Desbravando A Divina Comédia, o Círculo da Gula, por meio de um jogo de RPG educativo

Diego C. Gonçalves[1], Felipe L. G. Figueira[1], Frank W. C. Oliveira[1], Eduardo H. M. Cruz[1], Linnyer B. R. Aylon[2]

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

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

dchiodigoncalves@gmail.com, lbruiz@uem.br

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

1. Introdução

Em 2024, a indústria de jogos alcançou 3,3 bilhões de jogadores e movimentou aproximadamente 188 bilhões de dólares, consolidando-se como um dos principais segmentos do entretenimento digital [Sollitto 2024]. Nesse contexto, os jogos digitais vêm ganhando espaço por proporcionar experiências interativas e lúdicas, capazes de envolver o usuário de maneira ativa.

No contexto educacional, essas características apresentam potencial para transformar o contato com determinados conteúdos em experiências interativas. Entre os diferentes gêneros, o RPG destaca-se por permitir que o jogador explore ambientes, interaja com personagens e participe ativamente da narrativa, proporcionando maior envolvimento com o mundo apresentado [Gee 2003, Bruner 1991].

Entretanto, parte das aplicações educacionais baseadas em jogos pode priorizar mecânicas centradas em perguntas e respostas, limitando a utilização de outros elementos característicos dos jogos digitais, como narrativa, exploração e interação. Dessa forma, torna-se relevante investigar maneiras de integrar objetivos educacionais a experiências lúdicas que mantenham o jogador envolvido com o conteúdo apresentado.

Nesse contexto, *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, apresenta possibilidades para uma abordagem interativa devido à sua estrutura narrativa e à riqueza de seus elementos literários e simbólicos. O presente projeto propõe o desenvolvimento de um jogo de RPG educativo baseado no terceiro círculo do Inferno, destinado à representação do pecado da gula, buscando explorar elementos da obra original enquanto incorpora recursos interativos que auxiliem na aprendizagem de seus aspectos literários, históricos e culturais. Este trabalho está sendo desenvolvido no escopo do Manna_Team.

2. A obra literária: *A Divina Comédia*

A Divina Comédia, de Dante Alighieri, é uma obra literária medieval que narra a jornada de Dante pelo Inferno, Purgatório e Paraíso. A obra apresenta uma rica representação do pensamento medieval, abordando aspectos religiosos, morais, políticos e culturais de seu período.

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.

O jogo terá como foco o terceiro círculo do Inferno, destinado aos que cometeram o pecado da gula. Nesse ambiente, Dante e Virgílio encontram os condenados submetidos à chuva eterna e às condições hostis do círculo, além de encontrarem Cérbero, o guardião do local. A adaptação buscará preservar os elementos presentes na obra original, utilizando-os como base para a construção da narrativa, dos desafios e dos conteúdos educacionais do jogo.

3. Metodologia

O desenvolvimento será realizado na *Godot Engine*, ferramenta de código aberto e gratuita, adequada à produção de jogos 2D. Será adotada uma abordagem incremental, com funcionalidades desenvolvidas e integradas progressivamente.

O gerenciamento seguirá uma abordagem baseada no *Scrum*, com reuniões semanais ou quinzenais para definir metas, acompanhar atividades e planejar as próximas etapas. O versionamento do código será realizado com *Git*, permitindo registrar alterações e manter versões anteriores do projeto.

Para a produção visual, será utilizado o *LibreSprite* na criação e edição de *pixel art*. Ferramentas de inteligência artificial poderão auxiliar na geração de *concept arts* para inspiração visual. Também serão utilizados *assets* gratuitos disponíveis na internet, incluindo elementos gráficos, músicas e efeitos sonoros, respeitando suas respectivas licenças.

O desenvolvimento será iterativo, permitindo testar e aprimorar gradualmente as mecânicas, elementos narrativos, recursos visuais, sonoros e conteúdos educacionais, buscando conciliar os objetivos relacionados à obra literária com uma experiência acessível e interativa.

4. Trabalhos relacionados

Como forma de estabelecer referências para o desenvolvimento do projeto, serão considerados jogos que apresentam características relacionadas à proposta, especialmente no que diz respeito à exploração, narrativa, interação e adaptação de obras literárias. Entre eles estão *Minecraft Education*, *Disco Elysium*, *80 Days* e *Walden*, cada um apresentando diferentes abordagens que podem contribuir para a definição das características do jogo proposto.

O *Minecraft Education* será utilizado como referência para a exploração e interação com o ambiente como elementos de aprendizagem. *Disco Elysium* será considerado principalmente por sua utilização de narrativa e diálogos como elementos centrais da experiência. Já *80 Days* apresenta uma abordagem de narrativa interativa e progressão baseada nas escolhas e interações do jogador. Por fim, *Walden* será utilizado como referência por ser uma experiência digital baseada em uma obra literária, aproximando-se da proposta de adaptação da *A Divina Comédia*. Nas Figuras 1 até 4, estão ilustrados os jogos citados.

5. Conclusão

O projeto propõe o desenvolvimento de um RPG educativo baseado no terceiro círculo do Inferno de *A Divina Comédia*, buscando utilizar recursos de narrativa, exploração e



Figura 1. Print da tela do jogo Minecraft Education.



Figura 2. Print da tela do jogo Disco Elysium.



Figura 3. Print da tela do jogo 80 Days.



Figura 4. Print da tela do jogo Walden.

interação para aproximar o jogador da obra de Dante Alighieri. A utilização de ferramentas gratuitas e de código aberto, aliada ao desenvolvimento incremental, permitirá a construção do jogo de forma acessível e progressiva.

Espera-se que o projeto contribua para a utilização de jogos digitais como recurso complementar ao ensino de literatura, possibilitando uma abordagem mais interativa de conteúdos literários, históricos e culturais. Ao final do desenvolvimento, pretende-se avaliar a experiência proporcionada pelo jogo e sua capacidade de conciliar os elementos educativos da obra com as características lúdicas de um RPG.

Referências

Bruner, J. S. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, 18(1):1–21.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, New York.

Sollitto, A. (2024). Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. Revista Veja, https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/, disp. em 27/9/2025.