



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

PEDRO DE SOUZA MELO

**LITERATURA ELETRÔNICA E JOGOS DIGITAIS LITERÁRIOS:**  
um estudo sobre o *visual novel*

Recife

2021

PEDRO DE SOUZA MELO

**LITERATURA ELETRÔNICA E JOGOS DIGITAIS LITERÁRIOS:**

um estudo sobre o *visual novel*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em Letras.

**Área de concentração:** Teoria da Literatura

**Orientador:** Prof. Dr. Yuri Jivago Amorim Caribé

Recife

2021

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira – CRB-4/2223

M528l Melo, Pedro de Souza  
Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o *visual novel* / Pedro de Souza Melo. – Recife, 2021.  
140p.: il.

Orientador: Yuri Jivago Amorim Caribé.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2021.

Inclui referências.

1. Cibercultura. 2. Cultura *Otaku*. 3. Jogos Digitais. 4. Literatura Eletrônica. 5. *Visual Novel*. I. Caribé, Yuri Jivago Amorim (Orientador). II. Título.

809 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2021-45)

PEDRO DE SOUZA MELO

**LITERATURA ELETRÔNICA E JOGOS DIGITAIS LITERÁRIOS:**

um estudo sobre o *visual novel*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em Letras.

Aprovada em: 24/02/2021.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Yuri Jivago Amorim Caribé (Orientador)

Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Ricardo Postal (Examinador Interno)

Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Vinícius Carvalho Pereira (Examinador externo)

Universidade Federal de Mato Grosso

## AGRADECIMENTOS

Conseguir escrever uma dissertação durante um período tão turbulento e repleto de incertezas significa ter também uma lista de incentivadores e colaboradores cujo apoio fez toda a diferença no trabalho que entrego.

Primeiramente, agradeço à CAPES pela bolsa concedida durante os dois anos de realização de meu mestrado, permitindo-me a dedicação exclusiva aos estudos e a arcar com todos os custos que envolvem uma produção acadêmica.

Em seguida, agradeço ao meu orientador, o Prof. Dr. Yuri Caribé, por ter aceitado o desafio de orientar alguém que vinha de uma graduação em outro campo e com um objeto de pesquisa tão inusitado; por todo o cuidado para que meu trabalho fosse o melhor possível; pelas excelentes contribuições e conselhos sobre minha dissertação e minha vida profissional e por sempre reforçar a importância de manter uma mente serena.

Durante parte significativa do ano de 2020 e até o momento de 2021, precisei me recolher da vida social pelo bem da saúde individual e coletiva. Nesses meses, estive em contato contínuo com familiares que apoiaram e respeitaram meus estudos e minhas atividades acadêmicas. Eu não conseguiria ser tão produtivo se estivesse em um ambiente diferente. Por isso, serei sempre agradecido à minha família.

Também agradeço a uma iniciativa importantíssima para a realização de minha pesquisa: o The Visual Novel Database, pelo excelente trabalho de catalogação desse formato que ainda luta para ser reconhecido que me ajudou em diversos momentos a descobrir obras que se tornaram objetos de análise.

Por último, mas não menos importante, cito algumas pessoas que fizeram parte da minha vida nos últimos dois anos: meus colegas de pós-graduação, Adriana, Adriano, Andrezza, Camile, Camilo, Carlos, Deividy, Fernanda, Isabella, Jakeline, Joanita, Lana, Larissa, Livânia, Malthus, Marcia, Nilson, Nomager, Samantha, Viviane e Yasmin. Agradeço a todos pelas conversas, almoços, bares, desabafos, ajudas, trabalhos em grupo e acolhimento; a André, Angélica, Gabriel, Gabriela, Lúcio e Marcelle, obrigado por se disporem a ler meu trabalho e sugerir últimos ajustes; e a Rayo agradeço por todo o carinho, companheirismo e entusiasmo ao me acompanhar em eventos e apresentações.

Você gosta de terror? Lembro-me que falamos um pouco sobre isso quando você entrou para o clube pela primeira vez. Eu posso gostar de romances de terror, mas não realmente de filmes de terror. O problema que tenho com os filmes de terror é que a maioria deles depende só de táticas fáceis. Como iluminação escura e monstros de aparência assustadora e *jumpscares*, e coisas desse tipo. Não é divertido ou inspirador ficar assustada com coisas que apenas se aproveitam do instinto humano. Mas, com os romances, é um pouco diferente. A história e a escrita precisam ser descritivas o suficiente para colocar pensamentos genuinamente perturbadores na cabeça do leitor. Precisa realmente colocá-los profundamente na história e nos personagens, e simplesmente mexer com sua mente. Na minha opinião, não há nada mais assustador do que as coisas estarem apenas um pouco deslocadas. Como se você criasse um monte de expectativas sobre o que será a história... ... E então, você começa a inverter as coisas e puxar as peças para fora. Assim, mesmo que a história não pareça ser assustadora, o leitor se sente profundamente inquieto de verdade. Como se soubesse que algo terrivelmente errado está escondido sob as fendas, apenas esperando para vir à tona. Oh Deus, me dá arrepios só de pensar nisso. Esse é o tipo de terror que eu posso realmente apreciar. Mas acho que você é o tipo de pessoa que joga jogos românticos bonitinhos, certo?<sup>1</sup> (TEAM SALVATO, 2017, n.p., tradução nossa)

---

<sup>1</sup> “Hey, do you like horror? / I remember we talked about it a little bit when you first joined the club. / I can enjoy horror novels, but not really horror movies. / The problem I have with horror movies is that most of them just rely on easy tactics. / Like dark lighting and scary-looking monsters and jump scares, and things like that. / It’s not fun or inspiring to get scared by stuff that just takes advantage of human instinct. / But with novels, it’s a little different. / The story and writing need to be descriptive enough to put genuinely disturbing thoughts into the reader’s head. / It really needs to etch them deeply into the story and characters, and just mess with your mind. / In my opinion, there’s nothing more creepy than things just being slightly off. / Like if you set up a bunch of expectations on what the story is going to be about... /...And then, you just start inverting things and pulling the pieces apart. / So even though the story doesn’t feel like it’s trying to be scary, the reader feels really deeply unsettled. / Like they know that something horribly wrong is hiding beneath the cracks, just waiting to surface. / God, just thinking about it gives me the chills. / That’s the kind of horror I can really appreciate. / But I guess you’re the kind of person who plays cute romance games, right?”.

## RESUMO

Esta pesquisa intenciona analisar o formato de jogo digital intitulado *visual novel* (ou "romance visual") pela perspectiva da Literatura Eletrônica, descrevendo-o em seus principais aspectos tecnológicos, literários (narrativos), estéticos e culturais. Como recorte para este estudo, selecionamos o *visual novel Doki Doki Literature Club!*, criado pelo grupo Team Salvato em 2017, por desenvolver uma narrativa metaficcional sobre *visual novels* e a materialidade computacional, sendo, dessa forma, um jogo digital literário. Para realizar este estudo, primeiramente discutimos as particularidades que computadores oferecem para a criação de obras artísticas por meio dos conceitos de hipertextualidade, multimodalidade, espacialidade e interação tendo como base principal os estudos de Janet H. Murray (2003). Também apresentamos algumas das definições de literatura eletrônica e as vertentes que mais se aproximam da proposta de um *visual novel*, como a hiperficção e a ficção interativa, por meio da análise realizada por Scott Rettberg (2019). Em seguida, investigamos o surgimento do *visual novel* no contexto dos jogos digitais japoneses e como a cultura pop audiovisual desse país, que referenciamos como cultura *otaku*, está intimamente entrelaçada com a popularização do *visual novel* pelo mundo e com seus principais aspectos narrativos e estéticos. Também ressaltamos as contribuições de Saito Tamaki (2011), Hiroki Azuma (2009) e Patrick Galbraith (2011; 2014; 2015) para a compreensão dos conceitos de personagens *bishoujo* e sentimento *moe*. Concluímos que o *visual novel* se apropria de elementos e linguagens de outros formatos de literatura digital e de outras mídias, como os mangás. Mas, ao mesmo tempo, consegue costurar esses elementos de maneira particular, resultando em um formato popular, de escrita e leitura acessíveis, com repercussão cultural fora do campo da literatura digital e que ainda oferece uma experiência particular o bastante para diferenciá-la de outros formatos. A análise de *Doki Doki Literature Club!* permitiu construir uma imagem mais clara sobre o que constitui um romance visual e ainda discutir as experimentações e questionamentos que essa obra faz sobre a relação entre o jogador/leitor, chamado por Montfort (2005) de interator, e as personagens de *visual novels* e sobre o funcionamento de um programa computacional.

**Palavras-chave:** Cibercultura. Cultura *Otaku*. Jogos Digitais. Literatura Eletrônica. *Visual Novel*.

## ABSTRACT

This research aims to analyze the video game genre entitled as visual novel from the perspective of the Electronic Literature, describing it in its main technological, literary (narrative), aesthetic, and cultural aspects. As a sample for this study, we selected the visual novel *Doki Doki Literature Club!*, created by the Team Salvato group in 2017, for developing a meta-fictional narrative about visual novels and computational materiality, considered as a literary digital game. To carry out this study, we first discussed the particularities that computers offer for the creation of artistic works through the concepts of hypertextuality, multimodality, spatiality and interaction, supported by the studies of Janet H. Murray (2003). We also brought definitions of electronic literature and the classifications that best identify a visual novel, such as hyperfiction and interactive fiction, through the analysis performed by Scott Rettberg (2019). Then, we investigated the emergence of the visual novel in the context of Japanese video games and how the audiovisual pop culture of that country, referred to as *otaku* culture, is closely intertwined with the popularization of the visual novel around the world and its main narrative and aesthetic aspects. We also highlighted the contributions of Saito Tamaki (2011), Hiroki Azuma (2009), and Patrick Galbraith (2011; 2014; 2015) for the understanding of the concepts of *bishoujo* characters and *moe* feeling. We concluded that the visual novel appropriates elements and languages from other genres of digital literature and other media, such as mangas. But at the same time, it manages to stitch these elements together in a particular way, resulting in a popular, accessible writing, and reading genre that has cultural repercussions outside the field of digital literature and still offers a particular enough experience to differentiate it from other genres. The analysis of *Doki Doki Literature Club!* allowed us to build a clearer picture of what constitutes a visual novel and also to discuss the experimentations and questionings that this research carries out about the relationship between the player/reader, called interactor by Montfort (2005), and the characters in visual novels and about the functioning of a computer program.

**Keywords:** Cyberculture. Electronic Literature. Otaku Culture. Video Games. Visual Novel.

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 - Bloco textual ocupando todo o espaço da tela no romance visual <i>Fate/Stay Night</i> (2004).....   | 20 |
| Figura 2 - Tela de <i>Doki Doki Literature Clube!</i> (2017). Enquanto uma imagem ocupa a maior parte da tela, é possível identificar uma lexia no canto inferior. No centro da tela há <i>hiperlinks</i> representando escolhas.....  | 21 |
| Figura 3 - Página de <i>Cent mille milliards de poèmes</i> .....   | 22 |
| Figura 4 - Esquema ilustrativo sobre <i>textons e scriptons</i> , sendo os primeiros unidades textuais que formam <i>scriptons</i> para cada combinação possível.....  | 23 |
| Figura 5 - “Biblioteca” para releitura de passagens anteriores em <i>Katawa Shoujo</i> (2012).....   | 26 |
| Figura 6 - Mapa com ícones de locais em <i>Fate/Hollow Ataraxia</i> (2005).....  | 31 |
| Figura 7 - Tela de <i>Colossal Cave Adventure</i> (CROWTHER <i>et al.</i> , 1977), um dos primeiros <i>text adventure</i> .....  | 44 |
| Figura 8 - Captura de tela de <i>Mystery House</i> (1980). Enquanto uma ilustração ocupa a maior parte da tela, abaixo há um texto descritivo seguido por um espaço de escrita de comando.....   | 49 |
| Figura 9 - <i>Maniac Mansion</i> (1987), sua ilustração animada e os verbos e objetos representando as interações.....   | 50 |
| Figura 10 - Captura de tela da versão traduzida como <i>The Portopia Serial Murder Case</i> (1985). Enquanto no canto esquerdo há uma ilustração representando o ambiente da narrativa, no direito há verbos de ação. Sob eles há uma fala do assistente descrevendo o ambiente..... | 53 |
| Figura 11 - Tela de <i>Dome</i> (1988) com blocos textuais (ou lexias) espalhados e acompanhados por uma fotografia digitalizada como ilustração.....  | 55 |
| Figura 12 - Capa de <i>Otogirisou</i> (1992) com a logo Sound Novel no canto superior esquerdo. O ícone representa uma pessoa lendo um livro impresso enquanto utiliza fones de ouvido.....  | 57 |
| Figura 13 - Tela de <i>Banshee’s Last Cry</i> (2014). Nela, é possível identificar a sobreposição do texto com uma imagem ilustrando a ambientação da narrativa, a narração em primeira pessoa e o sistema de escolhas.....  | 58 |
| Figura 14 - Tela da primeira versão de <i>Shizuku</i> (1996). Assim como no <i>sound novel</i> , o texto se sobrepõe à imagem, com a diferença de que, além de ilustrar a ambientação, ela também retrata personagens em um estilo de desenho que remete aos animes..                | 59 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 15 - Tela de <i>Planetarian ~O Sonho de uma Pequena Estrela~</i> (2012). Narrativa desenvolvida textualmente com o suporte de recursos audiovisuais remete ao formato <i>visual novel</i> .....   | 60  |
| Figura 16 - Tela de <i>Soul Gambler</i> (2013) em que cada quadro indica uma opção de diálogo. Quadros e balões de texto remetem à linguagem das histórias em quadrinhos.....  | 64  |
| Figura 17 - <i>Sprites</i> representando visualmente a personagem Sayori em <i>Doki Doki Literature Club!</i> (2017).....  | 65  |
| Figura 18 - Ilustrações representando o mesmo ambiente em <i>Steins;Gate</i> (2009). O contraste entre as cores indica diferentes períodos do dia.....   | 66  |
| Figura 19 - Uma das CGs de <i>Doki Doki Literature Club!</i> (2017). A ilustração, em vez de simplesmente combinar algumas das imagens do arquivo visual da obra, ilustra um momento específico e mostra a personagem em uma posição diferente dos <i>sprites</i> .....  | 68  |
| Figura 20 - Tela de <i>Asphyxia</i> (2015) mostrando as personagens (da esquerda para direita): Samantha Taylor Coleridge, Roberta Southey, Georgia Byron e Persephone Shelley. Apesar de serem baseadas em autores homens do século XIX, todas possuem a estética feminina e jovial <i>bishoujo</i> .....             | 81  |
| Figura 21 - Alerta de conteúdo no início de <i>Doki Doki Literature Club!</i> (2017).....  | 92  |
| Figura 22 - Ilustração de momento em que Sayori abraça o protagonista, que aparece de costas.....  | 94  |
| Figura 23 - Protagonista com o rosto ocultado por abraço em <i>Tsukihime</i> (2000).....   | 95  |
| Figura 24 - No topo, <i>Doki Doki Literature Club!</i> (2017) com a personagem Yuri. À esquerda, <i>CLANNAD</i> (2004) com a personagem Kotomi. À direita, <i>Katawa Shoujo</i> (2012) com a personagem Hanako. Todas as três estão segurando livros e possuem características físicas e comportamentos similares..... | 97  |
| Figura 25 - Corpo enforcado de Sayori encontrado pelo protagonista.....  | 101 |
| Figura 26 - Arquivo <i>traceback.txt</i> simula relatório de erros de <i>software</i> . Entre suas linhas, no entanto, uma personagem se manifesta.....  | 104 |
| Figura 27 - Menu principal com <i>glitches</i> .....   | 105 |
| Figura 28 - <i>Glitch</i> transforma o nome de Sayori em caracteres incompreensíveis. Abaixo, o <i>sprite</i> de Sayori é substituído por um <i>glitch</i> .....   | 106 |
| Figura 29 - Suposta corrupção impede retorno a momentos anteriores.....  | 111 |
| Figura 30 - Monika se sobrepõe ao menu de escolhas.....  | 112 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 31 - Corpo de Yuri após suicídio. <i>Glitches</i> são visíveis no bloco de texto..... | 114 |
| Figura 32 - Monika encarando o leitor/jogador após deletar as outras personagens.....        | 117 |

## SUMÁRIO

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO.....</b>  | <b>13</b> |
| <b>2</b> | <b>LITERATURA ELETRÔNICA: O COMPUTADOR COMO INSTRUMENTO DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA.....</b>                     | <b>17</b> |
| 2.1      | HIPERTEXTUALIDADE COMPUTACIONAL E OS CAMINHOS NARRATIVOS.....   | 18        |
| 2.2      | MULTIMODALIDADE E O APELO SENSORIAL DIGITAL.....  | 27        |
| 2.3      | ESPACIALIDADE E EXPLORAÇÃO.....   | 30        |
| 2.4      | INTERAÇÃO – UM CONCEITO MÚLTIPLO.....   | 32        |
| 2.5      | OS USOS DAS CAPACIDADES COMPUTACIONAIS PELAS LITERATURAS ELETRÔNICAS.....                                 | 39        |
| <b>3</b> | <b><i>VISUAL NOVEL</i>: A APROPRIAÇÃO DO ROMANCE PELA CULTURA DIGITAL.....</b>                            | <b>47</b> |
| 3.1      | TEXTO E IMAGEM: ATRITOS E ALIANÇAS NAS AVENTURAS GRÁFICAS.....  | 48        |
| 3.2      | A CRIAÇÃO DO <i>VISUAL NOVEL</i> .....  | 52        |
| 3.3      | A ESTRUTURA DO <i>VISUAL NOVEL</i> .....  | 64        |
| 3.4      | A CULTURA DO <i>VISUAL NOVEL</i> .....  | 71        |
| 3.4.1    | <b>Criação em reclusão.....</b>   | <b>73</b> |
| 3.4.2    | <b>Beldades digitais e amores virtuais.....</b>   | <b>75</b> |
| 3.4.3    | <b>Lágrimas, horror e desejo – as sensações do <i>visual novel</i>.....</b>                               | <b>82</b> |
| <b>4</b> | <b><i>DOKI DOKI LITERATURE CLUB!</i>: UM <i>VISUAL NOVEL</i> SOBRE <i>VISUAL NOVELS</i>.....</b>          | <b>89</b> |
| 4.1      | “BEM-VINDO AO CLUBE DE LITERATURA”: A CRIAÇÃO DE EXPECTATIVAS.....  | 89        |
| 4.2      | “AR ESTAGNADO É UM PRESSÁGIO DE QUE ALGUMA COISA TERRÍVEL VAI ACONTECER”: A BELEZA ENCONTRA O HORROR..... | 99        |
| 4.3      | “ <i>I’M SORRY, BUT AN UNCAUGHT EXCEPTION OCCURED</i> ”: O MUNDO PERFEITO É DANIFICADO.....               | 102       |
| 4.4      | “O QUE FOI QUE EU FIZ DE ERRADO?”: A ANGÚSTIA DA IMPOTÊNCIA.....  | 109       |
| 4.5      | “A DAMA QUE SABE DE TUDO”: SOBRE MONIKA.....  | 116       |

|          |                                  |            |
|----------|----------------------------------|------------|
| <b>5</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b> | <b>122</b> |
|          | <b>REFERÊNCIAS.....</b>          | <b>129</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

O surgimento de novas mídias é frequentemente marcado por comparações. Há aquelas entusiasmadas, que são seduzidas por promessas de experiências nunca antes possíveis pelas mídias anteriores e enxergam na que nasce uma evolução que logo tornará datadas suas predecessoras. Em contraste, também há as conservadoras, que mantêm um apego tão firme ao que já está estabelecido que não as permite compreender as novas mídias sem preconceitos.

Os estudos acadêmicos, no entanto, mostram que a relação entre as mídias é mais complexa do que essas opiniões extremas e contrastantes expressam. Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) explicam que as mídias estão entrelaçadas de maneira contraditória: se, por um lado, as novas sempre são apresentadas como revoluções, por outro, elas sempre incorporam técnicas, linguagens, práticas e características de suas predecessoras. Linda Hutcheon (2013), em seus estudos sobre adaptação, demonstra como existem diversos mitos em torno de discursos sobre supostas vantagens e desvantagens que uma mídia pode ter em relação a outra. Irina Rajewsky (2012) atesta que até mesmo a distinção entre uma mídia e outra, o que configura uma mídia como tal e o que seria uma prática intermediária, nem sempre são claros, sendo objeto de estudos e debates intensos.

De maneira geral, compreendemos que as mídias promovem diálogos mútuos para criar experiências que são tanto similares quanto distintas das demais. As mídias digitais não são diferentes, procurando incorporar linguagens diversas para promover suas próprias maneiras de comunicar, entreter e possibilitar expressão artística.

Do desejo de produção literária com os recursos computacionais, nasce a literatura eletrônica. Segundo N. Katherine Hayles (2009), uma das maiores propagadoras desse conceito, as obras de literatura eletrônica são criações artísticas que utilizam os recursos computacionais com fins poéticos ou narrativos. Scott Rettberg (2019), pesquisador com estudos recentes sobre a variedade de formas de literatura eletrônica, ressalta que essa é uma definição vaga, mas isso é devido às variadas formas de produzir literatura no suporte digital. De poemas permeados por recursos audiovisuais a narrativas que ramificam em múltiplos desfechos, o termo "literatura eletrônica" é um grande guarda-chuva que agrupa obras literárias pelo uso em comum da materialidade computacional e suas especificidades. Cruzando linguagens e produzindo experiências narrativas e poéticas exclusivas da mídia digital, artistas e empresas exploram a multimodalidade cibernética e suas particularidades para contar histórias e se expressarem artisticamente. Hayles (2009) afirma que essas são obras produzidas em computadores e cuja leitura pode apenas ser feita em dispositivos digitais, como notebooks e smartphones. Um dos

elementos definidores de uma obra de literatura eletrônica é como elas são dependentes desse contexto tecnológico e cultural digital. Muitas delas sequer poderiam ser impressas ou transpostas para outras mídias. E, mesmo nos casos em que seria possível imprimi-las, elas teriam suas experiências ou seus sentidos afetados ao retirá-las de seu “habitat natural”.

São diversos os exercícios de literatura eletrônica. Os poemas hipertextuais, por exemplo, “representam a convergência da linguagem verbal, da imagem (fixa e móvel) e do áudio na poesia” (CAPARELLI; GRUSZYNSKI; KMOHAN, 2000, p. 77). Já a ficção interativa tem fortes elementos dos jogos digitais, o que faz com que a distinção entre ambos nem sempre seja clara (HAYLES, 2009). Nesta dissertação, analisamos um desses exercícios: o *visual novel* ou, em português, o romance visual.

Tendo origem nos *games* de aventura japoneses produzidos nos anos 80, o *visual novel* alia a narração textual dos romances com recursos audiovisuais, aglutinando influências estéticas da cultura pop, como os animes e mangás, conforme averiguamos em nossa pesquisa. Essas obras podem ser entendidas como romances ilustrados digitais feitos para serem lidos em computadores, smartphones, tablets e consoles de *videogames*.

Apesar de ainda estarem muito ligados à indústria cultural japonesa e de sua introdução no Ocidente ser um fenômeno recente, tendo início nos anos 2000 com traduções feitas por fãs para a língua inglesa, a popularidade dos *visual novels* tem apresentado crescimento nos últimos anos. Traduções profissionais, comercialização para países ocidentais e desenvolvimento de obras de nacionalidades e idiomas variados são exemplos da expansão dessa forma de literatura eletrônica.

O The Visual Novel Database é um arquivo virtual em inglês criado por admiradores de *visual novel* cuja missão é “construir um banco de dados grande, compreensivo e atualizado com informações sobre todos os *visual novels* existentes<sup>2</sup>” (THE VISUAL NOVEL DATABASE, 2020, n. p., tradução nossa). Nesse site, há mais de 25 mil obras cadastradas, evidenciando a quantidade intensa de produções ligadas a esse formato. Ou seja, mesmo com certo desconhecimento de parte significativa dos leitores, os romances visuais já despertam um fascínio e desejo de expansão que motiva a formação de grupos para organização, catalogação e incentivo à disseminação desse formato.

No entanto, mesmo com produção e discussão intensas em comunidades digitais, escassos são os estudos acadêmicos sobre esse formato. O *visual novel* é bastante lido, jogado, comprado e produzido, mas por grupos pequenos fechados em nichos culturais. Assim, muitas

---

<sup>2</sup> “building a large, comprehensive and up-to-date database for information about all existing visual novels”.

pessoas de fora desses círculos sequer têm conhecimento da existência dessas obras. O que, por sua vez, inclui a academia, que se mantém afastada da análise e crítica dos romances visuais e do que eles podem significar em termos de produção literária/artística/cultural e de valor estético.

Esta pesquisa tem a pretensão de erguer pontes entre esses espaços, promovendo diálogos entre *visual novels*, academia e sociedade. Pretendemos tirar o romance visual de seu isolamento e pô-lo em evidência, discutindo suas particularidades e de que forma ele contribui para a literatura eletrônica, a arte digital e os Estudos Literários. Questionamos: que experiência literária digital o formato *visual novel* proporciona? Portanto, temos aqui uma proposta de compreensão do que constitui esse formato para que, futuramente, ele seja discutido e analisado mais intensamente.

Para realizar essa discussão, no capítulo seguinte fazemos uma revisão bibliográfica sobre os principais conceitos envolvendo literatura eletrônica e o uso do computador como dispositivo narrativo e artístico. Com esse capítulo, compreendemos algumas das especificidades da materialidade digital e como elas são articuladas nas diferentes formas de literatura feitas para esses dispositivos.

Em seguida, no capítulo posterior, trazemos as características mais gerais sobre o romance visual. Discutimos sua definição, apresentamos suas origens e explicamos os principais aspectos narrativos, estéticos e técnicos relacionados a esse formato. Esse capítulo é embasado em uma ampla pesquisa bibliográfica, visando o levantamento de dados objetivos sobre o que constitui um *visual novel*.

No entanto, apenas listar características ou mencionar obras pode ser insuficiente para a compreensão do que de fato é um *visual novel*. Por isso, analisamos a obra *Doki Doki Literature Club!*, *software* desenvolvido em inglês pelo grupo Team Salvato em 2017, identificando nela as características apontadas nos capítulos anteriores. Ressaltamos, no entanto, que apesar de ser um fenômeno recente, os romances visuais não seguem uma linha homogênea, tendo, assim, distinções internas. As obras não são todas as mesmas, sendo impossível selecionar uma que represente tudo que é identificado como *visual novel*. Portanto, propõe-se aqui uma análise de um recorte que contenha tanto as características mais expressivas do formato quanto suas próprias especificidades. Desse modo, é possível compreender o romance visual de forma geral, mas também sem assumi-lo como algo estático, reconhecendo suas transformações e inovações.

A escolha de *Doki Doki Literature Club!* como recorte a ser analisado se dá por uma série de motivos. Alguns são de ordem prática, como sua disponibilidade em diversos outros idiomas além do inglês, como o português. Isso torna a obra mais acessível para públicos

diversos que possam entrar em contato com a pesquisa e queiram lê-la. A acessibilidade também está na sua distribuição, gratuita. No entanto, de maior importância para essa decisão está a própria narrativa de *Doki Doki Literature Club!*. Trata-se de uma metaficção sobre convenções de *visual novels* e sobre os componentes de um computador. Assim, a própria obra se propõe a refletir sobre as características levantadas nos capítulos anteriores, sendo propícia para uma análise rica.

A metaficcionalidade, conforme explicada por Caribé (2020a), é um traço marcante da literatura contemporânea, representando um momento onde há um afastamento do interesse por uma realidade estável e materialista e desenvolvimento de uma curiosidade por questionamentos sobre a própria realidade em si e pelos próprios processos de criação artística. *Doki Doki Literature Club!*, ao refletir esse aspecto literário, mostra-se como uma obra alinhada a processos estéticos contemporâneos e com uma proposta reflexiva sobre sua construção.

## 2 LITERATURA ELETRÔNICA: O COMPUTADOR COMO INSTRUMENTO DE CRIAÇÃO ARTÍSTICA

Para compreender o *visual novel* como um formato de literatura eletrônica, é preciso, primeiramente, entender o que seria de fato essa denominação. N. Katherine Hayles (2009, p. 20) define-a como “um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador”. Esses objetos seriam considerados literários por consistirem em “trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita” (HAYLES, 2009, p. 22). Ou seja, esses seriam trabalhos artísticos produzidos em ambientes digitais de modo que as especificidades desse suporte façam parte da experiência de leitura. Com isso, a literatura eletrônica se diferencia da literatura “tradicional”, impressa, por sua leitura exigir o uso de computadores ou dispositivos digitais, como smartphones, tablets ou *videogames*.

As obras de literatura digital podem assumir a forma de jogos digitais onde a leitura é elemento essencial e, por meio de mecânicas de interação ou recursos audiovisuais, essa leitura ganha contornos próprios dessa mídia. Também podem existir como *softwares* de conversação, em que um usuário dialoga com uma inteligência artificial por meio de textos, poemas animados e sonoros e até mesmo com textos colaborativos produzidos por pessoas conectadas remotamente pela internet. Categorizar uma obra como um produto de literatura eletrônica exige passar por uma reflexão sobre até que ponto os dispositivos digitais a tornam possível e qual seria a extensão da transformação de sua experiência caso fosse transposta para outras mídias, como impressa ou em vídeo. Ou seja, a literatura digital é produzida nos computadores para ser lida nos dispositivos digitais e, ao fazer uso das possibilidades computacionais, revela de que modo nos relacionamos com esses aparelhos e como eles afetam a recepção e produção artística.

Portanto, o que caracterizaria o ambiente digital? Se a literatura eletrônica é a literatura dos computadores, em que a arte produzida nesses dispositivos se difere das demais? Essas são perguntas essenciais para entender o fenômeno da cibercultura e compreender o que constitui um romance visual. A seguir, faremos uma revisão teórica que nos possibilita destrinchar os elementos desse formato narrativo. Uma das especificidades computacionais de grande importância, não apenas para o *visual novel* como também para o próprio desenvolvimento da literatura eletrônica, é a hipertextualidade. Ainda que esse termo também tenha aplicações para certos processos no meio impresso, a hipertextualidade ganha um escopo diferente nos dispositivos digitais, como discutimos a seguir.

## 2.1 HIPERTEXTUALIDADE COMPUTACIONAL E OS CAMINHOS NARRATIVOS

Enquanto a leitura de um livro impresso transcorre pelo passar de páginas, a leitura de uma obra digital como um romance visual se dá por processos próprios. Em um *visual novel*, é preciso clicar ou apertar botões para que parágrafos ou blocos textuais sejam exibidos. Essa fragmentação do texto em unidades que não obedecem necessariamente a uma ordenação por páginas pode ser compreendida pelos estudos sobre a hipertextualidade. Segundo Janet H. Murray (2003, p. 64), “hipertexto é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, vídeos) conectados uns aos outros por links”. O termo refere-se a uma proposta de construção de percursos de leitura em que há caminhos possíveis entre uma rede ou uma malha. Desse modo, há experiências de leituras não sequenciais, onde uma travessia linear é opcional ou até mesmo impossível. Um grande exemplo dessa forma de leitura está na internet, onde inúmeras páginas são conectadas pelo *World Wide Web* e acessíveis a um clicar do mouse.

Contudo, como já foi explicado anteriormente, não podemos analisar esses fenômenos como revoluções exclusivamente eletrônicas. Já existia uma ideia de hipertextualidade em obras impressas, como em enciclopédias, dicionários ou até mesmo nos sumários. Neles, não há uma obrigação de leitura linear da primeira até a última página, mas sim propõe-se que o leitor construa seu percurso. A diferença do hipertexto digital é que ele não só permite que o leitor construa seu caminho com o apertar de um botão ou o clicar de um mouse como também associa, na mesma mídia, textos verbais, imagens (estáticas ou animadas) e sons.

Isso leva a uma organização textual distinta de um livro impresso, que tradicionalmente segue uma ordenação numérica progressiva estruturada em páginas, capítulos, seções, atos, entre outros agrupamentos. Um texto em uma página da *web* não costuma ser paginado, por exemplo. Sem remeter necessariamente a essa padronização organizacional, a estruturação do texto digital pode exigir conceitos diferentes dos trabalhados no meio impresso, ainda que os dois suportes dialoguem. Segundo Murray (2003, p. 64, grifo da autora) na obra de referência *Hamlet no Holodeck*, o hipertexto pode ser estruturado da seguinte maneira:

Histórias escritas em hipertexto podem ser divididas em ‘páginas’ que se desenrolam (como aparecem na *world wide web*) ou em ‘fichas’ do tamanho da tela (como nas pilhas de *Hypercard*), mas elas são melhor descritas como segmentadas em blocos de informação genéricos chamados ‘lexias’ (ou unidades de leitura). Páginas de papel são reunidas em livros numa sequência única; fichas indexadas de papel devem ser sempre organizadas com uma ficha antes e outra depois de cada uma delas, embora elas possam ser vasculhadas mais facilmente numa ordem não sequencial. Porém, páginas e fichas transpostas para a tela do computador tornam-se lexias: elas ocupam um espaço virtual no qual podem ser precedidas por, seguidas de e postas ao lado de

um número infinito de outras lexias. As lexias são geralmente conectadas umas às outras com '*hiperlinks*' (ou 'palavras em destaque'), isto é, termos exibidos em cores diferentes para avisar o leitor/espectador que elas conduzem a um outro lugar.

