

Dante's Inferno (2010)
enquanto literatura digital:
apropriações de Dante e
Virgílio d'A *Divina Comédia*

Dante's Inferno (2010) as
digital literature: Dante's and
Virgil's appropriations of *The
Divine Comedy*

Renan Marques Birro¹
Christiano Britto Monteiro dos Santos²
George Leonardo Seabra Coelho³

Resumo: O artigo analisa como o jogo *Dante's Inferno* adapta elementos de *A Divina Comédia* de Dante Alighieri, destacando a importância dos personagens Dante e Virgílio, incluindo-os como Non-Player Characters (NPCs). O estudo foca no jogo lançado em 2010, relacionando-o à obra literária do século XIII e XIV. Explora-se o contexto contemporâneo da cultura digital. Baseia-se na análise do jogo e na obra de Dante Alighieri, além de considerar perspectivas da mídia especializada e acadêmica sobre videogames. O jogo representa uma reinterpretação da obra de Dante, desafiando as normas de leitura digital. Destaca-se a construção dos personagens e dos NPCs. Os games, como *Dante's Inferno*, oferecem insights sobre a adaptação cultural e histórica, enquanto suscitam questões metodológicas para historiadores abordarem os videogames como fontes históricas.

Palavras-chave: literatura digital; games; cultura digital.

Abstract: The main purpose of this article is to explore how the game *Dante's Inferno* (2010) reappropriated elements of *The Divine Comedy by Dante Alighieri* - mainly of how the characters Dante and Virgilio were built as a relevant part of the gamer experience. Furthermore, we developed a theoretical and methodological approach based on the postulates of games as historical sources and the connections between games and literature. We also advanced in a twofold evaluation of the game *Dante's Inferno* by the critics as well from an academic point of view. Our last effort was to propose an analysis of Dante and Virgilio (understanding this last one as an Non-Player Character or NPC) in aesthetics, narratives and mechanics grounds.

Keywords: digital literature; games; digital culture

Diante da tragédia global perpetrada pelo superaquecimento climático, destacamos o mês de Julho de 2023 - o mais quente já registrado pelos centros de mensurações climáticas até aquele momento. O secretário-geral da Organização das Nações Unidas (ONU), António Guterres, afirmou que o planeta saiu da era do “Aquecimento Global” e entrou na era da “Fervura Global” (Estamos [...], 2023). No dia 14 de julho de 2023, foi emitido um alerta de advertência para o calor extremo em dez cidades italianas, incluindo Roma, Bolonha e Florença. O jornal italiano *Corriere della Sera* destacou que “com Caronte, as temperaturas terão um aumento súbito e, assim, 38-39°C serão facilmente atingidos na Toscana e no Lácio, como em Florença e Roma, e mais de 42°C na Sardenha” (Cronache, 2023). Outros jornais da Europa também deram destaque à onda de calor que assolava a região, recebendo o nome de *Cerberus* pela Sociedade Meteorológica Italiana.

Para além das questões climáticas que assolam o planeta, sendo denominada por muitos como a Era do Antropoceno (Chakrabarty, 2009; Haraway, 2003; Santos; Coelho, 2023; Krenak, 2019), saltam aos olhos as apropriações de Caronte e Cerberus para representar a situação catastrófica europeia. Vale lembrar que ambas criaturas míticas pertencentes à mitologia grega receberam novas leituras através da obra *Inferno* - texto pertencente à primeira parte do poema *Divina Comédia* de Dante Alighieri.

A *Divina Comédia* foi escrita por Dante Alighieri no final do século XIII e início do século XIV, mas não foi publicada em um único volume como a conhecemos hoje. Cada parte da *Divina Comédia* - “Inferno”, “Purgatório” e “Paraíso” - foi redigida em momentos diferentes e circulou de forma independente durante a vida de Dante. A primeira edição completa da *Divina Comédia* esteve à cura de Johann Numeister, em 1472, conhecido por suas edições de textos clássicos. Contudo, outras edições surgiram ao longo dos anos seguintes. Consequentemente, a *Divina Comédia* foi continuamente reimpressa e traduzida em muitos idiomas, tornando-se uma das obras mais influentes da literatura mundial.

O texto tem sido objeto de inúmeros estudos acadêmicos e análises críticas

ao longo dos séculos, influenciando não apenas a literatura, mas também a filosofia, a teologia e outras áreas do conhecimento. Comentadores e estudiosos como Giovanni Boccaccio, Francesco Petrarca e Giovanni Villani foram alguns dos primeiros a comentar sobre a obra e sua importância⁴. Suas repercussões na literatura, no teatro e artes visuais têm sido abundantes ao longo dos séculos, assim como na própria historiografia na forja da separação entre Idade Média e Era Moderna graças ao Renascimento⁵. A obra também deixou sua marca na indústria cultural de entretenimento⁶ no século XX, inspirando filmes, músicas, videogames e outras formas de mídia. Adaptada em filmes, como *Dante's Inferno* (2007) e em videogames, como o jogo homônimo *Dante's Inferno* (2010), dando ênfase para a contínua inspiração de novas gerações de artistas e criadores.

Ao longo das últimas três décadas de desenvolvimento de *games*, diversas aparições dos seres míticos incorporados na obra de Alighieri se fizeram presente⁷. Contudo, o jogo digital que inseriu de forma mais aguda o imaginário criado em *Divina Comédia* foi *Dante's Inferno* (2010). Jogo que, segundo Lynn Alves e Marcos Pessoa (2011), pode ser entendido como uma tradução intersemiótica⁸ entre literatura e *game*.

Doutra feita, apesar da liberdade de *Dante's Inferno* frente ao poema do *Trecento*, que produziram críticas virulentas contra as representações de Beatrice⁹ e os objetivos do protagonista do *game*. Powlesland (2022, p. 148-149) afirmou que o *game* em tela fornece uma consideração renovada sobre as novas tecnologias da mente emuladas nas novas mídias. De forma conclusiva, tal experiência lúdico-literária “ajudando-nos a desfamiliarizar nossos modos de leitura convencionalmente adotados da mídia digital para reconsiderar as formas com as quais o poema espertamente explora as convenções de seu próprio meio e que as tecnologias nos ajudam a participar” (Powlesland, 2022, p. 148-149).

Neste ínterim, autores como Hatcher (2008, 2012) tem reconhecido o valor de elementos ficcionais enquanto técnica e/ou abordagem de investigação útil para historiadores modernos. Pesquisas ligadas ao campo do Ensino de História nos Estados Unidos da América defendem que a adaptação de fontes serve

como um meio não apenas para uma melhor compreensão da História, mas também do ofício do historiador (Wineburg; Martin, 2009). Objetivamente, não se abdica da pesquisa histórica, mas é preciso pressupor que determinadas reconstruções criativas são exigidas no preenchimento de lacunas deixadas pelo conjunto indiciário (Lewis, 2019). Outrossim, a análise de produções dessa natureza nos permite pensar em “como o passado medieval converge e interage com ideologias, discursos e corpos na cultura popular contemporânea através de processos criativos e receptivos de adaptação” (Chadwick, 2013, p. 150).

Neste artigo, trabalharemos a construção do personagem Dante no *game* e o *Non-Player Characters* (NPC) Virgílio. Propomos o *game* enquanto uma reescrita do poema, isto é, uma forma literatura digital interativa/lúdica¹⁰ a partir de uma metodologia de desconstrução do *game* enquanto fonte histórica. Ao abordar a interação entre narrativa e jogabilidade em jogos, Jesper Juul (2005), destaca a imersão do jogador na história do jogo, observando que os jogos têm histórias apenas no sentido de que o jogador vivencia uma sequência de eventos durante o jogo.

Ian Bogost (2008) oferece uma perspectiva que enfatiza a importância dos elementos mecânicos e procedurais do jogo, afirmando que os jogos são feitos de regras; são unidades operacionais, formas dinâmicas de representação. Ao aplicar essa metodologia à análise do jogo, podemos considerar a construção do personagem Dante e do NPC Virgílio como parte integrante da experiência do jogador. O jogo não é apenas uma adaptação do poema, mas uma recriação interativa que oferece novas formas de interação com a história clássica.

Ao investigar a representação de Dante e Virgílio no jogo, estamos explorando não apenas a estética e a narrativa, mas também os aspectos mecânicos e interativos que contribuem para a experiência global do jogador. Essa abordagem nos permite compreender o jogo não apenas como um meio de entretenimento, mas também como uma forma de expressão cultural e histórica. Algumas perguntas orientaram nossa investigação: Como o historiador deve lidar com esse tipo de linguagem - os *games* - na operação historiográfica? Como problematizar a apropriação da obra literária em um jogo de *videogame*? Quais

caminhos o historiador pode traçar para compreender os *games* como fonte histórica do tempo presente que se apropria de experiências humanas de tempos passados? Nesse sentido, apresentaremos alguns caminhos metodológicos para que o historiador possa trabalhar os *games* como fonte histórica, ou ainda, como esse produto da indústria cultural de entretenimento se apropria da obra *Divina Comédia* para a elaboração de narrativas em suas *gameplay*. Para tanto, realizaremos uma abordagem sobre a História na sua relação com a Literatura e a cultura digital

Da literatura digital aos games: proposta de operação historiográfica

A literatura, como forma de expressão artística e veículo para a transmissão de histórias e conhecimentos, tem uma longa história que remonta a milênios. Desde a oralidade e a escrita pictográfica até o desenvolvimento dos alfabetos e a invenção da prensa por Gutenberg no século XV, a literatura tem mudado constantemente em resposta às mudanças culturais, tecnológicas e sociais (Burke, 2003). Burke (2010) examina as formas como o conhecimento e as práticas culturais eram compartilhados e disseminados entre as classes populares durante o período moderno europeu. Com base nesses estudos, o historiador britânico entende que a literatura é uma das formas importantes de transmissão de saberes na cultura popular, pois o acesso a ela era mais amplo do que se costumava pensar. Analisa, ainda, como essas narrativas populares eram transmitidas e reinterpretadas ao longo do tempo, demonstrando literatura como uma forma de comunicação e expressão cultural na cultura popular (Burke, 2010). Com base nessas reflexões, entende-se que - mesmo no século XX e o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) - os almanaque, livros e histórias em quadrinhos desempenhavam um papel significativo na transmissão de histórias, valores e ideias.

