

**A jornada do herói em *Hollow Knight*: aprendizagem ao longo das etapas do monomito**

***The hero's journey in Hollow Knight: learning through the steps of the monomyth***

Rosângela de Melo RODRIGUES<sup>1</sup>  
Vinícius Ryan de Sousa MONTENEGRO<sup>2</sup>

**Resumo**

O herói ainda povoa o imaginário coletivo com encarnações em mídias modernas. Entre elas, os *videogames* ocupam posição de destaque devido ao alto poder de interação. Pensando nisso, o presente artigo busca compreender se os modelos da jornada do herói propostos por Campbell e Vogler estão incorporados na narrativa de *Hollow Knight* (2017). Os objetivos específicos são: a) relacionar o percurso do herói dentro do jogo com as etapas do monomito; b) propor como uma mídia interativa incita a aprendizagem do jogador. O procedimento metodológico se caracteriza pelo mapeamento das ações do herói com o auxílio dos modelos de monomito. O acervo teórico deste trabalho é composto por Campbell (2007); Kothe (2000); Vogler (2015); Gee (2003); Huizinga (2019) e Reis (2018), que teorizam sobre o herói, os jogos e as narrativas digitais. Nossas conclusões evidenciam que a história de *Hollow Knight* (2017) incorpora as etapas da jornada do herói com o intuito de desafiar o jogador.

**Palavras-chave:** Herói. *Hollow Knight*. Jornada do herói. *Videogames*.

**Abstract**

The hero still populates the collective imagination with incarnations in modern media. Among them, video games occupy a prominent position due to the high power of interaction. With that in mind, this article seeks to understand whether the models of the hero's journey proposed by Campbell and Vogler are incorporated into the narrative of *Hollow Knight* (2017). The specific objectives are: a) to relate the hero's path within the game with the stages of the monomyth; and b) to propose how interactive media encourages player learning. The methodological procedure is characterized by the mapping of the hero's actions with the help of the monomyth models. The theoretical collection of this work is composed by Campbell (2007); Kothe (2000); Vogler (2015); Gee (2003); Huizinga (2019) and Reis (2018), who theorize about the hero, games, and digital narratives. Our evidence shows that the story of *Hollow Knight* (2017) incorporates the stages of the hero's journey to challenge the player.

**Keywords:** Hero. *Hollow Knight*. Hero's Journey. *Video games*.

---

<sup>1</sup>Doutora em Literatura e Interculturalidade pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Professora Adjunta da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: rosangelamelo568@gmail.com

<sup>2</sup>Graduando em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: viniciusryaan@gmail.com

## Introdução

Os *videogames* alcançaram elevados níveis de popularidade ao longo dos anos. Estamos tratando de uma mídia interativa que se consagra atualmente como a maior indústria de entretenimento do mundo. Contudo, mais relevante do que evidenciar o sucesso econômico desses bens culturais, torna-se necessário dissertar sobre a força atribuída ao jogador enquanto agente ativo numa dada história, esta que, muitas vezes, engloba uma pluralidade de sentidos.

A questão é que os *videogames* assimilam dentro de sua estrutura heterogênea conteúdos diversos e propósitos únicos, desde comandos simples que caracterizam os chamados jogos *point and click* até tramas complexas nos famosos *triple AAA*. Entre as temáticas que orientam os objetivos de um dado *game*, a figura do herói é uma variável recorrente quando realizamos uma retrospectiva acerca do imaginário coletivo sobre os jogos. Personagens multifacetados protagonizam histórias marcantes, superam incontáveis desafios e, como consequência, ganham popularidade avassaladora.

É justamente pensando na aventura do herói que podemos desenvolver uma nova perspectiva para enxergar as adversidades impostas nos jogos. Embora os modelos da jornada do herói de Campbell (2007) e de Vogler (2015) tenham evidentes particularidades, as etapas exemplificadas pelos autores dialogam com inúmeras mídias, entre elas, os *videogames*, que instigam o jogador a constantemente se transformar durante os desafios impostos. Nesse caso, é possível supor a existência do monomito dentro da referida mídia interativa.

Com base no exposto, o presente artigo objetiva compreender se os modelos da jornada do herói propostos por Campbell e Vogler estão incorporados na narrativa de *Hollow Knight* (2017), *game* lançado pela equipe australiana *Team Cherry*. No tocante aos objetivos específicos, temos: a) relacionar o percurso do herói dentro do jogo com as etapas do monomito; b) propor como uma mídia interativa, tal qual o *videogame*, incita a aprendizagem do jogador.