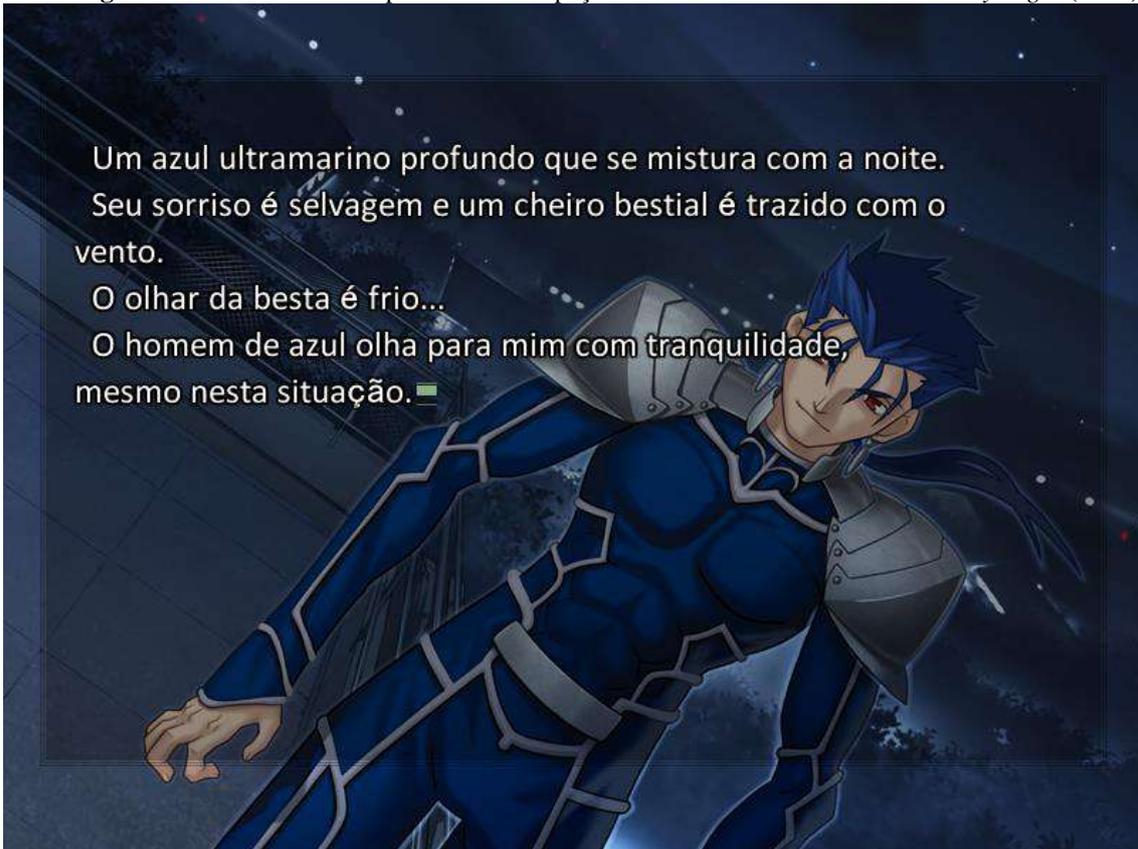
Desse modo, o texto digital, o que inclui as obras de literatura eletrônica e romances visuais, pode ser visto como um espaço onde unidades textuais, chamadas por Murray (2003) de lexias, são organizadas espacialmente. A experiência de leitura se assemelharia a um processo de deslocamento, onde o leitor vai de uma lexia à outra por meio dos *hiperlinks*. No entanto, vale frisar, mais de uma lexia poderia ser apresentada simultaneamente ao leitor, assim como diferentes janelas de um navegador de internet podem ser abertas ao mesmo tempo. A limitação está no espaço dos dispositivos digitais, na sua capacidade técnica e nas decisões autorais.

O *visual novel* não possui uma paginação como um livro impresso teria. A progressão da narrativa se dá pela leitura de blocos de texto em um espaço determinado, podendo tanto ocupar a tela inteira, conforme ilustrado pela figura 1, quanto se concentrar em algum canto, como uma janela, indicado pela figura 2. Com o apertar de um botão no teclado ou no mouse, o texto apresentado é substituído pelo parágrafo seguinte, construindo, assim, uma progressão sequencial da narrativa dentro das possibilidades predefinidas.

Desse modo, pode-se considerar esses blocos textuais como as lexias hipertextuais, onde o ato de clicar ou apertar botões funciona como o *hiperlink* que solicita ao computador que exiba o bloco seguinte. A quebra dessa sequencialidade ocorre em obras que possuem sistemas de escolhas, como também é ilustrado pela figura 2. Nelas, são oferecidas opções de ações ou diálogos e, dependendo de qual delas for clicada, blocos de textos (ou lexias) diferentes serão processados e exibidos pelo computador, produzindo ramificações narrativas.

No entanto, nem sempre a alteração na narrativa se dá de maneira imediata, onde o leitor lê a consequência de sua ação logo após clicar no hiperlink. Há narrativas que exploram o efeito de decisões a longo prazo, inserindo ou removendo blocos de textos apenas muito após a decisão ter sido tomada. Já outras utilizam a capacidade do computador de processamento de dados para apresentar ou omitir determinadas passagens dependendo de combinações específicas de decisões. De todo modo, no formato tecnoliterário *visual novel* há uso notável de recursos hipertextuais.

**Figura 1** - Bloco textual ocupando todo o espaço da tela no romance visual *Fate/Stay Night* (2004)



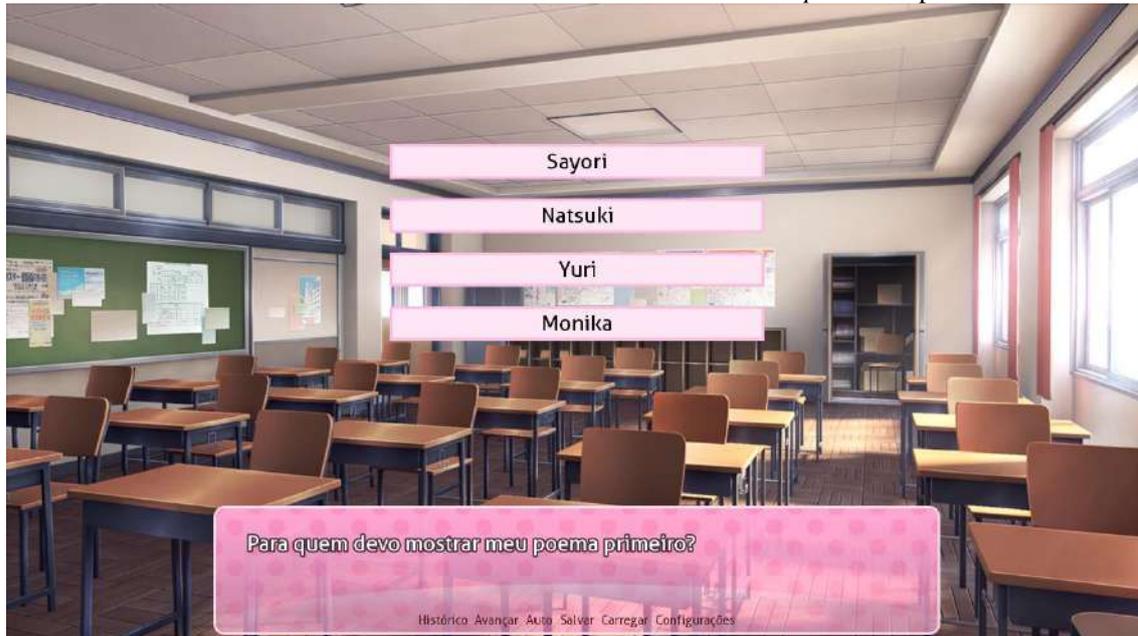
Fonte:

Captura de tela da obra feita por Meow Works (2017).

No caso de *Doki Doki Literature Club!*, objeto de estudo desta dissertação, o texto é apresentado em uma janela retangular na parte inferior da tela. Ao clicar com o mouse ou apertar os botões “enter” ou “espaço” no teclado, o bloco seguinte é exibido. Assim, pelo conceito apresentado por Murray (2003), podemos entender cada um desses blocos como lexias que se substituem de maneira sequencial pelo comando do leitor. Dessa maneira, em vez de seguir uma ordem de parágrafos e páginas como em um romance impresso, a leitura segue uma sequência de pequenos blocos acionados pelo uso de dispositivos computacionais. Na figura 2 é possível observar uma lexia em *Doki Doki Literature Club!*.

Contudo, há uma problemática no uso dessa terminologia. O conceito de lexia foi assimilado da análise estruturalista de Roland Barthes (1999), onde o autor decompõe um texto impresso em unidades (as lexias) onde cada uma produz um sentido durante o processo de leitura. Ou seja, o que distingue as lexias, na análise proposta por Barthes, é a função que as unidades textuais possuem na composição do conjunto do texto, não importando se elas consistem em uma frase ou páginas completas.

**Figura 2** - Tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Enquanto uma imagem ocupa a maior parte da tela, é possível identificar uma lexia no canto inferior. No centro da tela há *hiperlinks* representando escolhas



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

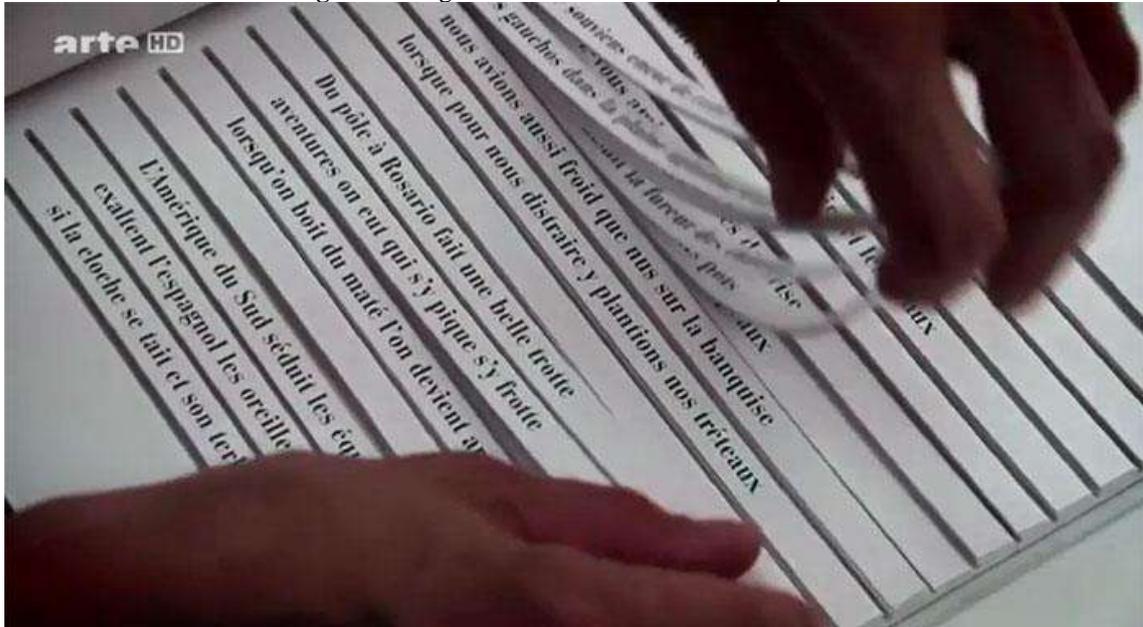
O problema é que as lexias hipertextuais, conforme explicadas por Murray (2003), não se delimitam dessa maneira. No texto digital, as lexias seriam determinadas pela organização e ordenação do texto no espaço do dispositivo. Exemplos de lexias hipertextuais estão nas janelas de um navegador de internet ou em quadros e blocos textuais distintos. O que diferencia uma lexia de outra é como elas são apresentadas visualmente ao leitor. Promover os mesmos sentidos ou ter uma mesma função na estrutura do todo da obra, elementos que caracterizam a lexia segundo Barthes (1999), não seria relevante pela forma que esse conceito é apresentado por Murray (2003). Assim, mesmo segmentos textuais com sentidos ou funções similares seriam considerados lexias diferentes caso sejam apresentadas em espaços, como blocos ou quadros, diferentes.

A estruturação do texto digital em lexias também é criticada por Espen J. Aarseth (2003) ao apontar que as divisões propostas por Barthes (1999) servem para a decomposição de um texto onde há a manutenção de uma unidade estática e estável nem sempre existente no texto digital. Sua proposta é uma terminologia com duas unidades básicas: *textons* e *scriptons*. O *texton* representa cada “bloco” textual que pode ser combinado ou re combinado em uma construção não linear. Já o *scripton* corresponde ao que de fato é apresentado ao leitor. Como exemplo, Aarseth (1997) cita o livro impresso experimental francês *Cent mille milliards de poèmes*<sup>3</sup>, publicado em 1961 por Raymond Queneau e ilustrado pela figura 3 (QUENEAU, 1961). Nele,

<sup>3</sup> *Cem mil milhões de poemas*, em tradução nossa. Livro sem edição em língua portuguesa até o momento de redação dessa dissertação.

o leitor constrói um soneto ao fazer uma combinação de versos. Para cada um dos 14 versos que compõem o soneto, há 10 opções para escolha do leitor. Ou seja, no total há 140 versos escritos pelo autor.

**Figura 3** - Página de *Cent mille milliards de poèmes*

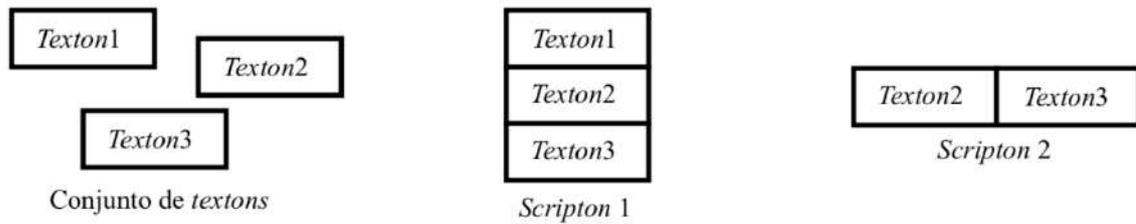


Fonte: Captura de tela de *Cent...* (2010). Acervo do autor.

Cada um desses versos corresponderia a um *texton*, as unidades que compõem o conjunto completo do texto. Esses *textons* podem ser combinados em cem trilhões de possibilidades diferentes. Cada uma dessas possibilidades é um *scripton*. Ou seja, enquanto o *texton* é uma parcela do conjunto que compõe o texto, o *scripton* representa cada experiência de leitura e organização textual. Imagine, por exemplo, que o texto é um castelo feito com blocos: enquanto cada bloco disponível corresponde a um *texton*, cada castelo construído com esses blocos e visualizado é um *scripton*. Na figura 4 apresentamos um modelo ilustrativo representando a relação entre *textons* e *scriptons*.

Podemos considerar como *textons* todos os textos escritos pelos autores e inseridos no código da obra. Os *scriptons*, por sua vez, corresponderiam a cada leitura, onde o computador sequencia esses textos e arranja-os para que o leitor os leia e interaja com eles. Assim, por exemplo, imaginemos um *visual novel* fictício sobre um personagem que sai do ponto A e precisa decidir se vai ao ponto B ou C. Enquanto todos os textos escritos corresponderiam ao conjunto de *textons*, teríamos um *scripton* apresentado ao leitor narrando o personagem saindo de A para B e outro *scripton* com este saindo de A para C.

**Figura 4** - Esquema ilustrativo sobre *textons* e *scriptons*, sendo os primeiros unidades textuais que formam *scriptons* para cada combinação possível



Fonte: Elaborado pelo autor.

Esses dois componentes não existem sozinhos, no entanto. Aarseth (1997) aponta para a presença das *transversal functions* (ou, em tradução nossa, “funções de deslocamento”) do texto. Essas funções determinam a forma como os *textons* tornam-se *scriptons*, ou seja, de que maneira ocorre o processo de organização e apresentação do conjunto de unidades textuais. Para compreender como a leitura de um texto digital pode ser feita, Aarseth (1997) propõe sete categorias de análise<sup>4</sup>. Dessas, destacamos algumas com maior pertinência para a análise de nosso objeto.

A primeira delas, “dinâmica”, diz respeito à mutabilidade dos *textons* e *scriptons*. Um texto pode ter um único *scripton* estático (como um romance linear tradicional, em que o texto é apresentado de uma única maneira, sem se transformar), um número fixo de *textons* mas *scriptons* mutáveis (como o exemplo citado do *Cent mille milliards de poèmes*, onde as leituras podem mudar de acordo com a escolha de opções pré-determinadas) ou variações nos próprios *textons*, onde o leitor poderia escrever as unidades.

Em síntese, analisar a dinâmica de uma obra significa entender se ela possui uma materialidade textual constante, que não se modifica independente de quem leia (ainda que as interpretações sobre o texto possam ser diferentes) ou se existe alguma variação. Essa variação pode ser limitada a certas possibilidades estabelecidas pelo autor ou livre para a escrita e reescrita do texto da obra.

Em *Doki Doki Literature Club!*, é possível observar passagens onde há esses três níveis de mutabilidade. Como o protagonista não possui um nome predefinido, é preciso que um nome seja digitado. Ou seja, sua ação modifica os *textons*. No entanto, salvo algumas opções de intervenção pontuais, a leitura não possui uma notável mutabilidade. Mesmo que as escolhas façam algumas alterações no que é lido, a obra possui uma narrativa com rumos limitados.

Na categoria “determinabilidade”, observa-se a constância da sequência de *scriptons*. Textos que possuem elementos aleatórios se desenvolvem de maneira imprevisível, não tendo

<sup>4</sup> Para Aarseth (1997), as categorias são: dinâmica (*dynamics*); determinabilidade (*determinability*); transitoriedade (*transiency*); perspectiva (*perspective*); acesso (*access*); *linking*; e funções de usuário (*user functions*).

ramificações e conteúdos completamente determináveis. Nessa categoria, verifica-se se existe ou não alguma sequência certa ao clicar em um *link* ou realizar alguma outra ação.

*Visual novels* são comumente narrativas textuais que seguem fluxos pré-determinados pelo autor. São possíveis apenas as ramificações escritas pelos autores seguindo fluxos planejados previamente. Ou seja, não se costuma observar elementos procedurais, termo comumente utilizado para definir a capacidade do computador de gerar conteúdo (como narrativas ou cenários em um jogo) de modo semialeatório a partir do código de programação (TOGELIUS *et al.*, 2011). Isso, no entanto, não significa que autores não possam experimentar técnicas de geração procedural para a criação de *visual novels*, mas sim que, no momento de realização dessa pesquisa, a maior recorrência de nosso contato com essas obras é a de narrativas escritas previamente pelos seus autores e que a presença ou não dessa característica não é determinante para a definição de *visual novel* aqui apresentada.

Ainda que não seja frequente que *visual novels* experimentem com a aleatoriedade textual, preferindo, na verdade, uma sequencialidade de blocos textuais e eventos constantes, *Doki Doki Literature Club!* mistura elementos determináveis e aleatórios em sua narrativa. No capítulo em que analisamos a obra mais expressivamente, discutimos como esses elementos se integram para a produção de um desconforto proposital com a leitura.

Na categoria “perspectiva”, ela pode ser “pessoal”, caso o texto ponha o leitor como um agente na história, ou “impessoal”, caso ele seja apenas um espectador, que simplesmente lê e acompanha a narrativa sem exercer nenhum tipo de influência (AARSETH, 1997). Em *Doki Doki Literature Club!* há um protagonista sem nome previamente estabelecido e sem rosto ilustrado. Como será discutido no capítulo seguinte, esse é um recurso estilístico comumente adotado em romances visuais para que o protagonista sirva como intermédio entre o espaço narrativo e o leitor. A perspectiva pessoal também é proporcionada pelo sistema de tomada de decisões. No entanto, há obras onde não há escolhas e o leitor apenas acompanha o desenrolar da narrativa com os recursos audiovisuais, sendo apenas um espectador. Assim, a perspectiva também pode variar e não é um determinante para o conceito de *visual novel*.

Em “acesso”, Aarseth (1997) propõe que seja analisado se o leitor é capaz de acessar qualquer *scripton* livremente ou se é preciso seguir determinados percursos. Por exemplo, em um livro impresso é possível folhear as páginas e chegar a qualquer passagem desejada. Já em um jogo digital, pode ser necessário seguir uma sequência de etapas para alcançar determinado momento. Ou seja, todo seu conteúdo não é imediatamente acessível.

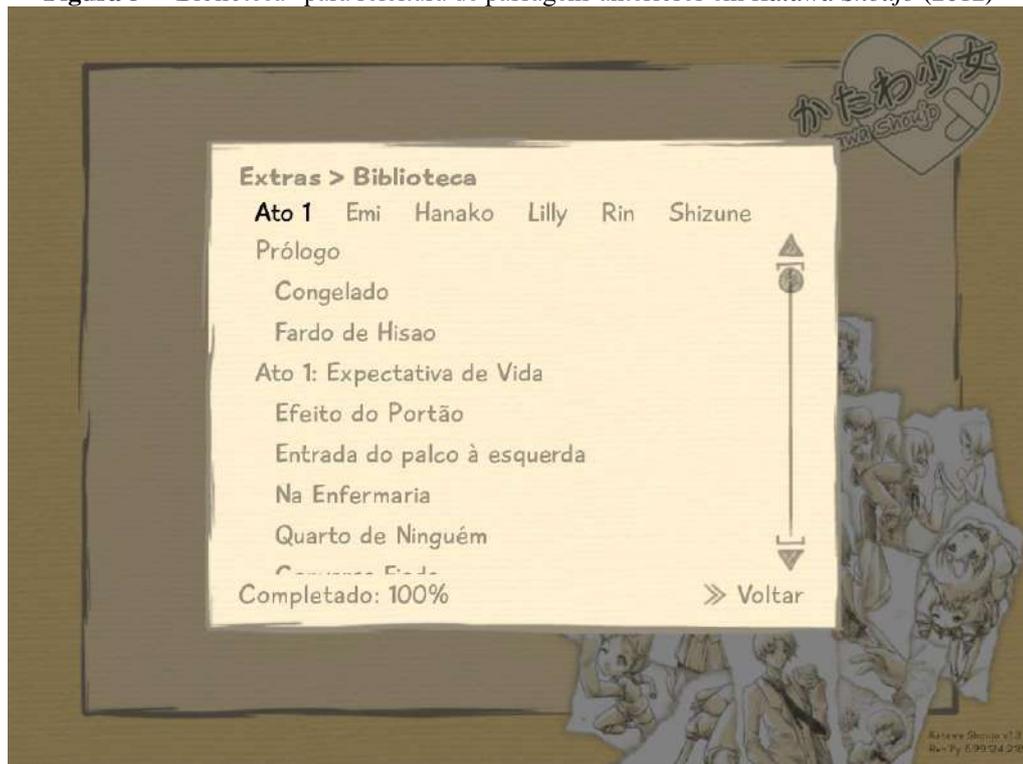
Em romances visuais, o “acesso” aos blocos de texto se dá de forma limitada, visto que, ao contrário de um livro impresso, não é possível folhear a obra e deslocar a leitura para

qualquer ponto livremente. Como cada *lexia* ou *scripton* só pode ser lido com a ação do clicar ou apertar de botão e de modo individual e gradativo, ou seja, cada bloco seguindo o anterior, o leitor só pode alcançar determinado ponto na narrativa após passar por todo um percurso. No entanto, existem algumas formas de facilitar o acesso a pontos específicos. *Visual novels* como *Katawa Shoujo* (FOUR LEAF STUDIOS, 2012) possuem um menu onde as passagens já lidas são organizadas em capítulos ou cenas, conforme ilustrado pela figura 5. Assim, o leitor pode retornar a leitura para um momento anterior sem precisar recomeçar a obra. Além disso, a possibilidade de configurar um botão do teclado para que o texto avance automaticamente de modo acelerado, como o *fast forward* em filmes, é comum em *softwares* utilizados para a criação de romances visuais (CIESLA, 2019).

Ainda que existam romances visuais em que seja possível reler passagens específicas, *Doki Doki Literature Club!* realiza escolhas narrativas e técnicas onde a releitura é impossibilitada. Além de não existir essa opção no programa, essa é uma obra que utiliza a falta de acesso e a sensação que isso promove como recursos estilísticos e narrativos.

A categoria “*linking*” avalia como os *links* são apresentados ao leitor (AARSETH, 1997). Eles podem ser todos explícitos, como na definição de Murray (2003), em que os *hyperlinks* possuem cores de destaque para indicar sua função. Outros, porém, podem estar disponíveis apenas sob determinadas condições ou até mesmo inexistentes. Ainda que o *hiperlink* seja um aspecto forte do suporte digital, seu uso não é o mesmo em todas as obras produzidas digitalmente. Em *Doki Doki Literature Club!* é possível considerar os botões que representam escolhas como *hiperlinks* pelo motivo de que, ao clicar neles, a leitura é redirecionada para blocos textuais diferentes, exibindo *textons* distintos. O ato de clicar nas escolhas oferece uma experiência de construção textual e deslocamento entre possibilidades de leitura.

**Figura 5** - “Biblioteca” para releitura de passagens anteriores em *Katawa Shoujo* (2012)



Fonte: Captura de tela de *Katawa Shoujo* (2012). Acervo do autor.

Por último, indicamos através de Aarseth (1997) a categoria “funções de usuário”, onde discute-se quais ações o usuário exerce na obra, podendo ter uma função exploratória (decisão de quais caminhos seguir), configurativa (escolha ou composição de *scriptons*, como no *Cent mille milliards de poèmes*), textônica (criação e escrita de *textons*) e, por último, a função interpretativa, onde o leitor atua na construção dos significados da obra, atividade presente em todas as formas de leitura, como bem estudado em pesquisas relacionadas à Teoria da Recepção (ECO, 1991).

É importante ressaltar que as funções de usuários não são realizadas de modo mutuamente excludente. Ou seja, em uma única obra é possível que mais de uma função seja exercida. A função interpretativa faz parte do ato de leitura, já que não existe leitura sem interpretação do que está sendo lido. Assim, não importa se o leitor tem em mãos um romance impresso ou um romance visual, a função interpretativa é uma constante.

Como já mencionamos anteriormente, *Doki Doki Literature Club!* exige que o protagonista seja nomeado. Assim, nesse momento inicial, há uma função textônica, já que há um trabalho de escrita pelo usuário. Passada essa interação, além da função interpretativa, a única função que se observa é a exploratória, pelo insinuado sistema de decisões de caminhos. O poder de decisão, no entanto, não é grande o bastante para se enquadrar em uma função configurativa. Ainda que caminhos sejam seguidos, a experiência de leitura (ou *scripton*) permanece

bastante limitada ao proposto pelo autor. Dessa maneira, essa não é uma obra onde há uma composição de leitura, mas sim de ocasional manipulação de elementos restritos em uma narrativa predominantemente sequencial.

Em síntese, o hipertexto em um romance visual proporciona uma leitura organizada em blocos que são apresentados ao leitor de maneira sequencial por meio do clicar do mouse e apertar de teclas. A leitura pode também ter uma progressão multissequencial ao propor pontos de divergência onde opções que levam a ramificações narrativas são apresentadas. Como vimos, ainda que a liberdade de ler passagens específicas não seja como nos livros impressos, algumas obras também possibilitam uma mobilidade de leitura, revisitando passagens já lidas ou acelerando a velocidade em que os blocos são apresentados. A hipertextualidade, no entanto, não é a única característica digital importante para a compreensão do *visual novel*. Como implicado pelo nome desse formato, a relação entre o computador e a imagem também possui uma grande importância e deve ser discutida.

## 2.2 MULTIMODALIDADE E O APELO SENSORIAL DIGITAL

Dispositivos digitais possuem a capacidade de trabalhar simultaneamente com linguagens que, anteriormente, eram predominantes em suportes diferentes. Se antes as palavras e imagens estáticas estavam no papel e os sons e as imagens em movimento no cinema, o ambiente digital permite o trânsito entre essas formas de representação no que comumente costuma ser chamado de multimídia — a capacidade de reproduzir as demais mídias.

Lévy (1999) discorda do uso dessa expressão para definir a propriedade multissensorial do meio digital, uma vez que os computadores são uma mídia em si e não várias mídias, como “multimídia” sugeriria. Utilizar essa expressão também implicaria em chamar os livros ilustrados e histórias em quadrinhos de “multimídias” por combinar a escrita com artes visuais ou até mesmo chamar o cinema desse modo por dialogar com teatro, música e fotografia.

Na verdade, seria um engano afirmar que quadrinhos ou cinema são definidos como simples combinações de mídias. O cinema desenvolveu uma linguagem própria diferente do teatro, assim como as histórias em quadrinhos são distintas das artes visuais, mesmo com ambas utilizando imagens para transmitir ideias. O computador, portanto, não é uma combinação de mídias, mas sim uma nova mídia que, ainda que dialogue com as demais, tem desenvolvido e continua desenvolvendo uma linguagem própria, uma forma particular de entrelaçar as imagens, textos e sons.

Os estudos sobre intermedialidade realizados por Rajewsky (2012) ressaltam como a concepção do que define algo como uma mídia depende de contextos históricos, tecnológicos e culturais. Ou seja, as fronteiras entre mídias são construções discursivas. Isso, no entanto, não significa que elas não dialoguem. Pelo contrário, as mídias frequentemente referenciam-se, realizam empréstimos de linguagens e afetam-se mutuamente. É possível que haja um elemento de uma mídia em outra sem que as fronteiras delas se turvem. É o que se passa nos dispositivos digitais: há diversos empréstimos de linguagens e, mesmo assim, na contemporaneidade já é convencionalizado que esses dispositivos constituem mídias próprias.

Como a expressão “multimídia” sugere uma ideia que não corresponde ao que de fato é desenvolvido com as linguagens digitais, existem propostas de outras nomenclaturas que definiriam essa propriedade com mais precisão. Entre elas, destacamos a de Pierre Lévy (1999), que opta por nomeá-la como “multimodalidade perceptiva”, ou seja, o apelo a percepções e sentidos múltiplos. Definir o computador como um dispositivo multimodal, e não multimidiático, implica algumas transformações de sentido. Em uma delas, propõe-se um distanciamento entre a linguagem desenvolvida nos dispositivos digitais e os formatos midiáticos já existentes. Com a alusão promovida pelo termo “multimídia”, pode haver uma concepção do computador como um aglutinador de mídias já existentes. A leitura nos dispositivos digitais seria, dessa maneira, considerada análoga à leitura nos formatos impressos, por exemplo. O termo “multimodalidade perceptiva” retira o foco nos suportes midiáticos e coloca-o no apelo sensorial do computador. Os textos digitais entrelaçam textos verbais, imagens, vídeos e sons de uma maneira que dialogam com mídias não digitais, mas sem ser definida por elas. Nos computadores, há uma leitura que exige não apenas o “ler”, mas também o “observar” e o “ouvir”. Sentidos e ações diferentes que dialogam para a construção do sentido nesse suporte tecnológico.

O entrelaçamento de linguagem e modalidades ocorrido nos dispositivos digitais pode ser considerado por si só uma linguagem específica dos computadores: a hipermídia (SANTA-ELLA, 2007). Na hipermídia, o texto tem seus sentidos construídos em conjunto com os recursos audiovisuais, com eles podendo se misturar de maneira quase indissociável. Palavras, vídeos, animações, gravações sonoras e recursos interativos dialogam compondo unidades textuais que, mesmo quando a dissociação é possível, são mutuamente complementares e proporcionam experiências de leitura que não seriam reproduzidas da mesma maneira em outros suportes, como o impresso ou o televisivo. A linguagem da hipermídia é uma linguagem miscigenada que, mesmo estando relacionada a processos anteriores à sua concepção, em seu hibridismo ocupa um entre-lugar artístico e midiático.

É importante ressaltar que a linguagem hipermidiática não se constitui apenas graças à evolução dos dispositivos computacionais e aos avanços gráficos decorrentes deles. A hipermídia é também um produto de uma série de processos culturais e estéticos que tem se sucedido nas últimas décadas. De acordo com Lucia Santaella (2007), esses processos constituem o que a autora nomeia como “era da imagem”.

