ISSN 2238-3948

A Adaptação da Literatura para Jogos Digitais: um estudo sobre a jornada do herói em game, a partir da obra literária

Washington Guilherme Barbosa Junior[1]

Jean Pierre Chauvin[2]

RESUMO

A presente pesquisa busca determinar se a adaptação de uma obra literária que possui estrutura de jornada do herói mantém esta estrutura quando é adaptada para jogo digital. No decorrer deste trabalho será apresentado um estudo sobre a jornada do herói e a visão que diversos autores têm sobre sua estrutura. Entre os outros assuntos, também é exibida uma visão sobre os arquétipos e seu papel na teoria do monomito. Ainda se faz necessário um resumo sobre a obra literária que é objeto de estudo, a Divina Comédia de Dante e também a apresentação de sua adaptação para jogo digital, Dante's Inferno. A partir destes conceitos foi realizada uma análise que busca responder as dúvidas apresentadas acima.

Palavras-chave: *Dante; Divina Comédia; Jornada do Herói; Jogo Digital; adaptação; Inferno; Arquétipos; Herói; Monomito.*

ABSTRACT

This research seeks to determine if the adaptation of a literary work that has the hero's journey structure maintains this structure when it is adapted to digital game. This work presents a study on the hero's journey and the visions of many authors have on their structure. Among other issues, is also shown a vision of the archetypes and their role in the theory of the monomyth. Still needed a summary of the literary work that is the subject of study, Dante's Divine Comedy and also to present its adaptation to digital game, Dante's Inferno. Based on these concepts was an analysis that seeks to answer the questions presented above.

Keywords*: Dante, Divine Comedy, Hero's Journey, Digital Game, adaptation, Inferno, Archetypes, Hero, Monomyth.*

[1] Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul – CEETEPS. wjr.27@hotmail.com
[2] Professor Doutor da ECA/USP. tupiano@usp.br

1. Introdução

Este trabalho busca determinar se a adaptação de uma obra literária conservaria certas características que existem no texto original. Para tal é necessário definir quais obras serão utilizadas na análise e quais serão os aspectos avaliados.

A proposta é analisar as características da jornada do herói presentes na *Divina Comédia* e em sua adaptação para jogo digital, *Dante's Inferno.*

Inicialmente foi feita uma pesquisa de livros que propõe modelos de jornada do herói. Foram utilizadas as estruturas propostas por Vladmir Propp, Joseph Campbell e Christopher Vogler. Ao compará-los é possível adquirir um maior conhecimento e por consequência, uma base mais sólida para uma análise sobre este tipo de estrutura.

Por consequência, para dar continuidade a pesquisa, foi necessário determinar uma obra literária que possuísse adaptação para jogo digital. Ao selecionar a *Divina Comédia* de Dante Alighieri, também foi escolhida a adaptação *Dante's Inferno.*

Definidos estes parâmetros, foi efetuada pesquisa de campo em cima da obra e da adaptação para jogo digital. Por meio disso, juntamente com algumas pesquisas, tornou-se possível à produção de capítulos referentes aos assuntos acima citados.

Utilizando-se da obra original, foi possível verificar as formas do poema, a estrutura utilizada e conhecer a história da personagem. Estas informações foram usadas de base para avaliação da adaptação.

Também foi necessário utilizar o jogo digital. Desta forma adquiriu-se conhecimento do roteiro e também conhecimento sobre as mudanças ocorridas em relação ao livro. Desta forma é possível verificar como influenciam durante a jornada que a personagem segue durante no *game.*

Para completar esta introdução é necessário apresentar uma dúvida, um objetivo a esta monografia. Desta forma, a dúvida levantada nesta monografia em relação à *Divina Comédia* e sua adaptação para jogo digital, *Dante's Infe*rno das mudanças no roteiro?

A seguir, a jornada por esta monografia começa. Por ela, conhecerá a jornada do herói e também a sua aplicação na busca por responder o questionamento acima, utilizando-se dos dados coletados durante as pesquisas efetuadas.

2. A JORNADA DO HERÓI

A jornada do herói pode ser considerada um padrão para construção de contos e histórias. Esse padrão segue uma linha definida inicialmente por três grandes trechos, sendo estes divididos em capítulos. No entanto, esta estrutura necessita da complementação de elementos fornecidos pelo autor da obra utilizando-se de características histórico culturais da sociedade.

Reforçando as características apresentadas podemos identificar que a mesma conduz a uma ideia proposta inicialmente por Joseph Campbell na citação abaixo:

> O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação – iniciação – retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. (CAMPBELL, 2007, p.36).

A partir daí temos um pressuposto de que a maioria das narrativas segue uma fórmula, uma espécie de roteiro que por mais que traga textos e histórias diferentes, na maioria dos casos segue esta estrutura.

Em alguns textos encontramos trechos que dão base de sustentação a esta ideia proposta e assim considerar que "todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes" (VOGLER, 2009, p. 35)

Seguindo a ideia de padronização apresentada pelos dois autores chegamos a algumas possibilidades, dentre elas podemos dizer que a jornada do herói é dividida em setores, sendo que cada um destes segue uma lógica textual. Também é possível que existam padrões definidos de personagem para cada um dos textos. A partir destas características explanaremos os capítulos a seguir.

2.1 As fases da jornada

A jornada do herói pode ser considerada uma formula específica que deve ser preenchida pelos parâmetros escritos por seu autor. Essa afirmação pode ser embasada pelo trecho abaixo escrito por Christopher Vogler, onde diz que

> A jornada do Herói é uma armação, um esqueleto, que deve ser preenchido com os detalhes e surpresas de cada história individual. A estrutura não deve chamar a atenção nem deve ser seguida com rigidez demais. A ordem dos estágios que citamos aqui é apenas uma das variações possíveis. (VOGLER, 2009, p. 67)

Sendo assim, é possível entender que a jornada do herói é dividida em fases. A ideia apresentada por CAMPBELL (2007, p.241), que diz que estas "fases", ou como o autor refere-se em

sua obra, “capítulos”, são nomeados como “Partida”, “Iniciação” e “Retorno”. Cada um destes é dividido em sub-capítulos, conforme demonstrado abaixo.

> 1. A Partida: O chamado da aventura, A recusa do Chamado, O auxílio sobrenatural, A passagem pelo primeiro limiar e o Ventre da Baleia.
>
> 2. A Iniciação: O caminho de provas, O encontro com a deusa, A mulher como tentação, A sintonia com o pai, a apoteose e a Benção última.
>
> 3. O Retorno: A recusa do retorno, A fuga mágica, O resgate com auxílio externo, A passagem pelo limiar do retorno, O senhor dos dois mundos e por fim a Liberdade para viver. (CAMPBELL, 2007, p. 241)

Alguns outros autores apresentam tese semelhante e acrescentam apenas um detalhamento do caso ao seu modo. Por consequência, as ideias apresentadas acabam seguindo a mesma direção proposta por Joseph Campbell.

