

# ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI NOS JOGOS DIGITAIS DANTE'S INFERNO E DIABLO III

Natália Ferriani de Marchi<sup>1</sup>, Diego Genu Klautau<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Fundação Educacional Inaciana Pe. Sabóia de Medeiros  
natalia\_ferriani@yahoo.com.br, dklautau@fei.edu.br

**Resumo:** Com o mundo dos jogos digitais crescendo e estando cada vez mais em ascensão, estudar a fundo a criação de seus enredos e seus fundamentos filosóficos pode ser capaz de provar o seu valor e a sua importância nos dias de hoje. Assim, o objetivo aqui proposto é o de aplicar a teoria da Jornada do Herói nas histórias dos jogos digitais escolhidos e identificar e analisar a presença de conceitos filosóficos como a Investigação Existencial, Realismo e Valores presentes nos mesmos.

## 1. Introdução

Na obra o Herói de Mil Faces de Joseph Campbell [2], ele propôs inicialmente a teoria da Jornada do Herói, pela qual demonstra haver uma sequência padrão de estágios em diversos tipos de histórias e contos. O que fora inicialmente proposto por Campbell em 17 estágios, fora reconstruído em uma síntese de somente 12 estágios por Christopher Vogler em sua obra A Jornada do Escritor [1]. É a partir desta Jornada do Herói proposta por Vogler que se realiza neste projeto a análise dos jogos digitais pré-escolhidos Diabolo III e Dante's Inferno. Normalmente apresentada em histórias de filmes e livros, neste projeto mostra-se a presença desta teoria também nos enredos dos jogos digitais, a partir da descrição da ocorrência de cada um dos estágios em ambos os jogos, contando a história de ambos de acordo com o caminhar dos 12 estágios propostos por Vogler.

Ao término desta análise e com o conhecimento já obtido sobre as histórias envolvidas nos jogos escolhidos, se dá então o início da segunda fase desta pesquisa que visa demonstrar a presença de conceitos filosóficos como a Investigação Existencial e o Realismo [3] dentro dos mesmos, além da realização do objetivo principal desta parte, que visa escolher, destacar e descrever um valor identificado e escolhido nos enredos dos jogos: a justiça, utilizando como base os conceitos propostos por S. Tomás de Aquino [4].

## 2. Metodologia

O primeiro passo realizado neste projeto foi o estudo dos 12 estágios propostos por Christopher Vogler [1]. Então, os jogos escolhidos foram finalizados através do uso das plataformas console e PC de modo a se compreender com detalhes os enredos envolvidos. Com a conclusão das duas pesquisas citadas, foi realizada uma reflexão de como ambas se conectam, ou seja, como a estrutura da Jornada do Herói está impressa nas histórias dos jogos finalizados. Com a compreensão de como ocorre passo a passo cada um dos estágios dentro do jogo, foi então produzido o texto que finalmente expõem a presença da teoria nas histórias dos jogos digitais.

Com o término da análise da Jornada do Herói, iniciaram-se os estudos dos conceitos filosóficos que viriam a ser utilizados e, após uma reflexão e compreensão de como eles ocorrem nas histórias, a produção dos textos de análise foram concluídos. De maneira geral, diversos estudos teóricos foram realizados para enfim serem unidos na produção e escrita do trabalho final.

## 3. Resultados

Através da descrição detalhada da ocorrência dos 12 estágios de Vogler [1] presentes em Diabolo III e Dante's Inferno, como resultado é possível afirmar que está presente a estrutura mítica da Jornada do Herói nos enredos dos jogos digitais. Além disso, os conceitos filosóficos também foram descritos de maneira a compreender que os jogos contêm valores e diversas lições morais e existenciais que podem ser compreendidas na vida real. Portanto, o resultado deste projeto demonstra que os jogos são muito importantes para a sociedade, quando utilizados e dosados da maneira correta.

## 4. Conclusões

A estrutura narrativa da Jornada do Herói é tão utilizada em enredos de jogos quanto nos enredos de filmes, livros, entre outros meios de entretenimento. Os jogos digitais são muito importantes na atualidade, e quando utilizados e dosados de maneira correta na vida das pessoas, podem ser muito importantes no desenvolvimento intelectual dos jovens. Conhecendo então a estrutura mítica desenvolvida nos jogos escolhidos, afirma-se também que, através da análise filosófica dos jogos, o reconhecimento de valores e outros conceitos aplicados, tornam possível a afirmação de que, os enredos dos jogos digitais podem ser de fato, traduzidos como metáforas da vida real.

## 5. Referências Bibliográficas

[1]VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.

[2]CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

[3]GIUSSANI, Luigi. **O Senso Religioso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

[4]AQUINO, Tomás de. **Suma Teológica VI**. pt. II-II. q. 57 – 122. São Paulo: Loyola, 2005.

<sup>1</sup> Aluno de Iniciação Didática do Centro Universitário da FEI