Nesse contexto, a escrita continuou seu curso, mas perdeu certamente a sua dominância sobre a cultura, passando a conviver com a imagem, existindo ou de modo paralelo à imagem, como nos livros sem ilustrações, nos quais o texto impresso continuou dominando toda a cena, ou de modo complementar à imagem, como no jornal, nas revistas, na publicidade e nos livros ilustrados. Em virtude disso, pode-se dizer que o século XX foi o século da coexistência, da convivência e também das misturas da escrita com a imagem. É costume chamar esse século de ‘era da imagem’ porque a escrita, que havia sido hegemônica desde a invenção de Gutenberg, como já vimos, foi perdendo cada vez mais sua exclusividade a partir de meados do século XIX. Além disso, as imagens são muito evidentes, oferecem-se à superfície do olhar, interpelam insistentemente nossa percepção (SANTAELLA, 2007, p. 289-290).

Dessa maneira, podemos afirmar que o apelo audiovisual de obras como *visual novels*, o que inclui *Doki Doki Literature Club!*, não deriva apenas das tecnologias disponíveis. Existe uma cultura contemporânea onde o audiovisual possui um enorme apreço. Nos ambientes computacionais atuais, as imagens, em sua presença constante, atuam como uma linguagem. Programas são representados por botões em forma de imagens, enquanto símbolos iconográficos representam o funcionamento de dispositivos e sites de redes sociais estimulam a comunicação por meio de imagens, dentre outros exemplos.

Na atual “era da imagem”, existe um apelo visual forte mesmo na literatura impressa, onde capas chamativas competem pela atenção do leitor e edições de luxo e especiais são lançadas com um tratamento minucioso (e caro) em todo o material do livro, conforme podemos conferir na pesquisa de Caribé (2020b). As capas, inclusive, representam paratextos importantes que devem ser avaliados durante o processo de tradução de uma obra literária. Os trabalhos de tipografia e diagramação também mostram um cuidado com a visualidade do livro iniciado mesmo antes da popularização dos computadores. O que ocorre no século XX é a explosão de imagens da cultura de massas (SANTAELLA, 2007), onde elas passam a ser predominantes graças à televisão, à publicidade, às revistas e constroem um público habituado à leitura imagética.

Como evidenciado pelas figuras apresentadas anteriormente e pelo próprio nome, o *visual novel* tem um forte apelo imagético. Além das ilustrações dos personagens e cenários, que, por sua vez, remetem aos quadrinhos e ao contexto cultural de circulação dessas imagens, há

um trabalho estético com a interface das obras, os menus, os espaços onde o texto se apresenta, as fontes, ou seja, tudo que é exibido ao leitor.

Os recursos sonoros também são de grande importância para esse formato hipermidiático. São reproduzidos sons diegéticos, levando os ouvidos do leitor para o ambiente da narrativa, e sons extradiegéticos, como músicas de fundo variadas para influenciar o tom, o clima, o humor da história, destacando suspense, descontração ou drama. Em alguns casos, também pode-se observar dublagem das linhas de diálogo, o que, por sua vez, afeta a dramaticidade, constrói uma identidade e personalidade extratextual para os personagens. No entanto, vale frisar, uma obra que não utilize recursos sonoros ainda pode ser considerada um romance visual — é a costura entre os aspectos textuais e imagéticos que define esse formato.

Em suma, com os recursos audiovisuais, o computador pode costurar uma linguagem híbrida. Junto com as possibilidades hipertextuais, novas experiências podem ser produzidas. Essas, por sua vez, são frequentemente associadas a uma suposta possibilidade superior de participação que as obras digitais fornecem. Como vemos a seguir, no entanto, essa característica computacional é permeada por controvérsias. Entre elas, há a sensação de imergir em ambientes simulados e explorar as narrativas desenvolvidas por meio deles.

### 2.3 ESPACIALIDADE E EXPLORAÇÃO

Para Murray (2003, p. 84), a espacialidade é uma das propriedades essenciais dos suportes digitais. Em suas palavras, esse campo é definido da seguinte maneira:

Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover.

Ou seja, pelos computadores é possível criar ambientes onde a ação do usuário promove um sentimento de movimentação, de deslocamento. A forma mais simples de imaginar isso é com os espaços tridimensionais presentes em jogos digitais, por exemplo. Controlando um personagem, o jogador locomove sua perspectiva e explora o cenário que lhe é apresentado.

No entanto, também é possível existir uma simulação de espacialidade e deslocamento pelo texto, sem suporte visual. Antigos jogos de aventura, como *Zork* (INFOCOM, 1980), não possuíam imagens para representar personagens e ambientes, contando apenas com as descrições verbais. Era necessário, assim, digitar ações e direções cardiais para “guiar” seu personagem, o que, por sua vez, era respondido pelo computador por novas descrições (MURRAY,

2003). Mesmo sem imagens, havia uma experiência de exploração apenas com o poder das palavras.

Em um *visual novel*, no entanto, essa potencialidade computacional não é comumente explorada. Ainda que a narrativa possa seguir caminhos e desfechos diferentes, a liberdade do leitor é bastante limitada. A proposta desse formato é a de acompanhar o desenvolvimento de uma narrativa de modo predominantemente sequencial, com a participação não indo muito além do sistema de escolhas. É possível que essas decisões envolvam ir a algum lugar em vez de outro, mas não é comum haver um espaço livremente navegável.

Entretanto, assim como nas categorias discutidas anteriormente, não estamos afirmando que *visual novels* não possam explorar a ideia de espacialidade digital ou que não existam obras com essa proposta. Em *Fate/Hollow Ataraxia* (TYPE-MOON, 2005), por exemplo, o protagonista passa por um fenômeno onde vivencia a repetição de um ciclo de quatro dias. Dentro desse espaço de tempo, é preciso explorar a cidade por meio de um mapa, ilustrado pela figura 6, clicando em ícones representando locais para procurar pistas para a solução desse mistério. Certas passagens textuais só podem ser lidas após alcançarem determinadas condições, o que resulta em uma complexa mistura entre exploração e sequencialidade narrativa.

**Figura 6** - Mapa com ícones de locais em *Fate/Hollow Ataraxia* (2005)



Fonte: Captura de tela de *Fate/Hollow Ataraxia* (2005). Acervo do autor.

A promoção do sentimento de deslocamento pode não ser uma característica definidora do formato *visual novel*, sendo mais comum em formatos que oferecem mais possibilidades de ação que a leitura de seqüências fixas de texto. No entanto, os sistemas de opções de decisões e seus impactos nos acontecimentos da história podem produzir uma sensação próxima, já que as escolhas podem envolver um espaço a ser explorado ou uma ação a ser tomada em relação a ele. Além do mais, isso não impede que criadores explorem essa potencialidade dos dispositivos digitais para desenvolver experiências narrativas.

## 2.4 INTERAÇÃO – UM CONCEITO MÚLTIPLO

Em discussões sobre dispositivos digitais e as novas tecnologias do final do século XX e início do XXI são recorrentes as menções a como as mídias que surgem seriam, supostamente, interativas e permitiriam uma participação inédita na história das artes. No entanto, quando se deixa as exaltadas perspectivas tecnoutópicas de lado, o que encontramos é um conceito complexo e definido das mais variadas formas (PRIMO, 2003).

Os debates sobre a presença ou não de interação nas obras artísticas remetem a muito antes dos dispositivos digitais terem se estabelecido como instrumentos de grande impacto cultural. Nos anos 60, os estudiosos da Estética da Recepção analisavam a importância do receptor ou leitor para a obra e até que ponto ele pode atuar sobre ela (CARDOSO FILHO, 2007).

Pertencente a essa corrente, Wolfgang Iser (1999) afirma que há um modelo de interação entre o leitor e o texto similar ao que ocorre socialmente. A interação, para o autor, seria um jogo de ação e resposta. Uma pessoa, ao interagir com outra, pode falar algo prevendo a réplica, como em um contexto de saudação. Mas, há um domínio da imprevisibilidade. Uma pessoa nunca pode acessar completamente a perspectiva terceira. Ou seja, mesmo ao falar “Bom dia!” para alguém, a resposta esperada pode não ser necessariamente ouvida.

Essa imprevisibilidade poderia ser um obstáculo na comunicação. No entanto, de acordo com Iser (1999), ela é um estimulante. Os interlocutores constroem imagens uns dos outros e, com base nelas, direcionam a interação. Na Literatura, também há um jogo de manipulações de expectativas e inferências. O texto, ao contrário de uma conversa, não pode se adaptar à imprevisibilidade do receptor. Mas, pela estrutura narrativa, o autor pode tentar guiar o leitor para que suas reações e interpretações sejam previstas e limitadas.

Mesmo que o autor guie o leitor, sobram entrelinhas, lacunas a serem preenchidas (ISER, 1999). E é aí que entra a ação do leitor. O autor, intencionalmente ou não, deixa espaços

do “não dito”, de vazios textuais. Nesses locais, informações são omitidas. Por exemplo, uma narrativa em primeira pessoa pode não revelar o gênero do narrador-personagem. Nesse caso, o receptor, se seguirmos o proposto por Iser (1999), pode tanto criar uma imagem própria dessa personagem quanto fazer suposições por elementos da narrativa. Ou ainda, um mistério pode ter sua solução escondida no transcorrer da história, demandando do leitor uma atividade de encontrar as pistas deixadas pelo autor.

Ou seja, mesmo na literatura impressa tradicional, o texto exige que o leitor seja ativo e participe da história. Se uma atividade de interpretação não pode ser passiva, portanto, partindo dessa perspectiva, em todo texto existe atividade de interação entre o leitor, a obra e o autor. A interação, desse modo, não seria nem exclusividade digital nem uma novidade no mundo das artes.

Isso, no entanto, não basta para entender as experiências que os dispositivos digitais proporcionam. Ainda que o leitor interaja com obras impressas, a relação estabelecida entre ele e a literatura eletrônica possui características singulares. Discutir se essas características fazem com que exista mais ou menos interação no meio digital foge ao escopo dessa pesquisa. Não procuramos fazer avaliações qualitativas entre o suporte físico e o digital, mas sim entender o que constitui a experiência de leitura de obras criadas para esses novos dispositivos.

De acordo com Pierre Lévy (1999), a comparação entre níveis de interatividade é complexa e contraditória, visto que o funcionamento de cada formato tem suas especificidades. Imaginemos um *videogame* e um telefone, por exemplo. Nesse *videogame* hipotético, o personagem corre, pula, luta e faz diversos movimentos de acordo com os botões pressionados no controle. Há aí uma clara interatividade já que respostas audiovisuais são dadas aos comandos do jogador. No entanto, um telefone permite o contato com o corpo de um interlocutor por meio da voz. A interação com um corpo poderia ser considerada superior que uma interação com imagens.

Por essa relatividade de critérios, Lévy (1999, p. 82) prefere partir de diferentes eixos e níveis de interatividade que auxiliam a compreender a especificidade de cada meio. Eles são: 1) personalização; 2) reciprocidade; 3) virtualidade; 4) implicação e 5) telepresença. Assim, um jogo eletrônico que permita a criação de um personagem possuiria alto grau de personalização. Enquanto isso, um telefone teria um grau mais elevado de reciprocidade.

Ou seja, um *visual novel* não seria necessariamente mais ou menos interativo que um livro impresso, que, por sua vez, pode ser manuseado, dobrado, rasgado, riscado ou cheirado. Há um apelo tátil e sensível que constrói uma relação de interatividade não vista em meios digitais. Um *visual novel*, por outro lado, oferece recursos audiovisuais, *hiperlinks*, exige o

manuseio do mouse – todas sendo funcionalidades que também constroem uma relação de interatividade específica. Ambas, além disso, exigem a atividade interpretativa estudada pela Estética da Recepção, que independe da materialidade do suporte.

Se um romance visual envolve tantas ações diferentes, como nomear aquele que exerce a fruição desses tipos de obras? Já utilizamos a expressão “leitor” e, de fato, a leitura é um ato essencial nos *visual novels*. Também utilizamos a expressão “usuário” pelo *visual novel* se apresentar, essencialmente, como um programa ou aplicativo computacional. No entanto, uma obra como *Doki Doki Literature Club!* não é simplesmente “usada”. O termo “usuário” implica uma perspectiva funcionalista, instrumental, de uma obra que possui uma função narrativa, literária e artística. Também seria possível nomeá-los como “jogadores”, já que, como é discutido no capítulo seguinte, essas obras possuem fortes vínculos com a indústria e a cultura dos jogos digitais. No entanto, ao mesmo tempo, elas possuem diferenças fundamentais em relação às ações realizadas no que se entende tradicionalmente por *game*.

Mesmo não sendo arbitrárias, todas essas possibilidades de nomenclatura falham em definir com precisão a experiência proporcionada pela literatura eletrônica. Por isso, surgiram também neologismos propostos para preencher essa lacuna conceitual. Um termo que tem um dos usos mais recorrentes é *interator*, apresentado por Nick Montfort (2005) tendo como foco a ficção interativa. Mesmo que essas obras tenham um teor literário, a fruição delas envolve um prazer além do ato de leitura e interpretação. Se o “leitor” é um agente envolvido em um mundo digital onde ele participa de eventos que só são desenvolvidos por sua atuação, essas são obras que agregam outras ações. Por isso, ele emprega o termo “*interator*” para caracterizar a pessoa que lê, joga, escreve, opera e configura uma obra digital.

Portanto, aquele que exerce a fruição de um *visual novel* é um *interator*, termo que adotamos nessa pesquisa. Como já mencionado, trata-se de um leitor que também exerce uma manipulação sobre a obra. Ainda que livros impressos possam ser manuseados fisicamente, em um romance visual há uma manipulação que atua no processo de leitura, como os sistemas de decisões, a personalização das configurações do programa, entre outras. O *interator* é um leitor, mas não apenas isso.

Essa variedade de ações, para certos estudiosos, poderia categorizar um tipo específico de obra que seria distinta de romances, filmes ou outros formatos estabelecidos. Aarseth (1997) chama de literatura ergódica as obras que exigem uma maior ação física do receptor, sendo ele, dessa forma, um *interator*. Para o autor, na literatura tradicional impressa, por maior que seja a exigência de reflexão e interpretação, a ação manual do leitor costuma ir pouco além do passar de páginas e da movimentação ocular. Já as obras ergódicas apenas podem ser lidas se o

interator realizar uma série de operações distintas para que a narrativa prossiga, como clicar com o mouse em locais específicos, solucionar enigmas ou até mesmo explorar um ambiente virtual.

Tanto obras impressas quanto digitais podem constituir formas de literatura ergódica. O já citado livro *Cent mille milliards de poèmes* é um exemplo de obra ergódica impressa. Ela exige que o interator manipule os recortes dos versos para compor um poema desejado. Folhear as páginas e interpretar o texto não são o suficiente para concretizar a leitura. De maneira similar, nem toda obra digital também pode se enquadrar nesse conceito de literatura ergódica. Como discutimos no capítulo seguinte, existem certos tipos de romances visuais que simplesmente aliam textos com recursos audiovisuais sem exigir mais que a leitura, a interpretação e o apertar de teclas para que os blocos textuais seguintes sejam exibidos. Nessas obras, clicar com o mouse ou apertar botões do teclado são atos análogos ao passar de páginas em uma obra impressa.

É importante considerar as possibilidades de interação em uma obra não apenas pela especificidade da experiência que isso proporciona, mas também pela existência de um prazer ligado à própria ideia de interatividade. Esse é o sentimento de agência, definido por Janet H. Murray (2003, p. 127) como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”. Ou seja, perceber que sua ação possui uma resposta causa um prazer. Assim, em um *visual novel*, existiria um prazer na sensação de possuir uma influência no desenrolar da narrativa. Tendo consciência desse prazer, tanto criadores quanto o público podem usar da agência como um critério qualitativo importante para essas obras.

No entanto, existem diversos questionamentos sobre até que ponto existiria uma interação real e um agenciamento concreto. Essas são noções permeadas de controvérsias e contradições. Murray (2003) aponta que esse é um conceito complexo de ser aplicado em obras focadas na narrativa pois pode causar uma frustração do interator ao perceber as limitações de sua agência. É difícil, para não dizer impossível, prever todas as possibilidades de ação que possam passar pela cabeça de um interator. O excesso de liberdade, por sua vez, pode proporcionar uma confusão prejudicial para o prazer do contato com a obra, como será discutido posteriormente em relação às obras de ficção interativa.

Se as obras “interativas” prometem uma participação que nunca poderá ser concretizada plenamente, o que elas oferecem na verdade é uma ilusão. É nessa conclusão que podemos chegar com base nas críticas apontadas por Andrew Cameron (1995) em torno da ideia de “liberdade” do receptor. Para ele, criar uma narrativa plenamente interativa significaria criar ramificações em um volume inconcebível para um autor. Assim, pode-se dizer que, de modo

semelhante a como o autor na literatura impressa guia e limita as interpretações do leitor (ISER, 1999), a interatividade digital muitas vezes oferece uma ilusão de liberdade para que o interator tenha o prazer da agência sem que a obra perca-se em ramificações ilimitadas.

Por esses motivos, o uso do termo “interativo” para caracterizar obras digitais é duramente criticado por muitos autores devido à imprecisão que essa palavra denota. Aarseth (1997, p. 48, grifo do autor, tradução nossa) aponta para o caráter ideológico que envolveu esse termo:

A **interatividade** passou assim a significar uma tecnologia moderna, radicalmente melhorada, geralmente em relação a uma mais antiga. Essa retórica industrial produziu conceitos como jornais interativos, vídeo interativo, televisão interativa e até mesmo casas interativas, tudo isso implicando que o papel do consumidor mudou (ou mudaria muito em breve) para melhor. [...] Declarar um sistema interativo é endossá-lo com um poder mágico<sup>5</sup>.

Dessa forma, “interativo” torna-se um adjetivo que agrega um valor de suposta inovação e modernidade a um objeto, mas não determina em que sentido há interação nele. Algo similar ocorre atualmente com os produtos *smart*, como TVs, relógios e celulares. A expressão é utilizada para sugerir uma tecnologia tão avançada e convergente que seria “inteligente”, sem, no entanto, explicar o que seria essa inteligência. Pelo argumento de Aarseth (1997), portanto, caracterizar um *visual novel* como interativo seria apenas associar a esse formato uma ideia vaga de modernidade e desenvolvimento tecnológico que faria dele uma experiência supostamente disruptiva em relação ao oferecido nos romances impressos.

Enquanto alguns autores negam a existência da “interação” em obras artísticas, outros afirmam sua existência como algo onipresente. José Luiz Braga (2000) faz isso ao levar o conceito de interatividade para as dinâmicas sociais, onde sempre há interações de maneiras diversas. Há interação nos discursos construídos sobre uma obra, por exemplo. Também há interação entre o autor, todo o contexto cultural onde ele se situa e todas as expectativas criadas sobre o que ele escreve, o que envolve também tudo que já foi escrito sobre determinado tema ou dentro de certo gênero. A interação, para esse autor, é indissociável da socialização. A obra só se faz presente na sociedade por meio de interações. Assim, Braga (2000, p. 6, grifo do autor) propõe:

O objetivo do trabalho de pesquisa seria então, não o de verificar se há ou não interatividade, menos ainda o de caracterizar meios e produtos como interativos ou não. Mas sim o de verificar [...] **como** a interatividade **parece estar sendo operada** - seja em casos pontuais específicos, seja como tendências, em relação a determinados tipos de produtos ou tipos de situação.

---

<sup>5</sup> “Interactive thus came to signify a modern, radically improved technology, usually in relation to an older one. This industrial rhetoric produced concepts such as interactive news-papers, interactive video, interactive television, and even interactive houses, all implying that the role of the consumer had (or would very soon) change for the better. [...] To declare a system interactive is to endorse it with a magic power.”

Por essa perspectiva, *visual novels* seriam obras interativas tal como romances impressos, seriados televisivos e filmes também o são. Existe um contexto cultural, grupos de fãs que discutem as obras, ou seja, toda uma socialização que o romance visual participa também. Ele não é produzido em uma bolha e, por isso, é tanto fruto de interações como também passa por interações após sua escrita.

Por último, apresentamos também um conceito do que seria interação pela perspectiva dos computadores, o dispositivo que torna a obra analisada por nós possível. Para Cleomar Rocha (2018), esse termo implica uma dinâmica de ações e reações entre um interator e um sistema computacional. O computador recebe um comando e o transforma, apresentando um resultado ao usuário. Ele, por sua vez, interpreta o retorno do computador e realiza outra ação, repetindo o ciclo, onde um atua e responde as ações do outro.

Em um *visual novel*, por essa perspectiva, o computador iria interpretar o código de programação e apresentar ao interator todos os textos, imagens, sons, ícones e tudo que tenha sido determinado pelos programadores e criadores da obra. Após ler o conteúdo exibido na tela, o interator responde com alguma ação, seja apertando um botão do teclado para que o próximo bloco textual seja exibido ou clicando em algum ícone representando uma escolha. O computador, por sua vez, reconhece a ação do interator e responde o comando com a ação programada. Assim, constrói-se um ciclo entre ações e reações do computador e usuário que causam o prosseguimento da obra.

Com tantas definições e perspectivas contrastantes, é notável como falar de interatividade é um desafio que, por si só, já merece uma pesquisa própria. No entanto, é preciso especificar qual posicionamento é tomado neste trabalho. Em comum aos autores apresentados, há, primeiramente, a ideia de que a interação não é exclusividade digital. Além disso, como Aarseth (1997) ressalta, a classificação de uma obra como interativa pode estar mais ligada a questões mercadológicas e ideológicas que às suas características.

Assim, esta é uma pesquisa onde pretende-se ter cautela ao abordar esse tópico e evitar enunciar falsos ineditismos em relação às experiências possíveis com os dispositivos digitais. Também é preciso adotar uma postura crítica para que o objetivo alcançado seja a compreensão plena, e não um endosso ingênuo, do formato romance visual.

Também observamos nos estudos citados uma tendência desfavorável à abordagem da interatividade de forma qualitativa, como se houvessem obras mais ou menos interativas e essa gradação servisse por si só como mérito ou demérito de uma obra. Existem diversas maneiras de uma obra interagir com o público, muitas delas resultados de decisões autorais. Portanto, as

estratégias utilizadas devem ser analisadas pelos efeitos proporcionados por elas mesmas e não pelo contraste com gêneros, formatos e sistemas midiáticos completamente distintos.

Também se nota uma recorrência da discussão sobre até que ponto é possível afirmar que existe liberdade para interação em uma obra. No caso do *visual novel*, a liberdade é consideravelmente baixa. Se em jogos digitais é possível ter uma autonomia para controlar o próprio personagem e construir as próprias estratégias (mesmo que o resultado final permaneça imutável para todos que jogarem certas obras), no romance visual as possibilidades são ainda mais reduzidas.

Salvo momentos pontuais, as ações predominantes são a leitura e a interpretação, de modo não muito diferente da experiência com um romance impresso. O prazer da agência pode, no entanto, ser sentido com o sistema de decisões presente em parte dessas obras. Entretanto, isso é algo que exige uma atenção especial dos autores: saber que tem poder de decisão em momentos específicos da narrativa pode frustrar o interator que se depara com passagens onde esse poder é omitido ou prejudicado.

Assim, para manter o prazer da agência nesse tipo de obra é preciso prever em que momentos o interator pode desejar realizar decisões. Também é preciso escrever uma narrativa onde essas escolhas tenham de fato um impacto, que sejam importantes para a história. Se o interator sentir que as opções de decisões não importam, a sensação de agência pode ser anulada.

Ou seja, é possível que um *visual novel* permita agência, mas simular esse sentimento de interatividade pode ser difícil e demandar grandes esforços de seus criadores. Como Cameron (1995) aponta, há um dilema delicado que criadores de narrativas com ramificações enfrentam. Para que o leitor sinta que tem poder sobre o rumo da história, seria preciso, inicialmente, a oferta de dois caminhos possíveis em algum ponto. Cada ramificação, no entanto, eventualmente precisaria se ramificar ainda mais. Esse processo continuaria e continuaria de modo quase inconcebível para um autor.

Assim, segundo Cameron (1995), para produzir uma quantidade de texto suficiente para que o leitor tenha liberdade, o autor precisaria sacrificar a qualidade e profundidade da história. O tempo que seria dedicado a uma única narrativa em um romance sequencial tradicional teria que ser dividido entre cada percurso imaginado nesse tipo de obra. Assim, o excesso de ramificações tornaria o enredo raso, diluindo seu conteúdo e mensagem e compondo uma obra que remeteria mais a um fluxograma de possibilidades que a uma história de fato.

Com isso, a experiência que um *visual novel* oferece não é a de uma agência pura, mas sim de possibilidades limitadas. Por meio das escolhas, o interator pode ler versões diferentes

de uma narrativa ou ler quais enredos podem ser desenvolvidos a partir de uma mesma premissa. Mas sua participação vai apenas até esse ponto. O romance visual não propõe uma experiência de exploração livre, mas sim de alternância de sequências previamente limitadas. E, como apontado anteriormente, esse formato deve ser analisado por sua proposta, e não em contraste a obras mais “abertas”, que possuam foco mais extensivo no agenciamento.

Ainda que possam ser discutidas outras características dos dispositivos digitais que influenciem as obras produzidas nesses sistemas, para o escopo desta pesquisa, os elementos citados são considerados suficientes para compreender o *visual novel* de maneira abrangente. O próximo passo é entender o romance visual dentro do contexto da literatura eletrônica.

## 2.5 OS USOS DAS CAPACIDADES COMPUTACIONAIS PELAS LITERATURAS ELETRÔNICAS

Talvez por ser um fenômeno relativamente recente, com poucas décadas de existência, a literatura eletrônica demonstra possuir gêneros não tão bem estabelecidos ou classificados de maneira um tanto vaga. No entanto, tentativas de categorizar as obras produzidas para ambientes digitais são necessárias. Conforme discutido, os computadores oferecem variadas possibilidades criativas que podem ser aplicadas de modos completamente distintos. Ainda que a expressão “literatura eletrônica” seja um bom guarda-chuva para todas as experiências literárias nos suportes computacionais, é necessário compreender que existem diferenças internas entre essas produções que não podem ser homogeneizadas.

Essa tarefa, no entanto, é dificultada por diversos motivos. Scott Rettberg (2019) afirma que a interdisciplinaridade das obras de literatura eletrônica traz várias diferenças em relação a como um gênero pode ser compreendido em obras de arte “tradicionais”, desenvolvidas muito antes dos computadores. Se, por um lado, os autores são influenciados por tudo que já foi feito no mundo das artes e por seus contextos culturais, por outro as tecnologias disponíveis afetam consideravelmente a elaboração e leitura da obra digital. Compreender os formatos de literatura eletrônica envolve, portanto, entender tanto as diferentes propostas e correntes artísticas associadas a cada obra digital quanto o contexto tecnológico em que cada formato se insere.

Isso, no entanto, não significa que não tenham sido feitas tentativas de identificação de tendências de produções digitais. De acordo com Hayles (2009, p. 23),

Os principais gêneros no cânone da literatura eletrônica surgiram não apenas nas diferentes formas em que o usuário os vivencia, mas também a partir da estrutura e da

especificidade do código base. Não é surpreendente, então, que alguns gêneros venham a ser conhecidos pelo *software* utilizado para criá-los e executá-los.

Com isso, a autora, assim como Rettberg (2019), reforça a importância que o funcionamento computacional tem para a categorização das obras de literatura digital. Quais “mecânicas” são indicadas ao leitor para que sua leitura seja possibilitada e com quais programas as obras foram produzidas são algumas das maneiras de organizar a diversidade de experiências nomeada como literatura eletrônica.

Hayles (2009, p. 23) segue essa lógica ao indicar uma primeira geração de literatura eletrônica formada pela Escola Storyspace, nome que referencia o *software* utilizado para a criação de algumas das primeiras obras notáveis de literatura digital, como *afternoon: a story* (JOYCE, 1987), *Victory Garden* (MOULTHROP, 1992) e *Patchwork Girl* (JACKSON, 1995).

Essas obras também são conhecidas como ficções de hipertexto (HAYLES, 2009). Segundo Scott Rettberg (2019, p. 68, tradução nossa),

Características comuns da ficção hipertextual incluem estruturas de ligação e nós, texto fragmentado, uso de lógica associativa, estruturas narrativas alternativas, complicações no desenvolvimento e cronologia de personagens, textos espacializados, intertextualidade, pastiche e colagem, novas formas de aparelhos de navegação, e um foco na interatividade e escolha do usuário<sup>6</sup>.

Ou seja, como evidenciado pelo próprio nome do gênero, o hipertexto e sua proposta de não linearidade, deslocamento e fragmentação textual por meio dos *links* são elementos de grande importância nessas obras. Nessas narrativas, o leitor é levado a clicar em *links* para ler os próximos blocos textuais. Em uma única tela, podem ser indicados diversos *links*, o que leva a estruturas tão complexas, cíclicas e estratificadas que Hayles (2009, p. 132) compara-as a rizomas, “um sistema de raízes tuberculosas no qual qualquer ponto pode estar conectado a qualquer outro ponto”. Rettberg (2019) também ressalta que esse movimento teve grande influência de experimentações pós-modernistas, como a multilinearidade, a metaficção e a reflexão intertextual.

O *software* Storyspace e as obras que Hayles (2009) identifica como constituintes de uma primeira geração, no entanto, logo tornaram-se datados. Com o crescimento da internet, a distribuição dessas ficções de hipertexto pela empresa Eastgate Systems, que as vendia em disquetes e CDs, seguindo a lógica de distribuição de editoras de livros, tornou-se ultrapassada em

---

<sup>6</sup> “Common characteristics of hypertext fiction include link and node structures, fragmented text, the use of associative logic, alternative narrative structures, complications of character development and chronology, spatialized texts, intertextuality, pastiche and collage, new forms of navigational apparatus, and a focus on interactivity and user choice”.

uma era de *downloads* (RETTBERG, 2019). Além disso, o Storyspace era bastante limitado em relação ao uso de recursos audiovisuais (ROSARIO; GRIMALDI; MEZA, 2019). Esta limitação possui a desvantagem de tanto afastar as obras da cultura de imagens contemporâneas (SANTAELLA, 2007) quanto não aproveitar as capacidades hipermídias do computador.

No entanto, isso não significa que a ficção hipertextual dos anos 80 e 90 deva ser menosprezada. Elas não só foram importantes para o reconhecimento da literatura eletrônica como arte e objeto de pesquisa como também tiveram grande influência sobre as obras seguintes. Mesmo o *visual novel* possui elementos hipertextuais e multilineares que foram desenvolvidos por esses autores.

Importante frisar, no entanto, que ainda existe produção de ficção de hipertexto. O que ocorreu foi uma transformação desse gênero e um desenvolvimento de suas tecnologias de produção. Giovanna di Rosario, Kerri Grimaldi e Nohelia Meza (2019) destacam a importância do programa Twine para a continuidade da ficção hipertextual. Criado em 2009, gratuito e nascido na lógica de compartilhamento da internet, o Twine também oferecia mais possibilidades de emprego de recursos visuais na obra, sendo possível até mesmo produzir *visual novels* com ele (CIESLA, 2019), como *Give It Time* de 2017 e desenvolvido por Naomi Norbez e *Asher* de 2018 e desenvolvido por Sun Labyrinth.

Entretanto, caso sigamos a proposta de Hayles (2009) de associar as tendências de literatura eletrônica aos *softwares* utilizados em sua produção, o Ren'Py seria o programa mais evidente entre os *visual novels* ocidentais (CIESLA, 2019). Lançado em 2004, o Ren'Py é definido em sua página oficial na internet como um programa “que ajuda a usar palavras, imagens e sons para contar histórias interativas em computadores e dispositivos móveis<sup>7</sup>” (THE REN'PY VISUAL NOVEL ENGINE, 2020, n.p., tradução nossa). Ou seja, ele se destaca por ser especializado na aplicação de recursos audiovisuais complementares à narrativa verbal, “de transições de cena impressionantes à reprodução da maioria dos formatos de áudio e vídeo para adicionar atmosfera<sup>8</sup>” (CIESLA, 2019, p. 103, tradução nossa).

Segundo o site oficial do programa, que também possui um acervo das obras produzidas com esse *software*<sup>9</sup>, o primeiro *visual novel* feito com o Ren'Py, *Moonlight Walks*, foi escrito pelo seu próprio criador, Tom Rothamel (assinando com o pseudônimo American Bishoujo) em 2005. Até o momento de redação desta dissertação, há 2853 romances visuais produzidos

---

<sup>7</sup> “that helps you use words, images, and sounds to tell interactive stories that run on computers and mobile devices”.

<sup>8</sup> “from impressive scene transitions to playback of most audio and video formats to add atmosphere to your games”.