Abaixo vemos outro modelo estrutural para a jornada do herói, este desenvolvido por Christopher Vogler. A lógica apresentada segue a mesma linha proposta inicialmente na citação imediatamente acima e apresenta da mesma maneira uma divisão trifásica da jornada.

> A jornada do Herói:
>
> 1. Os heróis são apresentados no MUNDO COMUM, onde
> 2. recebem um CHAMADO À AVENTURA.
> 3. Primeiro ficam RELUTANTES ou RECUSAM O CHAMADO, mas
> 4. num Encontro com o MENTOR são encorajados a fazer a
> 5. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR e entrar no Mundo Especial onde
> 6. Encontram TESTES, ALIADOS E INIMIGOS.
> 7. Na APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA, cruzam um Segundo Limiar
> 8. onde enfrentam a PROVAÇÃO
> 9. Ganham sua RECOMPENSA e
> 10. são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.
> 11. Cruzam então o Terceiro Limiar, experimentam a RESSUREIÇÃO e são transformados pela experiência.
> 12. Chega o momento do RETORNO COM O ELIXIR, a benção ou o tesouro que beneficio o Mundo Comum. (VOGLER, 2009, p.66)

Verificando estas duas estruturas se tem um aparente consenso que a jornada do herói é dividida realmente em três grandes trechos, representados por capítulos no caso de Joseph Campbell e retratados como limiares na obra de Christopher Vogler.

Para se ter uma noção melhor de divisão será apresentado também um modelo proposto por um autor mais antigo que os dois usados como base nesta monografia.

Vladimir Propp, na década de 20, propôs que os contos seguiam uma fórmula e partir disso desenvolveu um modelo que hoje pode ser considerado como a base da ideia formada pela jornada do herói.

Foi desenvolvida uma tabela que traz uma equiparação das obras utilizadas como fonte, juntamente as suas arvores estruturais utilizadas como esqueletos na formulação de um padrão de escrita que representa as fases que o herói percorre em sua aventura.

A Tabela abaixo foi proposta inicialmente por VOGLER (2009, p. 50 - 51) e nela foi acrescido conteúdo interpretado livremente segundo texto apresentado por PROPP (2010, p. 20 - 62).

Tabela 1

A Jornada do Herói			
Obra / Autor	*Jornada do Escritor* / Christopher VOGLER	*O Héroi de Mil Faces* / Joseph CAMPBELL	*Morfologia do Conto Maravilhoso* / Vladimir Iakovlevitch PROPP
TRECHO 1	**Primeiro Ato**	**Partida, Separação**	**Ato Inicial**
	Mundo Comum Chamado á Aventura Recusa do Chamado Encontro com o Mentor Travessia do Primeiro Limiar	Mundo Cotidiano Chamado à Aventura Recusa do Chamado Ajuda Sobrenatural Travessia do Primeiro Limiar Barriga da Baleia	O Afastamento A Proibição A Transgreção O Interrogatório A Informação O Ardil O Dano A Carência
TRECHO 2	**Segundo Ato**	**Descida, Iniciação, Penetração**	**Mediação**
	Testes, Aliados e Inimigos Aproximação da Caverna Oculta Provação	Estrada de Provas Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai Apoteose A Grande Conquista	Inicio da Reação A Partida A Função do Doador Reação do Herói Recepção do Meio Mágico Viagem com o Guia
TRECHO 3	**Terceiro Ato**	**Retorno**	**Ato Final**
	Recompensa Caminho de Volta Ressureição Retorno com o Elixir	Recusa do Retorno Vôo Mágico Resgate de Dentro Travessia do Limiar Retorno Senhor dos dois mundos Liberdade de Viver	O Combate Estigma, Vitória Reparação do Dano Regresso do Herói

Sendo assim, a ideia apresentada na tabela mostra que conforme proposto por VOGLER (2009) a jornada é iniciada no mundo cotidiano daquele que será o herói, algo fora dessa rotina acontece e o herói recebe uma chamada para aventura. Em seguida, geralmente esse chamado é declinado até o encontro com o Mentor, aquele que geralmente auxiliará na travessia do Primeiro Limiar.

No Segundo ato, o herói encontra novos desafios e para superá-los necessita de aliados para enfrentar seus inimigos. Em seguida, herói e seus companheiro seguem para o local da provação, onde enfrentarão o mal que aflige o mundo.

O terceiro e ultimo ato inicia-se com o caminho de volta onde sofre de um mal ou uma emboscada que o leva a morte, assim, para concluir a jornada ressuscita e derrota finalmente o seu inimigo para que no final possa voltar a casa são e salvo e com o premio da sua jornada, geralmente uma espada, um elixir, algo que traga o equilíbrio do mundo. Essa formula de jornada é um modelo simplificado que podemos ver como base para qualquer conto.

Existe, porém, outro fator necessário a existência destes modelos; os personagens seguem vários padrões e partir disso é possível ver que também existem padrões de arquétipos[3]. Segundo PROPP (2010) "As espécies podem subdividir-se em variedades e eis o ponto de partida de uma sistematização" (PROPP, 2010, p. 26). Essa ideia sozinha não leva a conclusão alguma, mas se complementada com o seguinte trecho que afirma que "todas as funções se englobam em um conto único" (PROPP, 2010, p. 26) é provável que a jornada do herói nada seja sem os arquétipos.

2.2 Os arquétipos

Segundo Carl Gustav Jung (2008), o inconsciente coletivo não deve sua existência a experiências pessoais; ele não é adquirido individualmente tal qual o inconsciente pessoal que é representado por sentimentos e ideias reprimidas, desenvolvidas durante a vida de um indivíduo. O inconsciente coletivo não se desenvolve individualmente, ele é uma herança. É um conjunto de sentimentos, pensamentos e lembranças compartilhadas por toda a humanidade. Christopher Vogler (2009) afirma que também podemos dizer que existem padrões comuns de personagem, símbolos e relações. Estes padrões são os Arquétipos.

Na jornada do herói alguns arquétipos são vitais para o desenvolvimento de um roteiro, um conto ou uma história. Abaixo, será apresentada uma linha mais simplista de arquétipos presentes na jornada do herói. Apesar de termos tipos bem definidos de personagens, PROPP (2010) sugere que um personagem pode assumir mais de um arquétipo durante a jornada do herói. Para reforçar esta ideia existe como exemplo o personagem "Magneto" que em diversos pontos da história em quadrinhos "X-MEN" representa os papéis de aprendiz, arauto, herói, anti-herói, sombra (vilão) e também Mentor.