Para alcançar os objetivos mencionados, o presente trabalho está dividido da seguinte forma, além desta introdução: em primeiro lugar, apresentaremos as discussões teóricas que orientam o artigo, isto é, as concepções referentes ao herói e às narrativas digitais. Em segundo lugar, faremos uma análise da jornada do herói em *Hollow Knight*

(2017) de forma que seja possível identificar as etapas do monomito. Por fim, temos as considerações finais com as subseqüentes referências adotadas.

### **O herói e a sua jornada**

O que seria o herói? Uma perspectiva mais abrangente pode ser apontada conforme o pensamento de Martin Cezar Feijó quando o autor afirma que “[...] a história da literatura é a história da passagem do herói divino para o herói humano” (FEIJÓ, 1984, p. 63 *apud* ESPINELLY, 2016, p. 28). Esse pensamento indica que a figura do herói, de alguma forma, está intrinsecamente relacionada ao macrocosmo da literatura num viés histórico. Por enquanto, é preciso rememorar algumas noções preliminares para posteriormente compreendermos a informação exposta.

Do ponto de vista clássico, o herói é um modelo de conduta, um ser próximo aos deuses e superior aos mortais. É descrito em geral com virtudes diversas, tais como inteligência, força e coragem, embora também carregue vícios e muitas vezes aja de forma impulsiva. Hierarquicamente, os heróis clássicos pertencem à classe alta e podem ser nomeados como “épicos” ou “trágicos” (KOTHE, 2000). Tais definições escapam do mero formalismo e indicam percursos diferentes de grandeza e de baixaza: enquanto Odisseu deve retornar à Ítaca e superar incontáveis adversidades, caracterizando assim sua elevação como personagem, Édipo traça um percurso de queda, da conquistada condição de rei de Tebas até o exílio.

A questão a ser notada é que o herói se transformou com o passar tempo, pois o modelo clássico não mais conseguia englobar as novas dinâmicas sociais. Conquanto a ideia de um herói perfeito paulatinamente tenha sido abandonada para abordar o sujeito fragmentado da atual pós-modernidade, ainda assim, independente da época, o herói se mantém como “[...] o homem ou a mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e alcançou formas normalmente válidas, humanas” (CAMPBELL, 2007, p. 28). Isso significa que tratamos essencialmente de um ser capaz de se transformar, capaz de realizar uma jornada interna ou externa e voltar diferente, com algo propício ao desenvolvimento da humanidade.

Por certo ainda parece uma ideia grandiosa imaginar o sujeito contemporâneo em tal demanda; entretanto, a suprema provação existe e ela representa o destino com o qual todos devem ser sintonizados (CAMPBELL, 2007). Nesse viés, todo herói traça uma

própria jornada e está percorrendo um caminho de provas sequenciais, todo ser humano, ao longo da vida, está vivendo uma busca pela transformação pessoal. Esse modelo (ou jornada) foi originalmente concebido por Campbell como “monomito” e caracterizaria, segundo o autor, um ciclo cosmogônico presente em todas as mitologias.

Mais tarde, o monomito foi adaptado por Vogler para englobar narrativas modernas e foi assim definido pelo autor: “A Jornada do Herói é um conjunto incrivelmente tenaz de elementos que brota incessantemente dos rincões mais profundos da mente humana; diferente em detalhes para cada cultura, mas fundamentalmente o mesmo” (VOGLER, 2015, p. 42). Cada etapa da jornada induz uma forma de crescimento e está associada a diferentes modelos culturais, embora semelhantes no âmago.

De modo sumarizado, ambas as jornadas — de Campbell e de Vogler — indicam que um determinado herói deve responder a um chamado à aventura. Caso o chamado seja respondido, o herói abandona o mundo comum e viaja por regiões desconhecidas, onde conhece aliados, inimigos e é testado continuamente até alcançar a área da força maior. Com os conhecimentos adquiridos, pode enfrentar a última provação e retornar com algo capaz de curar a terra ferida, isto é, o mundo comum.

O crescimento no decorrer da jornada implica a reflexão de que o herói também carrega profundas marcas psicológicas. Carl Jung, ao dissertar sobre o mito do herói no desenvolvimento da consciência, afirma que “[...] a imagem do herói evolui de maneira a refletir cada estágio de evolução da personalidade humana” (HENDERSON, 2016, p. 144). Esse comentário é valioso quando lembramos que os chamados ritos de passagem, adotados por variadas sociedades tribais, significam a iniciação do adolescente aos costumes da tribo, quando ele ou ela deve abandonar o mundo anterior e assumir novas responsabilidades.

