

# O Inferno no meio digital: Uma análise de Dante's Inferno e comparativo com a literatura original

*Title: Hell in the Digital Realm: An Analysis of Dante's Inferno and a Comparison with the Original Literature*

**Victor Yoshihiro N. Higa<sup>1</sup>, Matheus T. V. Ribeiro<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP) – São Paulo – SP – Brazil

<sup>2</sup>Centro Universitário Belas Artes de São Paulo (FEBASP) – São Paulo– SP – Brazil

victorhiga@hotmail.com.br, matheus.ribeiro@belasartes.br

**Abstract.** *This research analyzes the adaptation of Dante's Inferno into a digital game, aiming to understand the adaptations made. Through a case study utilizing interviews, opinion articles, and a comparative analysis of both medias, supported by a literature review of renowned authors on these topics, the research indicates that some allegorical elements and Dante's mythologies, which could aid in the construction of a franchise, were neglected or even contradicted.*

**Keywords:** *Divine Comedy, Inferno, Immersion, Script, Author-character.*

**Resumo.** *A pesquisa analisa a adaptação em jogo digital do inferno dantesco, Dante's Inferno, com o intuito de compreender as adaptações realizadas. Através de um estudo de caso que utiliza de entrevistas, artigos de opinião e uma análise comparativa de ambas as obras, embasada por uma revisão de literatura de autores consagrados nestes temas, a pesquisa indica que alguns elementos alegóricos e da mitologia dantesca que auxiliariam na construção de uma franquia foram negligenciados ou mesmo contraditados.*

**Palavras-chave:** *Divina Comédia, Inferno, Imersão, Roteiro, Autor-personagem.*

## 1. Introdução

No início do século XXI, Janet Murray (2003) imaginou que, inevitavelmente, Hamlet adentraria o meio digital com inigualável imersão. Mesmo a fantástica tecnologia do Holodeck, apresentada como um tecnológico teatro interativo na série Star Trek, não poderia prever o tanto que os meios digitais e a cibercultura influenciariam a vida diária de bilhões de indivíduos. Hamlet assumiu um caráter multiforme na era digital, recebendo adaptações em formato de audiolivros, filmes e até jogos digitais.

O mesmo fenômeno aconteceu com a cultuada Divina Comédia escrita por Dante Alighieri. A obra que originou a língua italiana e que aborda uma construção elaborada do pós-vida acabou, de muitas formas, adentrando o meio digital. Através de representações animadas e em jogo digital, a mitologia dantesca tornou-se multiforme no contexto digital. No final, pairam algumas questões: O quão fiel é a adaptação em jogo digital do inferno dantesco? Se não, é relevante que haja tamanha fidelidade?

No próximo tópico, serão analisados os roteiros de ambas as obras e a estrutura dos processos imersivos sob a ótica de autores como Janet Murray (2003), Tzvetan Todorov (2013) e Will Storr (2019). No terceiro tópico, entenderemos a figura essencial do autor-personagem para ambas as obras. Muito relevante para estudiosos como Mikhail Bakhtin (1920), que evidenciam uma relação dinamicamente viva entre autor e

personagem, sendo imprescindível a compreensão do autor em questão para que se entenda sua obra. Também serão abordadas as similaridades entre as franquias Dante's Inferno e God of War. Afinal, no quarto tópico, teremos as considerações finais sobre a pesquisa desenvolvida.

## **2. Análise do jogo e comparativo com literatura**

Para o crítico Otto Carpeaux (1900-1978), as epopeias, gênero do qual a Comédia faz parte, são leituras de difícil acesso e morreram há tempos, deixando inúmeras falhas e algumas poucas obras memoráveis. A comédia seria a única dentre elas que pode ser lida como uma obra de hoje e apresenta vivacidade através do personagem que é Dante<sup>1</sup>. Portanto, é esperado que uma das obras mais importantes da literatura universal adentre o meio digital e assuma o caráter de jogo digital. Pesquisadores como Roberto Yokota (2022) reforçam essa ideia ao evidenciar como a estrutura dos nove círculos infernais aproxima-se do esquema de fases de um videogame<sup>2</sup>.