> "Para quem conta histórias, certos arquétipos são uma espécie de ferramenta indispensável ao ofício. Não é possível contar histórias sem eles. Os arquétipos que

[3] Arquétipo: Usado para descrever tipos de comuns de personagem, símbolos e relações. Designa antigos padrões de personalidade humana que é uma herança compartilhada por toda a raça humana. (VOGLER, 2009, p. 69 apud JUNG, 2008, p. 73)

> ocorrem com mais frequência nas histórias (logo, os mais úteis para que um escritor conheça) são:
>
> HERÓI, MENTOR (VELHA OU VELHO SÁBIO), GUARDIÃO DO LIMIAR, ARAUTO, CAMALEÃO, SOMBRA e PÍCARO." (VOGLER, 2009, p. 72 – 73)

Utilizando a citação acima como base, serão mostrados alguns dos arquétipos julgados como essências pelo autor.

2.2.1 Herói

"Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em beneficio de outros." (VOGLER, 2009, p. 75)

VOGLER (2009) diz que herói é aquele que se sacrifica, supera seus limites, independentemente do sexo, somente para trazer benefícios ao próximo. Já PROPP (2010) diz que o herói ingressa no conto após ações de um antagonista que causa algum dano a sua rotina. A partir disso começa seu crescimento, onde conhecerá seus poderes para enfrentar o Vilão, geralmente com a ajuda de um mentor, que lhe abre a visão do mundo. No caminho para a batalha busca superar seus limites e encontrar auxílio, seja através de aliados, ou mágica para por fim derrotar a sombra. Em seguida, inicia o regresso ao seu mundo comum para assim finalizar o conto.

JUNG (2010) diz que alguns ideais de arquétipos já trazemos não aprendemos, estes se encontram num inconsciente coletivo. O arquétipo do herói é um destes.

Um herói é criado em várias situações, por exemplo, durante a segunda guerra mundial foi criado o Capitão América (MARVEL, Março de 1941) para elevar a autoestima dos soldados americanos, e sua exposição passou a ter maior veiculação após os ataques ocorridos a base naval de Pearl Harbor no final do ano de 1941. Existem também os casos de heróis que fogem ao estereótipo proposto inicialmente pela sociedade, no nosso caso a americana, e sugerem um lado algo diferente. Peter Parker, o personagem principal na série "O Homem-Aranha" (MARVEL, Agosto de 1962) foge do padrão de herói americano presente até seu lançamento onde o foco era a rigidez moral com ou sem seu uniforme. É o primeiro herói que usa seus poderes para obter lucro, porém este lucro é usado para ajudar sua tia, May Parker, principalmente com remédios e contas.

Partindo destas afirmações, pode se considerar que o herói é um ser mítico, que apesar de humano, tem condições diferentes e idealizadas. Para a sua existência é necessária à figura do arquétipo sombra (vilão).

2.2.2 Mentor

O mentor tem por objetivo orientar, preparar e equipar o herói. A relação entre herói e mentor é, segundo VOGLER (2009), uma relação de pai e filho que representa o vinculo mais rico e material simbólico da mitologia.

> Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que com frequência é uma anciã ou um ancião) que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas que com quem ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 2007, p. 74)

Ou seja, o mentor é aquele que dá subsídios para que o herói possa derrotar seu antagonista, sejam eles mágicos ou lógicos.

2.2.3 Guardião do Limiar

Guardiões de Limiar são aqueles que fazem a proteção das entradas de novos mundos e por consequência estão ali para impedir o procedimento do herói.

Segundo VOGLER (2009) o guardião do limiar geralmente não é o principal vilão de um conto, ou seja, muitas vezes são mercenários, figuras neutras, que com o decorrer da história podem até ser ajudantes secretos do herói que estão lá apenas para testá-lo furtivamente.

2.2.4 Arauto

Segundo CAMPBELL (2007), o arauto é aquele que apresenta a aventura ao herói, ou seja, aquele personagem que explica o desafio e apresenta condições de mudança. Os arautos medievais tinham um papel de acompanhantes dos nobres e sua função era conhecer as armas e armaduras deste.

Apresentam uma função psicológica que representa os ventos de mudança, uma necessidade de renovação. Podem aparecer nas histórias através de sonhos, através de uma ideia ou até mesmo uma pessoa real.

2.2.5 Sombra

A sombra, todos os aspectos negativos são representados através deste arquétipo. Aqui é retratada a classe de personagem conhecida como antagonista ou vilão. Na sombra temos tudo que assombra o herói, é uma força que "Representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa" (VOGLER, 2009, p. 123)

Em uma visão mais surreal, como por exemplo, nos sonhos as sombras aparecem como demônios, monstros, lobisomens entre outros.

Sua função dramática é opor-se ao herói, criar conflitos e obstáculos para impedir que realize seu objetivo. Para PROPP (2007) um vilão é vital a um conto, pois quanto maior for o desafio por ele proposto, maior será a obrigação do herói no seu crescimento, para que assim possa derrotá-lo.

3. A Divina Comédia

A *Divina Comédia* é um poema de características épico-teológicas da literatura italiana. A Obra foi escrita por Dante Alighieri no inicio do século XIV, provavelmente entre os anos 1307 até 1321, pouco antes da morte do autor.

A obra é um poema narrativo que apresenta a saga do herói, Dante, numa viagem por Inferno, Purgatório e Paraíso. Vale ressaltar que cada um destes três locais é dividido em nove círculos.

Dante escreveu esta obra em seu dialeto local, a língua toscana, considerada o dialeto primitivo para a futura língua italiana. Criou um poema de estrutura épica e com propósitos filosóficos para demonstrar que tal língua toscana era adequada para o mais elevado tipo de expressão em detrimento ao latim.

O poema possui uma impressionante simetria. Os três livros que compõe a obra são divididos em 33 cantos, sendo que o trecho "Inferno" possui um canto a mais que é introdutório a todo poema, totalizando assim cem cantos.

Foi escrito utilizando uma técnica conhecida como *terza rima*, onde a linha central de cada terceto controla as duas linhas marginais do terceto seguinte.