Quanto às mudanças na relação entre leitores e textos ao longo da história, Roger Chartier (1999) também enfatizou a transição da leitura manuscrita para a cultura impressa. A introdução da prensa no século XV desencadeou uma revolução na maneira como as pessoas liam e interagiam com os textos, pois a reprodução mecânica de textos afetou a autoridade dos autores, a

circulação de ideias e a própria experiência de leitura¹¹ (Chartier, 1999). Com a chegada da Era da Informação¹² e da revolução digital a partir da década de 1970, a literatura se transformou de maneiras profundas em escala global. O surgimento do computador pessoal e da *internet* nas últimas décadas do século XX permitiu o acesso instantâneo a uma quantidade enorme de informações e abriu novas possibilidades para a criação e disseminação de conteúdo literário (Burke, 2012; Ribeiro; Coelho, 2023).

Compreender o processo histórico da literatura e da Cultura Digital nos permite analisar criticamente as transformações em curso, explorar as possibilidades oferecidas pela convergência de linguagens¹³ e refletir sobre o futuro dessas formas de expressão artística na Era da Informação (Coelho; Silva, 2023). Notadamente, a literatura e a Cultura Digital¹⁴ tem se entrelaçado de maneiras surpreendentes, impulsionadas pelo desenvolvimento da linguagem digital e pela disseminação de informações e conhecimentos proporcionadas pela Era da Informação e pela Sociedade em Rede (Castells, 2007). Entendemos que a convergência de linguagem - parafraseando Jenkins (2015) - entre esses dois campos (literatura e *games*) têm gerado novas formas de expressão artística e narrativa, redefinindo nossa compreensão tradicional de literatura e desafiando as fronteiras entre as diferentes mídias.

O campo literário é o espaço social onde escritores, editores, críticos literários e outros agentes relacionados à produção e circulação de literatura interagem. É um espaço caracterizado por relações de poder e concorrência, onde diferentes atores disputam recursos, como visibilidade, reconhecimento e prestígio. A posição de um autor dentro do campo literário está ligada ao seu capital simbólico, que inclui sua reputação, estilo literário e influência. Nesse sentido, a literatura é vista como um campo autônomo com suas próprias regras e valores, que muitas vezes entram em conflito com outros campos como, por exemplo, o campo midiático (Bourdieu, 1996).

O campo midiático, por sua vez, se refere ao espaço social em que jornalistas, veículos de comunicação, redes de mídia e outros agentes relacionados à produção e disseminação de informações e entretenimento operam. É um espaço

também marcado por relações de poder, competição e busca por audiência. Em vista disso, os meios de comunicação desempenham um papel importante na construção da visibilidade de obras literárias, autores e tendências literárias, pois influenciam o que deve ser discutido, promovido e/ou valorizado na esfera pública. Destarte, as obras literárias e seus autores estão sujeitos a dinâmicas de legitimação e promoção que ocorrem tanto no âmbito literário quanto no midiático.

Seguindo esse raciocínio, podemos entender que a relação entre o campo literário e o campo midiático pode ser de interdependência, uma vez que a mídia frequentemente destaca autores e obras, conferindo-lhes reconhecimento e visibilidade; por outro lado, os escritores buscam espaço na mídia para promover seus trabalhos. Para Bourdieu (1996), esses campos e suas relações são essenciais para compreender como a literatura é produzida, consumida e recebida na sociedade contemporânea. Amplificando as posições do autor, entendemos que com a consolidação dos *videogames* como artefatos da indústria cultural de entretenimento fortemente demarcados pela Cultura Digital, produziram-se novas formas de apropriação de obras literárias. Portanto, a noção de campo literário e campo midiático sob a perspectiva de Pierre Bourdieu (1996) contribui de forma significativa na análise das relações entre literatura, meios de comunicação e Cultura Digital, em nosso caso os *games* - daí a noção de literatura digital¹⁵ para entender tais conexões.

Para Ana Paula Pinheiro da Silveira (2018), em um contexto de transformações midiáticas proporcionadas pelas tecnologias digitais, as formas de compartilhar músicas, clipes, filmes, HQs, memes, *videogames*, proporcionam novas reflexões “para estender o conceito de leitura já que, no momento atual, as telas ocupam um lugar antes destinado à cultura livresca e ao texto impresso” (Silveira, 2018, p. 100). A autora questiona: como propiciar a leitura desses novos gêneros? Em resposta, a autora entende que na contemporaneidade, os *videogames* devem ser vistos como narrativas digitais que levam o leitor-jogador por diversas aventuras por meio da imersão. Assim, ao propor a leitura para eventos da narrativa exposta nos *games*, entende-se que as categorias visuais imprimem e reiteram significados já presentes no texto.

Os mais variados jogos digitais exploram a conexão histórica entre a tragédia grega e a cultura antiga. Incorporando elementos narrativos semelhantes à tragédia, os *games* envolvem os jogadores em histórias repletas de conflitos, dilemas morais e desafios emocionais. A interseção entre os estudos literários e os jogos revela como as narrativas trágicas continuam a influenciar e enriquecer a experiência dos jogadores atualmente. Sobre esses modelos de narrativas em *games*, Janet Murray (2017) e Espen Aarseth (2001) ressaltam a importância das narrativas nos jogos eletrônicos, com o propósito de sugerir que os jogos podem ser vistos como formas de contar histórias interativas, onde a estrutura narrativa pode se assemelhar às narrativas literárias.

Janet Murray (2017) explora como o *design* de jogos pode se relacionar com a ideia de tragédia, enfatizando a importância de criar narrativas interativas emocionalmente envolventes. Os jogos exploram emoções intensas, como tristeza e compaixão, através de narrativas complexas e interações com personagens. Ela destaca a relevância das escolhas do jogador, semelhantes às decisões difíceis da tragédia, que moldam o desenrolar da história. Essa ênfase nas escolhas e consequências é aplicada à ideia de tragédia, na qual as ações dos personagens levam a eventos trágicos (Murray, 2017). Murray destaca, ainda, a imersão como fundamental no *design* de jogos, enfatizando como a narrativa e o *design* criam experiências envolventes. A tragédia busca envolver os jogadores em eventos e emoções intensas, e os jogos eletrônicos podem alcançar uma imersão semelhante por meio de sua interatividade.

Aarseth (2001) tem contribuições ao campo dos estudos de jogos eletrônicos e à teoria dos jogos. Suas ideias e trabalhos têm desempenhado um papel significativo na análise crítica e teórica dos jogos eletrônicos, que introduz o conceito de “literatura ergódica”, a qual é aquela que exige um esforço do leitor para percorrê-la, contrastando com a literatura tradicional, que é lida de forma passiva. Aplica essa ideia ao contexto dos jogos eletrônicos, nos quais os jogadores desempenham um papel ativo na criação da narrativa através de suas ações, em outros termos, os jogos eletrônicos são uma forma de literatura digital. O autor explora a ideia de aporia (impasse) e epifania (momento de revelação) em *games*, argumentando que os jogadores enfrentam desafios

(aporia) seguidos por compreensão ou superação (epifania). Ele critica a ênfase excessiva no narrativismo nos jogos eletrônicos, defendendo que os jogos podem ser vistos como simuladores, onde a narrativa é apenas uma parte da experiência.

Considerando a literatura na era digital, identificamos que há interações entre literatura e *games* há bastante tempo, que podem ser apreciadas pela grande quantidade de jogos de *videogame* produzidos com base nessas interfaces. Vejamos alguns exemplos: *Bloodborne* (2015) jogo criado a partir de diversas obras de H. P. Lovecraft (1889-1937), *80 Days* (2014) inspirado no livro *A Volta Ao Mundo em 80 Dias* (1872) de Júlio Verne (18828-1905) e *Dune* (1983) inspirado na trilogia *Duna* de Frank Patrick Herbert (1920-1986) - naturalmente, há muitos outros exemplos. A partir desta breve lista, rebatemos a afirmação de Alves e Pessoa (2011) de que são raras as traduções dos *games* advindas diretamente da literatura. Entretanto, ressaltamos que ao longo da história dos *videogames* é quase impossível discernir o que partiu da literatura, relida pelos cinema e depois apropriada pelos *games*, assim como o exercício contrários.

As apropriações de obras literárias de diversas formas proporcionadas pela indústria cultural de entretenimento - fenômeno da Cultura da Convergência (Jenkins, 2015) - são configuradas pelos intercâmbios entre cinema, música e arte nos *games*. Essa recorrência representa novas formas de expressão artística como, por exemplo, a realidade virtual, realidade aumentada e as inteligências artificiais. Entendemos que a convergência de linguagem na Era da Informação tem como característica as sinergias entre a literatura e os *games*, que se apresentam como: a narrativa, a estética visual e a interação que podem se complementar e se fundir. As aproximações entre literatura e os *games* demonstram os desafios e oportunidades da convergência de linguagem, com a necessidade de uma abordagem multidisciplinar para entender e explorar as possibilidades dessa convergência.

Ressaltamos, que as pesquisas de história que se dedicam a estudar esses produtos da indústria cultural de entretenimento na contemporaneidade devem ter em mente que essas constantes convergências entre mídias que são

apropriadas e representadas de formas diferentes das quais o autor/produtor tinha em mente¹⁶. Não podemos negar que essa construção de narrativa é fruto da cultura da convergência que possibilitou a aproximação entre a literatura e a criação de narrativas digitais por meio de jogos digitais.