A conquista da maturidade sugere a transformação do sujeito. Se o herói deve abandonar o mundo comum e peregrinar por regiões desconhecidas, conforme os modelos do monomito, tal alegoria se associa diretamente tanto à provação exigida nos ritos de passagem quanto aos mitos conservados pelas sociedades tribais, com personagens heroicos de características variadas. Em meio às encarnações, a figura do herói se consagra como um símbolo de vitória sobre o inconsciente, quando o homem emerge amadurecido (HENDERSON, 2016). Sendo capaz de vencer os vícios da imaturidade, o herói se relaciona profundamente com a passagem para a vida adulta.

A problemática, como comentamos anteriormente, refere-se às novas dinâmicas sociais. Com a quebra de uma cosmovisão mítica e a gradual passagem para a era pós-moderna, o herói sofreu metamorfoses e, em geral, agora representa um ser desiludido e fragmentado frente ao novo mundo. Todavia, isso não pressupõe necessariamente sua decadência, afinal, com a ascensão de novos dilemas e de novas histórias, o herói reencarna para confrontar e representar os anseios do conturbado mundo atual.

### O herói e as narrativas digitais

Englobando uma diversidade de modelos, histórias são contadas e recontadas ao longo do tempo. Mais do que proporcionar o entretenimento do público, essa prática, originalmente, está atrelada à força cultural de um povo, cujos costumes e crenças são passados de geração em geração. Podemos identificar a relevância clássica das histórias nos mitos, narrativas orais responsáveis por explicar a realidade e mediar a relação do homem com o divino.

O ponto a ser notado é que com o crescente desenvolvimento dos meios de comunicação, tão característicos do século XX, não só presenciamos a ascensão de novas tecnologias, mas, acima de tudo, a formação de uma cultura das mídias<sup>3</sup>: “[...] a cultura das mídias inaugurava uma dinâmica que, tecendo-se e se alastrando nas relações das mídias entre si, começava a possibilitar aos seus consumidores a escolha entre produtos simbólicos alternativos” (SANTAELLA, 2003, p. 53). O pensamento da autora instaura as seguintes ideias: as novas mídias oferecem múltiplas formas de consumo; são heterogêneas; e, por fim, semeiam a ascensão de uma cultura digital, potencializada pelo computador.

É justamente nesse contexto de contínuas transformações que os *videogames*<sup>4</sup> emergem. Se recapitularmos as características atribuídas ao jogo por Huizinga, podemos considerá-lo como uma forma significativa, de domínio próprio, que escapa do imediatismo da vida comum (HUIZINGA, 2019). Apesar dos apontamentos do pensador

---

<sup>3</sup>Conceituamos mídia da seguinte forma: “[...] o termo é rotineiramente empregado para se referir a quaisquer meios de comunicação de massa — impressos, visuais, audiovisuais, publicitários — e até mesmo para se referir a aparelhos, dispositivos e programas auxiliares da comunicação [...]” (SANTAELLA, 2003, p. 53). São essencialmente suportes de comunicação e de informação, hoje bastante diversificados.

<sup>4</sup>Embora os termos *videogames*, *games*, jogos digitais e jogos carreguem nítidas diferenças, neste trabalho os usamos como sinônimos.

estarem direcionados para uma forma de jogo pré-digital, ainda esbanjam pertinência suficiente em relação às manifestações atuais de jogo. Desde a ascensão dos *arcades* até a cultura dos consoles, os *games* possuem uma função significante, regras e exigem ação ativa do jogador, além de serem potencializados por poderosas ferramentas tecnológicas.

Em suma, recapitulando as informações anteriores, sabemos que os jogos representam uma mídia moderna — no caso, estamos falando dos jogos digitais. O que interliga os pontos percorridos até agora é o fato dos *videogames*, em diferentes níveis, também apresentarem histórias únicas. Carlos Reis caracteriza as narrativas digitais com os seguintes princípios: “[...] a crescente velocidade de processamento da informação, a integração dinâmica de elementos multimídia (imagem, som, gráfico), o aumento da capacidade de armazenamento das mensagens produzidas, a evolução dos sistemas operativos [...]” (REIS, 2018 p. 314). Tais narrativas, como bem comenta o autor, são heterogêneas pela diversidade de elementos que compõem seus processos de significação. Importante salientar que isso não as torna superiores em relação a outras formas de narrativa, apenas significa que apresentam singularidades referentes às formas de expressão do conteúdo.

