



IX Simpósio Nacional de História Cultural
Culturas – Artes – Políticas: Utopias e distopias do mundo contemporâneo
1968 – 50 ANOS DEPOIS
Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT
Cuiabá – MT
26 a 30 de Novembro de 2018

A DIDÁTICA DA HISTÓRIA NOS VIDEOGAMES: GOD OF WAR E SUAS DIMENSÕES FRENTE À CULTURA HISTÓRICA¹

Hugo Albuquerque de Moraes²

INTRODUÇÃO

God of War 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 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 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 guerra. A mídia é uma obra

¹ Esse artigo resume alguns tópicos apresentados na dissertação de mestrado com o mesmo título. Dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em história stricto sensu, da Universidade Federal de Goiás no dia 15 de dezembro 2017.

² Mestre em História pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Professor efetivo na rede Municipal de Aparecida como Pedagogo, lotado na escola municipal Telma Regina.

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 epopeia.

O presente trabalho traz a síntese³ da dissertação de mestrado defendida à Universidade Federal de Goiás (UFG), no qual se analisaremos a fonte e método utilizado para a análise dos jogos na dissertação, respectivamente encontrada nos três capítulos da dissertação.

GOD OF WAR: O PROCESSO CRIATIVO DA MÍDIA

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.

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

³ Texto apresentado no ST 22: Ensino de História, Linguagens e Manuais Didáticos: Diálogos, percursos e interseções. IX simpósio nacional de história cultural.

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 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 avatar 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 horas 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. Um jogador poderá levar semanas ou até meses para concluir a saga God of War ou mesmo nunca terminá-lo.

A análise da mídia foi desenvolvida 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.

Sobre intencionalidade do jogo em relação à história David Jaffe (2005), idealizador do jogo, aponta: “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” (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 no mercado. O autor queria provocar as sensações que o cinema exprime em um indivíduo por meio de um jogo de videogame. Algo perceptível, principalmente, por sua qualidade técnica e sua estruturação enquanto audiovisual.

Outro responsável pelo desenvolvimento do game, Ken Feldamas (Level Artist), 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”. (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.

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.

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.

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. Uma 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.

Além disso, 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 do 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." "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

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. 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.

A DIDÁTICA DA HISTÓRIA E O JOGO GOD OF WAR

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. O conceito da didática história e cultura histórica foram fulcrais para o andamento do trabalho.

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.

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 Pensando a partir das colocações de Rüsen (2010) sobre a didática história e a aprendizagem da história, o que um indivíduo aprende com uma mídia como a do videogame?

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)

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. Assim, 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 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.

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.

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.

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

OS MITOS GREGOS ENTRE O PASSADO E O PRESENTE

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 o 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.

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).

No jogo *God of War* os mitos e a sociedade grega foram apresentados a partir de vários elementos que podem e precisam ser estudados pelos historiadores. Elementos que trazem a cultura histórica sobre a Grécia Antiga. Além de questões como a representação do feminino apreendida pelo jogo, à violência desenvolvida e o relação do passado presente, visto em exemplos como a representação herói entre passado e o presente.

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 é composta 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.

God of war é 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.

O feminino tem um papel fundamental no enredo da história de God of War. Tendo em vista que a saga se originou devido ao parenticídio da esposa 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. De um lado existe um estereótipo claro no qual o feminino apresentado na mídia e altamente sexualizado versus um feminino representado por Atena que apresenta uma mulher que tem ações fortes.

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 mitologia 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 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.

Para o autor a figura tradicional do herói visto nas epopeias tem como características 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.

Os anos 2000 foi marcado pela discussão historiográfica sobre a história global. Assim, 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 religiosas 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. Além de grupo políticos que utilizam a narrativa história para justificar a necessidade de repressão feita pelo estado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É crescente o número de pesquisadores que se dedicam à análise do audiovisual 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.

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

God of War tem apenas a ideia da arte persuasão inaugurada pelo fenômeno barroco⁴, mas também 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 barbárie. 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.

Por fim, percebe se a importância de analisar mídias como a do jogo de vídeo game, pois essa tem uma grande relação com a narrativa da história, precisamente com utilização dos usos públicos da história. O desafio se encontra em perceber o como a consciência histórica poderá ser influenciada por meio dessas mídias, dentro de ambientes escolares ou fora deles.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, Giulio Carlo. Clássico anti-clássico: o Renascimento de Brunelleschi e Bruegel. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Tradução: Dora Zlaksman. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.

⁴ Questão discutida na dissertação.

BENJAMIM, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Ed. 34, 2002

BRIGGS, Asa, e BURKE, Peter Uma História Social da Mídia De Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro, RJ: Jorge Zahar Editor Ltda, 2006.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: EDITORA PERSPECTIVA S.A., 2000.

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.

LE GOFF, Jacques. História e memória. Campinas, SP Editora da UNICAMP, 1990

LUKÁCS, Georg. A Teoria do Romance. São Paulo/Duas Cidades: Ed.34, 2000.

RÜSEN, Jörn. História viva: teoria da história -Formas e funções do conhecimento histórico/Jörn Rüsen. Brasília: Universidade de Brasília, 2010

_____. Teoria da História: Uma teoria da história como ciência. Tradução: Estevão C. de Rezende Martins. Curitiba: Editora UFPR, 2015.

Fonte:

THE MAKING OF GOD OF WAR 1 HD 1080P. 13'41". Disponível em. postado em 19 de fevereiro 2014, Acesso em 03 de fevereiro de 2017