pandora os seus poderes seriam a única maneira com que ele poderia matar Ares e acabar com todo seu sofrimento.

Provação³⁹: Quando o espartano consegue adquirir a caixa, em Atenas, Ares descobre que ele a obteve e lança uma pilastra de pedra na direção de Kratos matando-o. Nesse momento, ele se lembra da noite em que acabou com a vida da sua família e também a sua. Ares aparece à ele em uma chama, dizendo que após essa morte, Kratos se tornaria a morte em pessoa, pois nada mais poderia segurá-lo. Então ele vê ai, quem verdadeiramente sempre foi seu grande inimigo, o deus que antes salvou sua vida. As cinzas de Lysandra e Calliope agora se juntavam com sua pele, tornando-a branca, após a maldição da oráculo do vilarejo, a partir desse momento ele foi chamado de O Fantasma de Esparta.

³⁶ "A Travessia do Primeiro Limiar é um ato voluntário, pelo qual o herói se compromete integralmente com a aventura." (VOGLER, 2006, p.132).

³⁷ "Os testes podem ser uma continuação do treinamento do Mentor. Muitos Mentores acompanham os heróis até esse ponto da aventura, fornecendo a eles instruções para os grandes embates que se aproximam. [...] Estes aliados próximos do herói podem ser responsáveis por momentos de alívio cômico, além de prestarem assistência. [...] Os heróis podem fazer inimizadas amargas, neste estágio." (VOGLER, 2006, p.139).

³⁸ "É a *Aproximação da Caverna Oculta*, onde, finalmente, vão encontrar a suprema maravilha e o terror supremo. É hora dos preparativos finais para a provação central da aventura." (VOGLER, 2006, p.146).

³⁹ "De algum modo, em toda história, os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as consequências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra herói." (VOGLER, 2006, p.157).

Recompensa⁴⁰: Após a possível morte, Kratos é enviado ao submundo, mas recusa cair no rio Estige, o rio dos mortos, se pendura em homem que estava prestes a cair consegue sobreviver e fazer o caminho de volta a terra. Ele encontra um corda que misteriosamente aparece e sobe, na superfície encontra o coveiro e segue caminho atrás de Ares. Nesse momento Kratos vê Ares segurando a Caixa de Pandora e maldizendo Zeus, nesse momento, o espartano lança um raio na corrente que prendia a caixa. Ao ser aberta por Kratos, ela o concedeu os poderes de um deus e agora ele poderia acabar com Ares. Após uma batalha épica, o deus da guerra é morto, a última missão foi cumprida com glória e os desejos dele seriam atendidos pelos deuses do Olimpo.

Caminho de Volta⁴¹: Depois da morte de Ares, Kratos faz o caminho de volta. Durante a viagem, Atena fala que os deuses perdoaram seus pecados, porém seus pesadelos não poderiam seres esquecidos pelo grau das mortes causadas por ele.

Ressurreição⁴²: Desenganado em relação aos deuses, Kratos sobe ao monte do mar Egeu e esta para se arremessar daquele precipício, porém é impossibilitado de morrer pela a deusa Atena. Os deuses não poderiam deixar que ele morresse desse jeito, como forma recebe o convite para ocupar o antigo posto de Ares no Olimpo.

Retorno com o Elixir⁴³: Apesar de não ter seus pesadelos acabados, não dispensa o convite dos deuses, agora aceita preencher e lugar de Ares no Olimpo e o título de deus da Guerra.

4. *History games - serious e non-serious*

Segundo NEVES (2011) afirma, há uma dificuldade de definição sobre jogos que estabelecem relações com a História, alguns denominam como "jogos de narrativa história", "jogos em temáticas de História", "jogos de simulação histórica" e várias outras definições, a

⁴⁰ "Ter um encontro com a morte é um grande acontecimento e seguramente vai ter consequências. Haverá sempre algum período de tempo em que o herói é reconhecido ou recompensado por ter sobrevivido à morte ou a uma grande provação. Muitas possibilidades se abrem quando alguém sobrevive a uma crise." (VOGLER, 2006, p.176).