Com base nas informações construídas na seção anterior deste artigo, é possível inferir que o herói, considerando sua contínua reencarnação ao longo do tempo, também estará presente nas narrativas digitais. Sendo o *game* uma mídia interativa, o jogador, em controle do personagem central — cujo papel nem sempre se limita ao de herói clássico —, deve superar os desafios propostos na narrativa digital. Há casos em que essa aventura do jogador muito se assemelha aos modelos do monomito de Campbell e de Vogler, como veremos mais adiante.

Inclusive, cabe acrescentar que a experiência do jogador em um dado jogo não se restringe a momentos de entretenimento. James Paul Gee, ao argumentar sobre o potencial educativo dos jogos, diz: “[...] jogos são lugares particularmente bons onde pessoas podem aprender a situar significados através de experiências incorporadas em um domínio semiótico complexo e a refletir sobre o processo” (GEE, 2003, p. 26, tradução nossa<sup>5</sup>). De modo conclusivo, o pensamento de Gee articula os tópicos discutidos até o momento. O jogador, em controle de um personagem, atravessa a narrativa heterogênea

---

<sup>5</sup>No original: “[...] video games are potentially particularly good places where people can learn to situate meanings through embodied experiences in a complex semiotic domain and meditate on the process.”

do jogo e aprende a significar as experiências vivenciadas, catalisando, por conseguinte, uma jornada singular, de constante aprendizado.

### A jornada do herói em *Hollow Knight*

*Hollow Knight*<sup>6</sup> (2017) é um jogo que transporta o jogador para um reino arruinado, conhecido como *Hallownest*. Os primeiros minutos da obra apresentam duas *cutscenes*, ou seja, duas cenas sequenciais não interativas que, a princípio, situam o jogador sobre dois acontecimentos: em primeiro lugar, uma criatura, de aparência maléfica, aparenta estar se libertando de sua prisão; em segundo lugar, um pequeno guerreiro é visto chegando a uma aldeia. Após isso, o jogo começa:

**Figura 1:** o começo do jogo



Fonte: *Hollow Knight* (GIBSON; PELLEN, 2017)

A figura acima representa o momento em que assumimos o controle do herói pela primeira vez. De imediato, o jogador tem acesso aos movimentos básicos do personagem, no entanto, outro ponto merece nossa atenção imediata: o modo como as duas *cutscenes* anteriores foram articuladas induz a ideia de que a chegada do guerreiro está associada ao despertar da criatura. Partindo desse pressuposto, é possível recapitular o início da jornada como bem apontam Campbell e Vogler. Aquele considera o chamado à aventura o momento responsável por prenunciar uma mudança, geralmente catalisada pela figura do “arauto” (CAMPBELL, 2007). Com base no início do jogo, podemos reconhecer o

---

<sup>6</sup>Literalmente, a tradução do jogo significa “Cavaleiro Vazio”.



arauto citado por Campbell como a criatura acorrentada. Um monstro aparenta estar prestes a escapar da prisão, portanto, um herói deve agir para impedir maiores catástrofes.

A situação se torna mais complicada pelo fato de estarmos tratando de uma mídia interativa. Nesse caso, o jogador, em controle do herói, também está aceitando a missão proposta. Os controles iniciais do personagem simulam a introdução às regras do universo, ou regras do jogo, responsáveis por dizer “[...] aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito” (HUIZINGA, 2019, p. 13, grifo do autor). O movimento do personagem, o ataque e a habilidade de curar são ferramentas básicas, regras de fundamentação do herói, por isso, ao aceitar o chamado à aventura, o jogador deve dominá-las da melhor forma possível se quiser prosseguir sem maiores dificuldades.