Tal constatação abre a possibilidade de pensarmos sobre qual o papel dos jogos digitais como produto cultural produzido na fronteira entre a narrativa interativa¹⁷ e literatura ludonarrativa¹⁸. Ao considerarmos as linguagens digitais presentes nos *games*, marcado pelo poder da interface, dos gráficos, som e narrativa interativa, os diálogos falados, *cutscenes*¹⁹, *motion captures*²⁰, a realidade virtual ou mesmo a *gameplay*. Todas essas especificidades de um jogo eletrônico são derivadas de linguagem de programação e criação de *games*.

Aqui novamente trazemos nossa indagação inicial: Qual é a forma como o historiador pode compreender os *games* como fonte histórica? Em primeiro lugar, vale lembrar que os jogos digitais surgiram como uma forma de entretenimento interativo, combinando elementos narrativos, visuais e sonoros em experiências imersivas. Outra questão importante é a constatação de que os *games* se transformaram ao longo do tempo, passando de jogos simples baseados em texto para sofisticadas criações multimídia com narrativas complexas e ramificadas. Tal tendência reflete a transformação dos jogos eletrônicos como forma de entretenimento interativo e a progressão de jogos baseados em texto para experiências mais complexas e imersivas.

Até os *videogames* alcançarem nível tecnológico que possibilitasse a constituição de narrativas elaboradas, um longo caminho foi percorrido na área da computação, que se desenvolveu a partir do conflito da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). A origem da invenção do *videogame* é polêmica e tem como um dos protagonistas o físico nuclear William Higinbotham²¹, que criou seu protótipo de *game* como passatempo em laboratórios militares em 1958. Durante as décadas de 1960, 1970 e 1980, esses materiais de entretenimento estavam impregnados pela circularidade cultural da corrida armamentista e espacial da Guerra Fria (1947-1991).

Muitos jogos sobre o tema de invasões com naves e guerras nas estrelas foram criados, entre eles: *Spacewar*, criado em 1961 por Steve “Slug” Russell (um programador e cientista da computação) e seus colegas da *Tech Model Railroad Club*, no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Seu uso comercial se deve ao engenheiro americano Nolan Bushnell, que lançou a Atari em 27 de junho de 1972. Em novembro daquele ano, o jogo *Pong* foi lançado no formato de arcade, movido a moedas nos bares de São Francisco, Califórnia. Esse lançamento demonstrou as possibilidades de lucro com esse entretenimento.

Esse acontecimento é entendido como o marco comercial clássico para o mundo dos *games* que, de acordo com Oliveira e Mendes (2013, p. 137), o videogame “por ser hoje um dos ramos do entretenimento com mais possibilidades e oportunidades a serem exploradas”, especialmente as “estratégias da Indústria Cultural de dar voltas em si mesma, usando o que antes era mal visto como argumento de marketing” (Oliveira; Mendes, 2013, p. 137).

O distanciamento da visão negativa dos *games* abre a possibilidade para entendê-los como produtos da cultura, Bobany diz:

Talvez seja o fato de os games terem sua origem como um passatempo, uma brincadeira para adolescentes, que nos cause estranheza. Por isso, relutamos em aceitá-los como forma de arte institucionalizada. De fato, os games possuem uma singularidade na sua interatividade, pois passamos de meros espectadores a agentes ativos dentro da obra (Bobany, 2008, p. 7).

Para Telles e Alves (2015), o *game* é um *software* desenhado para fins de entretenimento em uma ou mais plataformas-console, computador e/ou celulares. Assim, o jogo eletrônico é uma variação do que se costuma denominar genericamente *game* que nada mais é do que um *software* que pode apresentar um *design* em duas (jogos digitais) ou três dimensões, narrativas complexas, alto nível de interação, jogabilidade e realismo imagético (Alves, 2008).

Esse produto cultural resulta da convergência de diversas linguagens técnicas, entre elas, o *game design* (processo produtivo de jogos eletrônicos), que nada

mais é do que o “processo no qual são descritas as características principais do jogo como a jogabilidade (*gameplay*), os controles, as fases (*level design*), as interfaces, os personagens (*character design*), e todos os aspectos gerais do projeto” (Carone; Gledson; Fernandes, 2013, p. 485). Essas características permitem ao jogador maior envolvimento no ambiente do jogo e novas possibilidades de interação com o ambiente, assim como a experimentação das sensações propostas pelo *software*, segundo os autores Eguia-Gomes, Contreras-Espinosa e Solano-Albajes (2012). E durante a jogabilidade, o indivíduo vive uma história na qual a interação possibilita a participação ativa no desenvolvimento da narrativa (Freitas, 2023; Martins Junior, 2023).

Moita (2010, p. 116) defende que os *games* possibilitam ir além da “simulação, movimentos e efeitos sonoros”. Essa transposição é provocada devido ao fato de que os jogos eletrônicos necessitam de “uma interação com uma nova linguagem, oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparelho de comunicação e da convergência das mídias” (Moita, 2010, p. 116). A autora afirma, inclusive, que os *games* proporcionam “novas formas de sentir, pensar, agir e interagir” (Moita, 2010, p. 116). Ao considerar que os jogos digitais provocam novas sensações, Arruda (2011, p. 288) entende que eles “permitem não só uma representação da realidade rica em detalhes como também se configuram em tecnologias que exigem, dos jogadores, níveis de elaborações mentais bastante complexos”. Isso indica que não podemos prescindir da criticidade, mas que devemos estar atentos às estratégias da indústria cultural de entretenimento e do mercado.

A jogabilidade também pode ser entendida como interações que envolvem pessoas, dispositivos computacionais e sistemas operacionais. Daí a aproximação entre os termos jogabilidade e *gameplay*. A estratégia narrativa do jogo, ancorada na noção de jogabilidade/*gameplay*, de acordo com nossas posições, contribuiu com novas leituras da obra de Alighieri feita pelo jogo *Dante's Inferno* (2010). Ao mesmo tempo, por meio da experiência imersiva que o *game* proporciona, vivenciamos uma simulação de tais eventos narrados na obra poética, o que pode vir a colaborar com novas ressignificações na narrativa.

A produção de *games* também pode ser entendida uma das diversas maneiras de interferir na história, ou ainda, na construção social da identidade, que “envolve as operações sobre a memória, citados por Le Goff (1990): seleção (do evento a ser narrado no jogo), interpretação (no *design* do game) e transmissão (na jogabilidade) com implicações políticas e éticas da memória, instrumentalizadas para fins ideológicos e de poder” (Santos; Coelho, 2023, p. 751). Além disso, ao ponderar sobre jogos assentados em períodos recuados, como no período medievo tardio, nota-se uma construção neomedieval bastante livre, que alimenta um processo simultâneo de produção histórica no presente e inacurácia histórica quanto ao passado que atende, entre outros fatores, os interesses comerciais da indústria dos jogos digitais (Birro, 2021, p. 135-140).

Nesse sentido, para realizar a operação historiográfica e entender os *games* como fonte histórica, não podemos nos furtar de entendê-los como documento/monumento. Para Jacques Le Goff (1990, p. 546), a perspectiva do documento/monumento pretende evitar que o historiador se desvie “do seu dever principal: a crítica do documento – qualquer que ele seja – enquanto monumento”, ou seja, só “a análise do documento enquanto monumento permite à memória coletiva recuperá-lo e ao historiador usá-lo cientificamente, isto é, com pleno conhecimento de causa”. Nossa pesquisa histórica operacionaliza os *games* como documento, bem como uma fonte histórica e, de forma mais específica, como o *game* em tela realiza uma reescrita do poema a partir de uma forma digital e interativa. Fundamentamos nossa proposta com a seguinte indicação de Le Goff:

O documento não é inócuo. É antes de mais nada o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da história, da época, da sociedade que o produziu, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a viver, talvez esquecido, durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio (Le Goff, 1990, p. 547-548).

Le Goff (1990) defende o papel da cultura popular na compreensão da história, pois acreditava que, ao incluir elementos como contos de fadas, lendas

e folclore, poderia nos ajudar a entender a mentalidade e os valores das pessoas de um determinado período histórico. Da mesma forma, os videogames podem, também, “ser vistos como uma forma de cultura popular - agora permeada pela cultura digital - que reflete as preocupações, desejos e valores de nossa sociedade” (Santos; Coelho, 2023, p. 756).

Na análise dos vestígios do passado, o historiador deve dar atenção à memória e à narrativa na história. A forma como contamos histórias afeta a maneira como entendemos e lembramos o passado. Essa assertiva apresentada pelo historiador francês também contribui

[...] para que entendamos os videogames como vestígios do passado, pois os games são baseados em narrativas. Por essa razão, os jogos eletrônicos são entendidos como uma forma de contar histórias – de grande potencial de interatividade – e serem interpretadas do ponto de vista da memória e da narrativa histórica (Santos; Coelho, 2023, p. 756)..

Eucídio Pimenta Arruda nos chama a atenção para o fato de que os entrelaçamentos entre as produções historiográficas e midiáticas do campo do entretenimento são antigos, que de uma maneira ou de outra produzem artefatos culturais originários de acontecimentos históricos, mas permeados pela fantasia (ficção). O autor entende que podemos nos afastar do olhar técnico sobre os videogames para “considerá-los um produto da cultura, neste caso especificamente cultura das mídias” digitais (Arruda, 2014, p. 240). Enfim, resta-nos pensar que, concomitantemente ao entendimento dos games como produto da cultura, devemos reconhecer seu caráter lúdico, que modifica as maneiras como se lida com o conhecimento e, no caso deste artigo, com a obra poética de Alighieri foi apropriada e ressignificada no jogo eletrônico *Dante's Inferno* (2010).