⁴¹ "[...]este estágio representa a resolução do herói do voltar para o Mundo Comum e aplicar as lições aprendidas no Mundo Especial. Pode não ser nada fácil. O herói tem motivos para supor que a sabedoria e a magia da Provação poderão evaporar à luz da vida cotidiana." (VOGLER, 2006, p.188).

⁴² "A Ressurreição é a última tentativa do herói para conseguir grandes mudanças em atitude e comportamento. Um herói pode deslizar um pouco nesse ponto, fazendo com que os que o cercam achem que ele os está desapontando.[...] Mas aparece, no último minuto, mostrando que finalmente mudou e agora se dispõe arriscar a vida por uma boa causa." (VOGLER, 2006, p.204).

⁴³ "Tendo sobrevivido a todos as provações e passado pela morte, os heróis que regressam a seu ponto de partida, voltam para casa ou continuam a Jornada. Mas prosseguem com a sensação de que estão começando uma nova vida, que por causa do caminho que acabaram de percorrer, jamais voltará a ser como antes." (VOGLER, 2006, p.211).

autora prefere denominar esses jogos como "*history games*" (jogos digitais históricos) e o desenvolvimento desse tipo de jogo "resulta de adaptações, montagens, restrições, seleções, generalizações e, até mesmo, criações espontâneas e falsificadas".

Esses "*history games*" se dividem em dois tipos: "*non-serious*", jogos que não demonstram nenhum propósito educativo ou pedagógico, que foi criado apenas para o divertimento do jogador e com a intenção exclusivamente comercial, e "*serious*", jogos que foram criados com a finalidade educacional e aprendizado dos saberes históricos. Compartilhando dessa reflexão, *God of War* se encaixaria da categoria de "*history games non-serious*", porque é um jogos com temática histórica mas sem nenhuma obrigação educacional, e verdadeiramente as produtoras de *games* não se preocupam muito com essas características, seu foco é o mercado de jogos que cresce todo ano. Certamente, a motivação principal que a maioria dos jogadores tem ao adquirirem um jogo, é de diversão, de lazer, um passatempo, que não necessariamente tem a preocupação em estabelecer uma relação de aprendizagem.

"Todavia, o fato de não serem pensados para a educação formal não impede que seus jogadores aprendam saberes históricos ali existentes, por meio de uma aprendizagem indireta, colateral, paralela ao ato de jogar. Nesse tipo de aprendizagem, os jogadores desenvolvem habilidades cognitivas, muitas vezes sem perceber que elas fazem parte dos conteúdos presentes no currículo escolar. Desse modo, aprendem indiretamente ao estabelecer *links* com ações concretas, materializadas no enredo do jogo e co-relacionadas com o seu cotidiano." (NEVES, 2011, p. 72).

De certa forma, jogos eletrônicos nos ajudam a estabelecer conexões com algumas temáticas da História, mesmo que o objetivo principal do jogador seja o lazer, para relaxar ou por puro *hobby*. Desde a possibilidade do ensino de história com auxílio dos jogos eletrônicos, até a sua história que conta também como o capitalismo se reconfigurou no que é atualmente um dos mercados mais rentáveis da diversão.

Então mesmo que ele não tenha sido gerado com o propósito pedagógico, os jogadores devem filtrar os aspectos meramente fictícios e fazendo uso dos recortes históricos dos aspectos verossímil trabalhado nos jogos, assimilando com estudo da História. A cada momento que o jogador estabelece uma relação com o jogo no seu dia a dia, no telejornal, numa discussão sobre a temática trabalhada em um jogo nas aulas de História, ou até mesmo em outras disciplinas, ele faz com que esses conhecimentos sejam aplicados de forma com que esse jogador-aluno venha assimilar as informações, auxiliando-o no processo de aprendizagem formal.

