



REPRESENTAÇÕES DA MITOLOGIA GREGA NO JOGO EM GOD OF WAR II

Laís Shauany Faustino da Silva¹

Resumo: Este artigo tem como objetivo analisar as representações da mitologia grega no jogo de videogame *God of War II*. Esse artigo se propõe como uma versão condensada da monografia Simbologia e Representações da Mitologia Grega em *God of War II*, apresentada como trabalho de conclusão de curso em Licenciatura Plena em História da Universidade Regional do Cariri – URCA, no qual busquei analisar os arquétipos junguianos presente no jogo, além das simbologias dos mitos e da mitologia grega do qual o jogo se apropria e recontextualiza seus discursos.

Palavras-chave: Representação. Videogames. Mitologia Grega. *God of War*.

1. Introdução

Desde o movimento dos Annales, a possibilidade de estudos com fundamentos nas fontes não oficiais (“crônicas, memórias, registros cartoriais, processos criminais, cartas legislativas, obras de literatura, correspondências públicas e privadas entre outros” (BARROS, 2011) se ampliou em vasta escala possibilitando a exploração de praticamente todos os meios de registros humanos existente, como fontes orais, jornais, revistas, fotografias, fontes audiovisuais como documentários, filmes, novelas e, mais recentemente, as novas mídias de cultura de massa: as histórias em quadrinhos (hq’s) e videogames.

[...] os videogames se apresentam como uma das mais significativas produções culturais do final do século XX e início do XXI – com um mercado e relevância cultural crescentes através de uma indústria capaz de criar produtos já assimilados pelo imaginário global, os videogames despontam como o maior produto cultural de nossa época. Como tais, são fontes históricas das mais relevantes. [...] (CARREIRO, 2013, p. 170)

Os videogames como objeto de estudo histórico são importantes devido principalmente a seu impacto social, como são uma mídia de grande circulação social e cultural, isso acaba que atingindo as relações por exemplo com o ensino, pois quando um game que remete ao conteúdo histórico, um aluno de ensino

¹ Universidade Estadual do Ceará, Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central, email: laishauany@gmail.com



fundamental ou médio em sua aula de História logo irá remeter o assunto abordado pelo professor com algum jogo ou mesmo um filme.

2. Representação em Jogos de Videogame

Nos *history games* ou videogames com temas históricos, é necessária uma recontextualização dentro de um elemento midiático que perpassa por algumas etapas, como a apropriação do discurso histórico, e em seguida suas mudanças históricas para se adequar as narrativas do *game*, as construções imagéticas dos personagens históricos que podem aparecer na narrativa e também a construção do cenário, figurinos, etc. Contudo

A força da representação se dá pela sua capacidade de mobilização e de produzir reconhecimento e legitimidade social. As representações se inserem em regimes de verossimilhança e de credibilidade, e não de veracidade. (PESAVENTO, 2004, p. 41)

Nesse sentido, a veracidade dos fatos ou, a verdade histórica por trás das narrativas dos games é o que menos interessa ao público, entretanto quanto mais elementos relativos à determinada época histórica, mais interessante o jogo se torna. E assim, podemos concluir que nem todos os elementos históricos precisos de uma época se torna interessante na história de um jogo.

“É nesse sentido que as representações do mundo social ‘produzem’ a realidade deste mundo”. (CHARTIER, 2002, p. 34) Assim, os videogames já se tornaram um produto cultural de grande impacto, tanto no campo dos avanços tecnológicos, no campo acadêmico, que forçou uma nova atualização nos debates historiográficos, quanto nos modos de transformação nas relações com o passado e seus modos de representação e simulação.

3. A franquia God of War

God of War é uma franquia de jogos de videogame, de ação-aventura produzidos pela Sony Computer Entertainment a partir de 2005, composto por sete títulos: God of War para consoles PlayStation 2 (2005), God of War: Betrayal (2007) para celular, God of War II (2008) para consoles PlayStation 2, God of War: Chains of Olympus (2008) para PSP, God of War: Ghost of Sparta (2010) para PSP, God of War III (2010) para PlayStation, God of War Ascension (2013). Baseado na mitologia nórdica foram lançados God of War (2018) e God of War: Ragnarok (2022).

O game é baseado na mitologia grega e narra a história do personagem Kratos, um semideus que um dia foi mortal e está a serviço dos deuses do Olimpo. No primeiro jogo Kratos precisa encontrar a Caixa de Pandora que supostamente contém poder de matar um deus, pois Ares está destruindo a cidade de Atenas.



Zeus, porém, proibiu os outros deuses de interferirem ou ajudar a deusa Athena a salvar sua cidade consagrada. Por isso, a deusa recorre a Kratos para ajudá-la, em troca dos deuses os livrarem dos pesadelos que o assolam por ele ter matado sua família equivocadamente. No fim Kratos realiza a proeza e toma o lugar de Ares como o novo deus da guerra.

