

## TRADIÇÃO REINVENTADA: A OUTRA MITOLOGIA EM GOD OF WAR

GABRIEL STEINDORFF (UNISC)

EUNICE PIAZZA GAI (UNISC)

O presente trabalho caracteriza as diferenças entre o personagem *Kratos*, do videogame *God of War*, disponível em consoles Play Station (SONY), sua origem e conduta, com o personagem *Cratos* da mitologia grega que, neste estudo, será chamado de *Poder*. Para a descrição de *Poder* o estudo valer-se-á das obras *Teogonia*, de Hesíodo, *Prometeu Acorrentado*, de Ésquilo, onde ele aparece como uma das entidades imortais que, juntamente com seus irmãos, Violência, Zelo e Vitória, sempre acompanham Zeus onde estiver, sendo inseparáveis. Para a descrição de *Kratos*, será considerada a obra *God of War – A história oficial que deu origem ao jogo*, de Vardeman e Stover, e um fragmento de vídeo extraído do jogo *God of War II*, disponível no site de vídeos Youtube. Estas apresentam-no como um guerreiro espartano, cruel e sanguinário, que obtém os poderes de deus para derrotar Ares, o deus da guerra e, posteriormente, ocupa o trono do deus derrotado no Olimpo. Através de uma análise comparativa entre os personagens, o estudo busca mostrar, na única passagem que os dois tem em comum, a relação com o mito de Prometeu, que há diferenças significativas na caracterização individual de ambos. Isso mostra a impossibilidade de entender-se como representação fiel das obras clássicas existentes na tradição cultural, a história apresentada pelo jogo *God of War*.

Palavras-chave: Mitologia grega. Videogame. God of War. Kratos. Poder. Verossimilhança.