Concluimos ao término do trabalho que o jogo eletrônico ao estabelecer uma conexão entre o presente – momento em que se joga – e o passado – enredo e continuidade do ambiente virtual – possibilitam inúmeras abordagens. Desde a categoria do lúdico, até questões voltadas ao aprimoramento de reflexos, tornando equidistante, mesmo que retorne dependendo dos acontecimentos a velha dicotomia entre jogos eletrônicos e violência, que já encontrou suporte na discussão sobre histórias em quadrinhos, televisão e cinema. Acreditamos que mesmo não sendo o cerne do presente artigo, as possibilidades de diálogo entre ensino de história e jogos eletrônicos deve ser realçada pelos educadores na sala de aula, desenvolvendo atividades que proponham relacionar essas duas temáticas, ainda mais numa geração cercada de *bits* e essa discussão também deve ser investigada pelos futuros pesquisadores, pois há uma grande seara para eles. Devemos problematizar e questionar esse mar de dados que nos cercam. Tentamos mesmo que minimamente fazer isso ao analisar um jogo com destaque em seu personagem principal o *Deus ex-vendetta*, ou o deus da vingança, mote que direciona e move todo o enredo. Um artigo, ao contrário de um jogo que é “zerado”, ou seja, concluída todas as etapas, é uma tentativa de apresentar as fases de uma pesquisa, ou quem sabe as etapas de um jogo. Numa perspectiva do mito do herói na sua saga ao fim da jornada, concluir é ao menos dentro dos limites da exequibilidade textual tecer as considerações sobre o jogo eletrônico, objetivando estimular que outros caminhem pelo mundo dos games munidos do diálogo teórico e de relacionar os jogos como produto cultural de uma época. Caso tenhamos êxito nesse aspecto o artigo longe de ser “zerado” pode ser concluído, ou quem sabe, exista uma “fase surpresa”? Difícil afirmar. Talvez o caminho seja tentar novamente estabelecer um diálogo no ato de jogar e conhecer melhor quem são as personagens dos enredos virtuais que plasmamos ao controlar seus movimentos.

Referências Bibliográficas

ABREU, Andre de. **Videogame: Um bem ou um mal?** Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. São Paulo-SP, 2003. Disponível em: <http://andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf>. Acesso em: 4 de abr. 2016.

ARAÚJO, D.P.S. Do jogo ao vídeo jogo. In:_____ **A narrativa em Alice Madness Returns**: Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo. 2013. 156 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) - Pró-Reitoria de Pós-Graduação. Universidade Estadual da Paraíba, 2013. p. 20-26.

AZEVEDO JÚNIOR, Mariano de. Videogames e Consciência Histórica: A experiência narrativa das ficções históricas em Bioshock. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 28, Florianópolis, 2015. **Anais eletrônicos...** Florianópolis: UFSC, 2015. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1427655962_ARQUIVO_SNH2015-Textocompleto-Mariano.pdf>. Acesso em 13 de abr. 2016.

BELLO, Robson Scarrassati. Assasins's Creed: Representação, espacialização e performance da História. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 28, Florianópolis, 2015. **Anais eletrônicos...** Florianópolis: UFSC, 2015. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434423588_ARQUIVO_RobsonScarassatiBello.pdf>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

_____. Sobre História e Videogames: Possibilidades de análise teórico-metodológica. In: Simpósio Nacional de História, 27, Natal, 2013. **Anais eletrônicos...** Natal: UFRN, 2013. Disponível em: <http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371302546_ARQUIVO_RobsonBelloAnpuh2013.pdf>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

BRANDÃO, Junito de Souza. Hesíodo, trabalho e justiça: Teogonia, Trabalhos e Dias. In: _____. **Mitologia Grega**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1986. vol. 1. p. 147-160.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**: A máscara e a vertigem. Tradução de José Gracez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990. p. 9-18.

CAMPBELL, Joseph. A aventura do herói. In:_____. **O Herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Pensamento, 1997. p. 30-56.