Em *God of War II*, Kratos já como novo e consagrado deus da guerra, passa a guiar os soldados espartanos nas guerras e destruindo várias cidades e sem obedecer à autoridade de nenhum outro deus. Zeus se enfurece e rouba o poder de Kratos e o mata. Quando seu corpo está sendo carregado para as profundezas do Hades, a titã Gaia, mãe terra, juntamente com outros titãs, o salvam para se vingar de Zeus.

Kratos inicia uma caçada às Irmãs do Destino (Lahkesis, Átropos e Cloto) para Kratos voltar no tempo, até o momento em que Zeus o traiu e poder mata-lo. Com o poder de manipular o tempo, Kratos volta até o momento onde se passava a Titanomaquia, guerra entre deuses e titãs pelo controle do mundo, para trazê-los ao futuro e lutarem mais uma vez pelo controle do mundo. O jogo acaba na cena em que os titãs escalam o Olimpo para começar a guerra.

4. Analisando *God of War II*

Segundo HESÍODO (2010) e BRANDÃO (1986, p. 165) Cratos faz parte da Primeira Geração Divina da mitologia grega. É filho de Palante e Estige que, em união, geraram Zelos (Ciúme), Nique (Vitória), Bia (Força), Cratos (Poder). Cratos ainda esteve presente na Titanomaquia, a guerra entre deuses e titãs, ao lado de Zeus para derrotar os titãs. Na série *God of War*, a figura de Cratos foi adaptada. Inicialmente no nome, a troca do “C” por “K”, de Cratos para Kratos. Entretanto, a figura de Kratos sempre esteve associada à força, o poder, o vigor, a virilidade, a masculinidade, perceptível à primeira vista em seu conceito de arte.

Assim também comenta David Jaffe, chefe da equipe de designer de *God of War*: “As coisas que eu disse a ele [referência a Charlie Wen, designer dos conceitos de arte de *God of War*] foram: “brutal, indecente, violento, anti-social, irritado, furioso [...]” Essa foi minha orientação para Charlie”. Assim, podemos perceber que desde sua idealização, Kratos teve sua história e personalidade voltada à loucura, violência e o caos. Contudo, apenas nesse ponto, as características dos dois personagens se cruzam, todo resto da história de Kratos foi criada a parte da mitologia grega, embora, a todo o momento o caminho do espartano se cruze com personagens, deuses, monstros e heróis existentes nas histórias dos mitos gregos.



Na mitologia grega a titã Gaia, também chamada de Géia, faz parte da Primeira Geração Divina, que em união com Urano (Céu) gerou Titãs, as Titânidas, os Ciclopes e Hecatôquiros. “Estes são a personificação das forças da natureza material que sempre se opõem dificuldades e obstáculos ao surgimento definitivo das forças ordenadas e constantes da vida”. (CIVITA, 1973, p. 19) Gaia é a personificação da Terra, chamada de mãe terra. Sua representação em God of War II simboliza justamente essa força primordial da natureza. Seu corpo está coberto por árvores e rios, sua pele representa a própria terra.

Gaia ainda revela à Kratos, a história de Zeus. Ele é filho do titã Cronos (Tempo) e da titânida Réia. O mito de Zeus se assemelha a narrativa da mitologia grega, Cronos recebeu uma profecia na qual alertava que, assim como ele destronara seu pai Urano e lhe tomara o poder, o mesmo aconteceria a ele.

Cronos devorava sucessivamente os filhos que sua esposa dava à luz. Réia cansada de tal situação procurou Gaia, em busca de ajuda. Ao dar à luz a Zeus, Réia o entregou à Gaia para que ela o criasse. Quando Cronos chegou à Réia para que ela lhe entregasse o bebê, ela enrolou uma pedra em lençóis e entregou ao marido. Sem desconfiar do plano da esposa, Cronos engoliu a pedra que pensara ser o bebê Zeus. “Então a mãe de Zeus suspirou aliviada. Salvava o filho, mas selara a profecia: o último filho de Cronos tomaria das armas para encerrar o sombrio reinado de sangue. E para sempre se instalaria no trono do mundo”. (CIVITA, 1973, p. 49)

Contudo, conta Gaia, os titãs que ajudaram Zeus na luta contra Cronos sofreram um destino parecido com o dele. Foram aprisionados ou mortos. E a partir disso, Gaia demonstra o remorso e o ódio que se estabeleceu entre os titãs por causa da traição de Zeus. A oportunidade de vingança vem quando Kratos também se revolta e surge a chance de uma união entre o espartano e os titãs.

Após esse episódio, Kratos retorna à sua jornada e encontra a Ilha da Criação. Dentro da ilha, ele busca o templo das Irmãs do Destino. Em God of War II, as Moiras são chamadas de Irmãs do Destino. Elas são as divindades que comandam o destino, tanto dos mortais quanto dos deuses. “São a personificação do destino individual, da “parcela” que toca a cada um neste mundo” (BRANDÃO, 1968, p. 230).