### **2.1. Análise dos roteiros**

Em sua obra “As Estruturas Narrativas” (1969), Tzvetan Todorov (1939-2017) apresentou a teoria de que os “equilíbrios” e “intrigas” seriam alguns dos conceitos literários essenciais nas estruturas narrativas. A intriga refere-se à organização dos eventos em uma narrativa, é o enredo ou a estrutura que conecta os eventos de maneira lógica e coerente. Já o equilíbrio diz respeito aos estados de estabilidade da narrativa, propondo a ideia de que uma história geralmente se inicia com um estado de equilíbrio que é prontamente perturbado, dando lugar ao desequilíbrio que impulsionará a trama e, eventualmente, levará a um novo estado de equilíbrio. Este novo estado comumente refletirá as mudanças que ocorreram ao longo da narrativa em questão.

Teóricos como Will Storr (2019) complementam as ideias de Todorov, argumentando que uma narrativa necessita de enfoque nas jornadas emocionais e psicológicas dos personagens, dando menos importância para os eventos e maior destaque para as falhas e superações. Storr (2019) sugere que a abordagem centrada no personagem criaria conexões emocionais mais profundas com o público.

Entretanto, a Comédia apresenta-se como uma obra artística cristalizada e de difícil acesso, dado sua escrita em decassílabos e seu caráter predominantemente alegórico. Tais aspectos contribuem para que o trabalho de adaptar todas as mensagens e ideias estabelecidas pela mitologia dantesca seja de uma natureza complexa e colocam os desenvolvedores numa posição de escolha: Prender-se fielmente às inúmeras alegorias ou traçar novos caminhos a partir das ideias originais. Dante's Inferno optou pela segunda opção, algo que será abordado mais à frente.

Durante sua viagem, Dante e Virgílio constantemente explicam quem são as personalidades que ardem nos círculos infernais e, mesmo que encontrem ameaças como as fúrias ou obstáculos como o rio estige, os poetas são facilmente resgatados por anjos ou barqueiros convenientemente posicionados. Apesar destes momentos de “intriga”, “equilíbrio” e “desequilíbrio”, “A Divina Comédia” deixa de desenvolver as

---

<sup>1</sup> A Divina Comédia, Editora 34, São Paulo, 2016.

<sup>2</sup> Disponível em: Web <<https://youtu.be/Z26Q5WEeKHA>>.

jornadas emocionais e psicológicas dos protagonistas: não há desenvolvimento ou arcos dramáticos para seus personagens. Somado ao caráter poético e alegórico da obra, a Comédia apresenta-se como obra artística de difícil acesso, podendo não corresponder às expectativas do público moderno que espera o desenvolvimento e os arcos dramáticos.

A adaptação em jogo digital Dante's Inferno tenta colocar a obra num contexto moderno e pós-nietzschiano<sup>3</sup>, visto que o Super-homem idealizado, ou seja, o cruzado grande e forte, é exaltado como uma figura heróica, digna de quadrinhos ou animações e bem distante do homem sábio e esguio. Dante's Inferno propõe uma abordagem narrativa que contém desenvolvimento de personagens, roteiro e diversos outros elementos que o distanciam da obra original e se aproximam do que os espectadores esperam (Figura 1).



**Figura 1:** À esquerda, vemos o cruzado usando a foice da própria morte para destruí-la. Já na direita, vemos a reconstrução do rosto de Dante feito pela universidade de Bologna em 2007. Apesar das alegorias que remetem ao autor, sua figura é idealizada e distante do autor-personagem original.

No jogo, Dante é casado com Beatrice e acabara de retornar das cruzadas, e, ao chegar em casa, ambos são assassinados. Dante acorda com a morte tentando levar sua alma. Ele a derrota, rouba sua foice e inicia sua descida ao inferno a fim de alcançar sua amada que fora sequestrada por Lúcifer. A insinuação da corrupção de Beatrice adiciona uma urgência para o jogador que serve como motivação inicial para a narrativa como um todo. Ademais, semeia muitas dúvidas em relação às motivações dos personagens.

Durante a cruzada, Dante sucumbiu ao pecado inúmeras vezes. Principalmente quando traiu sua esposa com uma prisioneira, mesmo tendo jurado sua fidelidade eterna. Noutro momento, Dante é tomado pela ira, ele mata alguns prisioneiros e o irmão de Beatrice assume a culpa, o que leva a sua execução. Durante sua jornada pelo inferno ele é forçado a confrontar estes males.