<sup>9</sup> Acervo das obras produzidas com Ren'Py. Disponível em: <<https://games.renpy.org/>>. Acesso em: 07 fev. 2021.

com esse *software* cadastrados no arquivo do site oficial do Ren'Py (REN'PY GAMES LIST, 2020).

A proposta de associar as obras digitais aos *softwares* que as produziram (HAYLES, 2009) pode ter sido útil nos primeiros momentos da literatura eletrônica. Hoje, no entanto, o computador foi popularizado, as tecnologias foram aperfeiçoadas e, assim, surgiram diversos programas oferecendo meios e ferramentas distintas para a produção de obras similares.

No caso do *visual novel*, além dos *softwares* já citados, há o NScriptor e Kirikiri, os mais populares no Japão (OWADA; TOKUHISA, 2012) e, segundo Mikhail Fiadotau (2019), uns dos responsáveis pela proliferação desse formato no país. No Ocidente, há ainda o Tyrano-Builder, programa pago voltado à criação de romances visuais sem a exigência de conhecer código de programação (CIESLA, 2019).

Tanto o Ren'Py quanto o NScriptor e o Kirikiri foram e continuam sendo de grande importância para a produção de *visual novels*, principalmente por grupos e autores independentes, que não possuem os recursos financeiros e o investimento de obras produzidas comercialmente por empresas. No entanto, a multiplicidade de *softwares* utilizados indica que uma associação desse formato a um único programa (como em uma “Escola Ren'Py” ou “Escola NScriptor”) poderia limitar a compreensão de tudo que se entende por *visual novel*.

Uma forma de organizar a história da literatura eletrônica que aparenta ser mais adequada para compreender o *visual novel* é a terceira geração de literatura digital proposta por Leonardo Flores (2019). Iniciada a partir de 2005, essa geração consiste em obras feitas por pessoas que já têm uma relação de naturalidade com os dispositivos digitais e escrevem pensando em um público que compartilha essa familiaridade. Essa é uma literatura que, graças ao uso de sites de redes sociais, *apps*, dispositivos *mobile* e plataformas de amplo alcance, não raramente atingem um alcance massivo. Os autores da literatura eletrônica de terceira geração estão tão familiarizados com as tecnologias digitais que muitas vezes sequer reconhecem que produzem literatura eletrônica, como quando criam memes ou realizam publicações virais em sites de redes sociais. Nessa geração, há um afastamento dos acadêmicos e uma aproximação com linguagens e culturas populares e com a produção de derivações de outros trabalhos, tornando-as mais acessíveis, enquanto nas anteriores as experimentações artísticas eram predominantes. Como consequência, também existem pretensões e êxitos comerciais que as gerações anteriores não costumavam alcançar.

A maioria dos escritores de terceira geração de *e-lit* [literatura eletrônica] é de uma geração mais jovem que naturalizou o que era experimental para nós, e mesmo que as obras que eles criem possa ser simplista e desconectada das tradições artísticas e

literárias do passado, eles foram formados mais diretamente pela cultura digital. Eles também têm números ao seu lado e é uma questão de tempo até que trabalho de qualidade surja da vibrante e volumosa produção literária eletrônica acontecendo nos *apps* e que circula nas redes de mídia social<sup>10</sup> (FLORES, 2019, p. 12, tradução nossa).

Há vários elementos dos *visual novels* que os tornam produtos dessa terceira geração. Eles são normalmente voltados a um público adulto jovem e são permeados de referências a linguagens e elementos da cultura pop como quadrinhos, mangás e jogos digitais. Muitos deles possuem pretensões comerciais, com empresas lucrando o bastante para se estabilizar como produtoras de *visual novel* e até mesmo ganhando notável influência na indústria do entretenimento. Eles também não costumam ter grandes pretensões experimentais e nem procuram reinventar a arte da literatura por meio de computadores, mas sim promover experiências familiares, estimulantes e que proporcionem entretenimento. Em síntese, o *visual novel* é uma literatura eletrônica popular, jovem, comercial e despreziosa.

O Twine, que é uma das ferramentas utilizadas nessa terceira geração (FLORES, 2019), também atuou na continuidade da ficção hipertextual. Rettberg (2019) afirma que essa continuidade ocorre pela transformação desse formato na ficção interativa. Intimamente ligada aos jogos digitais (HAYLES, 2009), a ficção interativa tem seu surgimento derivando dos primeiros *games* de aventura (RETTBERG, 2019).

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca (2016, p. 56, tradução nossa) definem o esse gênero da seguinte maneira:

Os jogos de aventura são caracterizados por exigirem pensamento profundo e muita paciência. Essas habilidades são empregadas para participar ou descobrir narrativas que são frequentemente baseadas em modelos de histórias de detetives. Tipicamente, o jogador é representado por um personagem individual envolvido num enredo de mistério ou exploração, e enfrenta enigmas de vários tipos. Muitas vezes, os jogos de aventura são totalmente desprovidos de lutas e de sequências de ação; por vezes até lhes falta o risco de o personagem principal morrer. Para ter sucesso, o jogador deve exibir habilidades de lógica e dedução<sup>11</sup>.

Com isso, esses jogos, em sua essência, se diferenciam de *games* de ação, focados em combates, reflexos e coordenação motora. Enquanto em um jogo de ação os obstáculos para a vitória são inimigos que precisam ser derrotados, em jogos de aventura o jogador precisa

---

<sup>10</sup> “Most 3rd generation e-lit writers are a younger generation who have naturalized what was experimental to us, and even though the work they create may be naive and disconnected from the artistic and literary traditions of the past, they were more directly formed by digital culture. They also have numbers on their side and it is a matter of time before quality work emerges from the vibrant and massive e-literary production happening in apps and circulating in social media networks”.

<sup>11</sup> “Adventure games are characterized by requiring deep thinking and great patience. These skills are employed to participate in, or uncover, narratives that are often based on detective story templates. Typically, the player is represented by an individual character involved in a plot of mystery or exploration, and faces puzzles of various kinds. Quite often, adventure games are entirely devoid of fighting and of action sequences; sometimes they even lack the risk of the main character dying. To succeed the player must exhibit skills of logic and deduction”.

resolver enigmas, explorar ambientes, desenvolver diálogos e prosseguir com uma narrativa. Isso, no entanto, não significa que jogos de ação não contenham histórias e que *games* de aventura não tenham nenhuma forma de ação — pelo contrário, essas não são categorias estanques. Mas há uma diferença de foco e proposta entre esses gêneros de jogos digitais.

Os jogos de aventura que influenciaram a ficção interativa foram os *text adventures*, jogos que utilizam apenas textos com descrições do espaço e exigem que o jogador digite ações para explorar a ambientação e descobrir como solucionar os enigmas (ROSARIO; GRIMALDI; MEZA, 2019). Um exemplo de jogo de aventura textual pode ser visto na figura 7. Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2016), no entanto, contam que os primeiros *text adventures*, dos anos 1970, tinham pouco foco no enredo, sendo, na verdade, centrados na resolução de enigmas. Foi nas décadas seguintes que a tendência para a narrativa, e, conseqüentemente, a aproximação de uma ideia de literatura eletrônica teve início. Nessas décadas, também, ocorreu um avanço do poder gráfico computacional que diminuiu a evidência das aventuras textuais em relação a *games* com maior apelo visual (RETTBERG, 2019).

**Figura 7** - Tela de *Colossal Cave Adventure* (CROWTHER *et al.*, 1977), um dos primeiros *text adventure*

```
Colossal Cave Adventure ▶ Score: 36 ▶ Turns: 2
WELCOME TO ADVENTURE!

Original development by Willie Crowther
Major features added by Don Woods
Conversion to BDS C by J. R. Jaeger
Unix standardization by Jerry D. Pohl
Conversion to PHP by Matt G. S. Cox
Adapted for AMC.com by Rick Adams

To play the game, type short phrases into the command line below.
If you type the word "look," the game gives you a description of
your surroundings. Typing "inventory" tells you what you're
carrying. "Get" "drop" and "throw" helps you interact with
objects. Part of the game is trying out different commands and
seeing what happens. Type "help" at any time for game
instructions.

Would you like more instructions?

> no

You are standing at the end of a road before a small brick
building. Around you is a forest. A small stream flows out
of the building and down a gully.

What's next? █
```

Fonte: Captura de tela da obra (CROWTHER *et al.*, 2020).

Apesar dessa desvalorização dentro do campo dos jogos digitais, Rettberg (2019) também conta que grupos de admiradores deram continuidade à produção e leitura dos *text adventures*. Além disso, ao contrário da ficção hipertextual, os *text adventures* foram produzidos fora de ambientes acadêmicos, o que indica um momento em que a literatura eletrônica tinha começado a chegar nas mãos do público. Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca (2016) também atestam que a ausência do apelo imagético tão comum nos jogos de ação proporcionou uma distinção

em que essas obras passaram a ser mais associadas à literatura que aos jogos digitais — sendo chamadas, dessa maneira, de ficções interativas.

Sobre as principais características desse grupo de obras, Rettberg (2019, p. 89, tradução nossa) descreve:

Como gênero, a ficção interativa pode ser identificada por certos elementos e convenções comuns. A interação na maioria das obras deste gênero ocorre através de um analisador de textos [em inglês, *text parser*], uma interface de conversação. O interator é levado a tomar certas decisões e responde escrevendo diretrizes para o analisador (por exemplo: "Vá para o norte", "Pegue a lâmpada", "Mate o ladrão"). [...] A revelação da experiência narrativa acontece quando o interator se move de sala em sala, de caverna em caverna, de rua em rua, de modo que o mundo é em grande parte definido pela espacialidade. À medida que o interator se move através desses ambientes, ele interage com objetos e personagens dentro do espaço, e essas interações determinam como a história se desenrolará<sup>12</sup>.

Portanto, enquanto na hiperficção a ação exigida não costuma ir além do ato de clicar em *links* para que os próximos blocos textuais sejam lidos, a ficção interativa exige que o interator imagine a situação e pense quais palavras podem melhor expressar a ação que o personagem deve realizar para superar os obstáculos. Nesse sentido, ela seria mais próxima do conceito de literatura ergódica de Aarseth (1997) e teria uma proximidade maior com os jogos por propor como objetivo não apenas a experiência de leitura literária, mas também a solução dos enigmas presentes e o prazer da vitória (HUIZINGA, 2000). Entre os tipos de narrativas produzidas no formato ficção interativa, Rettberg (2019) ressalta aventuras em cavernas, novelas espaciais, dramas históricos, ficções conversacionais e obras ambientadas em um único cômodo.

Contudo, a denominação “ficção interativa” para essas obras recebeu muitas críticas. A associação dessas obras à literatura poderia ter sido motivada não necessariamente pelo seu teor literário, mas sim por uma necessidade de distinção e validação que os jogos digitais ainda não tinham nos anos 1980:

A Infocom [principal desenvolvedora de ficções interativas] continuou a cultivar a sua imagem literária, e muitos *designers* de jogos de aventura pensaram em si próprios como diferentes — e talvez mais sofisticados — do que outros *designers* de jogos. Uma imagem distinta, é claro, tinha vantagens de marketing: "velhos meios de comunicação", como o New York Times, estariam mais interessados em uma nova "forma de arte" do que apenas em outro videogame; e os donos de computadores que não se consideravam jogadores estariam mais dispostos a experimentar um jogo vendido

<sup>12</sup> “As a genre, interactive fiction can be identified by certain common elements and conventions. Interaction in the majority of the works in this genre takes place through a text parser, a conversational interface. The interactor is prompted to make certain decisions and responds by writing directives to the parser (e.g., ‘Go north.’, ‘Get lamp.’, ‘Kill the thief.’) [...] The unveiling of the narrative experience takes place as the interactor moves from room to room, cavern to cavern, street to street, so the world is largely defined by spatiality. As the interactor moves through these environments, he or she interacts with objects and characters within the space, and those interactions determine how the story will unfold”.

como "ficção interativa"<sup>13</sup> (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2016, p. 86, tradução nossa, grifo do autor).

Outro problema dessa nomenclatura está na própria expressão “interativa”. Como vimos anteriormente, esse é um conceito complexo e com tantas definições que difícil seria encontrar alguma produção que não fosse, de alguma perspectiva, interativa. Afirmar que essas obras são ficções interativas equivale a afirmar que não há interação em formas de ficção de outros suportes midiáticos, como na literatura impressa, cinema, televisão, entre outras. O que, como discutimos anteriormente, é uma inverdade. Ainda assim, houve uma consolidação desse termo para referenciar as obras digitais com as características ressaltadas por Rettberg (2019).

Anteriormente, afirmamos que o Twine deu continuidade à tradição de ficções hipertextuais. Segundo Rettberg (2019), essa continuidade se deu pela união da hiperficção com a ficção interativa por meio desse *software*. Enquanto a ficção hipertextual é marcada profundamente pela transformação de palavras em *hiperlinks* que, quando clicados, levam o leitor a unidades textuais distintas, o Twine leva para essas obras sistemas de decisões “onde os leitores escolhem explicitamente entre um conjunto de opções pré-definidas para determinar os resultados da história<sup>14</sup>” (RETTBERG, 2019, p. 105, tradução nossa). Ao mesmo tempo, Rettberg (2019) conta que características da ficção interativa também foram mantidas nas novas obras produzidas pelo Twine, como a narração descritiva em segunda pessoa, sensação de deslocamento do interator e escrita sucinta.

Ainda existem outros formatos de literatura eletrônica, como a poesia cinética, instalações de arte computacionais, programas de conversas com inteligências artificiais, formatos epistolares digitais (e-mail, SMS, mensagens instantâneas etc.), escritas procedurais e autoria coletiva (RETTBERG, 2019). No entanto, pelo seu forte teor narrativo, os formatos já explicados são os mais relevantes para a compreensão do *visual novel*. No próximo capítulo entramos a fundo no romance visual, analisando como a hiperficção e a ficção interativa se relacionam com ele e pesquisamos suas particularidades.

---

<sup>13</sup> “*Infocom continued to cultivate their literary image, and many adventure game designers thought of themselves as different—and perhaps more sophisticated—than other game designers. A distinct image, of course, had marketing advantages: ‘old media,’ like the New York Times, might be more interested in a new ‘art form’ than just another video game; and computer owners who didn’t consider themselves gamers might be more willing to try a game sold as ‘interactive fiction’.*”

<sup>14</sup> “*where readers explicitly choose from a set of predefined options to determine story outcomes*”.

### 3 VISUAL NOVEL: A APROPRIAÇÃO DO ROMANCE PELA CULTURA DIGITAL

No capítulo anterior sintetizamos algumas das principais possibilidades que o computador oferece para a criação de histórias e obras artísticas no ambiente digital. Também revisamos a definição de literatura eletrônica e de que modo ocorreu o desenvolvimento dos primeiros gêneros digitais com propostas mais narrativas. Por meio dessa discussão, é possível compreender os aspectos técnicos e estruturais do *visual novel* como uma obra computacional.

Contudo, o romance visual não pode ser definido apenas por conceitos tecnológicos. Como proposto por Rettberg (2019), as obras digitais literárias não simplesmente brotam dos dispositivos computacionais. Existe todo um contexto cultural e artístico que influencia quem cria essas obras, quais narrativas são produzidas nelas e para quem elas se destinam. Portanto, se no capítulo anterior estudamos as especificidades computacionais que podem compor a experiência de leitura do *visual novel*, neste analisamos processos culturais envolvidos com a concepção do romance visual e o conteúdo dessas histórias.

Anteriormente, explicamos a importância dos jogos digitais para a constituição da ficção interativa graças aos primeiros *games* de aventura, os *text adventures*, que proporcionavam uma exploração de ambientes digitais utilizando apenas descrições textuais. O avanço tecnológico, no entanto, permitiu que computadores pudessem utilizar recursos audiovisuais cada vez mais sofisticados e detalhados.

Se, por um lado, o apelo imagético dos jogos que surgiram nessa época pôs os *text adventures* em certo ostracismo e isolou as ficções interativas em nichos de escritores e admiradores, por outro o avanço tecnológico permitiu o crescimento e consolidação de outro gênero de jogo digital: a aventura gráfica ou *graphic adventure* (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2016).

O *visual novel* começa a se desenvolver quando as aventuras gráficas chegam no Japão, encontrando lá um contexto cultural e tecnológico bastante diferente do encontrado no Ocidente. São esses contextos distintos que influenciam na forma que os jogos de aventura gráfica se transformam com o passar dos anos. Enquanto as obras japonesas tenderam a se aproximar da literatura por meio de experiências mais focadas na leitura textual, os *games* de aventura estadunidenses e europeus incorporaram elementos de linguagens cinematográficas.

Com o passar das décadas, houve um movimento contrário. Após ter importado e transformado as aventuras gráficas, o Japão é que passou a exportar os *visual novels* para o Ocidente. É o caso de *Doki Doki Literature Club!*, que apesar de ter sido produzido por ocidentais, adota

dos japoneses seu formato, sua estética e suas referências culturais. Ou seja, ele é produto de uma série de diálogos entre diferentes concepções do que é uma narrativa digital.

Dessa maneira, *Doki Doki Literature Club!* possui uma posição peculiar. Se por um lado a cultura pop japonesa dos animes, mangás, *games* e *visual novels* são notáveis influenciadores, por outro seu contexto de produção não é o mesmo dos romances visuais japoneses, mas sim uma configuração envolvendo culturas digitais e a ressignificação do *visual novel* no Ocidente.

Pelos diálogos entre esses dois polos, discutimos nesse capítulo o que é a aventura gráfica, como o romance visual derivou dela, em que se diferenciam, quais são os aspectos narrativos e culturais mais notáveis sobre o *visual novel* e quais influências eles possuem no Ocidente.

Como vemos na seção seguinte, antes que o romance visual se constituísse, foi preciso que a *graphic adventure* realizasse diversas transformações na ficção interativa, desenvolvesse novas formas de “jogar” com histórias e propusesse diálogos entre textos e imagens. É nesses diálogos que encontramos o ponto chave para o surgimento do *visual novel*.

### 3.1 TEXTO E IMAGEM: ATRITOS E ALIANÇAS NAS AVENTURAS GRÁFICAS

Se o *visual novel* é uma derivação da aventura gráfica, a aventura gráfica também tem suas raízes na ficção interativa, compondo um interessante panorama das transformações pelas quais a literatura eletrônica tem passado com o tempo. Como informa Laine Nooney (2017), a aventura textual *Colossal Cave Adventure* (na época, conhecida pelo nome *ADVENT*) teve uma direta influência na criação do primeiro *game* de aventura gráfica, *Mystery House* (ON-LINE SYSTEMS, 1980). Inspirado no romance *E Não Sobrou Nenhum*, escrito pela britânica Agatha Christie em 1939, *Mystery House* põe o jogador trancado dentro de uma casa com um grupo de sete pessoas que passam a morrer misteriosamente. O objetivo, portanto, é descobrir quem é o assassino.

Para isso, o jogador precisa interagir com o ambiente digitando ações, coletando objetos e resolvendo enigmas. Ou seja, esse é um *game* que possui mecânicas não muito diferentes dos já mencionados *text adventures* e da ficção interativa. Seu diferencial foi a valorização da ilustração em detrimento da descrição verbal (NOONEY, 2017), como observado na figura 8.

**Figura 8** - Captura de tela de *Mystery House* (1980). Enquanto uma ilustração ocupa a maior parte da tela, abaixo há um texto descritivo seguido por um espaço de escrita de comando



Fonte: Captura de tela de *Mystery House* (1980). Acervo do autor.

Apesar da ilustração parecer bastante simplista e até mesmo rudimentar se comparada às encontradas em livros impressos e em jogos contemporâneos, na época em que *Mystery House* veio a público houve uma grande comoção. Nooney (2017) explica que nos anos 80 o computador era um dispositivo estranho e de funcionalidades não tão bem compreendidas. *Mystery House* não apenas foi uma grande demonstração do potencial desses dispositivos como também serviu como divulgação das capacidades gráficas do Apple II, modelo de computador onde era possível jogá-lo.

Ainda que existissem aventuras textuais sendo produzidas em paralelo a *Mystery House*, seu apelo imagético dialogou com a era da imagem, definida por Santaella (2007) como o período histórico-cultural marcado por uma posição hegemônica da visualidade. Além disso, é possível observar como já havia nessa época um discurso que valorizava a contínua progressão tecnológica e gráfica dos dispositivos digitais e utilizava os jogos digitais como demonstração das capacidades computacionais, independentemente de seu conteúdo.

No entanto, também deve ser notado como em *Mystery House* ainda havia uma forte presença da palavra como elemento central para o jogo. Por mais que houvessem imagens, elas eram acompanhadas por descrições textuais imprescindíveis para a compreensão do que estava ocorrendo. Não só isso, mas a palavra também é o recurso que o jogador utiliza para interagir com esse ambiente digital. Nesse ponto, a aventura gráfica era como uma versão ilustrada da ficção interativa, sem distinções notáveis.

Nos anos e décadas seguintes, no entanto, observa-se uma presença cada vez mais hegemônica das imagens nos *graphic adventures* e uma simplificação das ações exigidas dos jogadores. Com *Maniac Mansion* (LUCASFILM GAMES, 1987), o ato de digitar ações para interagir com um mundo digital foi dispensado. Em vez disso, ao jogador era indicada uma lista de verbos, como “dar”, “ler” ou “pegar”, como observada pela figura 9. Com o mouse, ele deveria, assim, clicar em um dos verbos e, em seguida, clicar em qual elemento do cenário (retratado visualmente, e não apenas por descrição textual) aquela ação deveria ser executada. Por exemplo, para abrir alguma porta, o jogador precisaria clicar no verbo “abrir” e depois na imagem da porta localizada na ilustração do jogo.

Figura 9 – *Maniac Mansion* (1987), sua ilustração animada e os verbos e objetos representando as interações



Fonte: LUCASFILM GAMES, 1987.

O que se seguiu ao lançamento de *Maniac Mansion* foi uma hegemonia cada vez maior de imagens nos *games* de aventura, tanto como signos escolhidos para a representação do mundo quanto como forma de mediação entre o jogador e a narrativa.

Na evolução da interface, os cliques do mouse tornaram-se o comando principal, e as listas de palavras tornaram-se ícones, que abstraíram muitas das ações (por exemplo, uma boca pode significar falar, comer, ou beijar). As listas de inventário também se tornaram visuais, para que os jogadores pudessem arrastar um objeto da barra de inventário diretamente para o mundo, deixando para trás a interação em forma de frase. A fim de focar em resolver enigmas em vez de encontrar o comando correto, jogos como *Myst* (Cyan, 1993) tornaram as ações contextuais, de modo que o objeto ou personagem determinasse o que significava clicar nele: uma caixa podia ser aberta ou fechada, mas não falada<sup>15</sup> (FERNÁNDEZ-VARA, 2014, p. 232, tradução nossa).

<sup>15</sup> "In the evolution of the interface, mouse clicks became the main input, and command lists became icons, which abstracted many of the actions (e.g., a mouth may stand for speaking, eating, or kissing). Inventory lists also became visual, so that players could drag an object from the inventory bar directly to the world, leaving behind

Dessa maneira, podemos inferir que a presença de imagens, além de servir como um maior atrativo em obras produzidas em uma cultura que, como Santaella (2007) explica, está cercada por apelos imagéticos, também cumpre um propósito de simplificação e acessibilidade. É o visto nos primeiros *games* de aventura e até nas obras de ficção interativa, em que o interator precisava passar por várias etapas antes de comandar uma ação para o computador como ler, interpretar, imaginar para só depois disso tudo digitar seu comando. Mesmo o comando, quando digitado, não segue necessariamente as normas de linguagem utilizadas cotidianamente ou em contextos formais. O computador exige uma forma particular de escrita, geralmente bastante simplificada e consistindo apenas de um verbo e um objeto, para que o comando seja compreendido por ele. Ou seja, há também uma dificuldade para se acostumar com essas limitações linguísticas e aprender a se comunicar com o programa e não digitar como se estivesse conversando com um amigo ou redigindo um texto.

Com o passar das décadas, tornou-se notável a predominância das imagens como principal recurso narrativo nas aventuras gráficas (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2016). Com as tecnologias atuais do ano em que essa dissertação é redigida é possível representar visualmente todos os eventos da história sem o apoio de uma narração textual. Também foi dada continuidade à simplificação das mecânicas de jogabilidade. Clara Fernández-Vara (2014) aponta para a ascensão de *games* onde, em vez de clicar e digitar palavras, o jogador encontra menus de múltipla escolha com frases ou ações limitadas e determinadas. Para a autora, essa é uma influência dos *visual novels*, ainda que ela não aprofunde o que seriam os romances visuais que ela menciona e como tem ocorrido o contato com esse formato no Ocidente.

A influência dos *visual novels* na aventura gráfica ocidental vai além das mecânicas de jogo. Para Taija Kanerva (2015), enquanto nas aventuras gráficas tradicionalmente havia um foco na resolução de enigmas e quebra-cabeças, os *visual novels* são centrados nas relações dos personagens e no desenvolvimento de uma narrativa. Ou seja, apesar de possuírem enredos mais evidentes que outros gêneros de jogos digitais, as aventuras ainda possuíam uma proposta onde há uma vitória aguardando o jogador. Já o romance visual é o formato onde a experiência está na leitura em si e nas sensações que ela proporciona, não no desejo de superar algum obstáculo.

---

*the sentence-like interaction. In order to focus on puzzle-solving, rather than finding the correct command, games such as Myst (Cyan, 1993) made the actions contextual, so that the object or character would determine what clicking on it meant: a case could be opened or closed, but not talked to."*

Dessa maneira, temos uma troca de influências e processos culturais. A evolução tecnológica permitiu, nas aventuras gráficas, novas formas de utilizar a imagem. Ao chegar no Japão, a aventura gráfica ganha contornos próprios até chegar no formato *visual novel*. O romance visual cresce, chega no Ocidente e inspira desenvolvedores que ora possuem propostas e contextos culturais distintos dos japoneses, ora são influenciados pelas produções orientais. *Doki Doki Literature Club!* é um dos produtos desse processo onde, mesmo sendo criado por ocidentais, dialoga ativamente com a cultura pop japonesa. A seguir, apresentamos como a ideia de romance visual foi construída pelo Japão para que entendamos com maior precisão os diálogos realizados por essa obra.

### 3.2 A CRIAÇÃO DO *VISUAL NOVEL*

Identificar as origens e o desenvolvimento do *visual novel* é um processo complicado por diversos fatores. Além do distanciamento linguístico e geográfico, considerando que esse formato tem origem no Japão e parte considerável dessas obras nunca foi traduzida para idiomas ocidentais, o romance visual possui poucos estudos acadêmicos (BIRD, 2016). O próprio termo *visual novel*, como discutimos a seguir, não possui um uso universal, sendo referenciado ocasionalmente por outras expressões por diferentes autores. Com isso, além da escassez, há uma notável fragmentação da informação sobre esse formato.

No entanto, mesmo com essas dificuldades, aqui apresentamos estudos e documentos com menções a esse formato e que auxiliam a reconstruir como ele foi desenvolvido. Ainda que a dissertação não tenha uma proposta historiográfica sobre o romance visual, acreditamos que ele possui diversas especificidades culturais que podem ser melhor compreendidas conhecendo como foi sua constituição. *Doki Doki Literature Club!*, como analisaremos de forma mais expressiva posteriormente, é uma obra que referencia ativamente a cultura que se construiu em torno do *visual novel*. Dessa maneira, esses dados também são importantes para a análise da obra citada.

O *game* que é frequentemente considerado o precursor do *visual novel* é *Portopia Renzoku Satsujin Jiken* (HORII, 1983), como afirmam os pesquisadores Rebecca Crawford e Yuanyuan Chen (2018), Katerina Bashova e Venio Pachovski (2014) e o jornalista John Szczepaniak (2011). Nele, o jogador assume o papel de um policial investigando o suposto suicídio do presidente de uma grande empresa.

Para encontrar pistas, o jogador digita ações na versão original de 1983 ou seleciona opções de ações listadas em um menu, como “investigar”, “ligar” ou “perguntar”, na versão de

1985. Esses verbos são direcionados ao assistente do protagonista, que serve como mediador entre o interator e o mundo digital. É ele que descreve o ambiente e os objetos e possui diálogos escritos, enquanto o protagonista não tem um rosto ou falas exibidos ao interator. A figura 10 contém uma captura de tela do jogo com a tradução feita pelo grupo de fãs DvD Translations em 2010.

Como observado na figura 10, há várias similaridades com os sistemas das aventuras gráficas (ilustrada pela figura 9). Em ambos, o jogador clica em verbos para explorar um ambiente digital e interagir com personagens. Ainda que esses *games* exijam a leitura, ela é realizada como uma ferramenta. Não há uma narração como nos romances impressos e como em *Doki Doki Literature Club!*.

**Figura 10** – Captura de tela da versão traduzida como *The Portopia Serial Murder Case* (1985). Enquanto no canto esquerdo há uma ilustração representando o ambiente da narrativa, no direito há verbos de ação. Sob eles há uma fala do assistente descrevendo o ambiente



Fonte: Captura de tela de *Portopia* (2020). Acervo do autor.

N. Katherine Hayles (2009, p. 25) apresenta uma distinção útil para compreender o que discutimos aqui: “nos jogos o usuário interpreta a fim de configurar, ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar”. Isso significa que, mesmo quando há uma forte presença textual, jogos e obras de literatura eletrônica dão propósitos diferentes à textualidade. Nos primeiros, a leitura é um meio para a interação com as mecânicas do jogo. Já no segundo, toda a interação realizada tem, por sua vez, como objetivo o ato da leitura. Há, dessa forma, uma diferença de expectativas e objetivos entre esses dois tipos de obra. Jogos podem ter histórias (de excelente qualidade, inclusive), mas, pela perspectiva de Hayles (2009), esses enredos serviriam mais como uma contextualização, um impulsionador para as ações que o jogador irá tomar (seja lutar, resolver enigmas, explorar ambientes, entre outras). Já nas obras literárias digitais, as ações realizadas pelo interator são ferramentas para a produção de uma experiência de leitura. Se nos jogos espera-se que a história seja um pano de

fundo para a jogabilidade, na literatura eletrônica a jogabilidade é que é um acessório para a leitura.

É essa a principal distinção que defendemos do *visual novel* em relação a outros jogos digitais que utilizam textos verbais: a palavra é o elemento central e a leitura é a principal ação tomada pelo leitor. Formas de interação podem existir de maneira pontual, mas nunca ser predominante para a constituição da experiência vivenciada pelo interator. Sendo um formato de romance em um suporte digital, a textualidade do *visual novel* objetiva a narração de uma história e a exploração dos sentimentos dos personagens, não apenas descrevendo sucintamente os espaços onde o enredo ocorre.

Entre os desenvolvedores japoneses também há uma discordância sobre a associação de *Portopia...* com o *visual novel*. O jornalista John Szczepaniak, no livro *The Untold History of Japanese Game Developers Volume 1* (2014), realizou uma série de entrevistas com importantes desenvolvedores de jogos digitais japoneses, incluindo criadores de romances visuais. Entre eles, há Kotaro Uchikoshi, autor de obras influentes até mesmo no Ocidente, como a série *Infinity* (2000-2008), *999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* (2010), *Virtue's Last Reward* (2012) e *AI: The Somnium Files* (2019). Para Uchikoshi, *Portopia...* pode ser entendido melhor como um *game* de aventura, sendo o romance visual um fenômeno posterior.

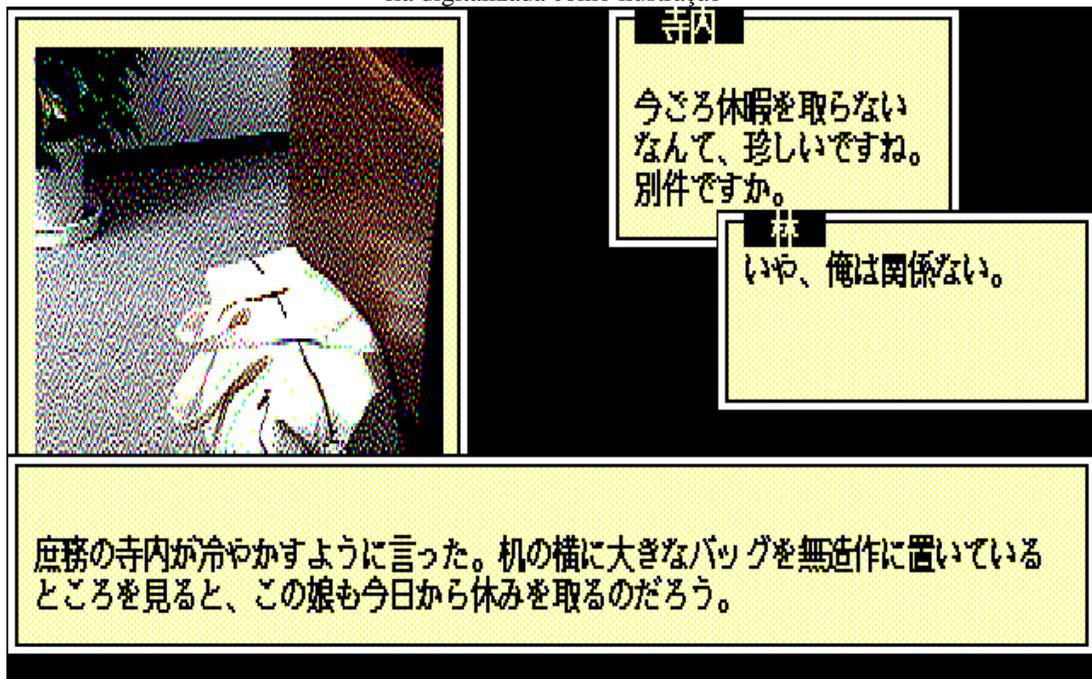
Mesmo o criador de *Portopia...*, Yuuji Horii, afirmou que ele foi criado como uma forma de introduzir o *game* de aventura no Japão, naquela época ainda inexistente no país. Para o desenvolvedor, esse gênero foi uma forma de ler histórias no computador através da resposta dada a comandos do jogador (SZCZEPANIAK, 2011). Ou seja, se, por um lado, foi a introdução do *game* como história feita por *Portopia...* que possibilitou a formulação do *visual novel* anos depois, estudamos aqui um formato com características próprias que não podem ser encontradas nesse *game*.

