

Relato de Pesquisa

# PROJETO ÍTACA, FASE 1: Os monstros da mitologia grega na série de games *Final Fantasy*<sup>110</sup>

Lúcio REIS FILHO,<sup>111</sup>  
Eric Alves DIAS<sup>112</sup>

**RESUMO:** O presente relato de pesquisa busca divulgar as atividades do *Projeto Ítaca: Explorando a Mitologia no Audiovisual* (BIC Jr. UEMG / CNPq / FAPEMIG), que tem por objetivo principal se utilizar dos games de modo a despertar o interesse pela mitologia grega em alunos do ensino médio. Em sua primeira fase, analisamos a recepção e o redimensionamento dos antigos mitos na série de games *Final Fantasy*, através do levantamento dos monstros da mitologia grega inseridos como antagonistas nessas narrativas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Projeto Ítaca. Mitologia Grega. Final Fantasy. Monstros.

**ABSTRACT:** This research report seeks to publicize the activities held on the *Ithaca Project: Exploring the Mythology in the Audiovisual* (BIC Jr. UEMG / CNPq / FAPEMIG), whose main objective is the use of games in order to stimulate high school student's interest in Greek mythology. In the phase one, we analyze the reception and resizing of the ancient myths in the Final Fantasy game series, through the survey Greek mythology monsters that appear as antagonists in these narratives.

**Keywords:** Ithaca Project. Greek Mythology. Final Fantasy. Monsters.

## 1. Sobre o Projeto Ítaca

Inserido na linha de pesquisa História, Estética e Linguagens<sup>113</sup> (NEPHES), o *Projeto Ítaca: Explorando a Mitologia no Audiovisual* foi recomendado com destaque

<sup>110</sup> Artigo produzido no âmbito do “Projeto Ítaca: Explorando a Mitologia no Audiovisual” e do Núcleo de Ensino e Pesquisa em História, Educação e Sociedade (NEPHES>UEMG: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/0125916296832288>). Agradecimentos à bolsista Yohana Yoshima e à direção da Escola Estadual Maria Rita Lisboa Pereira Santoro (Lambari, MG).

<sup>111</sup> Professor do curso de História da Unidade Campanha da Universidade do Estado de Minas Gerais, doutorando em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM, São Paulo), especialista em Estudos Clássicos pela UnB e historiador. E-mail: [luciusrp@yahoo.com.br](mailto:luciusrp@yahoo.com.br)

<sup>112</sup> Professor da Escola Estadual Professora Maria Rita Lisboa Pereira Santoro e também do colégio Objetivo (ambos localizados em Lambari, MG), mestre em Comunicação pela UFJF, especialista em Teoria Psicanalítica e Historiador. E-mail: [eric-alvesdias@hotmail.com](mailto:eric-alvesdias@hotmail.com).

pelo Programa de Iniciação Científica Júnior (BIC Jr.) da UEMG em 2015, com financiamento do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG). Seus objetivos são: 1) analisar a recepção e o redimensionamento dos clássicos pelos games; 2) utilizar os games como ferramenta didática para o ensino da mitologia; 3) despertar o interesse pela mesma através dos games, em alunos do ensino médio da rede pública. Nesse sentido, a atuação de bolsistas juniores se mostra de grande relevância para estimular a sua participação no universo acadêmico, fomentar a pesquisa e proporcionar o aprendizado de métodos, técnicas e procedimentos de investigação.

No âmbito da recepção dos clássicos, tratamos da aproximação entre os games e as narrativas míticas gregas; em outras palavras, da colisão entre as velhas e as novas mídias, fenômeno definido por Henry Jenkins (2009) como *cultura da convergência*. Para o autor, a ideia de que o cinema se aproxima das estruturas dos antigos mitos tornou-se consenso entre a geração atual de cineastas — e, do mesmo modo, entre os designers de games. Jenkins não pretende afirmar, com esse argumento, que tais produtos audiovisuais dispõem da mesma profundidade de significados embutidos; mas que são capazes de atrair os consumidores de volta aos mitos, recolocando-os em circulação (2009, p. 175). A ideia de retorno nos remete ao regresso de Ulisses à sua pátria, episódio da *Odisseia*<sup>114</sup> de Homero, e explica o título do *Projeto Ítaca: Explorando a Mitologia no Audiovisual*. Considerando que os épicos homéricos continuam a moldar a produção cultural na contemporaneidade,<sup>115</sup> vimos examinando a recepção das narrativas míticas pela cultura audiovisual, através dos jogos eletrônicos de RPG da série *Final Fantasy* (FF).<sup>116</sup>