> O poema possui uma impressionante simetria matemática baseada no número três. É escrito utilizando uma técnica original conhecida como *terza rima*, onde as estrofes de dez sílabas, com três linhas cada, rimam da forma ABA, BCB, CDC, DED, EFE, etc. Ou seja, a linha central de cada terceto controla as duas linhas marginais do terceto seguinte. (ROCHA, 2000)

Segue abaixo um exemplo do uso da *terza rima*, retirada do segundo canto [4]

*"Lo giorno se n'andava, e l'aere br**uno***	1
*toglieva li animai che sono in t**erra***	2
*da le fatiche loro; e io sol **uno***	1
*m'apparecchiava a sostener la gu**erra***	2
*sì del cammino e sì de la pie**tate**,*	3
*che ritrarrà la mente che non **erra**.*	2
*O muse, o alto ingegno, or m'aiu**tate**;*	3
*o mente che scrivesti ciò ch'io v**idi**,*	4
*qui si parrà la tua nobili**tate**.*	3
*Io cominciai: «Poeta che mi gu**idi**,*	4
guarda la mia virtù s'ell'è possente,	5
*prima ch'a l'alto passo tu mi f**idi**.*	4

[4] Obra no formato original disponível em: <http://www.stelle.com.br/pt/index_comedia.html>

Segundo Helder da Rocha (2000), quando Dante faz com que cada terceto antecipe o som que irá ecoar duas vezes no terceto seguinte, a *terza rima* dá uma impressão de movimento ao poema. Como isso ocorre em todo o poema, é como se a movimentação nunca parasse.

A *Divina Comédia* serviu de inspiração a alguns artistas no decorrer dos anos. Alguns destes importantes como os pintores Salvador Dalí, Michelangelo e Botticelli. O destaque nesta área da arte fica por Gustave Doré e suas ilustrações sobre o livro Inferno, as quais demonstraremos a seguir.

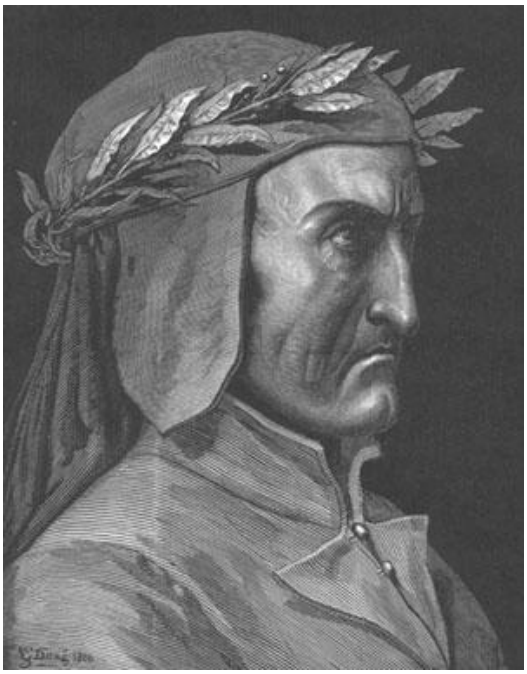

Figura 1 - Retrato de Dante Alighieri. Ilustração de Gustave Doré (século XIX) – disponível em: http://www.stelle.com.br/pt/dore1.html

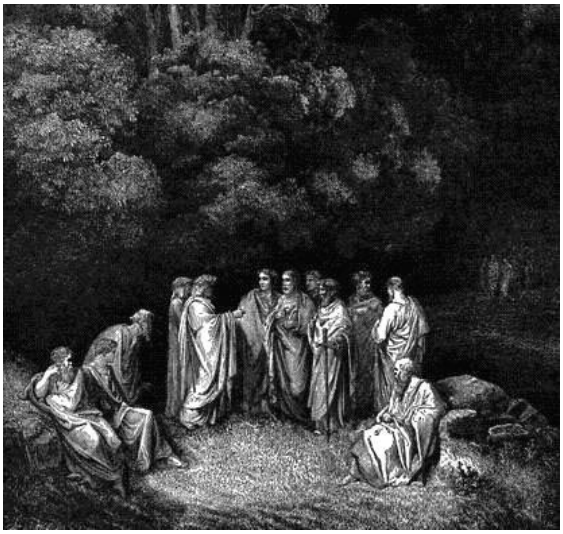

Figura 2 - Dante, Homero, Lucano, Virgílio e outras grandes figuras da Antiguidade - Ilustração de Gustave Doré (século XIX). – disponível em: <http://www.stelle.com.br/pt/inferno/dore3.html>

A Obra *O Pensador* de Auguste Rodin foi baseada na *Divina Comédia*. Originalmente chamada de *O Poeta* por ser baseada em Dante, foi feita sob encomendo do museu de Arte Decorativa de Paris, que tinha como objetivo criar um portal monumental baseado na obra. Além desta estátua, *O Beijo* foi baseado no casal Paolo e Francesca (*Inferno*, Canto V).

Figura 3 - O Pensador de Auguste Rodin (Século XVIII) – disponível em: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4f/Rodin_The_Thinker_Laeken_cemetery.jpg>

A seguir dar-se-á um breve resumo sobre o livro *Inferno*, que é afinal o objeto de estudo deste artigo.

3.1 Inferno

O livro *Inferno* começa quando Dante se encontra no meio da vida e se vê perdido em uma floresta escura. Sua vida havia não seguia mais o rumo correto. Ao tentar escapar da selva, ele encontra uma montanha que pode ser sua salvação, mas é logo impedido de subir por três feras: um leopardo, um leão e uma loba.

Com medo e prestes a desistir e voltar para a selva, Dante é surpreendido pelo espírito de Virgílio, um poeta da Roma antiga ao qual ela admira - disposto a guiá-lo por um caminho alternativo. O poeta foi chamado por Beatriz, paixão da infância de Dante, que o viu em apuros e decidiu ajudá-lo. Ela desceu do céu e foi buscar Virgílio no Limbo.

O caminho proposto consiste em fazer uma viagem pelo centro da terra. Iniciando nos portais do inferno, atravessariam o mundo subterrâneo até chegar aos pés do monte do purgatório. Dali, Virgílio guiaria Dante até as portas do céu.

Dante, então, decide seguir o poeta que funciona como guia e protetor por toda a longa jornada através dos nove círculos do inferno.

A jornada começa quando Dante e Virgílio chegam ao vestíbulo do inferno, que é dividido em nove círculos. Entre o primeiro círculo e o vestíbulo está o rio Aqueronte, onde o fica o guardião e barqueiro que faz a travessia das almas, Caronte. É através deste barco que Virgílio e Dante atravessam o rio.

Após a travessia, chegam ao primeiro círculo, este se chama Limbo e é o para onde vão as almas que não tinham como opção abraçar os ensinamentos de Deus, porém optaram por ter uma vida virtuosa e por tal motivo vivem a vida que imaginaram ter após a morte. Estas almas não têm a esperança de ir ao céu pois para isso seria necessário ter fé em Cristo. Aqui também ficam os não batizados e aqueles que nasceram antes de Cristo, como Virgílio.