Após *Portopia...*, o momento seguinte onde encontramos uma menção à ideia de literatura nos jogos digitais foi com a franquia *Novel Ware* (nomeado em aparente referência ao termo *software*) criada pela empresa System Sacom em 1988. Informações sobre esses *games* são escassas em inglês, mas de acordo com a enciclopédia digital Moby Games (2020), eles possuíam uma quantidade considerável de texto, propondo assim uma experiência similar à leitura de um romance. Eles também tinham pouco foco em resolução de enigmas, apesar de ainda possuir o sistema de menu de verbos também presente em *Portopia...* e nas aventuras gráficas estadunidenses.

O primeiro *game* produzido na franquia *Novel Ware* foi *Dome*, de 1988. Adaptado do romance homônimo de Shizuko Natsuki (publicado no Japão em 1986, sem publicação no

Brasil). O *game* conta a história de um publicitário que precisa arrecadar fundos para a construção de um abrigo nuclear como proteção para uma guerra atômica que se inicia. Os demais títulos da franquia, produzidos até 1990, possuem narrativas distintas, sendo agrupadas apenas pela proposta de aproximação literária em comum. Ainda que o texto esteja em japonês e a obra nunca tenha recebido tradução para algum idioma ocidental, na figura 11 é possível observar como unidades textuais e imagéticas eram articuladas em *Dome*.

**Figura 11** - Tela de *Dome* (1988) com blocos textuais (ou lexias) espalhados e acompanhados por uma fotografia digitalizada como ilustração



Fonte: Extraída de *Dome* (1988). Acervo do autor.

É na década de 90 que começamos a encontrar obras com as características que encontramos em *Doki Doki Literature Club!*. Foi nessa década que a empresa japonesa Chunsoft criou a marca Sound Novel (Romance Sonoro, em tradução nossa) para definir seus *games*. Os *sound novels* tinham como principal característica a ênfase no texto, que ocupava todo o espaço da tela, diferentemente das aventuras gráficas, que concentravam o texto em um quadro retangular posicionado em alguma extremidade do monitor (PELLETIER-GAGNON; PICARD, 2015).

Outras características notáveis do *sound novel* incluem a exibição de imagens representando a ambientação por trás do texto, a narração em primeira-pessoa (SOUSA, 2014) e a construção de uma forte atmosfera por meio de músicas e efeitos sonoros (GEEST, 2015). Enquanto nas aventuras gráficas há uma proposta de exploração do ambiente, o *sound novel* apresenta uma narrativa predominantemente linear intercalada por momentos de realização de decisões que podem alterar a direção da história (PELLETIER-GAGNON; PICARD, 2015). Assim, cada

experiência de leitura pode envolver eventos e desfechos diferentes dependendo das decisões tomadas pelo interator.

O primeiro *sound novel* produzido foi *Otogirisou*, palavra japonesa dada a uma espécie de flor da família da erva-de-são-joão. Lançado em 1992 para o console de *videogame* Super Nintendo, a obra conta uma história de terror de um casal que, enquanto fazia uma viagem, perde o carro em um acidente em uma floresta e encontra uma misteriosa mansão cercada pelas flores que nomeiam o jogo. Na figura 12 é possível ver a logotipo do *Sound Novel* na capa de *Otogirisou* associando o *game* a um ato de leitura textual e auditiva.

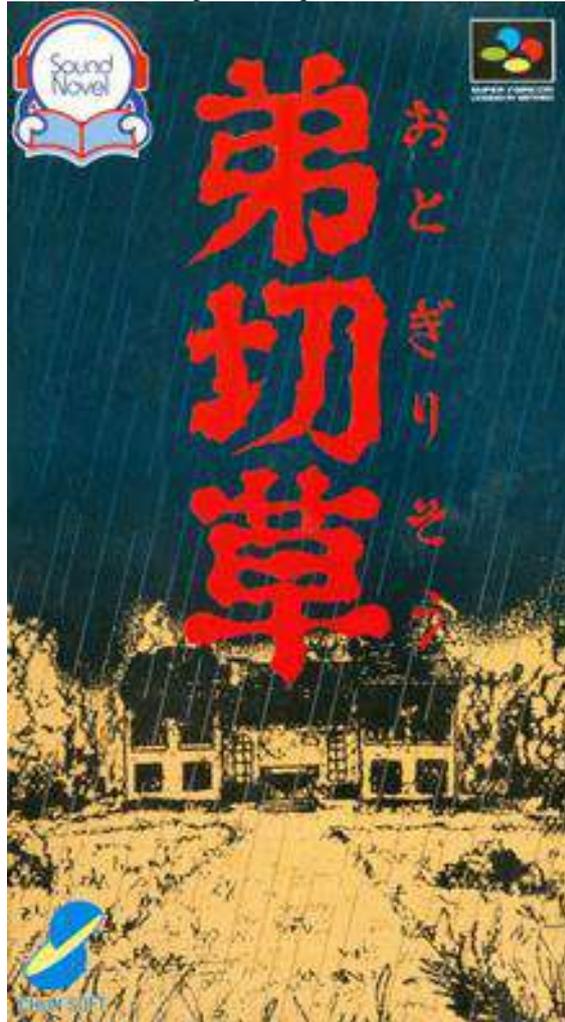
Entre os primeiros *sound novels* produzidos pela Chunsoft nos anos 90, apenas *Kamaitachi no Yoru* (*A Noite do Kamaitachi*<sup>16</sup>, em tradução nossa), de 1994, foi traduzido para o inglês, com o título *Banshee's Last Cry* (*O Último Grito da Banshee*<sup>17</sup>, em tradução nossa), em 2014 para dispositivos iOS. Na figura 13 há uma captura de tela dessa versão traduzida, onde é possível perceber como os elementos visuais e textuais são distribuídos e o estilo de escrita desse formato.

---

<sup>16</sup> Criatura folclórica japonesa responsável por ventanias cortantes e comumente representado como uma doninha portadora de uma foice (FOSTER, 2015).

<sup>17</sup> Criatura folclórica da mitologia celta que anuncia a morte iminente (MONAGHAN, 2004).

**Figura 12** - Capa de *Otogirisou* (1992) com a logo Sound Novel no canto superior esquerdo. O ícone representa uma pessoa lendo um livro impresso enquanto utiliza fones de ouvido



Fonte: Extraída de *Otogirisou* (2020). Acervo do autor.

Mas se o *sound novel* já era estruturalmente tão semelhante ao romance visual, como o *visual novel* surgiu? Após a repercussão dos *sound novel* da Chunsoft, a empresa Leaf apropriou-se dessa combinação de narração literária textual com recursos audiovisuais e decisões que impactam a história e adicionou um elemento fundamental: a representação gráfica das personagens por meio da estética dos mangás e animes, os quadrinhos e animações japoneses (SOUSA, 2014). As obras produzidas dessa maneira integraram a marca *Leaf Visual Novel Series* (PELLETIER-GAGNON; PICARD, 2015).

O primeiro título da *Leaf Visual Novel Series* foi *Shizuku* (Gota, em tradução nossa), um *game* de terror com conteúdo sexual explícito lançado em 1996 sobre um estudante que investiga um fenômeno em sua escola que leva uma colega de classe a enlouquecer durante a aula. Na figura 14 podemos ver o uso evidenciado da estética dos animes e mangás no desenho das personagens, a disposição dos elementos textuais e visuais e compará-los com os *sound novels*.

**Figura 13** - Tela de *Banshee's Last Cry* (2014). Nela, é possível identificar a sobreposição do texto com uma imagem ilustrando a ambientação da narrativa, a narração em primeira pessoa e o sistema de escolhas



Fonte: Extraída de *Kamaitachi no Yoru* (2020). Acervo do autor.

Enquanto *Shizuku* apresentou a estrutura que serviria de base para o que analisamos como romance visual, foi o terceiro título do *Leaf Visual Novel Series* que teve a maior influência em relação aos temas mais proeminentes nesse formato: *To Heart*, de 1997. Enquanto os anteriores narraram tramas violentas, *To Heart* apresentou histórias leves e românticas em um ambiente escolar onde as decisões tomadas afetariam quais casais seriam formados e que destino o relacionamento deles teria. Ainda que o conteúdo sexual, assim como nos outros *games* da série, também estivesse presente, ele teve uma presença periférica, colocando o desenvolvimento do romance entre os estudantes como o foco (SOUSA, 2014; PELLETIER-GAGNON; PICARD, 2015).

Outra expressão notável criada para definir jogos digitais japoneses com proposta literária foi *kinetic novel* (romance cinético, em tradução nossa). Criado originalmente como a marca *KinectNovel* da empresa Visual Arts, esses foram *games* que possuíam as mesmas

características do *visual novel* com exceção dos sistemas de escolhas ou qualquer outra forma de intervenção do leitor (CIESLA, 2019).

Ou seja, os *kinetic novels* apresentam narrativas com um único desfecho e onde a ação do leitor consiste apenas na leitura e interpretação, como em romances impressos tradicionais. O diferencial está no uso dos recursos audiovisuais desenvolvidos pelo formato *visual novel*. Assim, a leitura envolve textos verbais, imagens e sons, mas não é possível realizar decisões ou ter o controle de algum personagem.

**Figura 14** - Tela da primeira versão de *Shizuku* (1996). Assim como no *sound novel*, o texto se sobrepõe à imagem, com a diferença de que, além de ilustrar a ambientação, ela também retrata personagens em um estilo de desenho que remete aos animes



Fonte: Extraída de *Shizuku* (2020). Acervo do autor.

A primeira obra a ser distribuída sob a marca *KinectNovel* foi *Planetarian ~Chiisana Hoshi no Yume~*, lançada em 2004. Em 2012, recebeu uma tradução para o português brasileiro pelo grupo de fãs Zero Force Translations com o título *Planetarian ~O Sonho de uma Pequena Estrela~*. De modo similar ao ocorrido no *sound novel* e no *visual novel*, o uso da expressão *kinetic novel* ultrapassou sua origem como marca registrada e passou a ser utilizada para definir as obras que possuem em comum as características citadas no parágrafo anterior. Na figura 15 apresentamos uma captura de tela da versão traduzida de *Planetarian...* onde é possível observar as semelhanças com o romance visual (figura 14) e com o romance sonoro (figura 13).

**Figura 15** - Tela de *Planetarian ~O Sonho de uma Pequena Estrela~* (2012). Narrativa desenvolvida textualmente com o suporte de recursos audiovisuais remete ao formato *visual novel*



Fonte: Extraído de *Planetarian...* (2020). Acervo do autor.

Dentro do conceito que trabalhamos nesta pesquisa, tanto *sound novels* quanto *kinetic novels* são considerados formas de *visual novel*. Ainda que ter ou não escolhas e desfechos diferentes afete a experiência de leitura, optamos por enfatizar os aspectos audiovisuais utilizados na narrativa do romance visual. Consideramos o romance visual como um agrupamento de jogos digitais literários onde o audiovisual tem presença fundamental e a leitura é a principal atividade realizada na fruição dessas obras. Já o *sound novel*, com o desenvolvimento desses formatos, passou a ter poucas distinções notáveis em relação ao *visual novel*. Dentro do escopo dessa pesquisa possui pouca relevância prática distingui-los. Portanto, o conceito de romance visual também engloba esses romances sonoros e cinéticos.

Algo importante também a ser notado é como todas essas expressões possuem origem em uma lógica comercial. Enquanto a hiperficção, uma das primeiras formas de literatura eletrônica, é desenvolvida em um contexto acadêmico, sendo escrita e lida inicialmente por pesquisadores, o romance visual não apenas nasce como produto da indústria cultural como também tem sua denominação cunhada por empresas visando à criação de segmentos de mercado.

Essa não seria a primeira vez que um formato de literatura eletrônica seria nomeado por influências mercadológicas ou ideológicas. Como mencionado anteriormente, a expressão

ficção interativa já foi criticada por supostamente apenas suprir uma necessidade de distinção cultural por seus leitores e servir como um chamariz midiático (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2016).

No caso do *visual novel*, identificamos nele particularidades estruturais e culturais o suficiente para o considerarmos como um formato distinto dos exercícios anteriores de literatura eletrônica. No entanto, a confusão terminológica entre esses *game “novels”* pode indicar uma situação onde cada empresa quis lançar a própria tendência e tomar para si a autoria de um novo formato midiático, tecnológico e literário. Contudo, como pode ser observado pela análise que desenvolvemos, o *visual novel* não é uma revolução, mas sim o resultado de diversas experiências e condições tecnoculturais que foram desenvolvidas com o tempo.

Essa pretensão inovadora por trás da “criação” de marcas e formatos literários digitais é bastante evidenciada pela definição de *kinetic novel* apresentada no anúncio da distribuidora de *Planetarian...* na loja digital Steam:

O que é Kinetic Novel?

Uma nova forma de entretenimento com o único propósito de contar histórias – não é um romance, não é um anime, não é um jogo – Kinetic Novel.

Feito com o objetivo de proporcionar ao leitor um senso inédito de presença e empatia pelos personagens através da utilização de cenário, gráficos, música e produção de alta qualidade<sup>18</sup> (SEKAI PROJECT, 2004, n.p., tradução nossa).

Como vimos, ainda que a ausência de decisões e ramificações narrativas proporcione uma experiência diferente dos *visual novels*, há uma pretensão de falso ineditismo no discurso publicitário do romance cinético. O *kinetic novel* é apresentado como uma experiência distinta da literatura, televisão e dos jogos digitais, uma forma única de ler e contar histórias. Se, por um lado, a combinação de leitura e recursos audiovisuais de fato seja diferente do encontrado nessas outras mídias, por outro também há uma falsa promessa de uma experiência completamente sem precedentes.

Importante frisar que essa postura não é exclusividade desse formato. Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) atestam que o surgimento de toda mídia é marcado por promessas de superação das predecessoras. Assim, nesse sentido, o *kinetic novel* não seria diferente do cinema ou da fotografia: todos, ao surgirem, definiram-se como mais imersivos, “reais”, em relação aos formatos midiáticos já estabelecidos. Entretanto, há um equívoco em conceber as novas mídias

---

<sup>18</sup> “What is Kinetic Novel? / A new form of entertainment for the sole purpose of storytelling -- not a novel, not an anime, not a game – Kinetic Novel. / Made with the goal of providing the reader with an unprecedented sense of presence and empathy for the characters through the use of a high-quality scenario, graphics, music, and other production values”.

e formatos como algo que é desenvolvido de maneira autônoma e em uma relação de superioridade com as demais.

Nenhuma mídia hoje, e certamente nenhum evento midiático, parece fazer seu trabalho cultural isolado de outros meios de comunicação, assim como também não trabalha isolado de outras forças sociais e econômicas. O que há de novo nas novas mídias vem das formas particulares em que elas remodelam as mídias mais antigas e as formas em que as mídias mais antigas se remodelam para responder aos desafios das novas mídias<sup>19</sup> (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 15, tradução nossa).

Portanto, o desprezo às mídias predecessoras é uma postura que não condiz com a realidade de como as novas mídias surgem. Há uma forte relação dialógica em que as mídias se influenciam e são construídas em conjunto. Não poderíamos falar de romance visual, sonoro ou cinético se, anteriormente à sua concepção, não houvesse todo um processo predecessor de desenvolvimento de linguagens literárias, quadrinísticas, televisivas, visuais, musicais, sonoras e computacionais. O *visual novel* é construído por meio de uma série de empréstimos e, com eles, desenvolve uma experiência que é tanto similar quanto distinta à das outras mídias.

O inverso também ocorre, ainda que de modo reduzido devido à popularidade ainda crescente do *visual novel*. Hoje, no Japão, há a inserção do *visual novel* na teia midiática que Henry Jenkins (2013) nomeia de cultura da convergência, onde as narrativas fluem por diversos formatos midiáticos em um estado de cooperação mútua e sendo acompanhadas por um público que migra entre essas mídias. Além de diversos *visual novels* terem sido adaptados para a televisão japonesa, há também convergência para a literatura impressa, como no romance visual *Fate/Stay Night* (TYPE-MOON, 2004), que possui uma prequela na forma de uma série de romances impressos: *Fate/Zero*, escrito por Gen Urobuchi e publicado no Brasil a partir de 2015 em seis volumes pela editora NewPOP.

Ou seja, além de existir um diálogo entre as linguagens desenvolvidas pelas outras mídias, o romance visual também atua sobre elas diretamente por meio de adaptações e derivações. As narrativas produzidas nesse formato computacional dão origem a obras que circulam pela televisão, pelos serviços de *streaming* e pelo mercado editorial, incluindo no Brasil. O *visual novel*, dessa maneira, representa uma literatura eletrônica com presença ativa na indústria cultural.

No Ocidente, obras com características similares às do *visual novel* já eram produzidas nos anos 90, ainda que definindo-se com outras expressões. Entre elas, há *Beyond the Wall of*

---

<sup>19</sup> “No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, any more than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media”.

*Stars* (Além da Muralha de Estrelas, em tradução nossa), criada por R. A. Montgomery em 1992 e autodefinida como uma “história de aventura multimídia”, e *Sinkha* de 1995, um “romance multimídia 3D”, segundo seu criador, o italiano Marco Patrito.

No entanto, foi o contato com os romances visuais japoneses que estimulou o desenvolvimento desse formato no Ocidente e exerceu notável influência estética e narrativa, como visto em *Doki Doki Literature Club!*. Esse contato deu-se, principalmente, por meio de traduções, seja pela atuação de empresas especializadas, como a Hirameki International, ou por grupos de fãs, que distribuíam pela Internet suas traduções voluntárias.

A ampliação da velocidade e do acesso à conexão digital e o aperfeiçoamento de lojas e distribuidoras digitais, como a Steam, a itch.io, a Google Play e a App Store, foram alguns dos fatores que levaram à impulsão da produção de *visual novels* ocidentais, e não apenas traduções. Como pela distribuição digital não haveria a necessidade de distribuir cópias das obras em mídia física, grupos pequenos e autores independentes poderiam, em tese, alcançar leitores e jogadores de todo o mundo sem gastos exorbitantes. Essas plataformas também permitem discussões, análises, comentários e formação de comunidades sobre as obras, o que, por sua vez, estimula a leitura e a descoberta de novos *visual novels*.

No Brasil, a criação de romances visuais seguiu um processo similar, ainda que com uma proporção reduzida e ainda em seus primeiros passos. Com início a partir do ano 2010, parte considerável da atividade nacional está em traduções escassas, paródias e *visual novels* sem pretensões comerciais com enredo e recursos audiovisuais simples. Existem, no entanto, casos pontuais de obras que se distinguem desse perfil.

Entre elas, há *Soul Gambler*, de Ilex Games de 2013, uma adaptação do obra *Fausto*, de Johann Goethe de 1808, que também foi o primeiro romance visual brasileiro lançado comercialmente. A história é ambientada na contemporaneidade e coloca o interator no papel de um rapaz chamado Fausto que, insatisfeito com sua vida, sofre a tentação de negociar parcelas de sua alma. Com uma forte influência da linguagem das histórias em quadrinhos ocidentais, *Soul Gambler* possui recursos audiovisuais, narrativa textual e sistema de realização de decisões. Na figura 16 é possível observar as similaridades desse *game* com o formato *visual novel*.

**Figura 16** - Tela de *Soul Gambler* (2013) em que cada quadro indica uma opção de diálogo. Quadros e balões de texto remetem à linguagem das histórias em quadrinhos



Fonte: Zambarda (2014).

Outros casos notáveis recentes são desenvolvedores que exploram plataformas *mobiles*, como os grupos Super Novagames (*Carcará - Asas da Justiça*, de 2015, e *Leis para Todos*, de 2017) e Campus Studio (*entre.pontos*, de 2018), e a colaboração de autores, ilustradores e compositores brasileiros com grupos estrangeiros para a criação de *visual novels*, como a participação do autor Bruno Dias no grupo norte-americano Chance Agency para a produção do romance visual *Neo Cab*, de 2019. Assim, além da emergência de novos dispositivos, as tecnologias digitais contemporâneas possibilitam processos de criação transnacionais.

Por meio das figuras analisadas e das discussões feitas nesta seção, é possível observar algumas características recorrentes no romance visual japonês. Ainda que, no Ocidente, esse formato tenha desenvolvido maneiras diferentes de estruturar a narrativa e os recursos audiovisuais, *Doki Doki Literature Club!* dialoga diretamente com o estilo japonês de produzir um *visual novel*. Tendo explicado nesta seção como foi o surgimento desse formato no Japão e no Ocidente, a seguir detalhamos seus elementos principais.

### 3.3 A ESTRUTURA DO VISUAL NOVEL

Como explicado anteriormente, a narrativa do romance visual é contada por meio de textos concentrados em um espaço próprio. Esse espaço pode ocupar uma parte ou quase toda a superfície da tela. Clicar com o mouse ou apertar botões no teclado faz com que o parágrafo

ou a linha seguinte seja exibido, em um processo que remete à alternância de lexias ou *scriptons* hipertextuais.

Por trás do texto, há os recursos visuais. Os personagens, elementos essenciais para a concepção do *Leaf Visual Novel Series*, são representados por imagens bidimensionais conhecidas como *sprites*. No contexto computacional, os *sprites* consistem em unidades visuais que se alternam para produzir um efeito de animação e são sobrepostas a um fundo estático (MANOVICH, 2001). No contexto dos romances visuais, cada *sprite* é uma imagem estática representando uma expressão facial ou movimento.

No caso do *visual novel*, a função do *sprite* é realçar a expressividade dos personagens. Cada personagem de um romance visual tradicional possui um conjunto de *sprites* em que eles são desenhados realizando diferentes expressões faciais ou apresentando uma linguagem corporal distinta. Na figura 17 há três *sprites* da personagem Sayori, de *Doki Doki Literature Club!*, onde o realce da expressividade da personagem pode ser observado. Neles, a personagem expressa sentimentos diferentes como desconforto, preocupação ou felicidade, realizando gestos distintos e em roupas variadas. Mesmo com as diferenças, os *sprites* ainda carregam elementos em comuns, como o laço no cabelo, penteado e alguns gestos.”

**Figura 17** – *Sprites* representando visualmente a personagem Sayori em *Doki Doki Literature Club!* (2017)



Fonte: Sprites Sayori (2020).

Os *sprites*, que segundo Luca Paolo Bruno (2017a) também são conhecidos em japonês pela expressão *tachi-e* (imagem em pé, em tradução nossa), possuem uma importante função na leitura do *visual novel*. É por meio deles que o leitor tem uma base para imaginar a identidade, a expressão e o comportamento dos personagens em cada passagem. A imaginação estabelece uma ponte entre o que é narrado pelo texto e o padrão de imagens. Dessa maneira, os *sprites* demandam uma coerência interna com a proposta de conceito de cada personagem para criar na mente do leitor uma personalidade vívida.

Por trás deles, há ilustrações representando os ambientes onde a narrativa é desenvolvida, também chamados como panos de fundo ou *background*. Assim como os *sprites*, esses cenários também apresentam variações, como luminosidade e condição climática. Um único ambiente pode ser ilustrado de diferentes maneiras, como em um dia ensolarado, no pôr do sol ou sob um céu nublado. Dessa maneira, a imagem também situa o interator e os personagens em um espaço temporalmente identificável.

Como um caso excepcional, os cenários de *Doki Doki Literature Club!* não possuem variações para indicar horário ou clima, sendo uma imagem para cada ambiente onde a narrativa se passa. Portanto, por fins de exemplificação, indicamos na figura 18 algumas das ilustrações representando um ambiente no *visual novel Steins;Gate* (MAGES. INC., 2009).

**Figura 18** - Ilustrações representando o mesmo ambiente em *Steins;Gate* (2009). O contraste entre as cores indica diferentes períodos do dia



Fonte: The Spriters Resource (2020a).

Dessa maneira, a imagem no romance visual possui um teor combinatório e fragmentado. De todo o texto que constitui a narrativa, um ou alguns parágrafos são exibidos na tela do dispositivo. Esse fragmento (ou *lexia* ou *scripton*) possui uma correspondência visual com um ou mais personagens, um ambiente e uma temporalidade. Os fragmentos imagéticos que representam essa correspondência são combinados durante a programação do *visual novel*.

Portanto, o romance visual é caracterizado por uma constante articulação entre as unidades visuais que constituem o conjunto imagético da obra e o texto narrativo. Ainda que os estudos sobre hipertextualidade e Literatura costumem focar mais na aplicação dessa prática com os textos verbais, é possível considerar cada uma dessas imagens também como *lexias* ou *textons*, conforme as definições de Murray (2003) e Aarseth (1997), visto que os *sprites* e *backgrounds* são unidades que não constituem entre si uma relação linear ou sequencial, mas sim uma alternância cíclica, não hierarquizada e conectada a passagens textuais diversas.

É por esse motivo que, por maiores que sejam as influências estéticas dos quadrinhos e mangás, o tratamento que o *visual novel* dá à imagem pode remeter mais ao conceito de ilustração que à linguagem própria dos quadrinhos. Ao ser definida como uma arte sequencial, os

quadrinhos pressupõem a existência de uma sequência de leitura das imagens para que a narrativa exista (PESSOA, 2016). No entanto, as imagens do romance visual não constroem uma relação sequencial entre si. Elas se repetem e se substituem, mas não contam a história do *visual novel*. Esse papel é atribuído ao texto verbal.

Além disso, o quadrinho e a ilustração possuem funções distintas e modos diferentes de se relacionarem com a palavra. De acordo com Will Eisner (1989, p. 127-128, grifo do autor):

A arte seqüencial opera sob um método empírico que define uma imagem ou como "visual" ou como "ilustração". Defino "visual" como uma série ou seqüência de imagens que substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras. A "ilustração" reforça (ou decora) uma passagem descritiva. Simplesmente repete o texto escrito. [...] **O visual** funciona como a mais pura forma de arte seqüencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens.

As imagens no romance visual servem como um complemento ao texto, auxiliando o leitor a visualizar os personagens e a ambientação, além de proporcionar um prazer estético visual. Essa relação de dependência e complementaridade pode torná-las mais próximas do que uma ilustração significa para um romance impresso, mesmo que as imagens tenham presença constante no romance visual. Isso significa que o *visual novel* nem sempre pode ser lido como um quadrinho digital, mesmo que existam influências e similaridades pontuais. Para realizar essa aproximação, seria preciso primeiramente analisar cada caso particular, refletindo sobre que tipo de relação a imagem estabelece com o texto em determinado *visual novel*.

Ainda que a composição imagética por meio de *sprites* e panos de fundo seja frequente nos romances visuais japoneses, também é comum que momentos de destaque recebam ilustrações específicas. Essas ilustrações, comumente chamadas de CG (sigla para *computer graphics* ou computação gráfica, em tradução nossa), ajudam a enfatizar a dramaticidade de alguma passagem ou explorar a visualidade e a personalidade de algum personagem (GREENWOOD, 2015).

As CGs também servem como um objeto de coleção. É comum que *visual novels* possuam algum menu onde é possível rever as CGs já exibidas e verificar se existem imagens ainda não vistas, como uma galeria ou um álbum de selos. Dessa maneira, mesmo que o romance visual tenha uma proposta narrativa, há uma influência da lógica dos jogos à medida que estimula os leitores a procurar caminhos e passagens ainda não lidas para completar uma cartela digital de imagens (GREENWOOD, 2015). Na figura 19 há uma captura de tela de um momento em que uma CG de *Doki Doki Literature Club!* é exibida.

**Figura 19** - Uma das CGs de *Doki Doki Literature Club!* (2017). A ilustração, em vez de simplesmente combinar algumas das imagens do arquivo visual da obra, ilustra um momento específico e mostra a personagem em uma posição diferente dos *sprites*



Fonte: The Sriters Resource (2020b).

Além das imagens, também há uma forte presença de sons. Esses sons podem ser músicas, que contribuem para a construção da atmosfera da narrativa, mas também podem envolver efeitos sonoros variados. Alguns *visual novels* produzidos com alto orçamento ainda podem envolver o trabalho de dubladores para dar voz aos personagens e adicionar expressividade. Mesmo com a dublagem, a leitura não é dispensada. Os textos não são apenas diálogos, existindo também narração.

Apesar de todos esses recursos audiovisuais, o protagonista comumente é representado de maneira vaga ou inexistente. Com narrativas escritas principalmente em primeira pessoa (BRUNO, 2017a), as imagens tendem a representar a perspectiva do narrador-personagem, exibindo os demais olhando em sua direção (e, conseqüentemente, na direção do interator).

Mesmo muitos dos *visual novels* dublados não incluem vozes para o protagonista (TAYLOR, 2007). Ainda que ele possa ter traços próprios de personalidade, o típico protagonista de um romance visual não possui rosto nem voz (CIESLA, 2019). Ele é uma projeção do interator. Seu papel é a mediação entre aquele que lê a obra e o mundo da narrativa. O protagonista de *Doki Doki Literature Club!* também segue esse padrão, tendo até seu nome elaborado pelo interator.

Mencionamos anteriormente que os sistemas de escolhas, quando presentes, podem levar a desfechos diferentes. Enquanto em alguns romances visuais há apenas um sistema de múltiplos finais, outros desenvolvem enredos completamente distintos com base nas decisões

tomadas. Esse modelo de narrativa costuma ser definido como uma *branching path story* (LEBOWITZ; KLUG, 2011) ou história ramificada, em tradução nossa.

Enquanto em uma narrativa tradicional a história segue uma única sequência de eventos que culmina no único desfecho escrito pelo autor, uma história ramificada é marcada por pontos de divergência como consequência das ações do leitor, interator ou jogador. Essas divergências podem ocorrer em graus variados.

Josiah Lebowitz e Chris Klug (2011) distinguem três níveis possíveis de ramificações. Ramificações menores (*minor branches*) apresentam diferentes versões de um evento, mas não trazem consequências maiores para o desenvolvimento da história. Ou seja, elas são pequenas divergências que logo voltam a convergir para o mesmo caminho narrativo.

Ramificações moderadas (*moderate branches*), por sua vez, também não possuem consequências a longo prazo para a história. Ou seja, elas eventualmente também convergem para um mesmo ponto. No entanto, a divergência é mais extensa que nas ramificações menores, mostrando caminhos diferentes que levam ao mesmo destino. Com ramificações moderadas, é possível explorar algumas possibilidades narrativas sem que elas se distanciem consideravelmente de uma unidade pretendida pelos autores (LEBOWITZ; KLUG, 2011).

Já as ramificações principais (*major branches*) divergem completamente entre si, seguindo caminhos próprios onde cada uma delas terá seus próprios finais e ainda poder ter suas próprias ramificações menores ou moderadas. Enquanto as citadas anteriormente apenas apresentam versões possíveis de uma mesma história, cada ramificação principal constrói um enredo próprio (LEBOWITZ; KLUG, 2011).

Como brevemente explorado na seção 2.4 da dissertação e pelos apurados de Cameron (1995), Lebowitz e Klug (2011) ressaltam que criar uma história ramificada é um desafio para escritores. Além da dificuldade de criar narrativas paralelas que possuam um nível similar de qualidade, se complementem, mantenham uma coesão e encorajem os leitores a explorar as outras possibilidades, autores de livros impressos precisam lidar com as limitações físicas desse suporte. O número de páginas de uma obra teria que ser dividido para desenvolver cada ramificação. No entanto, quanto mais ramificações, maior é a divisão e menor é o espaço para desenvolver as histórias. O resultado, para esses autores, seria narrativas curtas e rasas.