Considerando que o herói não recuse o chamado, é comum seu encontro com uma figura auxiliadora, que seria o mentor, “[...] cujos muitos serviços ao herói incluem proteção, orientação, ensino, teste, treinamento e entrega de presentes mágicos” (VOGLER, 2015, p. 173). Tanto a perspectiva de Vogler quanto a de Campbell caracterizam o mentor, ou auxílio sobrenatural, como um ser de experiência elevada capaz de guiar o herói. Em *Hollow Knight* (2017), ao alcançar a aldeia avistada anteriormente, o jogador encontrará o primeiro NPC<sup>7</sup> do jogo, figura que informa o herói acerca da existência de um reino abandonado abaixo da aldeia. Pelos comentários do ancião, fica explícito que diversos aventureiros são atraídos pelas riquezas do reino, mas jamais retornam. Mais do que informar a respeito dos fatos citados, os comentários do NPC alertam o jogador para os perigos vindouros.

Com a crescente periculosidade da aventura, devemos recapitular os pilares da jornada construídos até o momento para melhor compreender os passos seguintes. O jogador assume o controle do herói, responde ao chamado à aventura, aprende as regras da realidade fictícia e, posteriormente, encontra uma figura de auxílio na aldeia. Daqui em diante, descendo até as profundezas da aldeia, o jogador estará atravessando o primeiro limiar da aventura, onde a área da força maior e as trevas o aguardam, ou seja, o desconhecido (CAMPBELL, 2007). O pensamento de Campbell ilustra a necessidade de enxergar a travessia do limiar como o momento em que o mundo anterior é deixado para trás. No contexto do jogo, *Hollow Knight*, o reino abandonado, representa a maior área do *game*, com inúmeras passagens interligadas e desafios arduos. Agora, o jogador

---

<sup>7</sup>Significa *Non-Playable Character*, isto é, personagem não jogável.



precisa aprender constantemente as novas mecânicas da aventura para superar quaisquer adversidades futuras, porque tudo feito até o presente momento foi apenas uma preparação.

A ideia de renascimento proporcionada pelo primeiro limiar é exposta de forma belíssima por Campbell com a metáfora do ventre da baleia: “O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu” (CAMPBELL, 2007, p. 91). O renascimento proposto pela imagem do ventre da baleia sugere a ideia de que o herói precisa nascer de novo para encarar a nova realidade mágica.

As etapas de Campbell e de Vogler sobre o monomito estão bem incorporadas, pelos menos até agora, à narrativa do jogo: um herói se desliga do mundo comum, responde ao chamado e avança por regiões desconhecidas. A variável crucial que não podemos esquecer é a presença do jogador que, em conjunto com o herói, cresce também durante a aventura. A possibilidade de crescimento é potencializada pela própria natureza do jogo, pois, dentro de seus limites, as regras da vida cotidiana perdem o valor (HUIZINGA, 2019). Esse fato reforça o misticismo indissociável do ambiente lúdico.

Estruturalmente, agora adentramos no segundo ato da jornada, formado por provas contínuas: “As Provas no início do Segundo Ato são geralmente obstáculos difíceis, mas não têm o caráter de vida e morte dos últimos eventos” (VOGLER, 2015, p. 195). Vogler propõe a ideia de que com a chegada ao mundo fantástico, as provas testam as habilidades do herói e a sua capacidade de percepção frente às novas regras da aventura, como mostramos abaixo:

**Figura 2:** o caminho das provas



Fonte: *Hollow Knight* (GIBSON; PELLEN, 2017)

O momento destacado acima representa o encontro com uma das várias placas espalhadas pelo reino. Percebemos de imediato que o intuito do texto é atizar a curiosidade do jogador a respeito de algo grandioso escondido no coração de *Hollownest*. Entretanto, para alcançar a verdade prometida, é imprescindível peregrinar até a capital do reino, trajeto repleto de segredos onde o herói conhecerá aliados e inimigos diversos. A questão a ser notada é a dualidade existente no percurso da jornada: o herói é a identidade fantástica capaz de transformar a realidade fictícia, enquanto o jogador é o guia dessa identidade (MONTENEGRO, 2023). A parceria construída entre essas duas forças catalisa cada momento da narrativa do jogo, afinal, tratamos de uma mídia essencialmente interativa.

Inclusive, é proveitoso reforçar o aspecto estrutural da obra. A liberdade para explorar o mundo de *Hollownest* é engrandecida graças à organização da narratividade do *game*, caracterizada pela não linearidade, isto é, “[...] uma história que o jogador opta sobre o que quer experienciar primeiro, muitas vezes até podendo chegar ao desfecho da narrativa sem ter explorado ao máximo todas as suas possibilidades” (RAMOS, 2019, p. 19). O apontamento de Ramos indica o caráter aberto de certos *games* que estimulam a exploração do jogador. No caso de *Hollow Knight* (2017), podemos encontrar tanto uma estrutura linear tal qual o monomito — evidenciada neste trabalho — quanto uma estrutura não linear. Frente às possibilidades, o jogador ganha autonomia, uma vez que sua experiência não está necessariamente pré-determinada.