## 2. *Final Fantasy* e a Mitologia

Em 1987, o mundo ocidental sofreu o impacto de um movimento tecnológico de origem japonesa, que revolucionaria todo o mercado tecnológico das últimas décadas: o nascimento e ascensão da indústria dos videogames como a conhecemos hoje (CAMAROSSO, 2015). Nesse contexto nasceu FF. A franquia, cujo nome é

---

<sup>113</sup> Linha de Pesquisa do Núcleo de Ensino e Pesquisa em História, Educação e Sociedade (NEPHES). Tem por objetivo investigar, estudar e compreender as relações das mídias com a História, considerando os diversos aspectos que configuram essas relações, suas interferências recíprocas e como se desdobram na produção e na recepção desses artefatos, configurados em suas dimensões imagéticas e/ou sonoras.

<sup>114</sup> De acordo com Grimal, Ulisses (em grego Odisseu) é o herói mais célebre de toda a Antiguidade, e sua lenda constitui o tema da *Odisseia*, cujo objeto seria o *regresso a Ítaca* (pp. 458; 461).

<sup>115</sup> Cf. REIS FILHO, 2014.

<sup>116</sup> De acordo com a Wikipédia, o RPG (*Role-Playing Game*) é um gênero de jogos, eletrônicos ou não, no qual o jogador controla as ações de um personagem, imerso em um ambiente pré-definido. Dados de acordo com:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing\\_video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_video_game)>.

mundialmente difundido como referência no mercado de jogos, foi criada naquele ano por Hironobu Sakaguchi, e conta hoje com catorze títulos principais desenvolvidos pela companhia nipônica Square para diversas plataformas, tais como o Nintendo [e Super Nintendo] Entertainment System (NES e SNES) e o PlayStation (PS). Embora cada título possua personagens e ambientações distintas, características marcantes definem a franquia, muitas das quais derivam da história e das mitologias de diversas culturas. Herdeiros da tradição do RPG, que de certa forma ajudou a reformular, os games da série apresentam um grupo de heróis que segue em jornada, personagens que revisitam seus relacionamentos e conflitos enquanto lutam contra o Mal. Camarossi (2015), no entanto, destaca a constante quebra da dualidade. Enquanto a maioria das histórias se foca no embate entre o Bem e o Mal, a franquia focaria no confronto da existência com a inexistência.

O autor aponta ainda para a mescla de passado e futuro. A coexistência entre antigo e novo foi observada por Jose Cuellar (2001) em FFX. Para o crítico, o *novo* refere-se aos mundos de tecnologia fantástica e estética retro-futurista *steampunk*,<sup>117</sup> ainda que tais elementos apareçam em menor escala nesse título se comparado aos predecessores FFXVII e FFXVIII. O *antigo*, por sua vez, denota a permanência de diversos elementos já consagrados na série, suas “características marcantes”: os cavaleiros, os magos, as aeronaves, o sistema de trabalho e as habilidades determinadas pela função de cada personagem. De acordo com Andrew Vestal,

*Final Fantasy IX* foi anunciado como um retorno às raízes da série, mas isso seria uma simplificação. As raízes da série *Final Fantasy* têm sido, desde sempre, os personagens atraentes, **a história épica**, as batalhas cativantes, e uma apresentação impressionante. Elementos como as aeronaves, os magos de chapéus pontudos e os cristais aparecem como símbolos superficiais, ao passo que um conto emocional da humanidade em face às adversidades jaz no cerne de cada episódio da série. O que não quer dizer que o retorno a uma arte mais antiga seja desimportante ou sem significado (VESTAL, 2000, grifo nosso).