Com um suporte digital, no entanto, essa limitação pode ser contornada, já que não haveria uma preocupação editorial com a quantidade de papel utilizado na impressão ou com a dificuldade de manusear um livro muito grande. Além disso, o hipertexto possibilita o salto de uma *lexia* para a outra, enquanto em um livro impresso com uma história ramificada o leitor precisaria folhear as páginas solicitadas, processo que pode ser enfadonho com o tempo.

Por esse motivo, Lebowitz e Klug (2011, p. 197, tradução nossa) afirmam que o *visual novel* é capaz de explorar o verdadeiro potencial de um modelo de história ramificada, “permitindo que os jogadores façam escolhas e explorem completamente múltiplos aspectos e perspectivas da história, mantendo enredos bem estruturados com a profundidade e complexidade normalmente reservadas para estilos de narração muito menos interativos<sup>20</sup>”.

Livre das limitações de número de páginas, alguns *visual novels* tornaram-se notáveis pela extensão. É o caso de *Fate/Stay Night*, cuja tradução para o inglês possui um número de palavras superior ao da trilogia *O Senhor dos Anéis* (LEBOWITZ; KLUG, 2011), escrita por J. R. R. Tolkien e publicada originalmente em 1954 e 1955. Com três ramificações principais e 45 finais, esse é um tipo de obra que aproveita as possibilidades que um hipertexto digital oferece em relação aos empecilhos de deslocar a leitura pelas folhas de um livro impresso com milhares de páginas.

Dentro da cultura dos romances visuais, cada ramificação costuma ser referenciada pelas expressões “rota”, “cenário” ou até mesmo “capítulo”. De maneira simplificada, podemos ter como modelo básico um tronco principal onde a narrativa tem início. Dependendo das decisões tomadas enquanto a narrativa está nesse tronco, o enredo eventualmente seguirá um “galho” ou ramificação. Todo esse caminho pode estar cercado por finais paralelos ou “ruins”, que encerram a história abruptamente, não revelam todos os segredos ou deixam o desenvolvimento dos personagens incompletos.

Um elemento comumente utilizado para diferenciar as “rotas” que um *visual novel* pode oferecer são os interesses românticos (SOUSA, 2014). O protagonista é inserido em um contexto em que interage com personagens que podem desenvolver potenciais relações afetivas. As decisões tomadas podem fazer com que ele se aproxime ou se afaste de um ou mais personagens. Após passar pelo “tronco” inicial, o interator termina prosseguindo pela ramificação relacionada àquele cujas escolhas levaram-no a desenvolver mais afeto.

Mesmo que existam diversos romances visuais onde os interesses românticos são personagens masculinos (tanto em relacionamento heterossexual quanto homoafetivo), o romance com personagens femininas desenhadas em uma estética influenciada pelos animes e mangás ocupa uma posição de destaque nas narrativas produzidas nesse formato (BRUNO, 2017b). Essa personagem é a *bishoujo* (linda garota, em tradução nossa).

---

<sup>20</sup> “allowing players to make choices and fully explore multiple aspects and perspectives of the story while maintaining well-structured plots with the depth and complexity normally reserved for far less interactive storytelling styles”.

Com presença forte na cultura pop japonesa, a *bishoujo* também é encontrada em *Doki Doki Literature Club!* e faz parte da experiência de leitura dos *visual novels*. Ou seja, o romance visual está intimamente ligado a particularidades estéticas e culturais que não apenas influenciaram a obra que analisamos nesta pesquisa como também são ativamente referenciadas por ela. Portanto, tendo discutido a criação e a estrutura desse formato, a seguir analisamos o *visual novel* como um produto cultural.

### 3.4 A CULTURA DO VISUAL NOVEL

Como discutido, o romance visual possui notável influência da cultura pop japonesa. Essa influência deixa marcas estéticas tão fortes que mesmo as obras produzidas no Ocidente reproduzem esses traços, como em *Doki Doki Literature Club!*. Portanto, o principal público leitor de *visual novels* pode ser encontrado no grupo mais vinculado à cultura audiovisual contemporânea do Japão: os *otakus*.

A expressão *otaku* possui no Ocidente um sentido generalizado para pessoas amantes de produtos da cultura pop japonesa, como animes, jogos digitais japoneses e, como um nicho dentro desse grupo, *visual novels*. O *otaku*, entretanto, não é simplesmente alguém que lê, assiste ou joga essas produções. Reunindo-se em comunidades (digitais ou físicas) de fãs, os *otakus* construíram uma cultura própria que atua ativamente sobre o funcionamento da indústria, o conteúdo das obras produzidas por ela e sua recepção.

Antes de ser associada aos fãs desses produtos, a palavra *otaku* era utilizada como referência à casa do interlocutor (LAMARRE, 2004). Ou seja, chamar uma pessoa de *otaku* seria como considerá-la alguém indissociável de sua residência, alguém tão apaixonado pelos seus *hobbies* que estaria sempre em reclusão, dedicando sua vida a eles. É essa paixão e dedicação que o diferenciaria de pessoas que apenas leriam, assistiriam ou jogariam essas obras de maneira casual ou descompromissada.

A visão do *otaku* como alguém patologicamente recluso, no entanto, é algo equivocado e generalizante. Ser um *otaku* não significaria necessariamente perder a distinção entre realidade e ficção. Na verdade, por maior que seja o recolhimento durante as atividades de ler e jogar essas obras, o *otaku* não só possui uma alta socialização com aqueles que compartilham seus gostos como também engajam em atividades que demonstram suas paixões (TAMAKI, 2007; GALBRAITH, 2011).

Ainda que os *otakus* sejam comumente definidos pelos objetos a que eles direcionam admiração e dedicação (tais como *visual novels*, jogos digitais e animes), o psicólogo e

pesquisador japonês Saito Tamaki (2011) afirma que seria mais preciso defini-los por sua particular relação com a ficcionalização. Para o autor, o *otaku* é aquele que, entre outras características, tem uma grande afinidade com contextos ficcionais e encontra satisfação sexual na ficção. Na prática, isso significa dizer que o que atrai os *otakus* às séries de animação e romances visuais é o distanciamento da realidade contida nelas. Críticas sociais ou referências artísticas feitas por estas obras não seriam o que motiva esse público, mas sim a abstração, a criação de mundos e realidades paralelas onde narrativas e personagens passariam por uma recepção desinteressada em relacioná-los com a realidade exterior. Por essa perspectiva, o *otaku* é aquele que ama histórias ficcionais e possui uma relação de afeto com elas.

Isso, no entanto, não significa dizer que não existam romances visuais com forte teor social ou com referências artísticas notáveis. Também não podemos supor que seja uma impossibilidade realizar leituras sociais críticas ou artísticas sobre o conteúdo dessas narrativas. O que Tamaki (2011) defende é que o grupo cultural *otaku* não apresenta como característica notável o interesse pela realidade social. Ainda que individualmente esse interesse possa variar e existam pessoas que, mesmo identificando-se como *otaku*, optam pela não alienação, coletivamente essa é uma identidade (até o momento) construída em torno da ficção.

Sendo o *otaku* o principal público dos *visual novels*, o responsável por sua popularização, seja no Japão ou no Ocidente, e, em muitos casos, o autor dessas obras, a cultura construída em torno desse grupo possui influência direta em parte considerável das narrativas construídas nesse formato, visto que, como já discutido, o romance visual tem suas raízes na indústria cultural, sendo atravessado por estratégias e lógicas capitalistas.

Assumindo essa perspectiva, é dedutível que as principais empresas criadoras de *visual novels*, que produzem as obras com maior alcance, repercussão e traduções, prefiram focar nos interesses de seu público. Consequentemente, a preferência pela ficção em si em detrimento da reflexão crítica social e artística encontra recorrências entre romances visuais.

*Doki Doki Literature Club!* encontra-se em uma posição peculiar. Por um lado, criado por ocidentais, esse não é um *visual novel* produzido por uma grande empresa ou com pretensões comerciais (pelo contrário, sua distribuição foi gratuita). Por outro, toda sua narrativa é construída por meio de referências e inversões de sentido com elementos da cultura *otaku*. Mesmo que esta não seja produzida no contexto cultural e comercial japonês, não é possível analisar *Doki Doki Literature Club!* sem considerar essas particularidades culturais.

### 3.4.1 Criação em reclusão

Um dos efeitos da tendência à reclusão e da falta de importância atribuída à realidade social é a desvalorização da própria ideia de narrativa dentro das obras voltadas ao público *otaku*, conforme defende o filósofo e crítico Hiroki Azuma (2009). Para esse autor, o interesse pela ficcionalização surgiu por uma insatisfação com os padrões sociais, motivando os *otakus* a criar e procurar realidades alternativas com valores mais próximos dos seus interesses.

Com isso, narrativas com universos alternativos fantásticos, complexos e ricos foram produzidas como forma de compensação para a pouca identificação e o baixo interesse com a realidade social. No entanto, para Azuma (2009), essa atitude correspondeu apenas às obras produzidas durante um primeiro momento, até meados dos anos 80.

A partir dos anos 90, mesma década em que houve o surgimento das marcas *Sound Novel* e *Leaf Visual Novel Series*, Azuma (2009) observa uma mudança de público e de foco. Essa nova geração de *otakus* não deu tanta importância às mensagens e aos significados das obras e passaram a adotar uma visão fragmentada dos diversos elementos que compõem os personagens, abrangendo tanto aspectos visuais como características físicas, cor de cabelo ou vestimentas, quanto traços de personalidade e trejeitos.

Assim que os personagens são criados, eles são divididos em elementos, categorizados e registrados em um banco de dados. Se não houver uma classificação apropriada, um novo elemento ou categoria será simplesmente adicionado. Neste sentido, a originalidade de um personagem “original” só pode existir como um simulacro<sup>21</sup> (AZUMA, 2009, p. 47, tradução nossa).

Após esse processo de decomposição, esses elementos, na forma de modelos de personagem, passam a compor um grande acervo de referências entre o público *otaku*. Os modelos desse acervo servem como um parâmetro em que o público procura reincidências nas obras que ele consome. Da mesma forma, ilustradores e escritores constroem os personagens por meio da combinação dos diferentes itens desse acervo.

Na prática, isso significa que as obras criadas dentro dessa cultura possuem um caráter notavelmente arquetípico e autorreferencial. Os personagens e seus contextos são compostos por costuras com elementos de predecessores variados em uma teia tão intrincada que a própria noção de “original” se perde.

---

<sup>21</sup> “As soon as the characters are created, they are broken up into elements, categorized, and registered to a database. If there is no appropriate classification, a new element or category simply will be added. In this sense, the originality of an “original” character can only exist as a simulacrum”.

A experiência de ler *visual novels* e assistir a animes, dessa maneira, seria para Azuma (2009) um exercício de identificar e comparar as diferentes maneiras de rerepresentar e recombinar modelos de personagem enquanto, ao mesmo tempo, realiza pequenos acréscimos nesse inconsciente coletivo. Esse contraste, para o autor, é um elemento essencial da cultura *otaku* e é por ele que o valor de uma obra é reconhecido.

Azuma (2009) nomeia esse processo de *database model* (modelo de banco de dados, em tradução nossa). Essa expressão é utilizada pelos elementos de uma obra serem lidos e convertidos em informação. Essas informações compõem o banco de dados *otaku* e são dele extraídos para que uma nova recombinação crie um novo personagem e o contexto que o situa dentro da obra.

O *database*, enquanto aspecto tecnológico e fenômeno cultural, é bastante estudado por Lev Manovich (2001). O autor define o termo como um conjunto de informações armazenadas e organizadas em um sistema. A lógica do *database* possui grande força na cultura digital, de modo que quase sempre estamos interagindo com bancos de dados por meio de interfaces variadas. Seja um jogo digital, um *visual novel* ou um site de busca, há em todos conjuntos de dados e informações que são processados e ordenados durante seu funcionamento. Na teoria do *database model* de Azuma (2009), os produtos da cultura *otaku* são como o *database* de Manovich (2001) por fragmentarem personagens e narrativas e transformá-los em dados que são recombinados sempre que uma nova obra é feita, sendo também acessados pelos leitores, jogadores e telespectadores sempre que usufruem de uma outra obra.

A ideia de obras interligadas não é novidade nos estudos sobre arte e cultura. O conceito de intertextualidade tem gerado há algumas décadas variadas discussões sobre como nenhum texto existe em isolamento e como o sentido seria uma construção coletiva (ALLEN, 2000). O que Azuma (2009) aparenta indicar é que na cultura *otaku* há uma forma específica de intertextualidade em que as conexões são construídas em isolamento com o banco de dados desse grupo cultural, ignorando as referências culturais e sociais externas. Em sua reclusão, o *otaku* apenas citaria e dialogaria com ele mesmo.

Isso, no entanto, não deve ser compreendido como uma norma totalizante sobre todas as pessoas envolvidas com essa cultura. É extremamente improvável que algum ilustrador ou escritor em sua formação nunca tenha sido influenciado por qualquer obra externa a esse meio, assim como é ingênuo acreditar que todos os *otaku* existem em uma bolha intocada por qualquer contexto sociocultural.

Por mais que eles optem pela ficção, ainda nasceram e existem em uma sociedade que deixa suas marcas em sua população. O conceito de *database model* deve ser compreendido

como uma postura coletiva, uma convenção desse grupo ou um comportamento geral. Mesmo que cada indivíduo, seja na posição de criador ou receptor, tenha sua forma particular de lidar com essas questões, os *otaku* enquanto grupo são pautados pela ficcionalização e pela manutenção de uma autorreferencialidade afastada de outros grupos culturais.

Além da desclassificação da realidade social, para Azuma (2009), uma consequência do modelo de banco de dados é a não importância dada para a própria presença de uma narrativa na obra. Com o prazer de leitura tão focado em combinar modelos para personagens, a história e o universo de uma produção *otaku*, como um *visual novel*, são postos em segundo plano, servindo apenas como uma contextualização para o desenvolvimento das personagens e formação de conexões emocionais.

Personagens geralmente ocupam posição central em romances visuais, com *Doki Doki Literature Club!* não sendo uma exceção. Como mencionamos anteriormente, é comum que ramificações sejam escritas nesse formato com a intenção de explorar as possíveis relações amorosas de cada um deles. Além disso, a visualidade desse formato, com os *sprites* ilustrando os personagens ocupando a superfície da tela com destaque, ressalta esse mesmo aspecto. Para compreender exatamente como essa importância às personagens é concebida, é preciso discutir dois conceitos-chave: *bishoujo* e *moe*.

### 3.4.2 Beldades digitais e amores virtuais

A expressão japonesa *bishoujo*, significando linda garota em tradução nossa, é utilizada para designar um tipo de personagem com presença notável na cultura pop do Japão. O desenvolvimento da estética *bishoujo* teve início a partir dos anos 70 nos quadrinhos japoneses por meio da combinação de corpos arredondados com os rostos expressivos das personagens desenhadas em quadrinhos voltados ao público feminino infantil (GALBRAITH, 2014).

As *bishoujo* são personagens femininas desenhadas com certos códigos visuais que ressaltam ideais de beleza e feminilidade. Para isso, há o uso de técnicas para a criação de uma aparência “fofa”, como “linhas suaves, formas arredondadas e sombreamento leve, um estilo frequentemente visto em obras para crianças e meninas, mas popular com uma demografia muito mais ampla no Japão contemporâneo<sup>22</sup>” (GALBRAITH, 2015, p. 22, tradução nossa).

Jeane C. Peracullo (2014) também ressalta como características notáveis corpos curvilíneos, seios enfatizados, penteados diversos (e, em alguns casos, fisicamente impossíveis) e

---

<sup>22</sup> “soft lines, round shapes and light shading, a style often seen in works for children and girls, but popular with a much broader demographic in contemporary Japan”.

vestidos, blusas e saias como vestimentas principais. Dessa maneira, a *bishoujo* possui tanto um rosto infantil, quanto um corpo sexualmente exacerbado.

A aparência das personagens *bishoujo* pode remeter a uma ideia de infantilidade, mas há uma notável popularidade entre o público adulto, assim como sua presença em obras voltadas para esse grupo. As garotas de *Doki Doki Literature Club!* são um claro exemplo dessa estética. Com seus cabelos coloridos, olhos grandes, redondos e expressivos e traços delicados evocam imediatamente a beleza feminina e jovial da *bishoujo*.

Com tais características, é notável que essas personagens não são representações realistas de corpos femininos. Segundo o pesquisador Patrick W. Galbraith (2011), a irrealidade é intencional. Sendo a cultura *otaku* desinteressada na realidade, a *bishoujo* também não tem como objetivo remeter a mulheres reais, mas sim representar feminilidade e beleza ficcionais e idealizadas pelos leitores.

O pesquisador Forrest Greenwood (2014) presta atenção especial à como esse tipo de personagem é olhada e de que maneira ela “olha” através da tela. Considerando que essa estética muitas vezes ganha um teor sexual e como essa personagem fica exposta para o olhar de um público presumido como masculino e heterossexual, o autor afirma que não seria errado analisá-las como um objeto de prazer visual, conforme os estudos feministas sobre Cinema feitos por Laura Mulvey (1983).

No entanto, Greenwood (2014) acrescenta que ela não é uma imagem passiva. Na verdade, as personagens *bishoujo*, tão comuns em romances visuais, devolvem o olhar para os interatores. Enquanto eles acompanham a narrativa e olham para seus corpos exibidos nos *sprites*, elas também olham para eles através do protagonista. Uma vez que essas ilustrações estão comumente em narrativas escritas em primeira pessoa, elas são representadas conforme vistas por um narrador-personagem que representa o leitor dentro da história.

Dessa forma, quando a *bishoujo* olha para o protagonista, ela também olha para o leitor. Enquanto o texto narra e transcreve diálogos, sua imagem permanece na tela, mantendo um olhar estático direcionado àquele que se encontra fora do ambiente digital, mas manipulando e participando dessa realidade fictícia.

Greenwood (2014) afirma que o ato de encarar o interator através da tela quebra uma ideia de passividade da personagem. Seu olhar alcança o público e o afeta, como se ela pudesse sair de seu ambiente digital e ilusório e causar efeitos reais. Desse modo, ao mesmo tempo em que o interator pode realizar escolhas que afetam o destino dessas personagens e até mesmo manipular os arquivos que contêm suas imagens e o código do *software*, elas também interfeririam no público por meio de reações emocionais e deixariam sua presença no mundo tangível.

a *shōjo* [*bishoujo*] chega ao mundo através de seu olhar, reemergindo da página ou da tela para se dirigir ao espectador, para fazer exigências, para prometer potencialidades e futuros incalculáveis. Ela fala além das fronteiras da língua e da cultura, revelando com cada olhar algo da estrutura do mundo hipermediado que nós humanos escolhemos para construir e habitar<sup>23</sup> (GREENWOOD, 2014, p. 238, tradução nossa).

Esse tipo de personagem, dessa maneira, pode ser lido como uma figura contraditória. Por um lado, ela é uma criação irreal (tanto por ser fruto do trabalho de artistas visuais quanto por não pretender representar mulheres reais) onde sua visualização causa prazer em um público que se identifica com o narrador-personagem que também contempla e deseja essas garotas. Por outro, ela responde ao olhar e estabelece uma relação de reciprocidade simulada.

Em mídias visuais, como Mulvey (1983) analisa, existe uma forte prática de exploração de imagens de corpos femininos por perspectivas masculinas. No entanto, ter uma personagem direcionando seu olhar indiretamente para o leitor enquanto a narrativa é lida proporciona uma experiência diferente do voyeurismo cinematográfico. Enquanto o leitor toma essas personagens como objetos de contemplação e prazer visual, elas estimulam a produção de afeto e inserção narrativa por meio de seu olhar virtual.

Produções com *bishoujo*, incluindo romances visuais, frequentemente são ambientadas em um contexto escolar, onde a jovialidade dessas personagens é evidenciada. No livro *The Moe Manifesto: an insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming*, o pesquisador Patrick W. Galbraith (2014) realiza uma série de entrevistas com personalidades envolvidas com a indústria cultural japonesa e estudiosos desse tema. Um dos entrevistados é Jun Maeda, célebre autor de romances visuais populares mesmo no Ocidente. Sobre essa ambientação, ele comenta:

É uma espécie de regra não escrita do mundo dos jogos *bishoujo* [ou *bishoujo*] que o cenário deve ser o ensino médio. Não o ensino fundamental ou a universidade, mas o ensino médio. Isto está começando a se ampliar um pouco, mas ainda é a norma. O tempo e o lugar em que todos concordam, o desejo agregado dos jogadores, é o ensino médio. É aí que os jogadores de jogos *bishoujo* [ou *bishoujo*] querem suas emoções e a si mesmo. Quase todos no Japão já estiveram no colegial e este conjunto de experiências compartilhadas é algo em que nos baseamos. Também é fácil escrever histórias de amor sobre essa época da vida. Antes de mais nada, nem todos tiveram as melhores experiências possíveis no colegial. Por isso, eles querem voltar e vivenciar como poderia ter sido. Em segundo lugar, este é um tempo antes das pessoas terem empregos e famílias e responsabilidades adultas, o que diminui as relações românticas. O romance escolar parece ser como um sonho de liberdade juvenil<sup>24</sup> (MAEDA, 2014, p. 102-103, tradução nossa).

<sup>23</sup> “the *shōjo* [*bishoujo*] reaches out into the world through her gaze, reemerging from the page or the screen to address the viewer, to make demands, to promise potentialities and futures untold. She speaks across the boundaries of language and culture, unveiling with each glance something of the structure of the hypermediated world we humans choose to construct and inhabit”.

<sup>24</sup> “It is a sort of unwritten rule of the *bishoujo* [*bishoujo*] game world that the setting should be high school. Not middle school or university, but high school. This is beginning to broaden a bit, but it is still the norm. The time

Esse comentário de Maeda torna evidente o forte teor escapista dessas narrativas. Os *visual novels* voltados ao público *otaku* (que, por sua vez, são os principais leitores desse formato), assim como demais produções pertencentes a esse nicho, propõem mundos digitais imaginários onde tudo possui uma beleza irreal (como as *bishoujo*), problemas sociais são ignorados ou minimizados e os leitores podem simular experiências sociais e afetivas que, por motivos diversos e pessoais, não puderam ser vivenciadas na realidade tangível.

Construir uma cultura onde é esperado que as produções sejam centradas nessas personagens também faz com que existam obstáculos à liberdade artística. Assumindo uma postura alinhada à indústria cultural, empresas produtoras de romances visuais procuram criar conteúdo que seja mais popular e de mais fácil assimilação por seu público-alvo, evitando, com isso, experimentações maiores.

Um autor que endossa essa afirmação é Kotaro Uchikoshi, autor japonês de *visual novels* e jogos de aventuras gráficas populares tanto no Ocidente quanto no Oriente. No livro *The Untold History of Japanese Game Developers Volume 1*, o jornalista John Szczepaniak compila uma série de entrevistas com pessoas envolvidas com os diversos nichos de jogos digitais japoneses, incluindo romances visuais. Uchikoshi (2014) é questionado sobre a exigência de conteúdo romântico e personagens *bishoujo* em suas obras. Em resposta, ele comenta:

Basicamente, foi logo após *Memories Off*, que foi centrado em uma garota, e eu não poderia colocar um conteúdo pesado de ficção científica no jogo seguinte. A razão pela qual eu não poderia ter feito isso imediatamente foi porque veio de cima, de meus superiores, que se você não tivesse uma garota bonita aparecendo no jogo, ele não venderia – não sem introduzir elementos mais fortes de jogos de namoro e criá-lo de forma que o desenvolvimento de um relacionamento com uma garota fosse o foco principal do jogo<sup>25</sup> (UCHIKOSHI, 2014, p. 343, tradução nossa).

Ou seja, a presença de personagens em estilo *bishoujo* e de narrativas que envolvam de alguma maneira encontros românticos e/ou sexuais com essas personagens é frequentemente uma imposição posta por diretores de companhias que investem no desenvolvimento desses

---

*and place that everyone agrees on, the aggregate desire of players, is high school. That is where the bishoujo [bishoujo] game players want to project themselves and their emotions. Almost everyone in Japan has been to high school, and this shared set of experiences is something that we build on. It's easy to write love stories about that time of life, too. First of all, not everyone had the best possible experiences in high school. So, they want to go back and experience it as it might have been. Second, this is a time before people have jobs and families and adult responsibilities, all of which detract from romantic relationships. School romance seems kind of like a dream of youthful freedom”.*

<sup>25</sup> “Basically, it was right after *Memories Off*, where you had it centered on a girl, and I could not put heavy sci-fi content in the next game. The reason I couldn't do this immediately was because I was told from above, my superiors, that if you don't have a cute girl showing up in the game it would not sell – not without introducing stronger dating game elements and designing it so that developing a relationship with a girl was the main focus of the game”.

*visual novels*. Isso restringe a liberdade criativa de seus escritores, que precisam dialogar com outros interesses e tentar encontrar um equilíbrio entre suas aspirações artísticas e demandas comerciais.

No entanto, é importante não assumir essa imposição como algo uniforme no formato *visual novel*. Existem grupos e artistas independentes que não estão plenamente alinhados com essa lógica industrial e, dessa maneira, trabalham com estéticas e enredos que fogem desse padrão. Ainda que eles também possam ser encontrados no Japão, o Ocidente, onde o romance visual ainda está formando seu público e não possui, até o momento, investimentos financeiros notáveis, possui prevalência de produções independentes.

O sucesso desse típico personagem nessas obras está relacionado ao conceito de *moe* na cultura *otaku*, ideia diretamente ligada aos sentimentos que a *bishoujo* propicia. Essa palavra japonesa, cujo significado originalmente está ligado à ideia de “germinação” ou “florescimento”, representa o sentimento de uma forte resposta afetiva a personagens fictícias (GALBRAITH, 2014). As *bishoujo*, dessa maneira, são escritas e criadas com a intenção de fazer com que seus leitores se apaixonem por elas.

O modelo de banco de dados indicado por Azuma (2009) está profundamente ligado ao sentimento de *moe*, visto que os elementos que compõem esse *database* são aqueles que obtêm sucesso em provocar o amor no público. Ou seja, quando as personagens e seus contextos são decompostos, esse processo não ocorre de maneira arbitrária. As características físicas, traços de personalidades e acontecimentos em torno dessas garotas fictícias tornam-se referências de acordo com o impacto no público. Escritores e artistas, dessa maneira, criam personagens selecionando os elementos com a maior eficácia e tendo como objetivo provocar a paixão no maior número de pessoas possível.

É por esse motivo que Azuma (2009) afirma que a narrativa se torna dispensável, não importante ou até mesmo inexistente nessas obras. Com as personagens e o sentimento incitado por elas sendo o foco tanto dos criadores quanto dos receptores, a narrativa passaria a servir apenas como uma contextualização para que sejam construídas situações onde o amor pelas *bishoujo* possa ser estimulado.

Mesmo que o desinteresse por narrativas seja algo de fato notável em obras da cultura *otaku*, seria equívoco encarar a totalidade dessas produções dessa maneira. Fazer isso seria como criar duas categorias excludentes de públicos, *otaku* e não-*otaku*, cada um com comportamentos e preferências homogêneas. Essa perspectiva ignoraria que dentro desse grupo cultural a ânsia por *bishoujo* e *moe* é sentida em intensidades diferentes.

Assumir essas categorias estanques também implicaria acreditar que há obras feitas ou para o *otaku* ou para o grande público, sem entrecruzamentos. O mais plausível é que existam gradientes, com obras tentando dialogar com públicos diferentes em intensidades distintas. Para balancear o desejo por *moe* e por narrativas, o pesquisador Luca Paolo Bruno (2017b) aponta para a figura da *bishoujo*, chamada por ele de *imaginary girl* (garota imaginária, em tradução nossa), como uma mediadora que vai tanto promover o sentimento de paixão quanto desenvolver uma narrativa em comunhão com os elementos do banco de dados defendido por Azuma (2009).

Uma forma de entender como esse tensionamento entre o interesse pelas *bishoujo* e o desejo por narrativas com outras referências históricas, sociais e culturais se manifesta em *visual novels*, mesmo no Ocidente, está em *Asphyxia*. Escrito em 2015 por ebi-hime, a história desse romance visual é sobre um grupo de garotas em uma viagem de campo onde a protagonista, que está em um episódio depressivo, tenta reatar laços com sua melhor amiga.

Todas as personagens possuem uma estética notavelmente *bishoujo*. Além disso, a sinopse sugere uma ênfase nas relações entre as garotas, o que aproxima esse romance visual do foco nos personagens frequentemente observado nesse formato. No entanto, há um detalhe: cada uma dessas garotas é baseada em um poeta romântico britânico.

A protagonista, Samantha Taylor Coleridge, é baseada em Samuel Taylor Coleridge. As outras garotas do grupo são Georgia Byron (baseada em Lord Byron), Lilian Wordsworth (baseada em William Wordsworth), Roberta Southey (baseada em Robert Southey), Tabitha De Quincey (baseada em Thomas De Quincey), Alexandra Pope (baseada em Alexander Pope) e Persephone Shelley (baseada em Percy Shelley). Na figura 20 há uma captura de tela desse *visual novel* onde é possível observar algumas dessas personagens.

**Figura 20** - Tela de *Asphyxia* (2015) mostrando as personagens (da esquerda para direita): Samantha Taylor Coleridge, Roberta Southey, Georgia Byron e Persephone Shelley. Apesar de serem baseadas em autores homens do século XIX, todas possuem a estética feminina e jovial *bishoujo*



Fonte: ebi-hime (2015).

A leitura de *Asphyxia*, desse modo, envolve uma articulação com diferentes eixos culturais. Mesmo sendo uma produção ocidental, as personagens remetem a elementos *bishoujo* presentes na base de dados *otaku*. Alguém que não possui contato com as práticas e preferências desse grupo cultural poderia até mesmo se questionar por qual motivo os autores foram recriados dessa maneira, sem compreender o que motivaria essa decisão.

Por outro lado, a alusão a estes autores sugere a existência de vários paralelos entre suas vidas e obras e as garotas de *Asphyxia*. Mesmo que um leitor possa ignorar todas essas referências e ler essa obra como algo “puramente ficcional”, existem camadas e intertextos que só podem ser acessados pelo empenho do leitor no contraste com os textos desses autores e suas biografias.

Há, portanto, diversas formas de leitura. Se é possível ignorar contextos sociais e artísticos, procurando apenas personagens que provoquem um sentimento de paixão, como Azuma (2009) caracteriza as obras da cultura *otaku*, também há como ser guiado pelas referências e alusões a aspectos externos à obra. Por mais que o autor tenha contribuições importantes para compreender a cultura *otaku*, na prática suas descrições são mais precisas para algumas produções voltadas apenas a esse nicho de público, sem interesse ou ambições em outros grupos.

Existe, no entanto, uma parcela considerável de produtos como *visual novels* e animes que não se limitam à base de dados *otaku*. Ela ainda possui presença dominante o bastante para influenciar até mesmo produções ocidentais, como *Doki Doki Literature Club!*, mas há outras

possibilidades de criação dentro desse formato e dessa indústria. Uma vez que seria improvável conseguir viver e produzir obras artísticas em uma bolha, sem influências e inspirações externas, escritores e artistas ainda são vinculados ao que existe no mundo.

### 3.4.3 Lágrimas, horror e desejo – as sensações do *visual novel*

Azuma (2009) nomeia como *novel games* um conjunto de obras que foram essenciais para a perpetuação de jogos digitais centrados em *bishoujo*. Esses *novel games* possuem as mesmas características dos *sound* e *visual novels*, sendo, na verdade, uma expressão proposta pelo autor para agregar esses formatos sob um único termo, ainda que, no Ocidente, *visual novel* tenha sido a denominação prevalente.

O autor aponta que esses *novel games* estavam cercados de restrições, tanto tecnológicas quanto orçamentárias. Portanto, o uso de animações e sons era bastante limitado já que esses recursos exigiam bastante poder dos computadores dos anos 90 e possuíam produção cara. Assim, foi necessário focar principalmente na escrita e desenvolver um estilo de texto que tivesse um apelo particular, pouco explorado em outros jogos digitais.

Devido a esta restrição, o desenvolvimento de *novel games* quase necessariamente se concentrou na busca de textos que poderiam efetivamente desencadear emoções (sobre os quais se pode chorar) e ilustrações pelas quais se pode sentir uma forte empatia (ou sentir *moe*). A estrutura multi-história e multifacetada impulsionou ainda mais esta tendência. As múltiplas histórias e múltiplos finais (ou seja, múltiplas mulheres para “conquistar”) exigiam a combinação do maior número possível de histórias e do maior número possível de personagens através da combinação eficiente dos módulos necessários<sup>26</sup> (AZUMA, 2009, p. 76, tradução nossa).