No Limbo, Dante encontra Aristóteles rodeado de filósofos. Estão lá também Sócrates, Platão, Homero, Ovídio, Tales e muitos outros nobres nascidos antes de Jesus.

O Inferno propriamente dito começa no segundo círculo. Neste ficam os pecadores luxuriosos onde são condenados a sofrer com uma tempestade de vento. Lá estão Francesca de Rimini e seu amante, Paolo, que é o seu cunhado.

No terceiro círculo, os gulosos são vigiados pelo mitológico cão de três cabeças, Cérbero. Neste círculo chove constantemente um tipo de chuva ácida e podre que pune os pecadores.

No quarto círculo, estão os gananciosos, condenados a empurrar pesos enormes, de acordo com o tamanho de sua ganância em vida.

No quinto círculo, ficam os que cometeram o pecado da ira. Seu castigo é ficar imersos na lama ardente do Pântano formado pelo Rio Estige.

Para atravessar o pântano eles apanham boleia do demônio Phlegyas. Assim que atravessam estão na entrada da cidade de Dite. Essa cidade fica na parte mais funda do inferno e possui paredes feitas de fogo.

Os demônios inicialmente negam a entrada de Dante nem Virgílio. Neste trecho surgem as três Erínias (Megera, Aleto e Tisífone), e com elas aparece a Medusa, que petrifica quem a olhe. Enviado dos céus, um anjo celeste, abre as portas e sem oposição podem prosseguir.

No sexto círculo, viajam por dentro de Dite. Lá eles veem um cemitério onde os hereges queimam em seus túmulos. Tal fato se dá porque os hereges eram queimados em fogueiras quando vivos.

O sétimo círculo é o da violência. Este é divido em três vales. No Vale do rio Flagetonte estão os assassinos, os tiranos e aqueles que foram violentos com demais pessoas e seus bens. Sua punição é ter o corpo nos rios de sangue. Quanto maior o pecado, mais imerso no rio estará. Na margens ficam centauros atirando flechas nas almas que se erguem do rio.

O segundo vale é onde fica a Floresta dos suicidas. La estão aqueles que cometeram suicídio e por tal motivo estão transformados em arvores. Estas arvores não tem frutos, somente espinhos e sangram ao ter suas folhas comidas.

O vale do deserto abominável é o terceiro deles e onde ficam aqueles que rejeitaram a deus para dar a coisas materiais. Este lugar é um deserto sem cor e as almas ficam deitadas, sofrendo com uma chuva de fogo.

O oitavo círculo é dividido em 10 partes. Cada uma dessas partes é um fosso que é ligado aos demais por pontes. Estão aqui as piores torturas que só vão piorando. A cada fosso os pecados também vão se tornando piores.

O último círculo infernal é gelado. Não existe fogo. Este é o inferno dos traidores e onde Dante vê Lúcifer devorando os três maiores do local, Cassius, Judas e Brutus. Ao cruzar este local eles chegam ao centro da terra e passam a subir até a saída que dá até o purgatório.

4. Jogo

O jogo, inicialmente, será tratado como uma atividade estruturada ou semi estruturada, voltada a recreação e, em alguns casos, também como ferramenta educacional. Numa representação mais simplista, o jogo, é geralmente algo voluntário que ocorre dentro de determinados limites de tempo e espaço definidos previamente, onde as regras são livremente consentidas, no entanto absolutas e obrigatórias. É dotado de um fim e é acompanhado de um misto de tensão, imaginação e alegria.

O filósofo Johan Huizinga reforça essa ideia ao dizer que o jogo é

> Uma atividade livre, conscientemente tomada como "não séria" e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É [...] praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2008, p. 16)

Logo podemos entender que os jogos normalmente envolvem estimulação mental ou física, seja ela humana ou não, uma vez que se o fato é anterior a sociedade humana é possível presumir que os animais também jogam.

Essa ideia tem por base a afirmação de Huizinga (2008, p. 03) onde diz que "o Jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana"

Muitos dos jogos também ajudam a desenvolver habilidades práticas, servindo como forma uma forma de exercício, ou com papel psicológico-educativo. Simuladores também tem papel semelhante e podem ajudar no desenvolvimento de algumas habilidades, por exemplo, no treinamento de pilotos e copilotos de voos comerciais.

A partir destes conceitos, será mostrado o que é jogo digital e a adaptação utilizados como base ao estudo presente nesta monografia.

4.1 Jogo Digital

Podemos dizer que jogo digital é um aplicativo onde um ou mais jogadores interagem com informações e imagens exibidas em uma tela utilizando-se de dispositivos de entrada que enviam informações a uma plataforma que faz o papel de controlador do jogo.

Segundo o dicionário Michaelis (2011), podemos definir jogo digital, ou videogame, da seguinte forma: "S*oftware* interativo com fim recreativo, acoplado a um dispositivo para exibição visual de dados e a outro dispositivo de entrada de dados, o que permite ao usuário interagir com o mesmo."

O dispositivo de entrada de comandos pode ser de vários tipos. Pode ser a combinação de teclado e mouse no caso de um computador, o controle utilizado nos consoles, ou até mesmo a tela dos smartphones. O controle pode variar de forma, numero de botões, entre outras coisas, variando o console ou plataforma.

Para deixar a definição um pouco mais clara, é preciso dizer que as plataformas utilizadas para jogar videogame são conjuntos eletrônicos, capazes de reproduzir o jogo digital em uma tela. Para exemplificar podemos usar os consoles (Xbox 360, Playstation etc.) e computadores. Celulares e máquinas de *Arcade* também são plataformas.

O videogame, ou jogo digital, surgiu inicialmente no ano de 1958. Sua invenção se deu em um osciloscópio, onde era exibida uma visão lateral de uma quadra de tênis e uma bola. Apesar de tudo, o criador disto, o físico William Higinbotham, não se deu conta de seu valor e não patenteou a obra.

Nos anos 70, os jogos passam a se popularizar. Tudo começa com o lançamento do primeiro console, o *Odyssey* e os fliperamas de *SpaceWar!* e "*Pong!*, jogo para arcade criado por Bushnell na Atari e lançado no final de 1972, que se torna um fenômeno no ano seguinte.(UOL Jogos, 2010)".

A segunda geração de consoles merece ser lembrada pelo lançamento do Atari, que entre seus jogos que merecem ser lembrados estão Space Invaders, Pacman, e Enduro.

A partir daí, a evolução foi acontecendo naturalmente. A terceira geração é representados pelo NES e o Master System. Entre seus jogos clássicos estão Alex Kidd e Super Mario Bros.