<sup>3</sup> Em “Assim Falou Zaratustra” Friedrich Nietzsche propôs a ideia do Übermensch (Super-homem, em alemão) para descrever um ser humano que transcende as limitações da moralidade tradicional e da condição humana. Para ele, o Super-homem cria seus próprios valores além do bem e do mal, rejeitando conceitos tradicionais de moralidade e religião em favor de uma autenticidade radical que busque a excelência individual.

Os pecados de Dante, em especial sua traição, são escolhas narrativas bastante controversas, visto que a culpa acaba recaindo sobre os ardis do próprio Lúcifer ou mesmo na promessa de indulgência dada pelos sacerdotes que guiavam os cruzados.

O produtor executivo do jogo Jonathan Knight explicou em uma entrevista para o site Imagine Games Network (IGN)<sup>4</sup> que a adaptação almejava mostrar para o jogador que Dante não estava no inferno apenas para salvar sua amada, mas também a si, devendo superar os desafios para se tornar um indivíduo diferente. Entretanto, ao colocar Dante como alguém que foi enganado, o roteiro tenta construir a ideia de que o protagonista não pertence ao inferno, de fato. Somado às poucas cenas onde Dante enfrenta seus defeitos e a falta de desenvolvimento em seu arco narrativo, acabamos nos distanciando emocionalmente de seu personagem.

O jogador também pode absolver os pecados dos detentos infernais que encontrar, algo impossível na obra original: uma vez no inferno, para sempre no inferno<sup>5</sup>. Este ponto, crucial para a mitologia dantesca, torna o final do jogo algo impossível, já que Dante morreu sem se arrepender por seus pecados e, sendo um traidor, ele deveria residir no nono círculo pela eternidade.

Após atravessar os nove círculos e salvar sua amada, Dante derrota Lúcifer e as almas que absolveu ao longo do caminho libertam-no do último círculo. O jogo se encerra com Dante saindo do Inferno, arrancando a cruz tatuada em seu peito, a representação literal do pecado, e seguindo em direção ao Purgatório, premonindo a volta de Lúcifer<sup>6</sup> e mais duas sequências para fechar a trilogia dos cantos originais: Inferno, Purgatório e Paraíso.

O jogo carece de coerência narrativa e alegórica para com as ideias estabelecidas pela mitologia dantesca. Beatrice, a alegoria do amor e da pureza divina, é sequestrada e corrompida por Lúcifer. Uma decisão narrativa que vai contra a semiótica da obra original. Para o poeta Alighieri, sua musa dos cabelos dourados nunca poderia ser corrompida, tanto por sua idealização quanto por ser a representação do próprio amor divino.

As incongruências com alegorias estabelecidas previamente pela mitologia dantesca podem afastar algumas pessoas da franquia e, para alguns consumidores, gerar revolta e descontentamento. Há artigos de opinião, à época de lançamento, onde o descontentamento com a representação de Beatrice e sua corrupção são repudiados, em um deles, o autor reclama principalmente da falta de atenção às alegorias dantescas e o fato de que a musa só deveria aparecer no purgatório e paraíso, tal qual na obra original. concluindo que perdera o interesse na franquia ao perceber que ela é superficialmente

---

<sup>4</sup> Disponível em: Web <[www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-interview](http://www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-interview)>.

<sup>5</sup> Em diversos cantos os poetas descrevem que a punição será eterna, inclusive o próprio portão do inferno sustenta esta ideia com as escritas “Deixai toda esperança, ó vós que entráis.” (Canto III), ademais, o próprio Virgílio afirma que no julgamento final algumas delas podem, por meio da misericórdia divina, terem suas penas abrandadas, mas os detentos infernais jamais chegariam aos céus (Canto VI).

<sup>6</sup> A retirada da tatuagem indica que os pecados cometidos foram expurgados do protagonista. Mas a cruz logo se transforma numa serpente negra que rasteja atrás de Dante. A alegoria do pecado e da serpente apontam para a ideia de que Lúcifer realmente conseguiu escapar do inferno e seguiria como antagonista noutros jogos dessa franquia.

baseada na mitologia dantesca<sup>7</sup>. Outro comenta sobre o quão monótono o jogo se torna com o passar das fases e reclama das tentativas do jogo em ser chocante, com cenas repletas de nudez ou criaturas grotescas<sup>8</sup>.