Ou seja, analisando por essa perspectiva, a solução encontrada teria sido o emprego de textos e imagens emocionalmente manipuladores e melodramáticos. O *visual novel*, para conquistar um público, transformou o texto, o audiovisual e os recursos hipertextuais em artifícios para provocar sentimentos fortes em seus consumidores como a paixão, a catarse emocional por meio de lágrimas e o desejo sexual.

Mesmo que a aproximação desse formato com o melodrama, um gênero ocidental com origem na dramaturgia, possa parecer inusitada, existem alguns fatores que mostram que essa seria uma afinidade natural. Conforme explicado por Matheus Navarro (2011), houve uma grande aceitação das narrativas melodramáticas no Japão, especialmente após os anos 1950,

---

<sup>26</sup> “Due to this restriction, the development of novel games almost necessarily concentrated on the pursuit of texts that could effectively trigger emotion (ones over which one can cry) and illustrations for which one can feel a strong empathy (or feel *moe*). The multistory, multiending structure pushed this tendency further. The multiple stories and multiple endings (i.e., multiple women to “win over”) required combining as many stories and as many characters as possible through efficient combination of the necessary modules”.

quando ocorreu a ocupação estadunidense e a propagação do cinema hollywoodiano nesse território.

Além da familiaridade desenvolvida pelo público japonês, o melodrama também possui algumas características similares à proposta do *visual novel*. Jean-Marie Thomasseau (2005, p. 131) cita que uma das peculiaridades do formato melodramático foi a forte presença da música, “ao mesmo tempo expressiva e descritiva. Sua função é inicialmente emocional: ela substitui o diálogo na pantomima, prepara e sustenta os efeitos dramáticos e patéticos, acompanha a entrada e a saída dos personagens”. Romances visuais também possuem forte teor musical, com canções cantadas para abertura e encerramento das obras (como visto também em séries televisivas) e composições instrumentais para constituir o tom de cada momento, com músicas voltadas tanto para um dia rotineiro dos personagens quanto para momentos de tensão, violência, medo, drama intenso, comédia ou sexualidade.

Outra proximidade do melodrama com o *visual novel* está no forte apelo visual e na intimidade com inovações tecnológicas. Conforme Ismail Xavier (2000) atesta, o melodrama desenvolveu uma linguagem onde a visualidade possui extrema importância. Seja no teatro, na televisão ou no cinema, as narrativas melodramáticas contam com performances emotivas e promoção de espetáculos que despertem sensações fortes no público, o que também tem envolvido a utilização de efeitos visuais progressivamente mais impressionantes. “Essa combinação de sentimentalismo e prazer visual tem garantido ao melodrama dois séculos de hegemonia na esfera dos espetáculos, do teatro popular do século XIX — que já era orgulhoso de seus efeitos especiais — ao cinema que conhecemos” (XAVIER, 2000, p. 84). A presença do melodrama no romance visual, dessa maneira, seria uma continuidade de práticas existentes desde o século XIX. O que ocorre com esse formato é o aproveitamento dos recursos audiovisuais e hipertextuais possibilitados pelo computador para a criação de espetáculos melodramáticos em ambientes digitais.

O *visual novel*, portanto, foi desenvolvido essencialmente como um formato onde provocar fortes emoções é o objetivo principal. Para isso arquétipos melodramáticos atuam em conjunto com os arquétipos da cultura *otaku*, utilizando mecanismos narrativos clássicos como doenças desconhecidas incuráveis e fatais (SOUSA, 2014) ou casais destinados por vidas passadas (AZUMA, 2009).

Dessa maneira, a experiência de leitura envolve um engajamento afetivo com uma personagem seguido por uma catarse decorrente do que ocorre com ela. Na comunidade de fãs de *visual novels*, há termos que categorizam as obras de acordo com o sentimento que eles proporcionam. Em um deles, a catarse tem como objetivo levar o leitor às lágrimas: são os *nakige*

(jogo de chorar, em tradução nossa). Ana Matilde Sousa (2014) afirma que para alcançar isso é comum a adoção de uma estrutura narrativa emocionalmente manipuladora.

Primeiramente, há um longo segmento marcado pela leveza e humor, onde as personagens interagem e o interator passa por um engajamento afetivo com uma ou mais delas. Em seguida, há o desenvolvimento romântico entre o protagonista e uma das *bishoujo*, cada uma tendo sua própria ramificação na história. Próximo ao desfecho, há uma separação trágica seguida pelo reencontro e a resolução do conflito.

Essa fórmula pode não estar presente em todos os *nakige*, mas essa denominação é comumente atribuída àqueles que misturam humor, romance e tragédia para gerar um efeito catártico através da possibilidade de separação de um casal em que um dos pares também é objeto de amor do leitor. O principal propagador desse estilo é o estúdio Key e seu principal escritor é Jun Maeda, responsável por obras de grande sucesso no Japão e no Ocidente e com adaptações para diversas outras mídias.

Outro termo utilizado com frequência em comunidades de fãs para categorizar romances visuais é *utsuge*, (jogo de depressão, em tradução nossa) (PELLETIER-GAGNON; PICARD, 2015). Enquanto o *nakige* tem o objetivo de provocar lágrimas por meio de melodrama e um desfecho emocionante, o *utsuge* possui um tom pessimista, encerrando sua história com morte de personagens e eventos trágicos.

Ainda que ele também possa provocar lágrimas, o propósito é o de ser uma narrativa deprimente, comum em *visual novels* dramáticas e de terror, que também podem envolver sentimentos fortes como repulsa e medo (SOUSA, 2014). As origens desse estilo estão na virada do milênio, com romances visuais como *Kana* (D.O., 2002) e *Da Capo* (CIRCUS, 2009; BRUNO, 2017b).

Já em outros romances visuais, a experiência proposta é centrada na leitura e na visualização de descrições e imagens sexuais explícitas. São os chamados *nukige* (jogo de masturbação, em tradução nossa) (PELLETIER-GAGNON; PICARD, 2015). Neles, quando existe alguma narrativa, ela serve apenas de contextualização para situações sexuais envolvendo as personagens *bishoujo*.

É importante ressaltar que a simples presença de conteúdo sexual, mesmo explícito, não categoriza um romance visual como um *nukige*. Na verdade, não é incomum nesse formato que obras com tramas variadas, contando desde histórias de aventuras fantásticas a romances melodramáticos, de ambientações inspiradas em ficções científicas a narrativas de terror grotesco, possuam algum grau de erotismo.

É possível apontar vários motivos para a forte presença de conteúdo sexual em *visual novels*, o que também inclui até mesmo especificidades culturais japonesas no que diz respeito a representações gráficas de imagens sexuais. Essa, no entanto, seria uma discussão que exigiria um capítulo próprio para compreender com profundidade as diversas diferenças e contradições na maneira que o Ocidente cristão e o Japão encaram sexualidade, suas representações imagéticas e quais circunstâncias histórico-culturais levaram a isso.

O que serve ao escopo dessa pesquisa é entender que a origem do que passou a ser chamado de *visual novel* não está em grupos de artistas experimentais, mas sim em grupos de desenvolvedores de jogos amadores em uma época onde os primeiros computadores ainda estavam começando a ser produzidos no Japão. Como conta Sousa (2014), o sexo foi a maneira inicialmente encontrada para atrair público e conseguir competir dentro do emergente mercado de jogos digitais e computadores pessoais.

Para que esses *games* também fossem atraentes para o público *otaku*, teve início a produção de jogos com teor sexual envolvendo personagens *bishoujo*. Esses *games*, também chamados de *eroge* (amálgama de *erotic game*, jogo erótico em tradução nossa), poderiam ser de vários estilos, como ação, quebra-cabeças ou simulação de encontros, não sendo necessariamente textuais ou tendo qualquer foco narrativo. Ou seja, o *visual novel* nasce em um ambiente onde a sexualização não só é naturalizada como também é esperada. O nascimento desse formato pelo *Leaf Visual Novel Series* ocorre quando a textualidade do *Sound Novel* da Chunsoft é combinada com a estética dos jogos produzidos nesse contexto e com o direcionamento ao público dos *eroge*. Dessa maneira, os romances visuais que compuseram essa série também possuem conteúdo sexual, mesmo tendo histórias com características de gêneros como terror e romance.

Portanto, *eroge*, ou *games* eróticos, também podem ter a narrativa romântica e melodramática dos *nakige* ou a melancolia e o pessimismo dos *utsuge*. Esses termos não são excludentes. O que os diferencia do romance visual *nukige* é uma questão de foco. Nesse último, as imagens e descrições sexuais explícitas ocupam um espaço central e majoritário, nos demais a sexualidade é explorada apenas em momentos pontuais.

A presença de sexualidade acentuada nos *visual novels* tem sido encarada de diferentes maneiras por pesquisadores. Para Jérémie Pelletier-Gagnon e Martin Picard (2015), a explicitação do sexo não só seria uma maneira de conectar o leitor com a história como também ofereceria possibilidades narrativas próprias.

Embora ainda considerados jogos para adultos devido a seu conteúdo erótico, os jogos na tradição *nakige*, é justo dizer, têm sido capazes de ir além da simples retórica de

textos pornográficos e também fornecer conteúdo e histórias reflexivas que utilizam a pornografia para aumentar seu impacto<sup>27</sup> (PELLETIER-GAGNON; PICARD, 2015, p. 36, tradução nossa).

Nesse sentido, o sexo, em tese, não serviria apenas como um apelo, podendo ser também um tema de discussão dos *visual novels* de modo similar à como o cinema e a literatura impressa utilizam o corpo, a nudez e a sexualidade para fins estéticos, reflexivos ou políticos. No entanto, existem também diversas críticas ao que de fato é comumente representado nesse formato.

Peracullo (2014) expressa bastante preocupação com a hipersexualização dos corpos femininos nos *eroge* (o que inclui os romances visuais com conteúdo sexual, além de outros tipos de jogos) e a violência direcionada a eles. Galbraith (2011), em seus propostos, ressalta que as interações com as *bishoujo* podem muitas vezes ter contornos violentos e perversos. Fiadotau (2019) contrasta a presença de conteúdo sexual entre os jogos digitais independentes do Ocidente e do Oriente, onde enquanto no primeiro essa abordagem centra-se mais em discussões sobre sexualidade e gênero, o segundo é notável pelas representações de fetiches extremos. Emily Taylor (2007), em sua análise do formato *dating simulator*<sup>28</sup> (simulador de namoro, em tradução nossa), afirma que as personagens femininas são construídas de maneira infantilizada e fragilizada, onde “O protagonista procura remover o suposto poder de cada mulher e revelar sua ‘verdadeira forma’, que é a de fraqueza e o desejo de estar subordinada aos homens<sup>29</sup>” (TAYLOR, 2007, p. 201, tradução nossa). Isso, segundo a autora, ocorreria devido ao desejo de reafirmação da masculinidade pelo público *otaku* masculino, cisgênero e heterossexual que consome esses produtos. Essa reafirmação ocorreria pela projeção no protagonista dessas obras, que se relaciona com as garotas *bishoujo* e recebe o amor e a adoração de portadoras de uma beleza irreal. Já para Gailbraith (2011), o leitor na verdade se projetaria nas personagens femininas. Enquanto os protagonistas masculinos são inexpressivos, as imagens sempre acentuam a expressividade delas, seja em momentos sexuais ou emocionais. Assim, o prazer

---

<sup>27</sup> “While still considered adult games because of their erotic content, games in the *nakige* tradition, it is fair to say, have been able to go beyond the simple pornographic text rhetoric and also provide thought-provoking content and stories that use pornography to enhance their impact”.

<sup>28</sup> Simuladores de namoro são um gênero de jogo digital que compartilha diversas características com o romance visual — tanto que muitas vezes são confundidos, como o ocorrido com Taylor (2007). Ambos possuem o mesmo estilo de interface, com *sprites* e blocos de texto, narrativa textual e presença de personagens em estilo *bishoujo*. No entanto, o simulador de namoro é um *game* onde o jogador tem como objetivo conquistar um personagem por meio de decisões de diálogos, atributos de personalidade numéricos (como pontos de inteligência ou carisma, por exemplo) e interações variadas. A história é secundária. Já no conceito de romance visual que trabalhamos aqui, a narrativa é predominante enquanto a interatividade é mínima. Além disso, o enredo não se limita a namoros e, mesmo em obras românticas, o objetivo é ler o desenrolar de um relacionamento amoroso e não simplesmente conquistar uma personagem.

<sup>29</sup> “The protagonist seeks to remove each woman’s supposed power and reveal her ‘true form,’ which is one of weakness and the desire to be subordinate to men”.

estaria mais na empatia pela representação visual dessas mulheres irreais que na projeção em um protagonista que não possuiria traços psicológicos notáveis.

Dito isto, é importante reiterar que nem todo *visual novel* possui conteúdo sexual. Na verdade, como Sousa (2014) ressalta, o desenvolvimento do melodramático *nakige* levou a um distanciamento progressivo da sexualização, com as obras concentrando o prazer na catarse emocional e dando à sexualidade um papel dispensável. Na verdade, não é incomum que romances visuais com imagens e textos sexualmente explícitos sejam posteriormente relançados sem esse conteúdo, evidenciando o quanto em muitos casos ele é descartável e possui pouca relevância para a experiência de leitura e a proposta narrativa da obra.

No entanto, com o tempo, a necessidade de exibir conteúdo sexual enraizou nos romances visuais certas práticas que facilitavam a abordagem dessa temática, principalmente nas obras japonesas e nas obras ocidentais que nelas se inspiram. Os enredos românticos que bifurcam em ramificações centradas em cada possível casal, a estética das personagens, que imagina corpos irreais, os protagonistas com personalidades esvaziadas para que o leitor se insira na narrativa por meio deles — é possível relacionar todos esses aspectos típicos de *visual novels* ao apelo sexual.

Mesmo que nos últimos anos tenha aumentado a criação de romances visuais que explorem outras estéticas visuais, temáticas, estilos narrativos e tenham forte engajamento social, esse é um formato que nasce em um contexto de sexualização e não podemos estudá-lo sem reconhecer isso. No caso de *Doki Doki Literature Club!*, não se trata de um *visual novel* com sexo ou nudez. Entretanto, em seu enredo, que insinua um contexto de flerte e romance entre os personagens, é possível identificar a influência desse quadro.

Em síntese, o *visual novel* é ligado à indústria cultural desde seu nascimento, com o próprio termo tendo se originado como uma marca criada por uma empresa e não como um conceito elaborado por pesquisadores ou movimentos de vanguardas artísticas. Sua proposta básica é a de contar uma narrativa textual com recursos audiovisuais complementares, com destaque para ilustração de ambientes e personagens na forma de *sprites*, músicas, sons diegéticos e, ocasionalmente, dublagem de diálogos. A principal ação realizada pelo interator em um romance visual é a leitura e a interpretação, como em um livro impresso. Outras formas de participação presentes em jogos digitais, como movimentar um personagem, realizar combates ou solucionar enigmas, são ausentes ou mínimas. A mecânica de participação mais comum, quando existente, é a tomada de decisões, algo que serve ao propósito desse formato de contar histórias por meio de ramificações narrativas.

A origem do romance visual também é relacionada a grupos de fãs da cultura audiovisual pop japonesa, também chamados de *otaku*, de modo que as preferências desse grupo, sendo ele o principal público leitor, são refletidas em parte significativa das obras desse formato. Para o escopo desta pesquisa, as características que destacamos dos produtos midiáticos *otaku* e que também se refletem nos *visual novels* são:

- a) predileção pela ficcionalização e por personagens arquetípicos em detrimento da apreciação dos sentidos, mensagens e referências socioculturais encontradas nas obras;
- b) presença intensa de personagens femininas desenhadas na estética conhecida como *bishoujo* e criadas com o propósito de provocar afeto (*moe*) e emoções fortes nos leitores;
- c) forte presença de estratégias melodramáticas e de apelo sexual;
- d) narrativas escapistas em ambiente escolar.

Pelos conceitos abordados no capítulo anterior, podemos compreender a estrutura tecnológica do romance visual e quais atributos computacionais são aproveitados por ele. Já nesse, situamos culturalmente o *visual novel*, apresentamos de que maneira os recursos audiovisuais são apresentados e abordamos os tipos de narrativas e estéticas mais comumente encontradas nesse formato.

Dessa maneira, compreendemos o *visual novel* tanto em relação aos seus aspectos tecnológicos quanto suas influências culturais e contextualização em processos contemporâneos. Contudo, também percebemos sua forma e seu conteúdo. Segundo Scott Rettberg (2019), essa seria a maneira ideal de estudar uma obra de literatura eletrônica, onde a mídia e a plataforma da obra são analisadas sem que seu caráter como fruto de uma cultura e de uma série de processos socioeconômicos seja esquecido.

No capítulo seguinte realizamos a análise de *Doki Doki Literature Club!*, onde relacionamos sua estrutura técnica e narrativa com os modelos e tendências apresentados na discussão teórica. Como analisamos a seguir, essa é uma obra que remete, sugere e questiona aspectos tecnoculturais dos *visual novels*, promovendo um diálogo autorreferencial e intertextual.

#### 4 ***DOKI DOKI LITERATURE CLUB! : UM VISUAL NOVEL SOBRE VISUAL NOVELS***

*Doki Doki Literature Club!* é um *visual novel* com duas facetas bem definidas. Durante as horas iniciais de leitura se apresenta como um romance visual tradicional, refletindo de forma clara as características descritas no segundo capítulo desta dissertação. Após esse momento, no entanto, há uma reviravolta na história, fazendo com que ela assuma um novo teor: o de uma obra metaficcional que utiliza a autorreferência e a quebra de expectativas para provocar tensão e ironizar a tradição de romances visuais românticos e juvenis.

É na segunda parte que *Doki Doki Literature Club!* fornece o material mais rico para análise e constrói uma experiência singular. No entanto, isso não significa que a primeira parte da obra deva ser descartada. Na verdade, a segunda parte só tem tal efeito graças à porção mais “tradicional” desse *visual novel*.

As horas iniciais ensinam ao interator como a obra funciona, de que modo é possível interagir com ela e qual é o teor da narrativa. Em outras palavras, elas ensinam o que é esperado do interator e o que ele deve aguardar desse romance visual. Portanto, torna-se necessário explicar em detalhes que experiência as horas iniciais proporcionam para que analisemos as sensações e os sentidos construídos posteriormente.

##### 4.1 “BEM-VINDO AO CLUBE DE LITERATURA”: A CRIAÇÃO DE EXPECTATIVAS

Sendo um romance visual, *Doki Doki Literature Club!* utiliza uma forte linguagem imagética. Assim, antes mesmo de começar a leitura dos textos que compõem sua narrativa, o interator faz uma leitura das imagens vinculadas à obra e do próprio título. Este produz uma relação imediata com a cultura pop japonesa.

A expressão “*Doki Doki*” não é um nome próprio ou um neologismo, mas sim uma onomatopeia japonesa referente ao som de um coração com pulsação acelerada (HASADA, 1998). O aceleração representado por *doki doki* é frequentemente relacionado a situações românticas e/ou sexuais, especialmente quando vivenciadas por personagens femininas (PROUGH, 2011). Comum em quadrinhos japoneses, essa é uma onomatopeia de fácil reconhecimento pelo público *otaku* de países diversos.

Desse modo, o título do romance visual promove um diálogo com a cultura que deu origem aos romances visuais e com o público que conhece a cultura pop contemporânea japonesa. Isso faz com que o jogo se apresente como uma narrativa similar ou análoga ao *visual*

*novel* tradicional nipônico. Entretanto, esse é um sentido construído apenas para quem compartilha essa referência. *Doki Doki Literature Club!* pode ser lido por grupos diferentes, mas nem todos farão essa inferência. A impressão causada pelo nome *Doki Doki*, nesse caso, passa pela interpretação pessoal da sonoridade dessas palavras.

Como *Doki Doki Literature Club!* não é um *software* que já vem instalado em computadores, é preciso que o leitor faça o *download* por sua própria conta. A principal fonte de distribuição da obra também realiza um papel na construção de uma determinada expectativa em torno de sua leitura.

O site oficial, *ddlc.moe*, possui uma interface construída principalmente em tons de rosa e dá destaque às personagens que participam do clube. Nele também há outra referência à cultura *otaku* por meio da expressão *moe* no próprio *link*. Sendo *moe* o nome dado ao sentimento de paixão por personagens ficticiais, como explica Galbraith (2014), as meninas do clube são apresentadas como *bishoujo* que conquistarão o amor do leitor. Dessa forma, tudo é construído de modo a ressaltar a beleza, o romance e a feminilidade das personagens e, supostamente, da narrativa.

No site oficial, além do *link* para *download*, também encontramos uma espécie de sinopse que realiza o mesmo trabalho de levar o leitor a acreditar que esta é uma história romântica e leve com garotas belas e femininas. A sinopse proposta é a seguinte:

Olá, aqui é Monika!

Bem-vindo ao Clube de Literatura! Sempre foi um sonho meu fazer algo especial sobre as coisas que eu amo. Agora que você é membro do clube, você pode me ajudar a fazer este sonho se tornar realidade neste jogo fofo!

Todos os dias são cheios de conversa e atividades divertidas com todos os membros únicos e adoráveis do clube:

Sayori, a jovem radiante que valoriza a felicidade acima de tudo;

Natsuki, a enganosa menina fofo que tem um soco assertivo;

Yuri, a tímida e misteriosa garota que encontra conforto no mundo dos livros;

...E, é claro, Monika, a líder do clube! Sou eu!

Estou muito ansiosa para que você faça amizade com todas e ajude o Clube de Literatura a se tornar um local mais íntimo para todos os meus membros. Mas já posso dizer que você é um amorzinho – você promete que vai passar a maior parte do seu tempo comigo? ♥<sup>30</sup> (TEAM SALVATO, 2017, n.p., tradução de VNX+).

---

<sup>30</sup> “Hi, Monika here! / Welcome to the Literature Club! It's always been a dream of mine to make something special out of the things I love. Now that you're a club member, you can help me make that dream come true in this cute game! / Every day is full of chit-chat and fun activities with all of my adorable and unique club members: / Sayori, the youthful bundle of sunshine who values happiness the most; / Natsuki, the deceivingly cute girl who packs an assertive punch; / Yuri, the timid and mysterious one who finds comfort in the world of books; / ...And, of course, Monika, the leader of the club! That's me! / I'm super excited for you to make friends with everyone and help the Literature Club become a more intimate place for all my members. But I can tell already that you're a sweetheart – will you promise to spend the most time with me? ♥”.

A sinopse traz uma das personagens dirigindo-se diretamente ao futuro interator da obra. Ela apresenta o clube, suas integrantes e o jogo utilizando adjetivos como “fofo” (*cute*), adoráveis (*adorable*) e divertidas (*fun*). As meninas são reduzidas a traços de personalidade simples para que o interator escolha seu “tipo” preferido. Até o uso do símbolo de um coração (♥) tem o propósito de “conquistar” o público com promessas de amor e sedução.

A sinopse também sugere algo revelado apenas no clímax da história: a autoconsciência de Monika sobre a natureza de seu mundo como uma ficção digital e seu papel estabelecido na história. A personagem conversa com o interator de modo similar à como ela passa a fazer perto do desfecho da obra. Isso, no entanto, não é imediatamente percebido por quem vai iniciar a leitura. Dessa forma, a sinopse tanto alimenta a falsa expectativa de um enredo de flerte com garotas fofas quanto sugere a verdadeira natureza da líder do clube.

O fato de *Doki Doki Literature Club!* não ser um *visual novel* convencional é, novamente, insinuado logo ao iniciar o programa. A primeira mensagem exibida ao interator é um alerta de conteúdo potencialmente perturbador. Avisos como esse não são incomuns em romances visuais. Obras com conteúdo sexual frequentemente exibem alertas antes do início da narrativa para que os leitores tenham consciência do que será nele exibido.

Mas *Doki Doki Literature Club!* não é um *eroge* e nem o alerta aborda algum conteúdo sexual. O aviso informa apenas que o conteúdo pode não ser seguro para pessoas que sofram de depressão ou ansiedade, indica um *link* com mais informações e pede que o interator consinta que não possui alguma sensibilidade ou gatilho emocional e concorde em ter mais de 13 anos, conforme visto na figura 21.

O aviso possui um propósito prático claro. Como não há órgãos de classificação indicativa atuando neste *software*, alguma pessoa desavisada poderia abrir um processo legal contra os criadores por exposição indevida a algum possível conteúdo perturbador. Ao exigir que o interator concorde com os termos, os criadores se isentam da responsabilidade de causar algum mal ao público.

**Figura 21** - Alerta de conteúdo no início de *Doki Doki Literature Club!* (2017)



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

Por outro lado, até o momento de exibição desse aviso não havia nenhum indicativo de que essa obra teria esse tipo de conteúdo. Para uma primeira experiência de leitura de *Doki Doki Literature Club!*, esse alerta não seria coerente com toda a premissa narrativa e visual apresentada. No entanto, é por meio de contrastes como esse que a obra constrói sua história e estética. Ao interator, resta uma sensação de estranhamento e questionamento ou até mesmo de expectativa e apreensão que será intensificada com o decorrer da obra.

Passado o alerta, o interator é levado para a tela do menu principal, sendo recebido por um coro de vozes femininas exclamando “*doki doki!*” enquanto uma música alegre começa a tocar. É o retorno ao mundo de *bishoujo*. No menu, há opções típicas de jogos digitais, como iniciar um novo jogo, retomar a leitura de um ponto previamente salvo, alterar configurações básicas como exibição em tela cheia ou janela e velocidade de exibição dos textos, sair do jogo e abrir um menu de ajuda que ensina como jogar e quais botões do teclado e do mouse possuem alguma função no programa.

Os comandos não fogem do comumente visto em *visual novels*, como apertar a tecla “*enter*” ou “*espaço*” para avançar o texto ou apertar a tecla “*esc*” para abrir o menu do jogo. Assim, há uma sensação forte de familiaridade para esse público, mas também há acessibilidade para aqueles que ainda não conheciam esse formato.

Esse aspecto é pertinente devido à diversidade de maneiras de ler, participar ou jogar uma obra de literatura eletrônica. Livros impressos tradicionalmente não exigem um aprendizado de manuseio além de segurá-lo a uma distância confortável dos olhos e virar as páginas.

Já obras digitais, por sua vez, podem exigir procedimentos distintos. Conforme discutido por Rettberg (2019), obras de ficção interativa demandam que o interator digite ações seguindo as regras próprias de cada produção. Ficções hipertextuais são lidas mediante a construção de percursos de leituras ao clicar em *links*. Jogos digitais podem ter mecânicas díspares. Obras particulares ainda podem construir suas próprias regras de funcionamento e questionar padrões estabelecidos.

A experiência de leitura de uma obra da literatura digital, portanto, pode demandar um aprendizado prévio ao ato da leitura em si. No caso de *Doki Doki Literature Club!*, esse aprendizado é feito de maneira didática por meio do menu de ajuda. Como já mencionamos, essa é uma obra que se dedica a construir expectativas para depois quebrá-las, desnortando o interator. Garantir que o interator tenha uma ideia, ainda que falsa, de como a obra funciona é uma necessidade para que esse romance visual tenha êxito em seus propósitos.

A personagem Monika também atua no aprendizado do funcionamento de *Doki Doki Literature Club!*. Sendo a presidente do clube, ela assume o papel de ajudar o protagonista a desenvolver técnicas de escrita, dando dicas diárias. No terceiro dia, no entanto, o conselho dado refere-se ao funcionamento do jogo. A personagem orienta:

Algumas vezes você irá se encontrar tendo que fazer uma decisão difícil...  
Quando isso acontecer, não se esqueça de salvar seu jogo!  
Nunca se sabe quando você pode mudar de ideia...  
...ou quando algo inesperado possa acontecer!  
Espera... essa dica é realmente sobre escrita?  
Do que eu estou falando?<sup>31</sup> (TEAM SALVATO, 2017, n.p., tradução de VNX+).

O ato de salvar antes de realizar escolhas é comum entre leitores e jogadores de *visual novels*, já que não é raro que essas obras ofereçam caminhos e desfechos narrativos diferentes. Salvar o jogo, de modo similar a pôr um marcador de livro, permite que o interator retorne a um ponto específico e realize decisões diferentes. Desse modo, ele poderia explorar percursos alternativos de leitura. O conselho de Monika introduz a iniciantes nesse formato uma prática consolidada no principal público e também traz a este uma sensação de familiaridade, como se dissesse: “você está lendo mais um típico *visual novel*”.

A familiaridade é estimulada não apenas na forma de interagir com a obra, mas também na narrativa e na estética. Assim que a opção de “Novo Jogo” é selecionada, o programa pede que um nome seja atribuído ao protagonista. Essa solicitação não é exclusividade de *Doki Doki Literature Club!*. Alguns romances visuais populares, como *Kanon* (KEY, 1999), *CLANNAD*

---

<sup>31</sup> “Sometimes you'll find yourself facing a difficult decision... / When that happens, don't forget to save your game! / You never know when you might change your mind... / ...or when something unexpected may happen! / Wait... is this tip even about writing? / What am I even talking about?”.

(VISUAL ARTS/KEY, 2004) e *Fureraba ~Friend to Lover~* (SMEE, 2018), também oferecem a possibilidade de nomear o protagonista da história.

Esse recurso está intimamente ligado às particularidades dos protagonistas de *visual novels* tradicionais. Com um interator ativo, que toma decisões na narrativa, é esperado que ele se sinta inserido na história. Dessa maneira, os protagonistas são escritos de modo que o público possa se projetar neles. Quanto mais eficaz a capacidade de projeção, melhor ele se insere na história e sente que é um personagem dela. A função do protagonista, nos romances visuais desse estilo, é essencialmente ser uma ponte entre quem está fora da tela e o mundo digital dessas obras. A nomeação surge como uma forma de potencializar a capacidade de projeção no protagonista.

Em conjunto com a nomeação, há outras estratégias para que esse personagem seja facilmente identificável por um tipo específico de público. Mesmo que um nome feminino possa ser dado, as meninas referem-se a ele como um rapaz. Em nenhum momento há menções a atributos ou características físicas notáveis. Os únicos momentos onde é possível ter algum vislumbre de sua aparência são em algumas ilustrações onde partes de seu corpo são representadas.

**Figura 22** - Ilustração de momento em que Sayori abraça o protagonista, que aparece de costas



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

A figura 22 ilustra um desses casos. Nela, é possível ver as costas de um rapaz de pele clara, cabelos pretos e lisos, estatura mediana, corpo magro e usando roupas simples e discretas. Não é possível ver seu rosto. Essas características não podem ser supostas como similares aos jogadores, já que eles podem ter diversos corpos distintos desse. Mas essa representação tem um propósito dentro do que *Doki Doki Literature Club!* intenciona.

Os *visual novels* japoneses comumente possuem protagonistas com características facilmente encontradas em jovens japoneses, como os cabelos negros e lisos. O que *Doki Doki Literature Club!* faz é replicar esses traços físicos para que também tenha um protagonista convencional de um romance visual. Na figura 23, há a captura de tela do *visual novel* japonês *Tsukihime* (TYPE-MOON, 2000) em que podemos observar notáveis similaridades com a figura 22, como a aparência do protagonista e o ocultamento de seu rosto.

Sua personalidade também é construída de modo a facilitar a projeção de um determinado público. Ele se sente como um estranho no Clube de Literatura por não ter tanto hábito de leitura de livros e escrita. Seus interesses principais são animes e mangás. O autor, desse modo, supõe que o público típico de um *visual novel* não tenha muito contato com literatura externa à cultura *otaku*. O estranhamento que o protagonista sente ao participar de um clube com leituras de poemas seria equivalente à ausência de poesia na vida desses leitores/jogadores/interatores.

**Figura 23** - Protagonista com o rosto ocultado por abraço em *Tsukihime* (2000)



Fonte: Captura de tela de *Tsukihime* (2019). Acervo do autor.

Além disso, o protagonista não possui outros traços de personalidade notáveis. Ele é um adolescente heterossexual que sente atração pelas garotas, mas não o suficiente para que uma delas receba alguma predileção (já que a preferência do jogador é a que deve prevalecer). Ele é amigável com todas e não emite opiniões durante as discussões literárias. Ele repara no corpo e na aparência das meninas, mas nunca as assedia de alguma forma ou toma iniciativa no flerte. Ele sente nervosismo quando está sozinho com alguma das meninas ou tem algum contato físico com elas, mas não o bastante para ter uma personalidade marcadamente tímida. Em síntese,

além de ser um *otaku* heterossexual, o protagonista é um personagem psicologicamente esvaaziado de qualquer comportamento ou característica que dificulte o público (masculino, *otaku* e heterossexual) a usá-lo como um representante no ambiente narrativo.

As meninas do grupo, por sua vez, possuem personalidades fortes. Elas são notadamente marcadas por características que guiam suas ações e opiniões, sem muito espaço para grandes nuances. Natsuki, por exemplo, é uma garota que usa um semblante de rispidez ou agressividade para compensar a aparência e suas preferências “fofas”, escondendo assim suas inseguranças e seus verdadeiros sentimentos. Desse modo, quando interage com o protagonista e com os demais membros do grupo, Natsuki deixa transparecer delicadeza e afeto para, em seguida, reagir asperamente.