A quarta geração foi composta principalmente por Neo Geo, Super NES e Mega Drive. Os principais sucessos de venda foram The King of Fighters, Mario World e Sonic 2.

A quinta geração é marcada pela entrada da japonesa Sony no mercado de jogos. Seu console chamava-se Playstation e tinha como principais concorrentes o DreamCast, e o Nintendo 64.

A sexta geração foi marcada pela entrada da gigante americana Microsoft. Também marcou a consolidação da Sony como líder de mercado de consoles. O Playstation 2 tinha como concorrentes o Nintendo Game Cube e o Microsoft XBOX.

A Geração atual é marcada por três modelos: o Sony Playstation 3, o Nintendo Wii e o Microsoft XBOX 360. Entretanto, não é só de consoles que vive a indústria dos jogos. Os computadores pessoais, os consoles portáteis, os celulares e os arcades também são boa parte do mercado.

O Jogo digital analisado nesta monografia é parte da sétima geração e está disponível para os consoles XBOX 360 e Playstation 3.

4.2 Dante's Inferno

A história de *Dante's Inferno* é uma adaptação de a *Divina Comédia*, um poema épico escrito na idade média por Dante Alighieri. A personagem que encaramos é Dante, um veterano cruzado. Beatrice é o seu amor e este tinha a intenção casar-se com ela, mas antes disso acontecer, parte numa missão com os cruzados.

Dante's Inferno é um jogo de ação/aventura lançado em 2010. Foi desenvolvido pela Visceral Games e publicado pela Eletronic Arts para os consoles Xbox 360 e PlayStation 3.

O jogo conta com visão em terceira pessoa, ou seja, a câmera segue o personagem principal a certa distância e altura fixas. O jogo envolve combates físicos em formato de plataforma e pequenos quebra-cabeças que aparecem no decorrer da história.

Durante esta missão, Dante comete várias atrocidades, que levam a um encadeamento de acontecimentos e consequentemente à morte de sua amada. Dante volta ao seu lar apenas para encontrar o corpo ensanguentado de Beatrice e ver Lúcifer apoderar-se da sua alma e arrastá-la consigo para as profundezas do Inferno.

Não se conformando com a ideia que o seu único amor esteja destinado a sofrer para toda a eternidade no inferno, Dante mostra-se disposto redimir-se perante os seus pecados e a enfrentar o inferno inteiro para salvar a alma de Beatrice.

O inferno aparece dividido em nove círculos: Limbo, Luxúria, Gula, Ganância, Raiva, Heresia, Violência, Fraude e Traição. Cada círculo está situado numa posição mais baixa que o anterior, como em uma pirâmide feita de círculos virada ao avesso. Para avançarmos para o círculo seguinte, precisamos efetuar uma série de descidas, seja saltando de corda em corda enquanto enfrentando labaredas de chamas, ou descendo através de colunas feitas de corpos empilhados. O inferno é um local hostil e doloroso, gritos e sussurros estão sempre presentes no caminho, e em cada círculo vemos pessoas presas nas paredes e ouvimos frases relacionadas com o pecado que cometeram.

Em cada um destes nove círculos enfrentamos obstáculos e personagens diferentes. Abaixo mostraremos cada um dos pecados e seus principais componentes.

Ainda sobre o conteúdo apresentado na história, podemos dizer que cada círculo do inferno tem um aspecto particular e um certo tipo de criatura está associado a si e na maioria deles Dante tem um grande obstáculo a enfrentar.

Primeiramente enfrenta a Morte, em seguida Caronte, e assim continua a jornada através dos círculos conforme mostrado abaixo. Dante também possui duas belas e poderosas armas, a Foice da Morte (que derrotamos logo no início do jogo) e uma Cruz que pertence a sua amada, Beatrice.

A trajetória pelo inferno não é feita sem companhia, Virgílio, um dos maiores poetas da Roma antiga nos acompanha pelo caminho. A função dele é nos guiar através dos diferentes círculos infernais. No decorrer do jogo vai descrevendo as diversas partes do inferno e também seus pecadores.

O Limbo é o local aonde vão todos aqueles que nasceram antes de Jesus e os que não foram batizados. O Guardião desta parte do jogo é o Rei Minos, responsável por julgar as almas e enviá-las ao respectivo círculo de acordo com seu pecado.

Para o inferno da luxúria vão todos aqueles que cometeram o pecado da carne. Neste circulo nos deparamos com Cleópatra e seu amado Marco Antonio que são conhecidos também pela vida libidinosa que levavam.

No círculo da Gula, nos deparamos com pessoas que servem de alimentos para os demônios do local. Este ponto é guardado por Cérbero, o cão de três cabeças.

Na Ganância estão aqueles que cometeram o pecado da soberba, que se apossaram dos bens dos outros. Neste inferno encontramos o pai de Dante, o senhor Alighiero, que era um agiota e tomava o bem das pessoas para seu próprio bem. Neste trecho ele é um dos guardiões.

Na quinto círculo, a raiva, fazemos a travessia do rio Estige. Dentro de suas águas deve-se escapar do guardião, Phlegyas, e em suas costas entrar na cidade da escuridão, para poder prosseguir a jornada.

Na heresia não temos guardião. O mesmo ocorre no oitavo circulo, chamado de Fraude. Aqui temos apenas uma lembrança daquele que liderou os cruzados na busca por dominar a terra santa.

No circulo da violência, nos deparamos com Francesco, irmão da amada de Dante. Ele foi condenado a este local por ter matado várias pessoas nas cruzadas promovidas pela igreja. Para prosseguir devemos com ele devemos batalhar para em seguida libertar sua alma.

Aqui também encontramos a mãe de Dante. Ela foi transformada em arvore e sangra pela eternidade por ter tirado sua própria vida. Esta é a punição para os suicidas.

Ao termino deste trecho conseguimos libertar Beatrice e ela tem como destino os céus. Segundo Virgílio, ela ficará aguardando que ele cumpra toda sua jornada e a encontre

A caminho do nono e último círculo, encontraremos Lúcifer aprisionado. Para chegar até lá devemos quebrar as correntes e assim soltá-lo. Após isso, ocorre o derradeiro embate.

Você deve enfrentá-lo e, com sua vitória, ele será aprisionado novamente nas correntes de gelo, na parte mais funda do inferno. Finalizando a batalha, Dante será encaminhado junto a Virgílio para o segundo estágio da jornada, o Purgatório.

5. Análise

Para responder a dúvida fundamental desta monografia é necessário fazer um estudo sobre a obra base e o jogo digital já apresentados.

A análise consiste em validar se ambos seguem a estrutura da jornada do herói. Para tal, serão utilizadas as propostas de Christopher Vogler e Joseph Campbell.