## 2.2 Análise de imersão

Tal qual o sentimento de estar imerso na água, Janet Murray (2003) descreve esta sensação como se entrássemos dentro de um universo completamente diferente, eventualmente imaginando-nos ali dentro e, por vezes, acabamos criando nossas próprias histórias e teorias. O sentimento de imersão é algo que toda obra deseja provocar em seu público, visto que é a partir dele que criam-se laços, teorias e interesses pelas histórias e personagens. Para Murray (2003), podemos classificar a imersão em três tipos: Sensorial, refere-se à capacidade de envolver os sentidos do público; Ficcional, trata da conexão emocional com as personagens e sua jornada; e Sistemica, que envolve a criação de um mundo narrativo consistente com regras e hierarquias claras.

“A Divina Comédia” possui uma estrutura bastante satisfatória ao redor da alegoria da santíssima trindade: Três partes - Inferno, Purgatório e Paraíso -, 33 cantos em cada uma delas e mais de 14 mil decassílabos escritos em terzinas (esquema de rima ABA, BCB, etc...). A combinação de elementos estruturais e alegóricos como esses contribuem fortemente para a imersão sensorial.

No jogo digital, a imersão sensorial é muito efetiva, seus diversos sons, efeitos visuais, cenários e, sobretudo, a agência<sup>9</sup> tem o potencial de envolver os sentidos do jogador com uma efetividade poderosíssima e característica dos jogos digitais.

Entretanto, o jogo falha ao integrar os cantos originais à nova mídia, atrapalhando o processo imersivo. Os cantos aparecem sempre que o jogador morre, dispostos de maneira aleatória e desconexa com o que está ocorrendo na narrativa (Figura 2). É possível afogar-se no rio Estige e aparecer um canto referente ao sétimo círculo, ou mesmo ser arrastado no vale dos ventos com a imagem fúnebre dum canto do nono círculo. Tamanha aleatoriedade não expande a experiência como deveria e pode frustrar aqueles que apreciam os cantos. Os decassílabos primorosos tornam-se em emaranhados de palavras vazias.

---

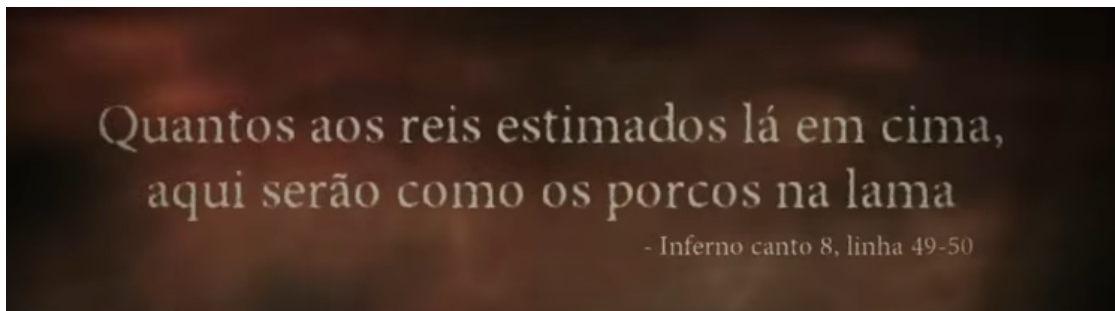
<sup>7</sup> Disponível em: Web.

[<gamesandgeekeryblog.wordpress.com/2010/01/22/beatrice-portinari-is-not-the-whore-of-babylon>](http://gamesandgeekeryblog.wordpress.com/2010/01/22/beatrice-portinari-is-not-the-whore-of-babylon/).

<sup>8</sup> Disponível em: Web.

[.<www.gotmedieval.com/2010/02/dantes-boobferno-the-ballad-of-beatrices-breasts.html>](http://www.gotmedieval.com/2010/02/dantes-boobferno-the-ballad-of-beatrices-breasts.html).

<sup>9</sup> “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas [...] ela é oferecida de modo limitado nas formas de arte tradicionais, mas é mais comumente encontrada nas atividades estruturadas a que chamamos de jogos. (MURRAY, 2003, p. 127-128)”



**Figura 2: Exemplo de tela de morte. Um canto aleatório é colocado e o jogador reaparece num checkpoint. Aqui, o jogador morre no segundo círculo e um canto referente ao quinto círculo aparece.**

A construção da imersão sistêmica ocorre quando o autor estabelece as regras e os limites de seu mundo fictício, neste caso: o Inferno e seus 9 círculos, o Purgatório e suas 9 áreas, e o Paraíso com seus 9 céus. Estabelecer estes elementos é essencial para que o público não se sinta perdido, visto que ajudam a materializar o terreno no imaginário e nos fazem entender como os personagens podem transitar de um espaço para o outro naquele mundo ficcional. No caso do inferno, a sistêmica aguça nossa curiosidade ao imaginarmos qual seria o próximo círculo e quais tipos de punições nos aguardam.