Após desafios sequenciais, o herói está próximo de enfrentar algo grandioso, pois agora ele está “[...] encarando o maior desafio e um oponente mais terrível ainda [...] É a fonte da forma heroica e a chave para o seu poder mágico” (VOGLER, 2015, p. 217). O pensamento de Vogler considera a Provação como o momento de maior tensão até agora. De forma semelhante, Campbell também aponta a importância desse estágio da jornada, todavia, ele postula, recorrendo a narrativas mitológicas, o caráter psicológico da etapa. Em outras palavras, é comum o herói se perceber como resultado de duas forças distintas, materna e paterna, forças que não estão dissociadas entre si. Elas são, na verdade, complementares e caracterizam o movimento de destruição e de criação do universo (CAMPBELL, 2007). A consequência dessa percepção apoteótica é a conquista de um elixir, algo capaz de curar o mundo percorrido pelo herói.

Trazendo a compreensão acima para o universo de *Hollow Knight* (2017), é possível citar o momento em que o jogador enfim conhece a origem do personagem

controlado por ele. Com o conhecimento do nascimento conturbado do herói, sua identidade divina, revela-se a real missão do personagem, diretamente associada à criatura acorrentada da *cutscene* inicial do *game*. Terminada a Provação, o herói conquista um amuleto especial, intitulado “Coração Vazio”, e enfim percebe sua posição no esquema maior das coisas (VOGLER, 2015). Isso significa que com o término da Provação e a conquista do conhecimento maior, é hora de partir para o trecho final da jornada, pois todos os caminhos parecem indicar algo ainda a ser realizado.

Entramos no terceiro e último ato do monomito. Vogler e Campbell reconhecem que agora o herói deve retornar com o elixir, embora este aponte mais algumas considerações relevantes para compreendermos a jornada como um todo: “Os valores e distinções que parecem importantes na vida normal desaparecem com a terrificante assimilação do eu naquilo que antes não passava de alteridade” (CAMPBELL, 2007, p. 213). Para exemplificar o ponto comentado por Campbell, é imprescindível, novamente, rememorar a relação jogador-herói. Durante o *game*, é fato que incorporar a identidade do herói, vasculhar áreas secretas e conhecer aliados/inimigos cativa a imaginação do jogador, em graus variados. O monomito tradicional, consoante Campbell, pressupõe a existência do momento em que o herói perceberá que o mundo mágico, na verdade, é um reflexo do mundo comum. Sendo assim, os anseios da vida ordinária estão conectados à dimensão fantástica, e quando o herói entende isso, eleva-se como personagem, porquanto ele é um ser destinado à coletividade.

No contexto do *videogame*, o jogador guia o herói, resolve dilemas e pode desenvolver afeto pelos personagens da realidade fictícia, bem como enxergar falhas no mundo em questão que dialogam com os problemas da vida real. O resultado desse complexo processo, além da imersão, é a aprendizagem dentro da mídia interativa: “Toda aprendizagem em todos os domínios semióticos requer um trabalho de identidade. Requer assumir uma nova identidade e formar pontes entre identidades antigas e a nova” (GEE, 2003, p. 51, tradução nossa<sup>8</sup>). Ou seja, em um espaço de significados múltiplos como os jogos, é viável estimular a aprendizagem com o exercício de identidades, pois cada jogador carrega diferentes visões de mundo e, dentro do mundo mágico, elas são trabalhadas em conjunto com o desenvolvimento do herói.

---

<sup>8</sup>No original: “All learning in all semiotic domains requires identity work. It requires taking on a new identity and forming bridges from one’s old identities to the new one.”