Os autores acima citados apresentaram modelos para a jornada do herói. Estes foram divididos em tabelas e a partir disso, os trechos do roteiro do jogo, foram adequados na estrutura proposta pelos autores.

Para chegar a um resultado, será verificado se o jogo se encaixa ou não nos moldes utilizados, chegando a conclusão sobre a jornada do herói.

5.1 A Divina Comédia

Iniciaremos através da obra literária e para isso, será utilizado o parecer de um dos especialistas nessa estrutura.

De acordo com Joseph Campbell, o livro a Divina Comédia é uma jornada do herói. Essa informação não está explicita, mas em seu livro que trata sobre o assunto, intitulado de O Herói de mil faces, o autor utiliza a obra de Dante como referência em vários pontos como, por exemplo, no trecho a seguir que representa o chamado a aventura:

> A aventura do chamado especial e quase inaudível que vem aos ouvidos que se encontram abertos tanto para o exterior como para o interior, teve de descobrir seu próprio caminho, passando por dificuldades que não costumam ser encontradas, (...) ela conheceu a noite sombria do espírito, "a selva escura, ao meio da jornada da vida", de Dante, e as amarguras das profundezas do inferno. (CAMPBELL, 2007, p.29).

Em outro trecho, agora se referindo ao auxílio sobrenatural dado ao herói durante a jornada, Campbell cita

> A anciã solícita e fada-madrinha é um traço familiar das lendas e dos contos de fadas europeus; nas lendas dos santos cristãos, o papel costuma ser desempenhado pela Virgem, que, pela sua intercessão, pode obter a misericórdia do Pai. (...) É este o poder orientador que permeia a obra de Dante, representado nas figuras femininas de Beatriz e da Virgem. (CAMPBELL, 2007, p.76).

Em vários outros capítulos do livro é possível ver claras referências à obra de Dante Alighieri. Campbell (2007, p. 77) refere-se ao papel do poeta Virgilio durante o caminho de Dante por Inferno e Paraíso, funcionando como um protetor e mentor da personagem principal. Ainda refere-se a estrutura da jornada, onde mostra o caminho transitório entre o bem e o mal no seguinte trecho:

> Dessa maneira, percorre gradualmente todos os níveis de valor vital até ultrapassar os limites do ovo cósmico. A; Divina comédia, de Dante, é uma exaustiva revisão desses estágios: o "Inferno" representa a condição miserável do espírito aprisionado aos orgulhos e ações da carne; o "Purgatório", o processo de transmutação da experiência carnal em experiência espiritual; e o "Paraíso", os graus de realização espiritual. . (CAMPBELL, 2007, p.354).

Existem diversos outros pontos levados em consideração por Joseph Campbell em sua obra que fazem referências, entretanto com apenas estas referências e informações colhidas é possível entender que a obra literária de Dante Alighieri, a Divina Comédia é uma jornada do herói.

Esta ideia satisfaz um dos pontos da hipótese inicial da monografia que parte do conceito de o jogo seguir a estrutura da jornada do herói, sendo que esta também está presente na obra original.

5.2 Dante's Inferno

A análise do jogo digital seguirá um padrão que apresente da melhor forma a estrutura da jornada do herói e o jogo digital.

Inicialmente, será verificada a compatibilidade do roteiro com o modelo proposto pro Christopher Vogler em sua obra, intitulada *Jornada do Escritor*.

Para tal, é necessário unir em uma tabela a estrutura proposta pelo autor e o roteiro do game conforme visto abaixo.

Tabela 2

Jornada do Escritor (VOGLER, Christopher)	
Primeiro Ato	
Mundo Comum	O jogo começa com Dante durante as cruzadas. Sua jornada começa com sua morte, durante uma batalha.
Chamado á Aventura	O encontro com a morte, o arauto que lhe apresenta a aventura e que vem para levar sua alma ao Inferno devido aos seus crimes de guerra. Dante enfrenta o ceifeiro e ao derrotá-lo fica com sua lança.
Recusa do Chamado	O retorno para sua cidade natal, Florença, em busca de sua amada. Ao chegar lá, a encontra sem vida e tem o primeiro contato com o vilão, Lúcifer, que vem levar a alma de Beatrice para o Inferno.
Encontro com o Mentor	Dante vai até o inferno procurar sua amada e lá encontra o mentor, Virgílio. Virgílio é seu guia por todo o inferno e o apoio durante a jornada.
Travessia do Primeiro Limiar	Ao chegar ao limbo, Dante atravessa o primeiro limiar ao enfrentar o juiz, Minos. Ao vencê-lo, chega de fato ao inferno, em seu segundo círculo.
Segundo Ato	
Testes, Aliados e Inimigos	Neste trecho, Dante enfrenta velhos amigos, revê seu pai e sua mãe, e passa por diversos testes para prosseguir no jogo. A maior parte da aventura se passa neste trecho
Aproximação da Caverna Oculta	Dante encontra armas e aperfeiçoa suas habilidades e fica cada vez mais perto do seu objetivo, que é salvar Beatrice.
Provação	Chega o momento da libertação, o herói precisa salvar sua amada e para isso precisa enfrentar um grande desafio. Dante enfrenta uma serie de dez desafios no jogo e em seguida libertar a alma de Beatrice.
Terceiro Ato	
Recompensa	Dante reencontra sua amada por alguns instantes, em seguida a alma dela é enviada ao Paraíso.
Caminho de Volta	Dante continua sua jornada pelo inferno, indo ao último círculo para prosseguir sua jornada para encontrar sua amada no Paraíso.
Ressurreição	Para concluir a jornada, Dante enfrenta seu ultimo inimigo, Lúcifer. Ao enfrentar uma batalha feroz com o vilão, o herói vence, contudo acaba morrendo e tendo sua alma libertada. Dante ressucita no purgatório.
Retorno com o Elixir	O retorno com o elixir fica nas cenas finais do jogo, onde Dante aparece acordando no purgatório para continuar a jornada até o Paraíso, onde encontrará sua amada. O Jogo finaliza sem que o herói termine o retorno.

Através da tabela acima, é possível verificar que o jogo se enquadra na proposta de jornada do herói desenvolvida por Vogler. Entretanto, somente está informação não trás subsídios suficientes para uma conclusão. Portanto, em seguida, faremos a mesma aplicação, agora no modelo proposto por Campbell.