Como parte da sistêmica, num mundo pensado para o jogo digital, é ideal que as mecânicas sejam condizentes com a narrativa. Para tanto, pode-se identificar a cruz de Beatrice, uma das armas principais de Dante, como uma representação literal e metafórica da devoção divina. Tal referência converge com as alegorias da mitologia dantesca, tornando-a uma mecânica condizente com as ideias discutidas previamente.

Por fim, a imersão ficcional, talvez a parte mais fraca de ambas as obras, necessita que o público entenda quem são as três figuras principais: Dante, Virgílio e Beatrice. Para tal propósito, se faz necessário um trabalho extenso de pesquisa que, para muitos, pode ser pouco recompensador. Enquanto que na obra original, a falta de perigos reais impedem que o leitor tema pela vida dos poetas, na adaptação em jogo digital, sentimos falta de desenvolvimento das personagens.

A personalidade, as falhas e as motivações da maioria das personagens, com exceção de Dante e Lúcifer em um certo grau, são pouco exploradas ao longo da obra, enfraquecendo muito a possibilidade de montarmos um modelo de como seus aparelhos psíquicos se comportam.

### 3. O autor-personagem

Mikhail Bakhtin (1920) evidencia como é de grande valia o estudo da vida e do contexto sociocultural no qual o autor estava inserido para uma compreensão aprofundada de sua obra.<sup>10</sup> Para a Comédia, este estudo torna-se ainda mais valioso, visto que o autor-personagem utilizou de grandes amarguras como seu exílio e a morte de sua musa para conferir à sua obra o caráter de um dos maiores panfletos políticos já escritos. Dante é o ponto central que identifica os detentos infernais, normalmente seus

<sup>10</sup> O autor e a personagem na atividade estética, Editora 34, 2023.

inimigos políticos e figuras históricas relevantes, e guia-nos pelo inferno, purgatório e paraíso, sem ele a Comédia seria inconcebível.

### 3.1. A importância do autor-personagem

Para toda a construção estética no entorno da Comédia, Dante é uma figura essencial. Toda sua importância como autor se expande a partir do momento que ele se torna o personagem principal da obra. É a partir de sua ótica e de suas interações dentro da obra com alguns de seus conhecidos em vida que vemos o quão importante foi a figura política e social do escritor. O autor-personagem é guiado pelo amor idealizado de sua musa em vida, Beatrice, e pela voz da razão que foi Virgílio.

Pela ótica moderna, personagens são essenciais para quaisquer narrativas. Para pesquisadores como Will Storr (2019), o foco das histórias deveria ser transferido para as personagens, visto que uma história não pode ocorrer de maneira isolada. Precisamos de personagens que nos guiem e deem razão àquela narrativa:

Histórias de boa qualidade são explorações da condição humana; viagens emocionantes para mentes diferentes. A importância dos eventos que permeiam na superfície do drama não são tão essenciais quanto as próprias personagens que os enfrentam. (STORR, 2019, p. 58)<sup>11 12</sup>

Ele também argumenta que as falhas dos personagens são essenciais para que se crie uma boa narrativa, o mundo ficcional deve desafiá-los e eles devem decidir como irão lidar com seu controle se esvaindo, essencialmente, fazendo-os questionar quem são de verdade<sup>13</sup>.

Já a figura do autor é descrita pelo teórico Mikhail Bakhtin (1920) como “o agente da unidade tensa e ativa do conjunto acabado, do todo da personagem e também da obra, e esta é transgrediente a cada elemento particular daquela” (BAKHTIN, 1920, p.54), ou seja, ele é um ser superior que vê muito além do que suas personagens podem. Seu olhar externo ao das personagens faz com que ele as comande de acordo com a poética da história a ser contada. Por isso, é preciso separar ao máximo autor e personagem, já que não pode haver concórdia entre eles, e a personagem sempre está submetida às visões do próprio autor. A falta de separação pode matar todo o sentido artístico ao redor daquela obra.