Com base nesses apontamentos, exploramos a relação complexa e multifacetada entre literatura, linguagem dos games, Cultura Digital e convergência de linguagem. Analisaremos, a seguir, como o game *Dante's*

Inferno (2010) releu o texto literário através da linguagem lúdica dos *games*. Para tanto, traremos as formas de recepção do jogo - entendido como obra/produto da cultura digital - pela mídia especializada. Na sequência, veremos como alguns pesquisadores analisarem esse jogo e, por último, como o personagem principal do *game* (o avatar) foi construído e Virgílio enquanto NPC.

Os games e suas aproximações com a literatura

Ao refletir sobre tradições narrativas e ambientes computacionais, inevitavelmente pensamos em fórmulas. A criação e o aprimoramento de fórmulas narrativas são as condições necessárias para a criação de qualquer grande obra de arte. Sem aquelas peças de vingança repetitivas que agora só são lidas na pós-graduação, não teríamos *Hamlet*. Da mesma forma, o realismo psicológico de *Jane Eyre* não existiria sem a simplista tradição gótica de heroínas ameaçadas trancadas em castelos assustadores. Os estereótipos literários são como esboços rudimentares do mundo, que a próxima geração ou o artista mais capaz pode modificar e elaborar (Murray, 2017). De acordo com Janet Murray (2017, p. 258), ao

[...] pensarmos tanto nas tradições narrativas quanto nos ambientes computacionais, temos necessariamente pensado em termos de fórmulas. A criação e o aperfeiçoamento de fórmulas narrativas são as condições prévias necessárias para a criação de qualquer grande obra de arte.

Personagens e criaturas presentes na literatura grega clássica podem ser vistas em notícias de jornais, cinemas, livrarias e Histórias em Quadrinhos, mas, sobretudo, penetrando em milhares de lares pelo canal do consumo da cultura jovem, particularmente nas aventuras digitais protagonizadas por *videogames*.

Ao considerar *Dante's Inferno* (2010), temos um *game* desenvolvido pela *Visceral Games* e publicado pela *Electronic Arts* para os consoles *PlayStation Portable* (PSP) e *PlayStation 3* da *Sony* e para o *Xbox 360* da *Microsoft* em 2010. Em Julho de 2018 foi anunciado pela *Microsoft/EA* como um jogo retrocompatível

para *Xbox One*. Neste *game* ao estilo *Hack and Slash*²², controla-se um avatar chamado Dante - não o consagrado poeta, mas um cavaleiro cruzado contemporâneo aos acontecimentos da *Terceira Cruzada*²³ - através de um inferno construído a partir das representações da obra *A Divina Comédia*. Além da versão *singleplayer*, no qual o jogador assume o papel de Dante (o cruzado), pode-se escolher a versão *multiplayer*, de modo que o avatar controlado pelo jogador é Lucia de Siracusa.

Conforme a narrativa do *game*, Dante seria um anti-herói, uma vez que ele foi um perjuro, vítima da luxúria e violento, uma característica que compartilha com os cruzados, que aparecem na produção como hipócritas e fanáticos. Em virtude de suas ações, Beatrice - uma espécie de prometida do protagonista - é induzida por Satã a apostar sua alma, sendo assassinada diante de Dante por consequência da perda da aposta e da malícia demoníaca. O anti-herói ainda seria morto pouco depois também por consequência de suas atitudes cruéis na *Cruzada*, de modo que ele é condenado ao Inferno pelo conjunto de seus erros durante a vida terrena. Sendo assim, ele inicia uma longa batalha pelos nove círculos do Inferno para resgatar Beatrice como parte do remorso e da redenção do personagem (Arévalo, 2023).

Desta feita,

Dante's Inferno é mais do que uma adaptação medievalista da *Comédia* de Dante. Ao reimaginar Dante como um cavaleiro cruzado, e enquadrar sua performance dentro do paradigma do amor cortesão, *Inferno* também se torna uma adaptação dos amantes cavaleiros de corte dos romances arthurianos (Chadwick, 2013, p. 148).

No poema dantesco, Beatrice surge como um reflexo da teologia e sabedoria que proporciona um resgate do peregrino por meio de Virgílio, de maneira que a jornada através do Inferno, Purgatório e Paraíso seria uma progressão da compreensão dos valores divinos. Sendo assim, o poeta não alcança a iluminação sozinho, pois depende de Virgílio e, em último grau, de Beatrice.

Consequentemente, para uma audiência medieval, restaria evidente que o homem tem tanto uma natureza corruptível/mortal quanto outra incorruptível/imortal, posto que o pecado seria uma condição inescapável da existência humana sem a intervenção divina. Assim, como apontou Arévalo, há uma dissonância ludonarrativa fundamental entre o poema e o *game*, uma vez que na produção audiovisual digital ele dispõe de agência plena da danação e redenção. Sendo assim, de modo sintético, “em *Dante's Inferno*, a natureza humana é substituída pelo pecado cruzado” (Arévalo, 2023, p. 123-124).

A escolha dessa fonte narrativa de inspiração não foi casuística. Como apontou Rossignoli (2019, p. 5, tradução nossa):

A *Divina Comédia* tem um potencial de ser gamificável quase óbvio. Ela apresenta um protagonista meticulosamente projetado, que embarca em uma jornada desafiadora através de um mundo diferente e visionário habitado por monstros repulsivos e criaturas sinistras, dividido em um número de níveis e subníveis que apresentam dificuldades crescentes e obstáculos a serem negociados dispostos em paisagens distintas e intercalado com encontros extraordinários.

O *game* foi cercado por grande expectativa tanto por parte da produtora quanto dos jogadores. Logo após o lançamento, diversos *blogs* especializados em análise de *videogames* publicaram matérias sobre o *game*. A leitura destes artigos são bastante esclarecedores para balizar a recepção deste produtos da Cultura Digital, lembrando que não nos debruçamos na jogabilidade²⁴, mas como os críticos entendem a adaptação.

Neste ínterim, antes do lançamento do *game*, o site da *Electronic Arts* - a empresa publicadora do *game* - realizou o *merchandising* do jogo e anunciou que *Dante's Inferno* seria “um jogo de ação e aventura em terceira pessoa baseado no poema épico de Dante Alighieri, *A Divina Comédia*”. Segundo a notícia, o jogador controla um personagem/avatar que atravessaria uma “jornada épica de vingança e redenção” e enfrentará “seus próprios pecados, um passado familiar sombrio e seus crimes de guerra imperdoáveis” (Electronic Arts, 2023).

Um dos *sites* especializados responsável por uma crítica ao jogo em 2010 tratou como “curiosa” a adaptação de *A Divina Comédia* para o *videogame*. No texto, o *game* na verdade é “um produto levemente inspirado na obra” de Alighieri, o que não é posta como problema pelo autor da análise (Borgo, 2010). Também em 2010, o *Correio Braziliense* publicou uma matéria intitulada “*Dante's Inferno*: o pecado da cópia”. Ao comentar a adaptação da primeira parte de *A Divina Comédia*, destaca-se o potencial do material original não correspondida pela produtora: a reportagem considera que as “semelhanças entre o poema e o *game*” se resumem “em nomes e citações” (Dante's [...], 2010).

A crítica considera, ainda, que a representação do inferno no jogo “rouba a cena no *game*: os cenários são incrivelmente bem-elaborados e exprimem bem cada um dos pecados” (Dante's [...], 2010). Por outro lado, o maior problema é a jogabilidade fortemente influenciada por *God of War*, daí o pecado da cópia que dá título a reportagem, pois o *game* não inovou e não trouxe um produto novo ao consumidor. E conclui que por “sorte, a grandiosidade da obra literária de onde retirou personagens e cenários é o suficiente para salvá-lo de ser um *game* totalmente sem brilho e originalidade” (Dante's [...], 2010).

Tais comentaristas analisaram os *games* a partir da perspectiva do produto oferecido ao consumidor; deste modo, não levaram em consideração que não é o objetivo de um *game* reproduzir fielmente quer um fato histórico, quer uma obra cinematográfica ou, no caso deste estudo, uma obra literária. Mesmo com a consciência da liberdade poética que, ressaltamos, deve ser concedida aos desenvolvedores dos jogos de *videogame*, diversas passagens da obra clássicas de Dante Alighieri foram introduzidas na *gameplay* de *Dante's Inferno* como forma de desafios que o jogador deve superar ao longo da aventura.

Sobre este tópico, destacamos dois pontos dignos de nota. O primeiro envolve a percepção de profissionais da indústria dos jogos frente a conceitos como acurácia histórica e anacronismo. Entrevistas com desenvolvedores demonstraram que eles estão cientes de que os jogos nem sempre seguem os enredos históricos originais e que em certos casos há uma intenção de maior fidedignidade histórica da produção²⁵. Contudo, a palavra final é determinada

por administradores e *Chief Executive Officers* das empresas; e que estes, por sua vez, estão mais preocupados com a minimização de riscos financeiros e a venda do maior números de cópias possível (Copplestone, 2017).

A nosso ver, tal medida abraça aquilo que Victoria Elizabeth Cooper (2016, p. 72) chamou de “conservadorismo tecnológico” (que também assume um conservadorismo temático), que observa a reatividade nas narrativas em jogos digitais, assim como dos entendimentos e construções desses artefatos. Em parte, tal escolha justifica a semelhança e as críticas dirigidas a *Dante's Inferno* quando comparado ao concorrente *God of War*; ou da substituição do enredo original de elevação espiritual do poeta-peregrino para temas mais apelativos e identificáveis para a audiência contemporânea *gamer*²⁶ (donzela em perigo, protagonismo e hipertrofia do masculino, romance de corte, anti-heroísmo) (Arévalo, 2023; Chadwick, 2013; Welsh; Sebastian, 2013).