De acordo com Tânia Pellegrini, a cultura contemporânea seria fundamentalmente visual (2003, p. 18). Vimos que no universo de FF há uma relação com o fantástico e o fascínio, com o *antigo* e o *novo*. Tal relação pode ser demonstrada

<sup>117</sup> O termo refere-se a um gênero da Ficção Científica que se utiliza de ambientações históricas e caracteriza-se por apresentar, em suas narrativas, maquinismos a vapor em lugar de tecnologias avançadas. O design e a moda *steampunk* combinam elementos históricos e aparatos tecnológicos anacrônicos inspirados pela FC. Dados de acordo com: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/steampunk>>.

visualmente, tanto na arquitetura dos games — que certas vezes se mostra ligada à Antiguidade ou ao período medieval, e em outras se apresenta como futurística —, quanto nas tecnologias prodigiosas que os mesmos apresentam. Tal estética, ou seja, a mistura de “pilares” inovadores e futuristas juntamente com elementos de outras épocas, se mostra inserida no imaginário da Ficção Científica (FC) através do *steampunk* e do *cyberpunk*.<sup>118</sup> Brett Rogers e Benjamin Stevens sugerem que a FC tenha muito a dizer a respeito dos papéis desempenhados, na contemporaneidade, pelos clássicos do mundo antigo, sendo o significado dos mesmos ativamente transformado (2012, p. 129). Para Roberts (citado por ROGERS e STEVENS, 2012), as raízes desse gênero podem ser encontradas nas viagens fantásticas de poemas gregos como a *Odisseia*. Portanto, as raízes de determinados gêneros narrativos parecem profundamente assentadas na cultura clássica.

Nota-se, nesse nono título desenvolvido para o PS, a mistura de novos elementos com outros que acabaram por conformar o Cânone, o que também ocorre nos demais games da série. O uso recorrente de elementos da mitologia, por exemplo, tornou-se uma tradição — dos títulos predecessores àqueles que o sucederam. Esse recurso talvez possa ser explicado por uma declaração de Hiroyuki Ito, na qual o diretor de FFVI, FFXIX, FFXII e outros games revelou que a equipe de desenvolvimento sentiu-se atraída pela história e pela mitologia europeias devido à sua profundidade e drama (ZDYRKO, 2000). A crítica corrobora esse argumento. O enredo complexo, em termos de narratividade, exhibe personagens assombrados pelo seu passado (CUELLAR, 2001); explora conceitos como o amor, a morte, a esperança, o medo e até mesmo a natureza da existência (VESTAL, 2000). Rosenfeld sugere que a grande obra de arte literária (ficcional) seria o lugar em que nos defrontamos com seres humanos de contornos definidos e definitivos, em ampla medida transparentes, vivendo situações exemplares de um modo exemplar. Estes enquanto seres humanos encontram-se integrados em um denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral e político social, e tomam determinadas atitudes em face desses valores. Muitas vezes, passam por terríveis conflitos e enfrentam situações-limite nos quais se revelam aspectos essenciais da vida humana (2009, p. 45).

---

<sup>118</sup>

HUBER, 2009.

### 3. Metodologia e Resultados Parciais

Vimos que Projeto Ítaca, até então, tem-se dedicado a explorar os elementos da mitologia grega presentes nos games da série *Final Fantasy*. O exame da interpretação/representação daqueles no interior destes está na base da análise crítica da intersecção intermediática. Importante destacar que “uma mídia mais jovem não apenas cria suas próprias convenções; ela herda e toma emprestadas formas expressivas de outros meios de comunicação, transformando-as ao longo do caminho” (SMITH, 2002). Nas narrativas audiovisuais, os protagonistas e antagonistas seriam imediatamente reconhecíveis por se tratarem de arquétipos (JENKINS, 2009, p. 175). Rebecca Tews corrobora essa ideia; sugere que certas imagens arquetípicas estariam vivas em essência no universo dos games, embora apareçam como caricaturas das imagens tradicionais, drasticamente transformadas pela tecnologia, cor, velocidade e som (2005, p. 178).

Para fins de delimitação, intitulamos a primeira fase do Projeto de “Monstros da Mitologia Grega em *Final Fantasy*” dada a grande variedade de criaturas, oriundas das antigas narrativas gregas, que puderam ser observadas durante as pesquisas preliminares. Por meio do levantamento proposto, vimos identificando os monstros que povoam os cenários dos games da série, contrapondo-se aos heróis, e que aguardam para serem combatidos pelo jogador. Posto que os monstros estão profundamente enraizados nas culturas humanas, como atestam as artes, a literatura e as mídias (WEINSTOCK, 2014), devemos lembrar do argumento de Jenkins, segundo o qual os produtos audiovisuais recolocam os mitos em circulação (2009, p. 175). Entenderemos os “monstros” nos termos da *The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters* (2014), enquanto quebra-cabeças ontológicos, incorporados ao imaginário durante o curso da história.

