

Inferno de Dante: o Limbo – Explorando a Divina Comédia por meio de um RPG Educativo

João Emanuel V. Orlando¹, Frank W. C. Oliveira¹,
Felipe L. G. Figueira¹, Eduardo H. M. Cruz¹, Linnyer B. R. Aylon²

¹Campus Paranavaí – Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil

²Manna Team – Universidade Estadual de Maringá (UEM) – Brasil

jemanuel.orlando@gmail.com, lbruiz@uem.br

{frank.willian, felipe.figueira, eduardo.cruz}@ifpr.edu.br

1. Introdução

Nos últimos anos, os jogos digitais têm se destacado como ferramentas que ultrapassam o entretenimento, alcançando também o campo educacional. Ao permitir a interação com narrativas e personagens, os jogos criam ambientes favoráveis ao aprendizado. Esse potencial aumenta quando associado a obras clássicas da literatura, revisitadas de forma acessível e lúdica.

A *Divina Comédia*, escrita por Dante Alighieri no século XIV [Alighieri 1320], descreve sua jornada pelo Inferno, Purgatório e Paraíso, refletindo filosofia, política e cultura medieval. Este projeto busca traduzir a obra para um jogo digital, tornando-a atrativa ao público estudantil. O jogo, chamado *Inferno de Dante: O Limbo*, será um RPG 2D *top-down*, produzido na *Godot Engine*, unindo narrativa e educação. O objetivo é oferecer uma experiência interativa que respeite a essência da obra e estimule o aprendizado sobre filosofia, literatura e história. Este trabalho está sendo desenvolvido no escopo do Manna Team.

2. Aprendendo sobre desenvolvimento de jogos

O desenvolvimento exigirá compreensão dos conceitos que sustentam sua produção. Antes da criação do jogo na *Godot Engine* [Linietsky and Manzur 2014], foi realizada uma etapa de aprendizado com a biblioteca *Simple DirectMedia Layer 2* (SDL2) [Lantinga 2013] e C++, visando compreender aspectos técnicos de baixo nível.

Nessa fase, foram desenvolvidos protótipos de jogos 2D, como RPG e plataforma, abordando renderização, entrada do usuário, colisões e movimentação. A prática com SDL2 consolidou a base técnica e permitiu uma transição mais fluida para a *Godot*. Na Figura 1, é apresentado um protótipo de jogo desenvolvido durante o processo de estudo sobre desenvolvimento de jogos, usando C++ e SDL2. Na Figura 2, é apresentado outro protótipo de jogo, porém desenvolvido na *Engine Godot*, também para aprendizagem.

3. Descrição do jogo Inferno de Dante: O Limbo

Inferno de Dante: O Limbo será um RPG 2D *top-down* em *pixel art*, desenvolvido na *Godot Engine*. O jogador assumirá o papel do próprio Dante, que despertará no Limbo

Agradecimentos ao @manna_team, à Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná (FA) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Brasil (processo 421548/2022-3) pelo apoio.



Figura 1. RPG de ação desenvolvido durante o processo de aprendizagem.

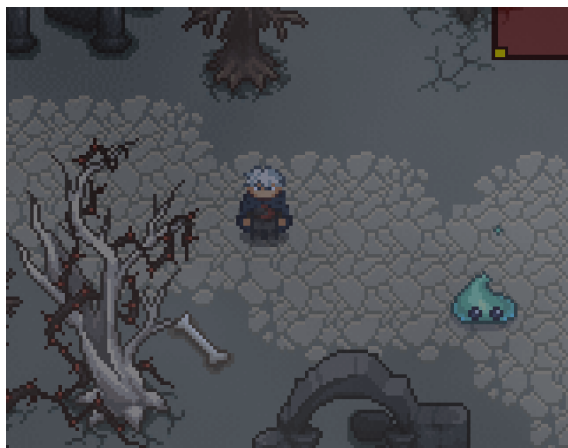


Figura 2. Protótipo do jogo feito na Godot para aprendizagem.

e será guiado por Virgílio. No decorrer da exploração, o jogador encontrará grandes personalidades da Antiguidade, como:

- Homero, poeta das epopeias, cuja *quest* envolverá restaurar fragmentos de versos e associá-los a heróis da *Ilíada*;
- Aristóteles, filósofo da razão, que desafiará o jogador a compreender a ideia de virtude como equilíbrio;
- Platão, mestre das Ideias, cuja *quest* envolverá restaurar estátuas incompletas, representando o mundo perfeito além das aparências;
- Sócrates, filósofo ateniense, que proporá uma jornada reflexiva sobre a busca pela verdade, desafiando o jogador a confrontar ilusões e aparências em meio a espíritos indecisos.

Cada *quest* será projetada para ensinar sobre quem esses personagens foram, transmitindo seus feitos, pensamentos e importância cultural de forma lúdica. Ao concluir cada missão, o jogador desbloqueará uma nova entrada no Codex da Comédia, um compêndio digital que registrará os aprendizados adquiridos.

O capítulo se encerrará com o encontro com Minós, o juiz dos condenados, que testará Dante em um confronto simbólico antes de permitir sua descida ao próximo círculo

do Inferno.

4. Metodologia de Desenvolvimento

O jogo será desenvolvido na *Godot Engine*, por ser gratuita, de código aberto e amplamente utilizada no desenvolvimento de programação de jogos digitais.

As etapas metodológicas incluirão:

1. Concepção e pesquisa: análise da *Divina Comédia* e definição dos personagens e ambientes do Limbo;
2. Design de jogo: elaboração de um GDD (*Game Design Document*) [Prensky 2001] utilizando o programa Nuclino com narrativa, mecânicas, *quests* e diálogos;
3. Produção artística: criação de *sprites* em *pixel art*, mapas e cenários inspirados na estética medieval e clássica;
4. Programação: implementação de sistemas de movimentação, diálogos, *quests*, inventário e registro de aprendizado (Codex);
5. Testes e ajustes: validação das mecânicas, revisão dos textos e ajustes de balanceamento.

A proposta metodológica será iterativa, permitindo a constante revisão do conteúdo educativo e da jogabilidade de acordo com *feedbacks* recebidos durante o processo de desenvolvimento.

5. Resultados Esperados

Com este projeto, espera-se:

- Promover um contato acessível e envolvente com a obra *A Divina Comédia*;
- Estimular o interesse dos estudantes pela filosofia e literatura clássica;
- Desenvolver um jogo educativo que será também divertido, equilibrando aprendizado e imersão narrativa;
- Contribuir para práticas pedagógicas que utilizarão jogos digitais como mediadores de conhecimento.

6. Conclusão

O jogo *Inferno de Dante: O Limbo* buscará aliar fidelidade literária e inovação pedagógica. Ao explorar o primeiro círculo do Inferno, o jogador vivenciará de maneira interativa conceitos filosóficos e literários, aprendendo sobre grandes nomes da Antiguidade por meio de *quests* simbólicas e narrativas.

Assim, o projeto demonstrará o potencial dos jogos digitais como recurso educacional e cultural, promovendo um aprendizado que será ao mesmo tempo lúdico, reflexivo e envolvente.

Referências

- Alighieri, D. (1320). *A Divina Comédia*. Domínio Público.
- Lantinga, S. (2013). Simple directmedia layer 2.0. <https://www.libsdl.org/>.
- Linietsky, J. and Manzur, A. (2014). Godot engine. <https://godotengine.org/>.
- Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1):21–29.