Em segundo lugar, fixamos nosso olhar nas observações de Alves e Pessoa (2011, p. 2) de que as representações visuais que compõem a *gameplay* foram resultantes “das interpretações que os artistas e desenvolvedores tiveram das descrições feitas pelo poeta medieval”; em outras palavras, o jogo *Dante's Inferno* “se caracteriza por ser uma tradução criativa do poema medieval”, mas com mudanças no enredo.

Acerca da polêmica, Alves e Pessoa (2011, p. 2) constroem uma análise interessante que se aproxima da nossa. Para os autores, tais traduções - do texto literário para o *game* - devem fugir da “armadilha” da busca pela igualdade. Seguindo o raciocínio, ao transpor a narrativa de uma determinada mídia para o meio videolúdica, os desenvolvedores não devem “preocupar-se com a fidelidade ao texto de origem, pois esta preocupação com a fidelidade pode comprometer a qualidade do game” (Alves; Pessoa, 2011, p. 2). E concluem, que cada “mídia explora singularmente os sentidos do receptor”. Assim é ilusório pensar em uma fidelidade entre signos de características distintas como é o caso dos signos literários e dos signos videolúdicos” (Alves; Pessoa, 2011, p. 2). Ao não buscar a fidelidade ao original, mas uma equivalência característica de cada uma das mídias, ressaltamos a validade dos conceitos de apropriação,

representação e outra produção do historiador Roger Chartier.

Tais ideias convergem com pesquisas d'álém-mar que refletem acerca das apropriações de outras narrativas a partir de novas sensibilidades, interesses e talentos. Sendo assim, é possível considerar como as teorias da adaptação e as mídias operam os relacionamentos entre fonte e adaptação, presente e passado e recriação e recepção. Ademais, é preciso considerar a ergodicidade (fisicalidade e cinestesia nas interações dos personagens em ambientes virtuais) e transportação (ambientes virtuais habitáveis através dos envolvimentos cinestésicos, espaciais, compartilhados, narrativos, afetivos e lúdicos) (Chadwick, 2013).

Em 2015, O *blog* Plano Crítico publicou uma análise tardia do game, na qual destaca que a adaptação de obras literárias em outras mídias (Cinema e Quadrinhos) é bastante comum no universo midiático; contudo, ela é mais rara no campo dos *games*, pois na maioria dos casos os jogos são adaptações de obras cinematográficas e/ou originais. O jogo *Dante's Inferno*, segundo o autor, reproduziu *A Divina Comédia* “em uma nova estrutura, juntando o melhor das duas mídias envolvidas” (Delbon, 2015), isto é, o livro e o *game*. O crítico ressaltou, ainda, que os desenvolvedores do *game* imaginaram os nove círculos do inferno - Limbo, Luxúria, Gula, Ganância, Ira, Heresia, Violência, Fraude e Traição - descritos na obra literária, inclusive os sete pecados capitais e as criaturas míticas e históricas descritas no texto.

Em 2016, uma nova análise do jogo foi publicada no *site* *GameHall*. Na matéria, o crítico recorda que esse jogo foi uma das grandes apostas da *Electronic Arts* para o ano de 2010. Ele recorda que na E3 de 2009 - evento internacional em que as empresas divulgam seus lançamentos - a “*Electronic Arts* para promover o *game*, contratou umas 20 pessoas e organizou um falso protesto contra ela mesma e o jogo” (Pacheco, 2016).

Tal jogada de *marketing* buscou antecipar futuras críticas ao jogo, pois o mesmo contém diversas cenas de violência e conotações sexuais, tanto que o órgão de censura norte-americano - a *Entertainment Software Rating Board*

(ESRB) - classificou o *game* para maiores de 18 anos. Contudo, esse falso protesto não agradou a comunidade cristã norte-americana, acusando a empresa de utilizar a fé cristão para fins publicitários. Diversos *sites*, *blogs* e organizações cristãos lançaram notas de repúdio contra a empresa, entre elas o site *Inside Catholic and Catholic Video Gamers*. O site Game Vício, já em 2009, já havia comentado tal jogada de *marketing* e lembrou as placas que as pessoas seguravam no falso protesto: *Hell is not a game* (O inferno não é um jogo) e *EA = Electronic Anti-Christ*.

Em 2019, o site Divulgantemorte publicou uma análise de *Dante's Inferno* feita por Shady Morte, o qual considerou este jogo como uma das obras-primas dos *videogames*, particularmente pela programação, efeitos sonoros, arte e ambientação. Tais elementos, segundo o crítico, proporcionam a imersão do jogador (*gamer*) no inferno imaginado por Alighieri. Para o crítico, esse *game* conseguiu “mergulhar fundo na poesia que lhe inspira e, no meio dessa imersão”, trouxe “experiências válidas para um jogo” (Divulgante Morte, 2019). Essas novas experiências deram-se pela adaptação do “Inferno da Divina Comédia [...] de um jeito bem diferente do que vemos” (Divulgante Morte, 2019) em outras adaptações desta obra como, por exemplo, em peças de teatro, cinema e HQs. Para o comentarista, o *game* captou “o espírito da obra literária, de um jeito que transmite[iu] perfeitamente a ideia do livro, mas ele [o game] não se limita[ou] a isso” (Divulgante Morte, 2019), uma vez que o *Dante's Inferno* teve “seu próprio roteiro, idealizado em cima do ambiente que o livro criou” (Divulgante Morte, 2019).

Houve uma recepção mista por parte dos críticos e dos jogadores ao longo de dez anos de análise, onde recebeu críticas variadas da imprensa especializada. Algumas análises elogiaram a direção de arte, a representação visual do Inferno e a trilha sonora, que foi composta por Garry Schyman. No entanto, o jogo também foi criticado por sua jogabilidade considerada por alguns como repetitiva, bem como por sua abordagem sensacionalista e adaptativa da obra literária de Dante Alighieri, *A Divina Comédia*. Ainda assim, a pontuação média do jogo no agregador de análises *Metacritic* é de c. 72/100, indicando uma recepção mediana.

Além de especialistas do campo dos *games*, diversos pesquisadores também desenvolveram pesquisas sobre esse produto midiático. Ao analisar o jogo *Dante's Inferno*, Alves e Pessoa (2011) consideram-no como uma tradução criativa do clássico poema, pois os desenvolvedores (tradutores) não se preocuparam com a fidelidade ao original, mas criaram algo diferente do original. É o “diálogo entre o texto original, ou ainda, a recriação narrativa por meio de outros códigos” (Alves; Pessoa, 2011, p. 2). Em resumo, os autores entendem que a “tradução de um texto de um formato semiótico para outro é necessariamente um ato criativo, pois implica em intercurso entre mídias com limitações e potencialidade próprias” (Alves; Pessoa, 2011, p. 2).

Silveria (2018) argumenta que *Dante's Inferno* (2010) é uma narrativa digital que audaciosamente leva os jogadores por uma aventura imersiva no inferno. A semelhança com a obra literária é garantida desde o início, com cada fase do jogo indicando um círculo do inferno, e trechos do poema original de Dante aparecendo durante o jogo, seja em quadros na tela ou nas falas das personagens.

A construção do Dante no game (avatar)

Um elemento-chave para a compreensão da trama está relacionado ao triângulo amoroso (Dante/Beatrice/Lúcifer). Resumidamente, a história começa com um narrador descrevendo os acontecimentos de 1191, contando o ataque das tropas cristãs lideradas pelo rei Ricardo I da Inglaterra à cidade de Acre. Durante a guerra, milhares de civis foram presos, e os invasores exigiam as relíquias sagradas em posse de Saladino, o protetor da Terra Santa. A recusa dele em negociar levou o rei Ricardo autorizar a morte dos prisioneiros, incluindo mulheres e crianças, conforme demonstrado nas *cutscenes*. Tal recurso é fundamental para a imersão do jogador na trama, recriada como uma tapeçaria medieval animada.

Beatrice foi o grande amor de Dante (não o poeta, mas um cavaleiro templário que retorna da Terra Santa), com quem Dante tentou se casar antes de ingressar nas Cruzadas para lutar na guerra em troca do perdão dos seus pecados. Este

amor mútuo e duradouro leva Beatrice a oferecer-se a Dante antes de ele partir para as Cruzadas. Ao retornar, Dante encontrou Beatrice morta; e, carregado de arrependimento e culpa, segue ao Inferno para salvar a alma de sua amada.

Na construção do avatar, os desenvolvedores trouxeram alguns elementos históricos, mas relidos para se encaixarem na narrativa do jogo com características de *Hack and slash*. A túnica branca com a cruz vermelha foi retirada, deixando Dante sem camisa; contudo, a cruz vermelha está presente e está costurada na própria pele da personagem. O interessante é que a cruz em seu peito é construída reproduzindo uma tapeçaria, pela qual as *cutscenes* de desenvolvem para proporcionar a imersão na narrativa.

Outro elemento crítico apropriado para a construção imagética da personagem é o crucifixo em sua cintura. Este artefato foi encontrado por Dante quando ele encontra a alma de Beatrice no templo, logo no início da *gameplay*. Esse objeto é utilizado de duas formas ao longo da jornada pelos nove círculos do inferno: como arma contra os inimigos e como forma de absolver as almas. De fato, ao longo do *gameplay*, o jogador tem a opção de absolver ou punir as almas, tanto dos inimigos como de almas arrependidas que se encontram no inferno.

Ainda sobre a construção imagética da personagem encontramos uma enorme foice, arma que o jogador adquire quando enfrenta e derrota a Morte logo no início da aventura. No *gameplay*, antes de derrotar o inimigo Dante utilizava alabarda estilizada (arma comumente associada aos cavaleiros medievais) (Bradbury, 2004, p. 252; Carey, 2011, p. 208). Com a vitória, a foice torna-se a principal arma utilizada pelo jogador, empregada para punir tanto os inimigos quanto as almas arrependidas que não foram perdoadas pelo *gamer*. Vale lembrar que a opção em punir o absolver é uma opção oferecida ao longo do *gameplay*, e cada uma das escolhas interferem na melhoria das habilidades de luta do avatar.