Dentre as centenas de monstros de FF, a bolsista do Projeto tem-se dedicado a identificar os monstros específicos da mitologia grega. O levantamento dos mesmos é feito por meio de consultas às listas de “inimigos” da *Final Fantasy Wiki*,<sup>119</sup> uma vez que tais monstros aparecem como antagonistas nesses games. As listas são compostas por imagens e nomes das criaturas, organizados em ordem alfabética. Os nomes tratam-se de links para verbetes individuais. Ao serem identificados, os monstros têm sua imagem ilustrativa salva e sua ocorrência registrada em ficha, juntamente com o seu nome e o título do jogo no qual aparece. A consulta a dicionários de mitologia tem-se feito necessária, inclusive para o levantamento inicial dos monstros. Para tanto, selecionamos o volume editado pela Abril

<sup>119</sup>

As listas encontram-se disponíveis online, em: <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final\\_Fantasy\\_Wiki](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_Wiki)>.

(1973), mais simplificado; o de Grimal (2000) e o de Kury (2008). A consulta a bases de dados, tais como a *Encyclopedia Mythica* (<http://www.pantheon.org/>), o *Theoi Project* (<http://www.theoi.com>) e o *Perseus Project* (<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/>), também tem sido estimulada. Por fim, a bolsista vem organizando e sistematizando os dados coletados. Com o aporte da bibliografia segue-se à análise da representação dos monstros nos games, que muitas vezes pode contrastar profundamente com as descrições provenientes das narrativas míticas.

Até então, foram identificados exemplares de Centauro,<sup>120</sup> Cérbero,<sup>121</sup> Ciclope,<sup>122</sup> Fênix,<sup>123</sup> Gigante,<sup>124</sup> Grifo,<sup>125</sup> Hidra,<sup>126</sup> Lâmia,<sup>127</sup> Manticora,<sup>128</sup> Medusa,<sup>129</sup> Minotauro,<sup>130</sup> Quimera,<sup>131</sup> Sereia<sup>132</sup> e Titã. A maioria desses monstros, pelo que se observou, aparece de forma recorrente nos games da série *Final Fantasy* – junto de criaturas de outras mitologias.

Monstro	Game	Variante
Ciclope	FFIII	Nenhuma.

<sup>120</sup> Seres monstruosos, tinham busto de homem e corpo de cavalo. Viviam nas montanhas e nas florestas e nutriam-se de carne crua. Seus costumes brutais, seu amor imoderado pelo vinho e pelas mulheres tornavam-nos temíveis aos mortais (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 33).

<sup>121</sup> Cão de múltiplas cabeças, serpentes em torno do pescoço e mordida tão venenosa quanto a de uma víbora. Guardião dos Infernos, permitia a entrada das almas, porém impedia-as de sair (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 33).

<sup>122</sup> Seres gigantescos e com um só olho no meio da testa. Os ciclopes pastores constituíam uma população de gigantes brutais, sem fé nem lei e cuja única riqueza eram os rebanhos de carneiros. Eram antropófagos: devoravam os seres humanos que se aventuravam a passar por suas terras (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 35).

<sup>123</sup> Pássaro originário da Etiópia e venerado também pelos gregos. Assemelhava-se a uma ave de grande porte, com plumagem vermelha, azul e dourada. Quando sentia a proximidade da morte, fazia uma espécie de ninho e, após atear-lhe fogo, instalava-se em seu centro. Das cinzas surgia uma nova fênix (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 73).

<sup>124</sup> Filhos de Gaia, seres monstruosos na aparência, na força e na estatura, homens da cintura para cima e serpentes da cintura para baixo, nascidos do sangue de Urano (KURY, 1973, p. 163).

<sup>125</sup> Os grifos eram aves míticas providas de bico de águia, possantes asas e corpos de leão. Consagrados a Apolo, eram encarregados da guarda dos tesouros do deus no país dos Hiperbóreos (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 85).

<sup>126</sup> A hidra é apresentada como uma serpente de múltiplas cabeças (nove, na versão mais corrente), cujo hálito venenoso matava todos os que dela se aproximavam. Essas cabeças tinham a possibilidade de renascer, se cortadas. Além disso, a cabeça do centro era imortal (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 109).