CAMPBELL, Joseph. O monomito. In:_____. **O Herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Pensamento, 1997. p. 05-15

CHARTIER, Roger. **O Mundo como Representação**. Tradução de Andréa Daher e Zenir Campos Reis. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v5n11/v5n11a10.pdf>>. Acesso em 22 de mar. 2016.

God of War Wikia. Disponível em: <http://godofwar.wikia.com/wiki/God_of_War_Wiki>. Acesso em: 23 de mar. 2016

GRIMAL, Pierre. Os grandes ciclos heróicos. In: _____. **Mitologia grega**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2013. p.39-55.

História de "God of War". Disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/album/2012/05/04/historia-de-god-of-war.htm>>. Acesso em: 03 de mai. 2016.

HUIZINGA, Johan. Natureza e Significado do Jogo como Fenômeno Cultural. In: _____. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo, SP: Perspectiva, 2000. p. 5-23.

IVAN N. **História Completíssima - God of War I, II, III e CoO**. Disponível em: <http://forum.jogos.uol.com.br/_t_7400>. Acesso em: 08 de abr. 2016.

JOHNSON, Steve. Games. In: _____. **Tudo que é ruim é bom para você: Como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Tradução de Sérgio Góes. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2012. p 15-32.

KUNST, Rafael Vicente. O uso de jogos para o desenvolvimento de narrativas no ensino de História. In: Encontro Estadual de História da ANPUH/RS, 12, São Leopoldo, 2014. **Anais eletrônicos...** São Leopoldo: UNISINOS, 2014. Disponível em: <http://www.eeh2014.anpuh-rs.org.br/resources/anais/30/1405477601_ARQUIVO_OUSODEJOGOSPARAOEDEVOLVIMENTODENARRATIVASNOENSINODEHISTORIA.pdf>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

LIMA, M. A. M. **Cotidiano Fantástico: A influência da Mitologia na Atualidade**. Disponível em: <http://www.academia.edu/4987557/Cotidiano_Fant%C3%A1stico_A_Influ%C3%Aancia_da_Mitologia_na_Atualidade>. Acesso em: 4 de abr. 2016.

MÄYRÄ, Frans. Introduction: what is game studies?. In: _____. **An introduction to game studies: games in culture**. London: SAGE, 2008. p. 1-12.

NEVES, I. B. C. **Jogos digitais e potencialidades para o Ensino de História: Um estudo de caso sobre o *history game* Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade**. 2011. 243 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal da Bahia. 2011. p. 15-85.

OLIVEIRA, Marcelo Souza. O Jogo da História: Aprendizagens Significativas e Jogos Eletrônicos numa Escola Municipal do Interior da Bahia. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 28, Florianópolis, 2015. **Anais eletrônicos...** Florianópolis: UFSC, 2015. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1428180768_ARQUIVO_ojogodahistoriaII_artigoanpuh.pdf>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Mudanças epistemológicas: a entrada em cena de um novo olhar. In: _____. **História e História cultural**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012. p. 21-36.

ROCHA, João Cezar de Castro. (Org.). **Roger Chartier e os estudos literários**. Chapecó, SC: Argos, 2011. p. 7-17.

SANTANA, P. V. S. de. Estratégias e civilizações: Jogos Eletrônicos como abordagens históricas e ferramentas didáticas In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 28, Florianópolis, 2015. **Anais eletrônicos...** Florianópolis: UFSC, 2015. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434411193_ARQUIVO_PAULOVSSANTANATEXTOCOMPLETOANPUH2015.pdf>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

SILVA, Cristiani Bereta da. Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental. In: Simpósio Nacional de História, 25, Fortaleza, 2009. **Anais eletrônicos...** Fortaleza: UFC, 2009. Disponível em: <<http://anais.anpuh.org/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0323.pdf>>. Acesso em: 13 de abr. 2016.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: Estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. p. 91-225.