Ornamentado com esses artefatos, o jogador ao longo da experiência descobre a duplicata do personagem de Dante, que se envolveu em diversos acontecimentos que levaram à morte de Beatrice e à marcha pelos nove círculos

do inferno. Essa construção - a chamada para a aventura, a recusa inicial, a ajuda de mentores, a travessia de limiares, a provação e a transformação do herói - aproxima-se da visão de Campbell (2005) sobre as narrativas mitológicas presentes na *Divina Comédia* de Dante Alighieri. Para o autor, o texto literário dantesco incorporou elementos universais da jornada do herói, embora Dante tenha usado esses elementos de uma forma única e culturalmente específica. Esses ciclos que incluem estágios estão presentes no gameplay do jogo em tela.

Campbell sugere que a busca por significado e a jornada espiritual são elementos fundamentais na narrativa de Dante. O protagonista de *A Divina Comédia* embarca em uma jornada para encontrar sua própria redenção e compreender a natureza do divino. Essa busca por significado é uma característica central da Jornada do Herói. Essa jornada é semelhante a muitas jornadas míticas em que o herói enfrenta desafios e provações para alcançar um estado superior de consciência ou iluminação. O *game* reproduz esse mesmo itinerário, contudo, outro elemento foi incorporado, a salvação da alma de sua amada Beatrice como objetivo redentor.

Era Virgílio um NPC?

Ao longo do *gameplay* alguns NPCs estão presentes: Beatrice, Lúcifer, o pai de Dante e Virgílio. Os NPCs são elementos fundamentais na paisagem dos jogos digitais, por serem criados e controlados pelo próprio *software*. Eles contrastam com os protagonistas jogáveis, que são manipulados diretamente pelos jogadores. Em outras palavras, eles são intrínsecos à natureza dos jogos, permitindo um mundo virtual habitado por personagens além daqueles controlados pelo jogador. Os NPCs desempenham uma variedade de papéis em jogos, desde interações com o protagonista até a criação de atmosfera e narrativa.

A origem dos NPCs remonta aos primórdios da indústria de jogos digitais. Porém, em jogos como *Pong* (1972) e *Space Invaders* (1978), não havia NPCs no sentido moderno. À medida em que os jogos se tornaram mais avançados, a

necessidade de personagens não controláveis surgiu, pois conforme a capacidade de *hardware* e processamento dos consoles e computadores aumentaram, a complexidade e a inteligência artificial dos NPCs também progrediram. Assim, os NPCs passaram a ter rotinas, personalidades e respostas realistas às ações do jogador e até mesmo árvores de diálogo elaboradas.

O aprimoramento dos NPCs permitiu o desenvolvimento de jogos de mundo aberto, no qual os jogadores podem explorar vastos territórios habitados por personagens não jogáveis - cada qual com suas histórias e contribuições no respectivo mundo. Os NPCs são um componente vital da criação de narrativas, atmosfera e complexidade nos jogos, contribuindo para a riqueza da experiência do jogador. Ou seja, a indústria dos *games*, para se desenvolver, teve que recorrer a elementos narrativos que foram estabelecidos há séculos. Seguindo tal perspectiva, os guias e mentores identificados na estrutura narrativa dos mitos são aqui definidos por nós como elementos essenciais da jogabilidade desenvolvida em décadas da indústria dos *games*. Essas estruturas não foram anunciadas desta forma, mas a circularidade cultural que chegou aos programadores e *designers* é, a nosso ver, um elemento que mobiliza a indústria dos *games* identificada na computação como NPCs.

Virgílio é um dos personagens principais de *Inferno* e serve como guia de Dante em sua etapa inicial. Dante é guiado por Virgílio pelos círculos do Inferno e parte do Purgatório, refletindo um padrão comum em narrativas mitológicas de heróis acompanhados por mentores espirituais. Joseph Campbell (2005) destaca a importância desse papel na jornada de Dante, enfatizando que a jornada envolve tanto uma exploração externa do mundo espiritual quanto uma jornada interna de autoconhecimento e transformação. No jogo, Virgílio desempenha um papel semelhante, oferecendo orientações a Dante e informações sobre os círculos do Inferno.

Virgílio desempenha um papel profundo e multifacetado no jogo, refletindo sua importância na obra literária que o inspirou. Além de orientar Dante e explicar os horrores encontrados, Virgílio estabelece conexões entre a literatura clássica e a obra de Dante, simbolizando a razão e a sabedoria. Sua presença

no jogo destaca a influência da cultura clássica no autor. No *game*, a relação entre Dante e Virgílio é central para o desenvolvimento do enredo. Enquanto Dante busca sua amada Beatrice, confronta seus próprios pecados e a redenção. Por sua vez, Virgílio guia o protagonista pelos círculos do Inferno (cada qual representando um pecado) e ao confrontar questões pessoais. Essa relação implementa uma estrutura narrativa sólida, impulsionando os jogadores em direção ao desfecho do enredo.

Considerações finais

É importante mencionar que *Dante's Inferno* exemplifica os elementos pedagógicos úteis presentes em jogos digitais por evocar os componentes de narrativas de busca/aventura que podem ser traçados da Odisséia até a modernidade tardia. Para Jeff Howard (2007, p. 6),

Conexões mais fortes entre a história literária das narrativas de busca/aventura e jogos de busca/aventura também podem oferecer estratégias sobre como ensinar uma rica tradição da literatura através das tecnologias associadas com uma mais recente, porém igualmente valiosa seleção de jogos, dos primeiros jogos do gênero *adventure* da década de 1980 até os RPG's de última geração.

A literatura e os videogames, apesar de pertencerem a meios de expressão distintos, compartilham vínculos profundos que revelam a diversidade e a complexidade das formas narrativas humanas. Enquanto a literatura tradicionalmente se baseia na palavra escrita para evocar imagens e emoções, os *games* exploram narrativas interativas, permitindo que jogadores participemativamente da história. Essas diferenças não devem obscurecer os pontos de interseção, pois ambos os meios visam contar histórias e transmitir significados.

Os jogos, enquanto entretenimento interativo, podem ampliar a experiência literária, permitindo que os jogadores mergulhem em mundos fictícios e explorem narrativas de maneiras únicas. Após analisar o texto de Dante, do

século XIV, o livro de Campbell, do século XX e o jogo *Dante's Inferno*, do século XXI, identificamos uma semelhança entre a narrativa da Divina comédia, tal como modelos amplos de mitos e estruturas de narrativas nos jogos digitais.

Em última análise, a relação entre literatura e games é um reflexo do processo de desenvolvimento e transformação das formas de contar histórias na era digital. Ambos podem coexistir e se enriquecer mutuamente, desafiando e expandindo nossa compreensão de narrativa, criatividade e expressão artística. Enquanto a literatura continua a ser uma fonte rica de inspiração para os games, os jogos também moldam a maneira como experienciamos e exploramos narrativas, formando um diálogo fascinante entre dois mundos aparentemente distintos, mas profundamente conectados.

Portanto, as noções de campo literário e campo midiático contribuem significativamente para problematizar as relações entre literatura, meios de comunicação e games. Ao avançar para a construção do personagem (Dante) e do NPC (Virgílio), incluindo a relevância das escolhas do jogador (punir ou absolver), semelhantes às decisões difíceis da obra literária e que moldam o desenrolar da história. Outrossim, o historiador que se dedica a estudar esses produtos da indústria cultural de entretenimento na contemporaneidade deve ter em mente que as constantes convergências entre mídias produzem representações diferentes das quais o autor/produtor tinha em mente. Desta maneira, é durante a jogabilidade que o indivíduo tem a capacidade de “vivenciar” uma história, e que a interação possibilita a participação ativa na *gameplay* e contribui com novas leituras de obras como a *Divina Comédia*; simultaneamente, o jogador pode vivenciar uma simulação dos eventos narrados na obra poética, o que pode corroborar com futuras ressignificações da narrativa.

Referências

- AARSETH, Espen. Computer game studies, year one. *Game studies*, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 1-15, 2001.
- ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. *Educação, Formação & Tecnologias*, [São Paulo], v. 1, n. 2, p. 3-10,

2008. Disponível em: <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/665/1/Rela%C3%A7%C3%A3o%20entre%20....pdf>. Acesso em: 20 nov. 2021.
- ALVES, Lynn; PESSOA, Marcos. O Diabo em Dante's Inferno. In: SBGAMES, 10., 2011, Salvador. *Anais* [...]. São Paulo: SBC, 2011.
- AMARAL, Clínio de Oliveira; BERTARELLI, Maria Eugênia. Discursos sobre A Divina Comédia ou Temporalizações de Dante Alighieri: a construção do conceito de idade média. *Revista Signum: Revista da Abrem*, São Paulo, v. 21, n. 2, p. 37-67, 2020.
- ARÉVALO, J. M. R. Crusading as Damnation, Killing for Salvation Crusading Ideology and Ludonarrative Dissonance in Dante's Inferno. In: ALVESTAD, K.C. (ed.). *21st Century Medievalisms: Between the Global and Individual*. Budapest: Trivent Publishing, 2023. cap. 6.
- ARRUDA, E. P. Aprender história com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para professores. In: MAGALHÃES, Marcelo. *Ensino de História: usos do passado, memória e mídia*. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2014. p. 239-254.
- ARRUDA, E. P. *Aprendizagem e jogos digitais*. Campinas: Editora Alínea, 2011.
- AUBERT, E. H. *Vidas de Dante*: escritos biográficos dos séculos XIV e XV. Cotia: Ateliê Editorial, 2011.
- BAROLINI, T. An Ivy League Professor Weighs in: Expert View. *Entertainment Weekly*, [s. l.], v. 1091, p. 79, 2010.
- BIRRO, Renan Marques. Eu planejo fazer algo como um game de fantasia neomedieval: RPG Makers e a estética neomedieval em RPG's digitais. *Signum: Revista da Abrem*, v. 22, n. 1, p.132-159, 2021.
- BOBANY, A. *VideogameArte*. Teresópolis: Novas Idéias, 2008.
- BOGOST, I. *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- BORGO, E. Crítica: Dante's Inferno. *The Enemy*, [s. l.], 15 mar. 2010. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/games/criticas/critica-dantes-inferno>. Acesso em: 28 set. 2023.
- BOURDIEU, Pierre. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Cia das, 1996.