O destino final em *Hollow Knight* (2017) leva o jogador ao Templo do Ovo Negro, onde o confronto decisivo com a criatura acorrentada enfim ocorre. Conquanto o herói saia vitorioso, ele morre no processo; contudo, os efeitos positivos da batalha acarretam uma mudança no reino de *Hallownest*, o que evidencia de forma concreta a importância da jornada heroica para ocasionar a transformação da realidade. Recapitulando o pensamento de Vogler, esse ponto da jornada, denominado “Ressurreição”, pode implicar a morte trágica no herói e o seu conseqüente renascimento, não necessariamente físico, mas sim na lembrança de todos aqueles beneficiados pelas suas ações (VOGLER, 2015). De modo semelhante, a finalização do monomito segundo o modelo de Campbell ressalta a totalidade do herói enquanto senhor dos dois mundos, o comum e o fantástico, e a sua infinita capacidade de mudar, afinal, ele é “[...] o patrono das coisas que se estão tornando, e não das coisas que se tornaram, pois ele é” (CAMPBELL, 2007, p. 236, grifo do autor). Com a conclusão do monomito, fica explícita a capacidade de metamorfose do herói, traço condutor de sua humanidade.

Por fim, ao trazer a jornada do herói para a realidade de um *game* como *Hollow Knight* (2017), percebe-se que os princípios subjacentes do ciclo cosmogônico, ou seja, da caminhada espiritual compartilhada por diversas mitologias, estão inseridos na narrativa do jogo. Desse modo, o jogador também vivencia momentos de transformação e de aprendizagem ao desfrutar das particularidades de uma mídia interativa.

### Considerações finais

Durante o desenvolvimento deste artigo, buscamos averiguar se as etapas da jornada do herói propostas pelos modelos de Campbell (2007) e de Vogler (2015) estavam inseridas na narrativa de *Hollow Knight* (2017). Para cumprir o objetivo proposto, analisamos o percurso do herói no jogo e relacionamos os acontecimentos da narrativa com as etapas do monomito; por fim, propomos uma reflexão sobre como o *videogame*, sendo uma mídia interativa, exige a aprendizagem do jogador.

Concluimos que as etapas da jornada do herói podem ser identificadas no decorrer da narrativa do jogo trabalhado; todavia, não é correto enxergar a presença dos elementos do monomito como mera transposição intermediária. Tal fato se justifica pela presença do jogador, porque assumir o controle de uma identidade fantástica destinada a ocasionar alguma mudança no mundo, torna imprescindível a relação indissociável entre jogador-

herói. Como dominar as habilidades do personagem? Como resolver determinado dilema? Como mudar frente aos desafios do monomito? Esses são questionamentos que, em graus diversos, possibilitam o exercício da aprendizagem na dimensão lúdica do jogo.

No caso, a aprendizagem se realiza pela complexa interação entre domínios distintos de conhecimento. Se a clássica jornada do herói eleva seu protagonista graças à aquisição de uma visão de mundo grandiosa, dentro dos limites do *game*, o jogador vivencia o deslumbramento do monomito e interage com um universo fictício de alta riqueza estrutural. Formar laços de afetividade, reconhecer humanidade nas particularidades dos personagens e aprender com identidades múltiplas são apenas algumas das possibilidades de aprendizado ao se apoderar de uma mídia interativa. Portanto, *Hollow Knight* (2017) e outras inúmeras obras merecem o empenho de pesquisadores e pesquisadoras, todos dispostos a investigar ainda mais a pluralidade indissociável dos *videogames* enquanto obras complexas, imersivas e culturais.

## Referências

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

ESPINELLY, Luiz Felipe Voss. **O anti-herói no romance distópico produzido na pós-modernidade ou o Prometeu pós-moderno**. Orientadora: Rubelise da Cunha. 2016. 240 f. Tese (Doutorado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2016. Disponível em: <https://repositorio.furg.br/handle/1/9325>. Acesso em: 11 de jun. de 2023.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIBSON, Ari; PELLEN, William. **Hollow Knight**. Adelaide: Team Cherry, 2017. 1 Jogo digital.

HENDERSON, Joseph L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, Carl G. (Org.). **O homem e seus símbolos**. 3. ed. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016, p. 133-205.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KOTHE, Flávio R. **O herói**. 2. ed. São Paulo: Editora Ática, 2000.

MONTENEGRO, Vinícius Ryan de Sousa. **A jornada do receptáculo puro: o herói em Hollow Knight**. Orientadora: Dra. Rosângela de Melo Rodrigues. 2023. 68 f.

Monografia (Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa) – Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2023.

RAMOS, Amanda Freitas. Criações narrativas nos jogos eletrônicos. **Intersemiose**, Pernambuco, v. 7, n. 11, p. 12-31, dez. 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/intersemiose/issue/view/3258/showToc>. Acesso em: 16 de julho de 2023.

REIS, Carlos. **Dicionário de estudos narrativos**. Coimbra: Almedina, 2018.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.