

026

**PANTEÃO ELETRÔNICO: ELEMENTOS DE MITOLOGIAS ANTIGAS EM JOGOS DE “VÍDEO-GAME”.** *Charteris dos Santos e Santos, Fábio Chang de Almeida, Marlise Giovanaz (orient.) (ULBRA).*

Desenvolvido no final dos anos 70, o *vídeo-game* tornou-se uma das formas mais populares de entretenimento da sociedade pós-moderna. Inicialmente restritos ao *locus* geográfico dos fliperamas dos anos 70, (área freqüentada majoritariamente por adultos), nos anos 80 os jogos eletrônicos invadem o cotidiano de crianças e adolescentes com a venda de consoles para uso doméstico. Nos anos 90, a popularização dos computadores ampliou o alcance dos "games" atingindo novamente o público adulto. Hoje os jogos eletrônicos são elemento importante da cultura ocidental, interferindo na construção do imaginário coletivo. Entretanto, percebemos cada vez mais o resgate de elementos mitológicos da antiguidade nestes jogos. Personagens baseados nas culturas greco-romana, egípcia e nórdica compõem com elementos contemporâneos, a construção de uma mitologia híbrida. O primeiro objetivo de nossa pesquisa foi realizar um levantamento de informações, através da mídia especializada, *sites* da internet ou depoimentos de jogadores, para construir uma base de dados inicial. A partir desta base, procuramos identificar quais os elementos mitológicos mais recorrentes e qual o grau de semelhança entre estas representações e os mitos originais. Nossa pesquisa está em seu estágio inicial, ainda em fase de coleta e análise dos dados. Contudo, percebemos que a maioria dos fabricantes de jogos não têm a preocupação de manterem-se fiéis às mitologias originais. Constroem os *games* baseados em alguns aspectos dos mitos, mas com total liberdade para "adulterá-los", de acordo com a sua criatividade. Também constatamos que a maioria dos jogadores (crianças e adolescentes em idade escolar) não possui um prévio conhecimento a respeito dos mitos originais, ou quando possui, tal conhecimento é bastante superficial. Dessa forma, é fabricada uma representação distorcida das mitologias antigas no imaginário da população estudada.