- BRADBURY, J. Arms of the warrior. In: BRADBURY, J. *Medieval Warfare*. London: Routledge, 2004. p.247-259.
- BURKE, Peter. *Uma história social do conhecimento 1: de Gutenberg a Diderot*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- BURKE, Peter. *Cultura popular na idade moderna: Europa, 1500-1800*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2010.
- BURKE, Peter. *Uma história social do conhecimento 2: da enciclopédia à wikipédia*. São Paulo: Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2012.
- CAMPBELL, Joseph. *Herói de Mil Faces*. [S. l.]: Cholsamaj Fundación, 2005.
- CAREY, B. T. Glossary of Military Terms. CAREY, B. T. *Warfare in the Medieval World*. Barnsley: Pen & Sword, 2011. p.203-217.
- GARONE, Priscilla Maria Cardoso; RIBEIRO, Gledson Luiz Henrique; FERNANDES, Natacha Martins Poim. O design e a jogabilidade: Em busca do diferencial no game design. In: SBGAMES: ART AND DESIGN TRACK: SHORT PAPER, 12., 2013, São Paulo. *Proceedings* [...]. São Paulo: SBC, 2013. p. 484-487. Disponível em: https://ladij.ufes.br/_wp-content/uploads/2022/03/o-design-e-a-jogabilidade.pdf. Acessado em: 21 nov. 2022
- CASTELLS, Manuel. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2007.
- CHADWICK, Oliver. Courtly Violence, Digital Play: Adapting Medieval Courtly Masculinities in Dante's Inferno. In: KLINE, Daniel T. (ed.). *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. London: Routledge, 2013. p. 148-161.
- CHAKRABARTY, Dipesh. The Climate of History: Four Theses. *Critical Inquiry*, New York, v. 35, n. 2, p. 197-222, 2009.
- CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1999.
- COELHO, George Leonardo Seabra; SILVA, Luiz Gustavo Martins. Da cultura digital, games e educação histórica: interfaces a partir da netnografia. *Revista Hydra*, Guarulhos, v. 6, n. 12, p. 104-137, 2023. DOI: <https://doi.org/10.34024/hydra.2023.v6.14425>
- COELHO, George Leonardo Seabra; SILVA, Luiz Gustavo Martins; SENIUK,

Talaita; SILVA, Thálita Maria Francisco. Entre o esperado e o real: tecnologias digitais, ensino e manuais didáticos de História. *Revista História Hoje*, São Paulo, v. 11, n. 23, p. 102-127, 2022. DOI: <https://doi.org/10.20949/rhhj.v11i23.924>

COOPER, Victoria Elizabeth. *Fantasies of the North*: medievalism and identity in Skyrim. 2016. Tese (Doutorado) - University of Leeds, Leeds, 2016.

COPPLESTONE, Tara Jane. But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics. *Rethinking History*, London, v. 21, n. 3, p. 415-438, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1080/13642529.2017.1256615>

CRONACHE, Redazione.. Il meteo di oggi, 14 luglio: ultime precipitazioni al Nord, poi caldo record dal weekend. *Corriere Della Sera*, Milano, 14 lug. 2023. Disponível em: https://www.corriere.it/cronache/23_luglio_14/meteo-oggi-14-luglio-ultime-precipitazioni-nord-poi-calido-record-weekend-195e8a16-2208-11ee-a6cb-edb4a7e89d72.shtml. Acesso em: 4 abr. 2024.

DAHYA, Negin; JENSON, Jennifer; FONG, Katrina. (En)gendering videogame development: A feminist approach to gender, education, and game studies. *Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, London, v. 39, n. 4, p.367-390, 2017. DOI: <https://doi.org/10.1080/10714413.2017.1344508>

DANTE'S inferno: O pecado da cópia. Correio Braziliense, São Paulo, 11 maio 2010. Disponível em: https://www.correobraziliense.com.br/app/noticia/tecnologia/2010/05/11/interna_tecnologia,191716/dante-s-inferno-o-pecado-da-copia.shtml. Acesso em: 1 out. 2023.

DANTE'S Inferno Heresy Developer Diary. [S. l.: s. n.], 2010. 1 video (3min 48s). Publicado pelo canal Eletronic Arts. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NuchJZFWlr0&rco=1> Acesso em: 29 mar. 2024.

DELBON, A. Crítica: Dante's Inferno. *Plano Crítico*, [s. l.], 18 set. 2015. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-dantes-inferno/>. Acesso em: 28 set. 2023.

DENG, Ziyu. *Run, Hide, Fight: How Female Gamers Understand and React to Sexism and Misogyny in Gaming*. 2023. Dissertação (Mestrado) - Institut d'études politiques de Paris, Paris, 2023.

DIVULGANTE MORTE. *Análise morte*: Dante's Inferno. 2019. Disponível em:

divulgantemorte.com. Acesso em: 28 set. 2023.

EGUÍA, José Luis; CONTRETAS, Ruth Sofhía; SOLANO ALBAJÉS, LLuís. Os games digitais como um recurso cognitivo para o ensino da história da catalunha: um estudo de caso. *Revista do Curso de Letras da UNIABEU*, Nilópolis, v. 3, n. 2, p. 120-133, 2012. Disponível em: <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/16877>. Acesso em: 28 nov. 2021.

ELECTRONIC ARTS. *Dante's Inferno*. 2023. Disponível em: wwwEA.com. Acesso em: 1 out. 2023.

ENSSLIN, Astrid. *Literary Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2014.

ESTAMOS na era da "fervura global", diz secretário da ONU em meio a onda de calor recorde. *Valor Economico*, São Paulo, 27 jul. 2023. Disponível em: <https://valor.globo.com/mundo/noticia/2023/07/27/estamos-na-era-da-fervura-global-diz-secretrio-da-onu-em-meio-a-onda-de-calor-recorde.ghtml>. Acesso em: 4 abr. 2024.

FREITAS, Antonio Diogo Greff. Programando o futuro: uma breve reflexão sobre memória, tempo e história através do ciberespaço e dos jogos digitais. *Convergências: estudos em Humanidades Digitais*, Goiania, v. 1, n. 2, p. 329–343, 2023. DOI: <https://doi.org/10.59616/cehd.v1i2.378>

HARAWAY, Donna. *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003.

HATCHER, John. Fiction as history: the black death and beyond. *History* [New York], v. 97, n. 325, p. 3-23, 2012.

HATCHER, John. *The Black Death: an Intimate History*. London: Phoenix, 2008.

HOWARD, Jeff. Interpretative Quests in Theory and Pedagogy. *Digital Humanities Quarterly*, Boston, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2007.

JAKOBSON, Roman. Aspectos Linguísticos da Tradução. In: JAKOBSON, R. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1970. p. 63-72.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2015.

JUUL, Jesper. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press, 2005.

- KENSKI, Vani Moreira. Aprendizagem mediada pela tecnologia. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 4, n. 10, p. 47-56, 2003.
- KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: Ed. Unicamp, 1990.
- LEONARD, David J. Not a Hater, Just Keepin' It Real. *Games and Culture*, [London], v. 1, n. 1, p. 83-88, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412005281910>
- LEWIS, Katherine J. Grand Theft Longboat: Using Video Games and Medievalism to Teach Medieval History. In: LÜNEN, A.; LEWIS, K.J.; LITHERLAND, B.; CULLUM, P. (ed.). *Historia Ludens: The Playing Historian*. London: Routledge, 2019. p.54-70.
- MARTINS JUNIOR, Domingos Savio Ximenes. Memória como voz dos silenciados para os games históricos: outras perspectivas da história em jogo. *Convergências: estudos em Humanidades Digitais*, Goiania, v. 1, n. 1, p. 110–126, 2023. DOI: <https://doi.org/10.59616/conehd.v1i01.84>
- MOITA, Filomena Maria Gonçalves. Os Games e o Ensino de História: uma reflexão sobre Possibilidades de Novas Práticas Educativas. *Plurais*, Salvador, v. 1, n. 2, p. 115-130, maio\ago. 2010. DOI: <https://doi.org/10.29378/plurais.2447-9373.2010.v1.n2.%25p>
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck, updated edition: the Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 2017.
- OLIVEIRA, Selma; MENDES, Luciano. O videogame como produto cultural: proposta para definir o jogo eletrônico como objeto empírico do campo da comunicação. *Esferas*, Brasilia, v. 1, n. 2, 2013. DOI: <https://doi.org/10.31501/esf.v1i2.3994>
- PACHECO, Márcio. *Dante's Inferno*. *Game Hall*, [São Paulo], 14 fev. 2016. Disponível em <https://gamehall.com.br/dantes-inferno/>. Acesso em: 28 set. 2023.
- PLAZA, Júlio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- POWLESLAND, Katherine. Dante and Video Games: The Unrealised Potential of the Virtual Commedia. *Italian Studies*, [London], v. 77, n. 2, p. 146-156, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1080/00751634.2022.2058799>