Kratos enfim consegue derrotar as três irmãs do destino e assim tem acesso aos espelhos do destino, onde ele encontra sua linha da vida, e através do espelho viaja ao passado até o momento que Zeus o matou, recupera a Lâmina do Olimpo e inicia um confronto com Zeus. Quando Kratos está perto de matar Zeus, Athena aparece e atravessa no meio dos dois e acaba recebendo o golpe que era para Zeus. Antes de morrer, Athena revela que Kratos não pode matar Zeus, pois para o Olimpo prevalecer, Zeus precisa viver. Athena revela que Kratos é filho de Zeus. E por causa do medo, Zeus o matou, assim como ele foi forçado a destruir seu pai, Cronos.



Quando Kratos foi revelado como filho de Zeus, imediatamente retornamos ao ciclo inicial da mitologia grega do filho destronar o pai e assumir seu lugar, assim como foi com Urano (Céu) que foi castrado por seu filho Cronos (Tempo) e Zeus (Júpiter) que venceu seu pai Cronos, assim como os titãs e gigantes para se tornar senhor absoluto do mundo.

Nesse sentido, Kratos continua a sequência da história, representando a raça que sucederia os olímpianos, a raça dos humanos. E ainda, Kratos também representa, simbolicamente, o processo de ruptura entre mortais e divindades, pois desde o começo de sua história, Kratos sofreu os sofrimentos humanos, perda da família, a culpa pela morte dos mesmos, os pesadelos que o atormentavam por causa do seu erro. Kratos tentou recorrer as divindades para se redimir, porém, seu único pedido não foi atendido, revoltado Kratos rompe com as divindades que interferem em sua vida e em seu destino.

Contudo, ainda uma pergunta se forma em torno de Kratos: ele representa a humanidade que toma o destino em suas próprias mãos, traçando seu próprio caminho, sem a intervenção e influências divinas ou toda a história de Kratos estaria predestinada? Segundo CIVITA (1973b):

Na Teogonia, há um sentido temporal de sucessão de fatos, num ritmo progressivo que implica mudança. Os filhos destronam os pais e apossam-se do mundo. Tomando o poder, reorganizam as várias esferas da criação e atribuem-se papéis de chefes. O Destino seria, então, uma divindade anterior, responsável por essa imensa trama sucessória entre os próprios deuses? Do Caos emergiria uma História humana e divina, inteiramente pré-ordenada? Parece que os gregos acreditavam que sim. A intervenção reguladora da Aisa seria, pois, o princípio de tudo, até mesmo do próprio princípio, o Caos. Ela teria ordenado a criação do homem e dos animais, e todas as transformações do planeta, as guerras, as sucessões políticas; teria também obrigado Hades a chefiar os porões do mundo, Poseidon a assumir os mares, Zeus a comandar o Olimpo. Ela teria determinado que Cronos castrasse o pai e o sangue deste fecundasse mais uma vez a Terra: a História seguiria um projeto grandioso, anterior aos homens e às divindades. (Idem, p. 756).

Seguindo essa lógica, a história de Kratos foi predestinada, e nesse sentido, também a libertação da humanidade pelos deuses, libertação como sentido de interferência divina na vida dos mortais. E assim, a humanidade poderia se desenvolver ainda mais, sem as limitações impostas pelos deuses.

5. Conclusão

O que foi buscamos evidenciar nesse artigo foi que apesar da apropriação dos discursos, representações e simbologias que foram atribuídas na história de God of War, esta se alinha e se apresenta com os mitos gregos. Percebemos que a



história de Kratos, é a história de um homem, que sofre a perda da família, foi iludido, traído e manipulado pelos deuses a quem servia.

A história de *God of War* apresenta deuses com sentimentos tão humanos quando homens mortais – raiva, vingança, sede de poder. Kratos simboliza aqui a quebra de ciclos, o seu destino antes controlado por deuses é tomado por ele em suas próprias mãos.

Na mitologia grega, temos um conceito de tempo circular, ou cíclico, é o tempo das estações do ano, das colheitas e do plantio. No mito, tem-se três gerações de pais e filhos, destronando um ao outro e matando anterior – Urano, Cronos e Zeus. Nesse ciclo, Kratos é adicionado como aquele que quebra o ciclo, embora ele tenha destronado seu pai Zeus, este não lhe toma o trono. Na alegoria, Kratos representa que o tempo dos deuses acabou e o dos humanos começou. Explicado também por Hesíodo em sua Teogonia. Os homens agora controlam seu próprio destino, sem depender de deuses.

6. Referências

- BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega**. Volume 1. Petrópolis: Vozes, 1986.
_____. **Mitologia grega**. Volume 2. Petrópolis: Vozes, 1987.
- CIVITA, Victor. **Mitologia**. Volume 1. Abril Cultural: São Paulo, 1973.
_____. **Mitologia**. Volume 2. Abril Cultural: São Paulo, 1973.
_____. **Mitologia**. Volume 2. Abril Cultural: São Paulo, 1973.
- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Trad. de Reginaldo de Moraes. São Paulo: imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Edunesp, 1998
- HESÍODO, **Teogonia, Trabalhos e Dias**. 1ed, Martin Claret, 2010.
- PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História e História cultural**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.