Tabela 3

O Herói de Mil Faces (CAMPBELL, Joseph)	
Partida, Separação	
Mundo Cotidiano	O jogo começa com Dante durante as cruzadas. Sua jornada começa com sua morte, durante uma batalha.
Chamado à Aventura	O encontro com a morte, o arauto que lhe apresenta a aventura e que vem para levar sua alma ao Inferno devido aos seus crimes de guerra. Dante enfrenta o ceifeiro e ao derrotá-lo fica com sua lança.
Recusa do Chamado	O retorno para sua cidade natal, Florença, em busca de sua amada. Ao chegar lá, a encontra sem vida e tem o primeiro contato com o vilão, Lúcifer, que vem levar a alma de Beatrice para o Inferno.
Ajuda Sobrenatural	Dante vai até o inferno procurar sua amada e lá encontra o mentor, Virgílio. Virgílio é um poeta já falecido e este é seu guia por todo o inferno.
Travessia do Primeiro Limiar	Ao chegar ao Limbo, Dante deve enfrentar o Rei Minos, para assim prosseguir sua jornada.
Barriga da Baleia	Neste trecho, após derrotar o Rei, Dante faz a travessia imaginária do Limiar mágico existente na jornada. A partir deste momento ele chega de fato ao inferno, pois no segundo circulo que as almas começam a ser punidas.
Descida, Iniciação, Penetração	
Estrada de Provas	O caminho pelo inferno é a estrada de provas do herói que enfrentará todos os tipos de inimigos durante este caminho
Encontro com a Deusa	Neste caso, o encontro com a deusa seria uma representação da alma de Beatrice, a quem Dante tenta salvar durante sua jornada.
A Mulher como Tentação	Cleópatra faz o papel da tentação, logo no segundo inferno, Dante deve lidar com a Luxúria da antiga rainha do Egito
Sintonia com o Pai	Dante encontra-se seu pai durante a jornada e o enfrenta para assim superar seus medos e o seu passado.
Apoteose	Dante supera todos os seus inimigos e conquista armas suficientes para prosseguir sua jornada
A Grande Conquista	Chega o momento da libertação, o herói precisa salvar sua amada e para isso precisa enfrentar um grande desafio. Dante enfrenta uma serie de dez desafios no jogo e em seguida libertar a alma de Beatrice que vai para o Paraíso.

Retorno	
Recusa do Retorno	Após salvar sua amada, o herói ainda tem mais um objetivo, derrotar Lúcifer.
Voo Mágico	Dante enfrenta Lúcifer e consegue aprisioná-lo no ultimo dos círculos infernais.
Resgate de Dentro	Após aprisionar a sombra, apesar da vitória, temos a impressão de morte do herói
Travessia do Limiar	O mentor Virgilio vem em auxílio ao herói
Retorno	Dante acorda em outro local, aparentemente vivo e sem nenhum arranhão.
Senhor dos dois mundos	A Jornada aparentemente continuará, Dante agora está no purgatório e para se unir a sua amada Beatrice é necessário cruzar mais uma série de círculos
Liberdade de Viver	O jogo se encerra com o trecho em que o herói acorda, dando a impressão de uma nova jornada.

O roteiro se adequou a estrutura proposta por Campbell. Apesar das diferenças na quantidade de capítulos, a estrutura é bem semelhante a de Vogler, logo facilitando a comparação. Para finalizar a análise, é necessário considerar os arquétipos da jornada do herói. Deve existir um antagonista entre eles, pois sem a sombra, é provável que não exista herói.

Tabela 4

Arquétipos	
Arauto	Virgílio
Guardiões de Limiar	Ceifeiro (Morte), Minos e Beatrice.
Herói	Dante
Mentor	Virgílio
Sombra	Lúcifer

Com as informações acima apresentadas, é possível chegar a uma conclusão e as considerações.

6. Conclusão

Para concluir o objetivo desta monografia ainda é necessário um parecer aprofundado sobre as análises efetuadas. Primeiramente, é importante ressaltar que a obra de Dante foi amplamente estudada por Joseph Campbell durante a formulação do seu modelo de jornada do herói. Por este motivo é possível supor que esta se enquadre na estrutura da jornada do herói, mas não só o trecho referente ao livro *Inferno* e sim a *Divina Comédia* como um todo.

Em relação ao jogo digital, por ser algo tão específico, a sua análise necessitou de um aprofundamento maior. Apesar de inicialmente ter sido mostrado que as estruturas são semelhantes e se equivalem, não era possível determinar seguramente que este era uma jornada do herói utilizando só um dos modelos.

Ao aplicarmos os conceitos propostos por Christopher Vogler, foi possível validar que o roteiro do jogo se enquadra bem no modelo proposto. A estrutura se encaixa em três grandes trechos, dando, porém margem a dúvidas devido à simplicidade ocorrida no capitulo referente a "Testes, Aliados e Inimigos", pois o desenvolvimento do jogo ocorreria todo somente neste trecho.

Utilizando o modelo de Joseph Campbell, datado de 1949, temos uma visualização mais abrangente com em relação à divisão dos atos. Especialmente no segundo, chamado "Descida, Iniciação, Penetração" é possível ver o desenvolvimento da personagem principal. Também fica mais claro identificar os conflitos, aliados, auxílios sobrenaturais e obstáculos que o herói enfrenta na sua jornada. Também trás a tona o papel da mulher como inspiração, auxílio espiritual e motivacional. De qualquer forma, o roteiro do *game* se encaixa da mesma maneira que ocorreu com a estrutura anterior.

Em seguida, identificamos que a existência de um herói depende do vilão. Ao verificarmos os arquétipos presentes no jogo, identificamos claramente a sombra.

Com todos estes dados em mãos, por fim, é possível acreditar que no caso da *Divina Comédia* e do jogo *Dante's Inferno* a hipótese se faz verdadeira. Uma obra literária que segue a jornada do herói, ao ser adaptada para jogo, apesar de todas as mudanças em seu roteiro, tende a manter esta estrutura.

REFERÊNCIAS

PROPP, Vladimir Iakovlevitch. **Morfologia do conto maravilhoso.** São Paulo: Forense Universitária, 2006.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia.** São Paulo: 34, 2009.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck:** o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces.** São Paulo: Pensamento, 2007.

HÜIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** O jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008. Páginas de 1 a 40

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor.** São Paulo: Nova Fronteira, 2009.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos E O Inconsciente Coletivo.** São Paulo: Vozes, 2008.

GAMES, Visceral. **Dante's Inferno.** Los Angeles: Eletronic Arts, 2009.

ROCHA, Helder da. **A Divina Comédia:** Poema épico de Dante Alighieri. Disponível em: <http://www.stelle.com.br/pt/index_comedia.html>. Acesso em: 27 set. 2011.

UOL JOGOS. **A História dos Videogames**. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/>. Acesso em: 26 nov. 2011.

Dicionário Michaelis Online . Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/> Acesso em: 26 nov. 2011.