- RIBEIRO, Maria Aparecida Pires; COELHO, George Leonardo Seabra. Breve ensaio sobre a história das tecnologias digitais. In: SILVA, Thálita Maria Francisco da et al.(org.). *Ensaios sobre usos e apropriações da cultura digital na pesquisa e ensino de história*. Rio de Janeiro: e-Publicar, 2023. p. 59-76. Disponível em: <https://www.editorapublicar.com.br/ensaios-sobre-usos-e-apropriacoes-da-cultura-digital-na-pesquisa-e-ensino-de-historia> Acessado em: 31 mar.2024
- RIVOLTELLA, Pier Cesar. Retrospectivas e tendências da pesquisa em mídia-educação no contexto internacional. In: ANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. *Cultura digital e escola: pesquisa e formação de professores*. São Paulo: Papirus, 2012. p. 17-29.
- ROSSIGNOLI, Claudia. Playing the Afterlife: Dante's Otherworlds in the Gaming Age. *Games and Culture*, [London], v. 15, n. 7, p. 825-849, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412019872578>
- SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; COELHO, George Leonardo Seabra. O Antropoceno e suas relações com a história dos games. *Topoi*, Rio de Janeiro, v. 24, n. 54, p. 747-769, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/2237-101X02405406>
- SILVEIRA, Ana Paula Pinheiro. O Inferno De Dante: imersão e sensorialidade. *Acta Semiotica et Lingvistica*, Palmas, v. 23, n. 2, p. 99-117, 2018. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.2446-7006.2018v23n2.43771>
- TELLES, Helyom; ALVES, Lynn. Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. In: SEMINÁRIO SJEEC: JOGOS ELETRÔNICOS-EDUCAÇÃO-COMUNICAÇÃO, 9., 2015, [s. l.]. *Anais* [...]. Salvador: Comunidades Virtuais, 2015.
- TYERMAN, C. *Pequena História das Cruzadas*. Lisboa: Letra da China, 2008.
- WELSH, T.J.; SEBASTIAN, J.T. Shades of Dante: virtual bodies in Dante's Inferno. In: KLINE, Daniel T. (ed.). *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. London: Routledge, 2013. p. 162-174.
- WINEBURG, Sam; MARTIN, Daisy. Tampering with History: adapting primary sources for struggling readers. *Social Education* Arlington, v. 73, n. 5, p. 212-216, 2009.

Notas

¹Professor de História Medieval e Ensino de História Medieval da Universidade de Pernambuco/Campus Mata Norte.

²Professor de Ensino de História da Universidade Federal Fluminense - Campos dos Goytacazes.

³Professor do Curso de História da Universidade Federal do Tocantins/Campus Porto Nacional.

⁴Para as primeiras vidas de Dante, cf. Aubert (2011).

⁵Amaral e Bertarelli apontaram que Dante foi temporalizado de uma maneira paradoxal, em especial Boccaccio, Petrarca e Bruni, visto que, para eles, o autor da *Divina Comédia* seria um sinal de um novo tempo. Tal tópico foi recobrado posteriormente pela historiografia, colocando o poeta num corte entre o “moderno e medieval” (Amaral; Bertatelli, 2020, p. 50-51).

⁶A “Indústria Cultural” é um conceito fundamental para compreender a produção em massa de produtos culturais, como música, filmes, televisão, rádio, literatura e outras formas de entretenimento no século XX, que amplia-se a partir das décadas de 1950 com as histórias em quadrinhos e da década de 1970 com os *videogames*.

⁷Caronte foi representado em vários jogos de *videogame*, entre eles, *Castlevania Symphony of the Night* (1997), *God of War: Ascension* (2013), *Smite* (2014), *Saint Seiya Awakening* (2019) e *Hades* (2020). Já, Cerberus foi representado nos games *Shin Megami Tensei* (1992), *Castlevania: Vampire's Kiss/Dracula X* (1995), *Dark Age Of Camelot* (2001), *Kingdom Hearts* (2002), *Devil May Cry 3* (2005), *God of War* (2007), *Final Fantasy XIV* (2010), *Smite* (2014) e *Hades* (2020).

⁸Por tradução intersemiótica, Alves e Pessoa (2011, p.11) entendem como a “transmutação de um texto de um sistema de signo a outro. Como, por exemplo, da literatura à dança, ou da música para a escultura, ou ainda do teatro para o cinema”.

⁹Por exemplo, a dantista (e ex-presidente da Dante Society of America) Teodolinda Barolini expressou que “de todas as coisas que são problemáticas, a sexualização e infantilização de Beatrice são as piores [...] ela não deve ser salva por ele, *ela o salva* [...] aqui, ela se torna a prototípica donzela em perigo” (Barolini, 2010, p.79).

¹⁰Ao usar o termo literatura, não ignoramos a natureza audiovisual e a irreduzibilidade desta ao componente textual. Simultaneamente, os “jogos literários” são a rigor artefatos socioculturais híbridos e literário-lúdicos dentro de um universo digital do hipertexto, ou seja, com uma arte gráfica inspirada ora por elementos lúdicos mecânicos, ora por artes de cunho verbal, ora ainda por seu caráter ergódico (Ensslin, 2014, p. 44-45).

¹¹O historiador ressalta que a leitura não é uma atividade passiva, mas sim uma prática socialmente situada que é moldada pelas condições materiais e culturais de sua época, pois a leitura não é apenas um ato de decodificação de palavras, mas um processo de interpretação e apropriação de textos (Chartier, 1999).

¹²Castells (2007) cunhou o conceito de Era da Informação para descrever a transformação sociocultural e econômica resultante da revolução tecnológica da informação e das comunicações no final do século XX que moldaram novas identidades e ordens social e

econômica.

¹³Para se referir a Cultura da Convergência é comum o uso de termos como crossmídias, transmídias e traduções intersemióticas para investigar as formas como os atuais meios de midiatização possibilitam a releitura de textos literários em filmes e/ou quadrinhos que se transformam em animes (Jakobson, 1970; Plaza, 2008).

¹⁴Com a proliferação de dispositivos eletrônicos, a conectividade global e a disseminação de redes sociais preparou o campo para a Cultura Digital e as novas formas de interação e participação ativa do público, rompendo com a passividade dos meios de comunicação tradicionais (Coelho *et al*, 2022; Kenski, 2003; Rivoltella, 2012).

¹⁵A literatura digital e as formas experimentais de escrita hipertextual surgiram como uma resposta à Cultura Digital e ao potencial interativo dos meios digitais. Autores e produtores de conteúdos passaram a explorar novas formas de narrativa não linear, incorporando *links*, imagens, vídeos e outros elementos multimídia em suas obras.

¹⁶Campbell (2005) apontou como a relação entre *game*, desenvolvedores e jogadores formata não apenas comunidades, mas estéticas próprias e compartilhadas por diferentes grupos de interessados. Neste sentido, quando confrontados por determinados personagens, cenários, desafios ou *tilesets*, os jogadores (de modo individual ou organizado) se apropriam tanto do artefato digital sociocultural que podem produzir suas versões do jogo em *mods* (modificações) que muitas vezes subvertem completamente a criação original.

¹⁷A narrativa interativa é uma forma de narrativa na qual o leitor, espectador ou jogador desempenha um papel ativo na construção da história. Ao contrário das narrativas tradicionais, que são estritamente lineares, as narrativas interativas oferecem escolhas ou ramificações que afetam o desenvolvimento da história.

¹⁸A literatura ludonarrativa é uma forma de narrativa que combina elementos literários (como enredo, personagens e temas) com elementos de jogabilidade (interatividade, escolhas do jogador e mecânicas de jogo) em jogos digitais.

¹⁹Uma *cutscene* é uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal.

²⁰Essa técnica envolve o processo de registrar os movimentos físicos de objetos ou seres humanos e convertê-los em dados digitais que podem ser usados para criar animações realistas ou controlar personagens virtuais em tempo real.

²¹Esse físico esteve presente na equipe do Projeto Manhattan (1939-1946), que foi baseado em pesquisas sobre fissão nuclear para o desenvolvimento e produção das primeiras bombas atômicas durante a Segunda Guerra Mundial, liderado pelos Estados Unidos e apoiado pelo Reino Unido e Canadá.

²²*Hack and slash* refere-se a um gênero de jogos eletrônicos que enfatiza ação e combate corpo-a-corpo oriundo ou até mesmo uma variação do gênero *beat 'em up*.

²³A etapa descrita muitas vezes como *Terceira Cruzada* teve seu ponto alto no Cercado de Acre (1189-1191), no qual ao final dois mil muçulmanos capturados foram decapitados pelos cristãos diante dos inimigos. O episódio é importante em *Dante's Inferno* (o protagonista liderou o ataque) e ficou conhecido como o *Massacre de Ayyadieh* (Cf.

Tyerman, 2008).

²⁴Esse jogo foi publicado para competir com a franquia exclusiva da *Sony* produzida para o *Playstation*, o reconhecido *God of War* que quando *Dante's Inferno* foi lançado.

²⁵Em *Dante's Inferno*, a situação é distinta: o engenheiro de *gameplay* Tom Wilson afirmou ambigamente que a equipe levou o texto original muito a sério, mas “**sem ser literal e amarrado pelo texto exato** porque, qual é, **isso seria péssimo como um jogo**” (*Dante's Inferno Heresy* [...], 2010).

²⁶Apesar das transformações nas últimas décadas e das pesquisas que consideram como os games podem manter e até mesmo reforçar ordens hegemônicas econômico-sociais, de gênero e raciais em espaços públicos físicos e virtuais (Dahya; Jenson, Fong, 2017; Deng, 2023; Leonard, 2006), a audiência tradicional dos *gamers* (homens brancos de classe média e jovens adultos) em grande parte resiste às discussões sobre jogos e pautas de gênero, políticas e de desigualdades.