Para Bakhtin (1920), mesmo que o autor também seja a personagem, deve-se, idealmente, criar uma visão fechada e acabada de si mesmo nesta projeção diretiva. Quando a personagem e o autor coincidem ou estão lado a lado diante dum valor comum, termina-se o acontecimento estético.

---

<sup>11</sup> Tradução livre: Good stories are explorations of the human condition; thrilling voyages into foreign minds. They're not so much about events that take place on the surface of the drama as they are about the characters that have to battle them. (STORR, 2019, p. 58)

<sup>12</sup> The Science of Storytelling: Why Stories Make Us Human and How to Tell Them Better, Abrams Press, 2023.

<sup>13</sup> “The Sacred Flaw Approach”, ou “Abordagem da falha sagrada” é um método que Storr utiliza em suas aulas de escrita. Baseia-se na construção do universo a partir das falhas das personagens.

### 3.2. Autor-personagem no livro

Ao longo dos cantos infernais, Dante apresenta-se como uma figura de idade, cujo semblante exala sabedoria, fé e coragem, características comuns no que hoje vemos como a figura do mentor num entorno estético e pouco heróica pros padrões modernos. Entretanto, à época, o homem que desceu ao inferno e voltou poderia muito bem ser um senhor esguio.

Janet Murray (2003) descreve como era comum brincar com as fronteiras da ilusão, apresentando um romance como uma reunião de cartas verídicas. Os leitores eram constantemente confundidos, separar realidade e ficção podia ser complicado. Estes efeitos são descritos hoje como o paradoxo limítrofe, um fenômeno que dificulta a separação da ficção e da realidade (p. 107). Giovanni Boccaccio (1313-1375) descreve em “Vida de Dante (1350)” uma situação parecida. Algumas moças estavam observando Dante passando e exaltaram-no dizendo que ele é o homem que desce ao inferno e volta quando quer. Também afirmaram que sua barba e pele foram tingidos pelo calor e pelas cinzas do inferno, ao que ele sorriu para elas e continuou seu caminho.

O autor-personagem no livro passa por poucas situações que desafiem suas falhas e crenças. Não há um desenvolvimento de personagem que coloque sua persona à prova e mude quem ele é ao longo da jornada. Acabamos mais interessados pelo universo e mitologia que foram criados, à ótica da epopéia, do que pelas personagens que nos guiam ao longo da exploração.

### 3.3. Autor-personagem no jogo

Dentro de “Dante’s Inferno”, o autor-personagem encontra-se em seu ponto mais idealizado: um homem estoico e irrealmente musculoso. O escritor, apesar de sua experiência militar breve como vanguarda da cavalaria florenciana, nunca foi um cruzado grandioso. O entorno estético criado pelo jogo faz do poeta um guerreiro que derrota a própria morte e está desesperado para resgatar sua amada. Tendo uma jornada emocional e psicológica e diversos outros elementos que o distanciam e, ao mesmo tempo, referenciam a obra original.

Existem diversas similaridades com a franquia de jogos God of War. Desde o estilo de jogo Hack and Slash até o porte físico idealizado, as comparações foram inevitáveis, visto que o terceiro jogo da série do deus da guerra saiu no mesmo ano do cruzado (Figura 3). Na análise feita pelo site Imagine Games Network (IGN)<sup>14</sup>, a comparação é feita logo no primeiro parágrafo, enfatizando que, apesar de seu visual interessante para o inferno, a gameplay se parece com uma versão mais fraca e repetitiva de God of War e não apresenta nenhuma novidade para os fãs de jogos de ação, elementos como esses evitaram que Dante’s Inferno fosse uma experiência verdadeiramente cativante.

---

<sup>14</sup> Disponível em: Web. <[www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-review-2](http://www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-review-2)>.





**Figura 3: Vídeo que compara os ataques, animações e fases de Dante's Inferno e God of War III.**

A jornada psicológica de Dante no jogo ganha um enfoque maior do que o autor-personagem da comédia. Tanto seu físico quanto sua personalidade servem para compor a personalidade de um guerreiro inabalável e intrépido, similar ao de Kratos em God of War, distanciando-o da imagem original de um esguio e sábio escritor e colocando-o mais próximo da idealização do herói contemporâneo. Abordagem essa que visava comunicar-se melhor com seu público alvo e contribuiria para a popularização da franquia.