<sup>127</sup> Gênios maléficos femininos que atacavam os adolescentes e lhes sugavam o sangue (KURY, 1973, p. 230).

<sup>128</sup> Manticora é uma criatura semelhante às quimeras, com cabeça de homem, três afiadas fileiras de dentes de tubarão e com voz trovejante - e corpo de leão (geralmente, com pelo ruivo), olhos de cores diferentes e cauda de escorpião ou de dragão com a qual pode disparar espinhos venenosos que matam qualquer ser, exceto o elefante. Dados de acordo com: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Manticora>>.

<sup>129</sup> Uma das Górgonas – três irmãs de aspecto monstruoso, que amedrontavam deuses e homens, com cabeça enorme e cabeleira de serpentes, dentes longos e agudos, mãos de bronze e asas de ouro. Seus olhos eram faiscantes e quem ousasse fixa-los era petrificado (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 109).

<sup>130</sup> Monstro com corpo de homem e cabeça de touro que se alimentava de carne humana (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 124).

<sup>131</sup> Possuía cabeça de leão, corpo de cabra e cauda de serpente. Segundo algumas narrativas míticas, tinha duas cabeças: uma de leão e outra de cabra. Vomitando chamas, destruindo rebanhos e devorando seres humanos, a Quimera aterrorizava os habitantes da Lícia (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 161).

<sup>132</sup> Grandes pássaros, com cabeça de mulher, que habitavam uma ilha do Mediterrâneo, na costa meridional da Itália. Com seu canto melodioso, atraíam os marinheiros contra os recifes. Uma tradição tardia descreve as sereias como criaturas metade mulher, metade peixe (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 167).

Centauro	FFIV	Centaurion (FFIV), Centaur Knight (FFIV), Chaos Knight (FFIV).
Cérbero	FFI, FFVIII, FFXII	Nenhuma.
Fênix	FFXII	Nenhuma.
Gigante	FFI, FII, FV, FVI, FVII, FXI, FXII	Diversas.
Grifo	FFIII, FFXI	Hippogryph (FFXI).
Hidra	FFI, FFIII, FFIV, FFV, FFXI	Fire Hydra (FFI).
Lâmnia	FFII, FFIII, FFIV, FFXI	Lamia Matriarch (FFII, FFIV), Queen Lamia (FFIII, FFIV).
Mantícora	FFI, FFIII, FFXI	Death Manticore (FFI).
Medusa	FFI, FFIV, FFV, FFVI	Earth Medusa (FFI), Medusa Chicken (FFVI).
Minotauro	FFI, FFIII, FV	Zombie Minotaur (FFI).
Quimera	FFI, FFII, FFIII, FFIV, FFV, FFVI, FFVIII, FFX, FFXII	Mage Chimera (FFI, FFIII), Rhios – Jimera (FFI), Chimera Brain (FFII, FFIV, FFX, FFXII), Chimera Sphynx (FFII), Gorgimera (FFII, FFV), Chimerageist (FFIV), Dhorme Chimera (FFV), Vector Chimera (FFVI), Gorgimera (FFVI), MaxiMera (FFVI).
Sereia	FFIII	Sea Witch – Aqueloiás <sup>133</sup> (FFIII).
Titã	FFIII, FFIV	Chronos (FFIII).

133

Sereias filhas de Aquelôo e Melpômene (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 11).



## Considerações

Nota-se a diversidade de monstros da mitologia grega inseridos em *Final Fantasy*. Alguns, como a Hidra, a Lâmia e a Medusa, aparecem em diversos games da série, mas, de todos, o favorito ainda é a Quimera, presente em ao menos 9 títulos. Percebemos que a aparência de um mesmo monstro pode ser drasticamente alterada, de um game para outro. Isso se dá por razões estéticas que merecem ser exploradas em outro estudo — a estilização extravagante, traço característico da Square, resultou na inclusão da coluna “variantes” na tabela acima; ou pela otimização dos gráficos e subsequente reformulação de seus *sprites*.<sup>134</sup> Além disso, certos monstros costumam reaparecer em diferentes níveis de um mesmo FF. Quando isso ocorre, eles sofrem pequenas alterações em sua paleta de cores, o que indica, dentro da lógica do game, alteração em seus atributos e variação no nível de dificuldade ao combatê-lo. Por exemplo, a Mantícora de FFI (cinza, com a cauda e as asas rosas) é mais fraca do que a “Death Manticore” (vermelha, com a cauda e as asas azuis), que aparece em um momento posterior da narrativa. Pode-se dizer o mesmo do Minotauro (púrpura) e do “Minotauro Zumbi” (verde) desse mesmo título. Ou da Chimera e da “Chimerageist” do FFIV. Essa alteração das cores, acompanhada em alguns casos de alterações no próprio nome da criatura, indica monstros de maior ou menor poder. Em alguns títulos da série, personagens mais específicos da mitologia grega também foram inseridos como antagonistas, como é o caso de Hades<sup>135</sup> e Cronos.<sup>136</sup>

---

<sup>134</sup> Em computação gráfica, sprites são imagens ou animações pré-renderizadas integradas em uma cena maior. Dados de acordo com: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite\\_\(computer\\_graphics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite_(computer_graphics))>.

<sup>135</sup> Uma das doze divindades olímpicas. Participou da luta contra os Titãs. Vencidos os adversários, Zeus, Poseidon e Hades partilharam entre si o império do universo. Hades tornou-se o deus das profundezas subterrâneas, os Infernos. Reinava sobre os mortos (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 153).

<sup>136</sup> Filho do Céu e da Terra, é o mais jovem dos Titãs. A pedido da Terra, mutilou o pai e ocupou seu lugar no trono do universo (ANDRADE; SIMÕES, 1973, p. 166).



## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Marisa Soares de; SIMÕES, Maria Izabel. **Dicionário de mitologia greco-romana**. São Paulo: Abril, 1973.
- CAMAROSSO, Felipe. O fantástico mundo de Final Fantasy. In: **EGW – Electronic Game World**, n. 160, Taboão da Serra/SP: Case Editorial, 2015.
- CUELLAR, Jose. “Magic of ‘Final Fantasy’ creates best in the series”. **Observer Online**. n.82, 2001. Disponível: <<http://www3.nd.edu/~observer/02072001/Scene/2.html>>. Acesso: 7 mar. 2013.
- GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.
- HUBER, William. Epic spatialities: the production of space in Final Fantasy games. In: WARDRIP-FRUIIN, N., HARRIGAN, P. **Third Person: Vast Narratives**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2009.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KURY, Mário da Gama. **Dicionário de mitologia grega e romana**. 8 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- PELLEGRINI, Tânia; JOHNSON, Randal; XAVIER, Ismail et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.
- REIS FILHO, Lúcio. Ecos do Passado: A recepção dos épicos de Homero em Final Fantasy IX. **NEARCO – Revista Eletrônica de Antiguidade**, ano VII, n. 2, Rio de Janeiro: Núcleo de Estudos da Antiguidade: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, dez. 2014.
- ROGERS, Brett M., STEVENS, Benjamin. “Classical receptions in science fiction.” **Classical Receptions Journal**, 2012, p. 127-147. Disponível em: <<http://crj.oxfordjournals.org/content/4/1/127.full.pdf.html>>
- ROSENFELD, Anatol; CANDIDO, Antonio; PRADO, Décio de Almeida et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- SMITH, Greg M. Computer games have words, too: dialogue conventions in Final Fantasy VII. **Game studies**, v.2, n.2, dez. 2002. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0202/smith/>. Acesso em: 7 fev. 2013.
- TEWS, Rebecca R.. “Archetypes on Acid: video games and culture.” In: WOLF, Mark J. P. **The medium of the video game**. 3 ed. Austin: University of Texas Press, 2005, p. 169-182.
- VESTAL, Andrew. Final Fantasy IX Review. **Gamespot**, 2000. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/final-fantasy-ix/reviews/final-fantasy-ix-review-2605459/>>. Acesso: 2 mar. 2013.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014.

ZDYRKO, Dave. The Final Fantasy IX Team Spills All. *IGN*. set. 2000. Disponível em: <[http:// www.ign.com/articles/2000/09/21/the-final-fantasy-ix-team-spills-all](http://www.ign.com/articles/2000/09/21/the-final-fantasy-ix-team-spills-all)>. Acesso: 15 jan. 2013.