As falhas, objetivos e intenções dos personagens são muito mais explorados aqui do que na obra original. Há um desenvolvimento que nos faz querer continuar a desvendar os mistérios daquele universo. “Por que mataram Dante e Beatrice?”, “O que Lúcifer quer com eles?”, “O que Dante fez durante as cruzadas que o colocaram no inferno?”, são algumas das perguntas que podem nascer dessa nova abordagem deste mundo ficcional.

#### **4. Considerações Finais**

Apesar dos esforços em adaptar uma grande obra literária como a Comédia para um jogo digital, pode-se identificar que alguns aspectos alegóricos e da mitologia dantesca receberam pouca atenção dos desenvolvedores. Aspectos que contribuiriam para a construção do mundo ficcional, auxiliariam na imersão e serviriam como peças no quebra-cabeças da narrativa foram negligenciados ou receberam pouca atenção. Como resultado, paira a sensação de que falta profundidade no roteiro e, no pior dos casos, o conhecimento prévio sobre a mitologia dantesca pode acabar afastando aqueles que admiram a obra original.

Ademais, as reclamações dos jogadores não se limitam apenas às incongruências com a mitologia dantesca, a falta de novidade mecânica e a repetição na gameplay acarretam em mais digressões.

Para que haja uma construção sólida de uma franquia é necessário que haja um universo bem fundado e personagens coesos com o mundo ficcional proposto. Mesmo que o universo seja relevante, é importante que as jornadas emocionais e psicológicas dos personagens sejam exploradas. Elas são o ponto central da história, o universo foi

criado para comportá-las e a imersão ocorre a partir das conexões emocionais que estabelecemos, majoritariamente, por suas mudanças.

Tais aspectos contribuem para a construção de uma franquia com o potencial de cativar seu público através de boas recompensas, em especial para os fãs empenhados, além de auxiliarem na construção dos processos imersivos e evitando que os espectadores se afastem pela escassez de recompensas ou por eventuais contradições sistêmicas ou alegóricas.

## Referências

- Alighieri, D. (2016), A Divina Comédia, Editora 34, 3<sup>th</sup> edition.
- Alighieri, D. (2022), A Divina Comédia, Editora Garnier, 1<sup>st</sup> edition.
- Bakhtin, M. (2023), Autor e personagem na atividade estética, Editora 34, 1<sup>st</sup> edition.
- Barreiro, V. (2010) “Beatrice Portinari is Not the Whore of Babylon”, <https://gamesandgeekeryblog.wordpress.com/2010/01/22/beatrice-portinari-is-not-the-whore-of-babylon/>. Acesso em: 17 jun. 2024.
- Boccaccio, G. (2021), Vida de Dante, Penguin Companhia, 1<sup>st</sup> edition.
- Casamassina, M. (2010) “Dante’s Inferno Interview”, <https://www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-interview>. Acesso em: 17 jun. 2024.
- Ferreira, A. (2023) “Alanzoka jogando Dante's Inferno - Parte #2”, [https://youtu.be/LcQX5MVX\\_sY](https://youtu.be/LcQX5MVX_sY). Acesso em: 3 jun. 2024.
- Haynes, J. (2010) “Dante’s Inferno Review”, <https://www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-review-2>. Acesso em: 17 jun. 2024.
- Jenkins, H. (2022), Cultura da convergência, Aleph Editora, 3<sup>th</sup> edition.
- Levy, P. (2010), Cibercultura, Editora 34, 3<sup>th</sup> edition.
- Mashub, Y. (2022) “God of war 3 vs Dante's inferno | Comparison”, <https://youtu.be/9N97k1A8jqo>. Acesso em: 27 jun. 2024.
- Murray, J. H. (2011), Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço, 1<sup>st</sup> edition.
- Nietzsche, F. (2023), Assim falou Zaratustra, Camelot Editora, 2<sup>th</sup> edition.
- Storr, W. (2023), The Science of Storytelling: Why Stories Make Us Human and How to Tell Them Better, Harry N. Abrams, 1<sup>st</sup> edition.
- Todorov, T. (2011), As estruturas narrativas, Perspectiva, 5<sup>th</sup> edition.
- Yokota, R. (2021) “A Beleza Clássica: teorias, cânones e práticas artísticas 3”, <https://youtu.be/Z26Q5WEeKHA>. Acesso em: 22 jun. 2024.