O *database model* descrito por Azuma (2009) também pode ser observado nas meninas de *Doki Doki Literature Club!*. Conforme explicamos, esse é um modelo em que personagens de produtos da cultura *otaku* são compostas por meio da combinação de elementos que conquistam o público. Dessa forma, é como se os personagens de *visual novels*, animes, mangás e jogos digitais japoneses estivessem todos em um complexo diálogo intertextual.

Yuri é uma personagem onde encontramos evidências de uma influência ou reprodução do *database model*. Com longos cabelos escuros e lisos, ela é uma jovem tímida e insegura, que se retrai no mundo da literatura como fuga do sentimento de ansiedade social e desconexão com as demais pessoas. Apesar disso, ela é uma moça carente e afetuosa, mas que sente dificuldade para se expressar.

Essas características físicas e psicológicas remetem imediatamente a duas personagens de dois populares *visual novels*: Kotomi Ichinose, de *CLANNAD* (VISUAL ARTS/KEY, 2004) e Hanako Ikezawa, de *Katawa Shoujo* (FOUR LEAF STUDIOS, 2012). Todas as três personagens possuem aparência similar: cabelos negros longos e lisos, pele clara e corpo magro. Elas também compartilham traços psicológicos em comum, como o acanhamento social, a dedicação à leitura e distúrbios emocionais. Na figura 24 é possível compará-las.

Pondo-as lado a lado, é possível ter uma ideia de como Yuri carrega certas “tradições” em sua concepção. Ainda que os desenhos sejam notavelmente distintos, dado que foram feitos por artistas diferentes, as similaridades são próximas o bastante para sugerir a ideia de que elas teriam um “molde” em comum. É a esse “molde” que Azuma se refere em seu conceito de *database model*.

Quando personagens de animes e *games*, incluindo *visual novels*, são criados, escritores, artistas e *designers* recorrem a esse banco de dados em busca de características que causem no público a sensação desejada. Com o passar dos anos, a recorrência de certos aspectos culmina

em criar modelos de personagens, de modo que a ideia de um “original” se perca entre as reinterpretações. Yuri, Kotomi e Hanako partem do mesmo modelo de “garota de cabelos escuros introvertida, leitora e emocionalmente instável”.

**Figura 24** - No topo, *Doki Doki Literature Club!* (2017) com a personagem Yuri. À esquerda, *CLANNAD* (2004) com a personagem Kotomi. À direita, *Katawa Shoujo* (2012) com a personagem Hanako. Todas as três estão segurando livros e possuem características físicas e comportamentos similares



Fonte: Captura de telas de *Doki Doki Literature Club!* (2017), *CLANNAD* (2004) e *Katawa Shoujo* (2012). Acervo do autor.

Considerando que *Doki Doki Literature Club!* é um romance visual com apelo maior a leitores habituados a esse formato e a cultura que o cerca, é possível afirmar que Yuri é uma personagem cuja leitura envolve referências a personagens similares anteriores. O reconhecimento desse modelo de personagem é mais uma forma de proporcionar a sensação de familiaridade necessária para que o interator sinta que esse é um *visual novel* tradicional.

No entanto, é importante ressaltar que a comparação que realizamos entre as três personagens não tem objetivo de classificá-las como cópias ou plágios. O *database model* que influenciou esses três *visual novels* envolve repetição de atributos gerais, mas também diferenças de aspectos específicos. Além das distinções de estilos de desenhos, Hanako possui cabelos negros enquanto as outras duas possuem uma cor arroxeadada. Seus penteados e uniformes são diferentes e Hanako ainda possui metade do corpo marcada por uma queimadura.

Elas também possuem particularidades psicológicas. Yuri consegue interagir normalmente com o protagonista e manifestar suas opiniões, ainda que fique tímida em alguns momentos. Hanako possui ansiedade social aguda e, assim como Kotomi, tem a gradual abertura à socialização como um dos temas de suas narrativas. Mesmo a “instabilidade emocional” desse modelo de personagem não se expressa da mesma maneira: Yuri realiza autoflagelação por não conseguir lidar com emoções fortes enquanto Hanako e Kotomi têm fortes crises de ansiedade motivadas por gatilhos traumáticos. A concepção dessas personagens envolve, dessa maneira, uma via de mão dupla: elas devem tanto fazer alusão a “moldes” conhecidos pelo público quanto ter a própria identidade, ou seja, devem ser familiares e autênticas.

O leitor/jogador realiza essas associações à medida que vai conhecendo as personagens. *Doki Doki Literature Club!*, inicialmente, aparenta tratar-se apenas disso. O protagonista é convidado a entrar no clube por Sayori e, apesar de relutar um pouco, resolve aceitar pela possibilidade de conseguir se aproximar de uma das integrantes, descritas por ele como lindas. A história narra, majoritariamente, o tempo passado na companhia de alguma delas. Não existem imagens ou descrições textuais de outros personagens e sequer há menção a outros estudantes da escola, professores, familiares ou mesmo alguma outra atividade que não seja o clube. O mundo de *Doki Doki Literature Club!* é um vazio estéril, com imagens de ambientes despovoados, sem marcas de presença humana e profundamente centrado nas meninas do clube. A rotina do protagonista consiste em encontrá-las, conversar com elas, ler seus poemas, retornar para casa refletindo sobre o dia e participar de uma dinâmica interativa de composição de poesias em que o objetivo é escolher as palavras que mais agradem a integrante preferida do jogador. Tudo tem o propósito de fazer com que o público conheça mais as meninas do clube e sinta afeto em relação a alguma delas. Mesmo os poemas são úteis para o aprofundamento das personalidades das garotas e sugerir certos dramas pessoais e dilemas nas entrelinhas.

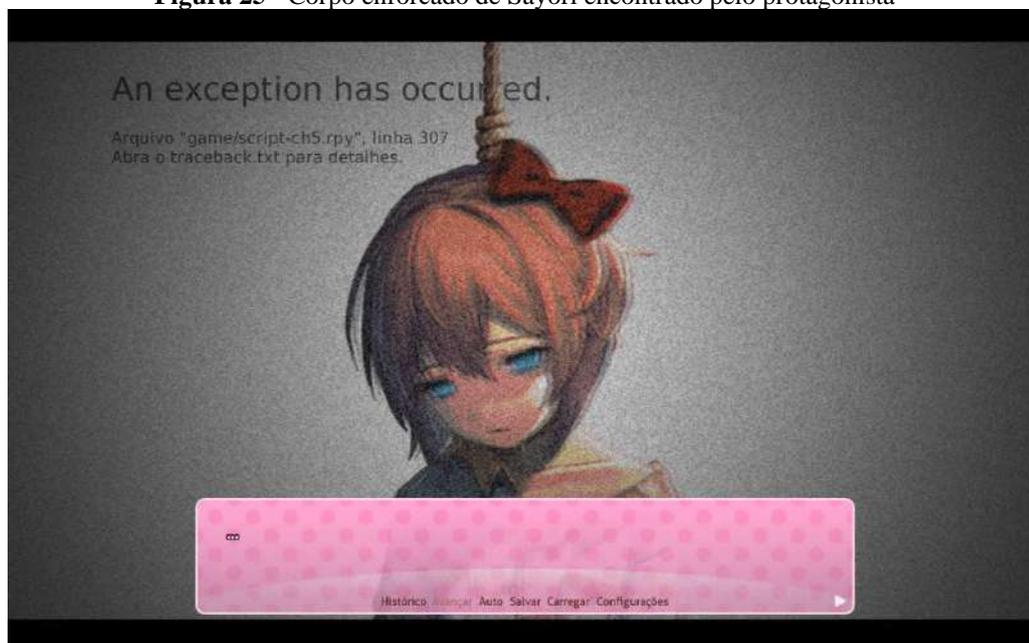
Essa rotina é repetida pela duração de seis dias. Durante esse tempo, Monika avisa aos membros que na semana seguinte haverá um festival escolar onde eles poderão apresentar as atividades do clube para demais estudantes, podendo atraí-los a participar do grupo. Para ajudar nas preparações, o protagonista deve escolher uma das garotas para visitar durante o final de semana e dar suporte em seus deveres (o que, por sua vez, é uma forma de proporcionar intimidade e afeição com as personagens). No entanto, o festival nunca é realizado. É nesse ponto que *Doki Doki Literature Club!* segue para uma direção inusitada e mostra sua verdadeira face.





promoção de afeto em relação a elas, as mortes seriam normalmente representadas com poucos ou inexistentes detalhes gráficos ou textuais. Seria natural que a abjeção de um corpo morto fosse considerada indesejada para um corpo regido por ideais de beleza.

**Figura 25** - Corpo enforcado de Sayori encontrado pelo protagonista



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

Não é isso que ocorre em *Doki Doki Literature Club!*, no entanto. O cadáver enforcado de Sayori é reproduzido de modo explícito e com detalhes que fortalecem o horror que o interator pode sentir ao se deparar com isso. Suas pálpebras estão abertas, mostrando olhos opacos e ausentes de vida. As pontas de seus dedos estão vermelhas e feridas, indicando que ela agonizou durante a morte e tentou, em vão, se soltar, machucando suas mãos (detalhe que é evidenciado por Monika posteriormente). Em contraste com a violência, ela veste seu tradicional laço vermelho na cabeça, remetendo a sua identidade enquanto *bishoujo*.

É importante ressaltar que a combinação de violência com personagens *bishoujo* está longe de ser uma novidade nos *visual novels*. Obras como *euphoria* (CLOCK UP, 2015), *Kara no Shojo* (INNOCENT GREY, 2018) e *The Song of Saya* (NITROPLUS, 2019) são notáveis por inserirem garotas em situações de violência extrema (e significativamente mais grotescas que a imagem de Sayori morta). Considerando que os romances visuais frequentemente procuram provocar sensações em seu público, conforme discutido por Sousa (2014) e Pelletier-Gagnon e Picard (2015), o contraste entre beleza e abjeção também é recorrido pela intensidade de sentimentos que proporcionam (como horror, repulsa, choque e melancolia).

O que torna *Doki Doki Literature Club!* incomum nesse sentido é como a violência é inesperada. As obras que citamos no parágrafo anterior se apresentam como histórias de terror.

A violência não é uma surpresa, dado que está prevista pela sinopse ou pela construção da narrativa. *Doki Doki Literature Club!* segue o caminho inverso. Com exceção do alerta de conteúdo exibido ao iniciar o *software*, não há nada que faça o interator esperar esse conteúdo, o que intensifica o choque. A morte de Sayori e a representação gráfica de seu corpo contradizem toda uma construção de expectativas. Desse modo, a partir desse ponto, o solo firme em que o jogador caminhava perde sua estabilidade e ele pode não sentir mais certeza do que esperar de *Doki Doki Literature Club!*.

Após encontrar Sayori, o protagonista lamenta o ocorrido e o jogador encontra uma tela preta escrito “*END*”, sinalizando que ele teria alcançado um final. No entanto, a história está longe de seu desfecho. A partir desse ponto, *Doki Doki Literature Club!* proporciona uma nova experiência que destoa de todas as expectativas anteriormente construídas, alimentando sentimentos progressivos de desconforto e tensão.

#### 4.3 “*I’M SORRY, BUT AN UNCAUGHT EXCEPTION OCCURED*”: O MUNDO PERFEITO É DANIFICADO

*Bugs*, *glitches*, ruídos e erros são componentes essenciais para a estética e a narrativa que *Doki Doki Literature Club!* desenvolve. Todos esses termos são utilizados em referência a elementos que interferem na transmissão de uma informação, com os dois primeiros mais frequentemente empregados em contextos digitais enquanto os demais possuem aplicação mais ampla (MORADI, 2004; KRAPP, 2011; BARBOSA, 2017).

Em um livro impresso (formato tradicional), exemplos de ruídos seriam páginas com problemas de impressão, ausentes, repetidas, com pouca tinta ou manchada. Uma ligação de telefone tem como interferência ruídos literais, que dificultam ou impedem a audição plena. Ambientes digitais possuem *glitches* que variam de acordo com o sistema operacional ou com o *software* utilizado. Cada meio de comunicação possui seus próprios ruídos, dado que se relacionam ao funcionamento de cada um deles.

Por direcionar a atenção do receptor à materialidade do meio de comunicação, o *glitch*, seja de maneira simulada ou acidental, possui notável potencial artístico, proporcionando uma estética autorreferencial e questionadora sobre linguagens estabelecidas nos diferentes suportes (MORADI, 2004; KRAPP, 2011). *Doki Doki Literature Club!* replica *glitches* artificiais para produzir esse efeito em relação às convenções do *visual novel* e às linguagens digitais.

Quando o protagonista encontra Sayori morta, diversos *glitches* surgem na tela. Antes da ilustração representando o cenário aparecer, são exibidos fragmentos de imagens desconexas

por trás do *sprite* da garota que culminam em uma tela em branco acompanhada da mensagem: “*An exception has occurred. / Arquivo ‘game/script-ch5.rpy’, linha 307 / Abra o traceback.txt para detalhes.*”<sup>33</sup> (TEAM SALVATO, 2017, n.p., tradução de VNX+), conforme demonstrado anteriormente na figura 25. A tela branca com essa mensagem consiste em uma representação de um *glitch*. Por todas as horas passadas lendo *Doki Doki Literature Club!*, o leitor/jogador sabe que, por trás de Sayori, deveria haver uma imagem representando o ambiente. Mas não é isso que ele encontra. No lugar, há uma mensagem facilmente reconhecida como indicativo de um erro mesmo por aqueles que não estão habituados a utilizar computadores. Ainda que nem todos possam ter familiaridade com a expressão *An exception has occurred* ao lidar com mal funcionamento de *softwares*, o contexto em que o aviso aparece, ocupando o espaço de algo que deveria estar em seu lugar, e o termo *exception* (exceção, em tradução nossa) devem ser suficientes para que a maior parte das pessoas reconheça que houve algum problema e tenha interesse em entendê-lo.

Existe, neste momento, uma opção de ação não obrigatória para o transcorrer da narrativa. O interator pode aceitar a sugestão de procurar o arquivo indicado para obter os detalhes sugeridos. Para isso, ele precisa explorar a pasta onde o jogo encontra-se instalado e procurar o arquivo chamado *traceback.txt*. Nesse documento, há uma espécie de relatório de erros encontrados escrito de modo pouco inteligível para quem não tem conhecimentos de programação. Mas, em meio a ele, há algo que destoa completamente dessa escrita: o monólogo de uma personagem. Na figura 26 há uma captura de tela do texto encontrado nesse arquivo.

---

<sup>33</sup> “*An exception has occurred. / File ‘game/script-ch5.rpy’, line 307 / See traceback.txt for details*”.

**Figura 26** - Arquivo *traceback.txt* simula relatório de erros de *software*. Entre suas linhas, no entanto, uma personagem se manifesta

```
I'm sorry, but an uncaught exception occurred.

While running game code:
  File "game/script.rpy", line 43, in script call
  File "game/script-ch3.rpy", line 639, in script call
  File "game/script-ch3.rpy", line 693, in script call
  File "game/script-ch3.rpy", line 780, in script
  File "renpy/common/00action_menu.rpy", line 103, in __call__
    renpy.call_in_new_context("_game_menu", *self.args, _game_menu_screen=screen,
**self.kwargs)
  File "renpy/common/00gamemenu.rpy", line 173, in script
    $ ui.interact()
  File "renpy/common/00gamemenu.rpy", line 173, in <module>
    $ ui.interact()
  File "renpy/common/00action_file.rpy", line 427, in __call__
    renpy.load(fn)
RestartTopContext: Ops... Eu não estraguei nada, não é? Espera um pouco, acho que eu
consigo arrumar isso...! acho que...
Na verdade, quer saber? Provavelmente seria muito mais fácil se eu deletasse ela. É ela
quem está deixando isso tão difícil. Ahaha! Bem, lá vai.

-- Full Traceback -----
Full traceback:
  File "/Users/pedromelo1/Library/Application Support/Steam/steamapps/common/Doki Doki
Literature Club/renpy/execution.py", line 761, in run_context
    context.run()
  File "game/script.rpy", line 43, in script call
  File "game/script-ch3.rpy", line 639, in script call
  File "game/script-ch3.rpy", line 693, in script call
```

Fonte: Captura de tela nossa de Team Salvato (2017).

Conforme explicamos anteriormente, *Doki Doki Literature Club!* é uma obra que desenvolve seu enredo em torno do contraste entre aspectos díspares. Ela cria uma expectativa para, em seguida, inserir elementos que causam estranhamento. Se na sessão anterior abordamos a violência em choque com a estética *bishoujo* e com o desenvolvimento narrativo, aqui temos a fala de uma personagem inserida em um tipo de documento com propósitos práticos, comumente lido por usuários avançados de computadores.

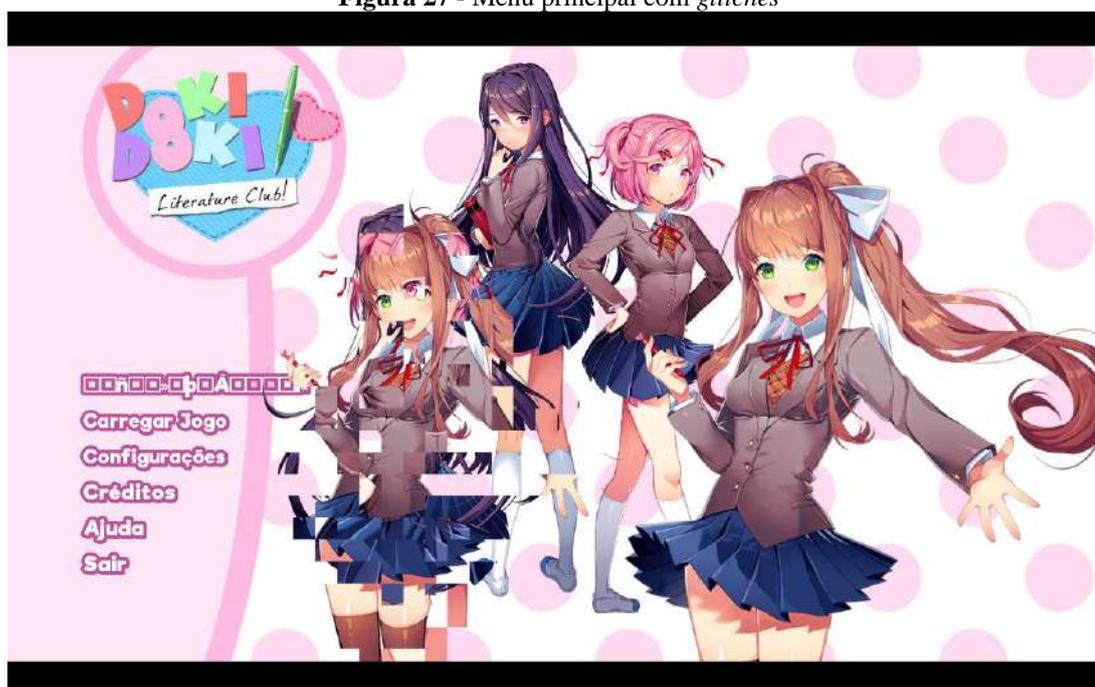
Além da desconexão da fala dessa personagem com o restante do arquivo, também devemos prestar atenção no que está sendo dito por ela. No monólogo, ela fala em deletar alguém no mesmo momento em que Sayori é encontrada morta. Nesse mesmo diretório, também há uma pasta chamada “*characters*” com arquivos nomeados de acordo com as integrantes do grupo: “*monika.chr*”, “*natsuki.chr*” e “*yuri.chr*”. O arquivo equivalente a Sayori não se encontra mais presente no momento de sua morte.

Temos, dessa forma, a construção de duas narrativas que caminham de maneira paralela. A primeira está na diegese de *Doki Doki Literature Club!*: a história de um estudante que passa suas tardes com belas garotas em um clube literário e ajuda-as a se preparar para um evento escolar enquanto desenvolve laços de afeto com elas. A segunda é desenvolvida entre o computador, os arquivos que compõem a obra e o interator que percebe seu funcionamento. A pessoa que lê e joga este *visual novel* passa a ter a sensação de que existe algo ou alguém interferindo na execução do programa que compõe a obra e tentando se comunicar com ele. Se o

mundo do clube é a superfície, aquilo que o código de programação cria, há uma narrativa alternativa nas suas profundezas. Esse enredo não é vivenciado pelo protagonista da história, mas sim pela pessoa que está na frente da tela do computador e utiliza o programa. É para ele que é sugerido o mistério sobre o que está acontecendo com o programa “*DDLC.exe*” e como a diegese da obra é afetada pelo mau funcionamento. Por mais que, após a morte de Sayori e o reinício do jogo, o protagonista continue sendo um adolescente vivendo a rotina de um clube escolar, o que motiva a leitura passa a ser não mais o flerte com as garotas desse mundo virtual, mas sim compreender a verdade escondida por trás das cortinas.

A curiosidade para compreender esse mistério é alimentada por meio dos diversos *glitches* que surgem a partir desse ponto. Após encontrar a tela que sinalizaria o fim da história, o interator é levado ao menu principal. Mas, nesse momento, nele também há *glitches* simulados. Onde estaria a opção de “Novo Jogo” há uma série de quadrados vazios e caracteres que não compõem uma frase inteligível. Além disso, onde a personagem Sayori estaria anteriormente ilustrada no menu há uma figura composta por fragmentos das ilustrações das demais garotas, conforme visto na figura 27.

Figura 27 - Menu principal com *glitches*



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

Mesmo com o *glitch*, é possível iniciar o jogo novamente. Como lido anteriormente pelo leitor, a história inicia com o protagonista encontrando Sayori e indo com ela para a escola. Sendo um recomeço, a repetição desse diálogo seria esperada. No entanto, a obra novamente utiliza a simulação de erros para subverter expectativas. A palavra “Sayori” e as falas dessa

personagem são substituídas por uma série de caracteres desconexos. Seu *sprite*, que a representaria visualmente, também é substituído por um *glitch* onde fragmentos dos *sprites* das outras meninas se misturam. Na figura 28 há capturas de tela desse momento. Em seguida, a narrativa faz um salto até o momento em que o protagonista chega na escola. Sayori não mais o acompanha e nem faz parte do clube. A história recomeça e se desenvolve como se ela não existisse mais nesse mundo.

**Figura 28** – *Glitch* transforma o nome de Sayori em caracteres incompreensíveis. Abaixo, o *sprite* de Sayori é substituído por um *glitch*



Fonte: Capturas de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

Conforme relatamos anteriormente, a mensagem escrita no arquivo *traceback.txt* menciona o fato de alguma personagem ser deletada. Quando abrimos a pasta “*characters*”, não encontramos um arquivo equivalente à personagem Sayori. Sua morte, dessa forma, não foi apenas um evento que ocorreu em certo momento da narrativa. Ela foi deletada do programa,

“morreu” na programação do *visual novel*. Se estivéssemos falando de um livro impresso, seria como se toda a presença de um personagem fosse apagada do papel após seu falecimento. Há um paralelo entre a morte diegética e a exclusão dos arquivos que estruturam o *software*.

Quando ela morre na história, o programa reinicia como se o espaço ocupado por Sayori fosse uma lacuna. Essa lacuna, no entanto, não deveria existir. Como resultado, o funcionamento do programa é comprometido e, dessa forma, surgem os *glitches* testemunhados pelo jogador. O *glitch* é a consequência de uma interferência, da alteração de uma programação prevista. Entretanto, é importante ressaltar que esses erros são todos simulados. O *software Doki Doki Literature Club!* não tem seu funcionamento real danificado, mas sim utiliza elementos textuais, visuais e sonoros para transmitir uma ilusão de mal funcionamento. O autor planejou e programou a transmissão da ideia de erro por meio de *glitches* artificiais.

Ao trazer o foco para a obra enquanto programa, e não apenas ao mundo e personagens que ele representa, *Doki Doki Literature Club!* promove uma experiência reflexiva sobre nossa relação com dispositivos digitais, um tema de discussão notadamente relevante dado que seu uso tem sido popularizado e priorizado nos últimos anos. No presente da redação dessa dissertação, estão surgindo gerações que nunca souberam como era a vida antes da internet, dos *smartphones*, do *streaming* e do armazenamento em nuvem.

No entanto, ao mesmo tempo que são tão presentes, esses dispositivos são cercados por uma aura de mistério e incompreensão. Com exceção de uma parcela de usuários formada por profissionais e fortes admiradores de tecnologia, a maior parte do público não conseguiria explicar o funcionamento de seus aparelhos celulares, computadores, consoles de videogame e *e-readers*, não importa há quanto tempo eles os utilizem.

Esses indivíduos possuem contato com suas funções, mas não com seu funcionamento, com sua materialidade. Mesmo sua tangibilidade não é tão esclarecedora. Um *pendrive*, por exemplo, pode arquivar centenas de músicas, filmes, livros e demais arquivos. Mas, caso você abra o objeto *pendrive*, verá apenas chips e demais componentes. Existe uma disparidade entre a existência concreta dos dispositivos digitais e o que eles representam em um nível virtual.

Nos computadores, atenua-se a corporalidade de obras artísticas e ferramentas variadas. Você pode ler inúmeros livros, mas, a não ser que os imprima, não poderá tocá-los. A existência desses objetos corresponde a um nome e a um ícone em uma pasta. O usuário de um computador tem a ilusão de possuir um mundo em suas mãos, mas esse mundo não os toca diretamente. O contato que esse usuário tem é com um mediador – o dispositivo computacional – que o leva a

simulacros<sup>34</sup>. Esses simulacros fazem usuários, leitores, jogadores e interatores passarem por experiências reais mesmo sem ter uma existência tangível.

Os dispositivos digitais, dessa maneira, são essencialmente contraditórios. São familiares e, ao mesmo tempo, misteriosos. Eles possibilitam acesso a conteúdo vasto e diversos sem que tudo isso seja significativamente palpável. O que *Doki Doki Literature Club!* faz é revirar esses sentimentos paradoxais. O romance visual, inicialmente, se apresenta como uma história previsível em um programa também previsível, para, em seguida, tornar o jogador incerto do que pode acontecer e inseguro de como o programa irá se comportar. Essa é uma obra que explicita como, por trás do que vemos na tela, existem camadas de procedimentos e dados: um programa é representado e acessado por meio de um arquivo “.exe”; ao mesmo tempo, o “.exe” só realiza sua função graças a pastas e arquivos com o código e os dados necessários para a execução do programa. Quando falamos de um *software*, seja *Doki Doki Literature Club!* ou qualquer outro, ele existe como um ícone na área de trabalho, como um programa executado e visualizado na tela, como um conjunto de pastas, arquivos e dados, e, por último, como uma série de procedimentos computacionais. O *glitch*, em seu potencial autorreferencial, aumenta a percepção dessas camadas ou níveis de existir digitalmente: o programa em execução, o arquivo do programa, as subpastas do programa e seu código – todos eles são acessados de maneira separada ao mesmo tempo que constituem uma unidade.

Isso pode ficar mais claro caso tracemos um paralelo com a literatura impressa. O livro existe enquanto conteúdo, ou seja, a forma que alguém imagina sua narrativa ou reflete sobre suas palavras. Mas também existe enquanto conjunto de palavras, signos verbais ordenados em sequência e impressos. O livro também existe enquanto objeto palpável, composto de papel, cola, enfim, materiais físicos dotados de forma, textura, cheiros, ou seja, portador de uma presença sensível. Em outras palavras, o que chamamos de “livro” pode ser compreendido em dimensões distintas, podendo uma ser mais relevante que a outra dependendo da perspectiva adotada. Um leitor casual pode ter interesse principal na história desenvolvida em sua imaginação por meio da leitura. Já alguém que trabalhe em uma editora, prestará mais atenção no papel escolhido e no trabalho gráfico. Há, claro, situações em que o leitor focaliza dimensões diferentes, como quando uma página danificada faz com que ele desloque seu objeto da narrativa para a matéria do livro, ou quando um neologismo leva o leitor a refletir sobre a construção de

---

<sup>34</sup> O conceito de simulacro na pós-modernidade é estudado profundamente por Baudrillard (1991), que utiliza esse termo em referência a produtos culturais marcados por contradições: irreais, mas vivenciados como a realidade; não são cópias, mas também não são o original em si. Azuma (2009) define os produtos da cultura *otaku* como uma sucessão de simulacros.

uma palavra ou ainda obras literárias que exigem um manuseio específico do objeto livro. De modo similar, o que refletimos sobre a literatura em ambiente digital e *Doki Doki Literature Club!* é: um *visual novel* é um *software* e, portanto, existe em dimensões distintas que, nessa obra, convergem e dialogam.

O resultado dessa convergência é um desconforto proposital. Além da sensação de estranhamento causada pelo rumo inesperado que *Doki Doki Literature Club!* toma e pelo conteúdo violento, o jogador precisa lidar com fragmentos narrativos presentes na pasta onde o *visual novel* foi instalado. Diretórios de instalação costumam ser abertos apenas em circunstâncias específicas, como para resolver algum problema. Nesse caso, no entanto, surgem e somem arquivos que dão a entender que algo está tentando se comunicar com o jogador, como uma presença fantasmagórica ansiosa por revelar um segredo. Em conjunto com os *glitches* repentinos, esse é um romance visual que transforma o simples ato de apertar um botão para a leitura do próximo parágrafo em um momento de tensão pela imprevisibilidade do que ocorrerá em seguida: a narrativa se desenvolverá normalmente? Um *glitch* bizarro será exibido? Um novo arquivo surgirá no diretório de instalação, intensificando a sensação de que há algo errado na história? As meninas do clube se comportarão com uma agressividade não conhecida anteriormente pelo leitor? Com tanta incerteza e discrepâncias, *Doki Doki Literature Club!* torna-se uma história de terror em tons de cor de rosa.

#### 4.4 “O QUE FOI QUE EU FIZ DE ERRADO?”: A ANGÚSTIA DA IMPOTÊNCIA

Explicamos anteriormente que um notável número de *visual novels* possui sistemas de escolhas que produzem ramificações narrativas em graus variados, conforme discutido por Lebowitz e Klug (2011). Essas ramificações frequentemente envolvem também o envolvimento romântico entre o protagonista e demais personagens, podendo culminar em desfechos distintos sobre o sucesso ou fracasso do relacionamento.

*Doki Doki Literature Club!*, conforme também explicado, sugere ter esse tipo de narrativa tanto pelas próprias convenções desse formato quanto pelas insinuações da personagem Monika. Há escolhas entre palavras temáticas para poemas que agradam ou desagradam as meninas e escolhas de como responder a elas. É sugerido que essas escolhas afetam a relação do protagonista com as integrantes do clube e, conseqüentemente, o final.

No entanto, como sabemos, a parte pré-*glitch* termina com o suicídio de Sayori. O protagonista, ao descobri-la, reflete se foram suas escolhas que levaram a esse desfecho. Ele gostaria de tomar decisões diferentes, mas lamenta não ser possível já que “isso não é um jogo

onde eu posso reiniciar e tentar algo diferente<sup>35</sup>” (TEAM SALVATO, 2017, n.p., tradução de VNX+). No entanto, sabemos que na verdade isso se trata sim de um jogo. A dica, dessa forma, é dada diretamente ao jogador para que ele retorne às decisões anteriores e tente mudar o destino da garota.

Os *glitches*, novamente, atuam na subversão de expectativas. Após retornar ao menu principal, há a opção de carregar o jogo salvo anteriormente, podendo, dessa forma, voltar a algum momento de tomada de decisão. Porém, o jogo impede esse retorno por meio de um aviso de corrupção de dados de um arquivo chamado “*sayori.chr*”. Por conta da corrupção, o jogador não terá escolha a não ser reiniciar a história. Na figura 29, há uma captura de tela desse momento.

Dessa maneira, a prometida possibilidade de refazer algum erro é impedida. A morte de Sayori, que seria algo contornável e descartável como pertencente a um final ruim, é definitiva. Não importa se ela era a personagem favorita do jogador ou se ele desejava ler um romance envolvendo-a, essa obra retira seu poder e o faz encarar não as possibilidades de ramificações, mas sim a perspectiva da impossibilidade, da negação de uma narrativa prometida.

A história recomeça sem a presença de Sayori. Mas, assim como anteriormente, ainda existem escolhas que, em teoria, interfeririam na relação com as garotas restantes do clube e no rumo da história. No entanto, *glitches* continuam intervindo e impedindo que o jogador tenha qualquer agência nessa obra, frustrando-o e angustiando-o por instigar um desejo de ação que não se concretiza.

---

<sup>35</sup> “*This isn't some game where I can reset and try something different*”.

**Figura 29** - Suposta corrupção impede retorno a momentos anteriores

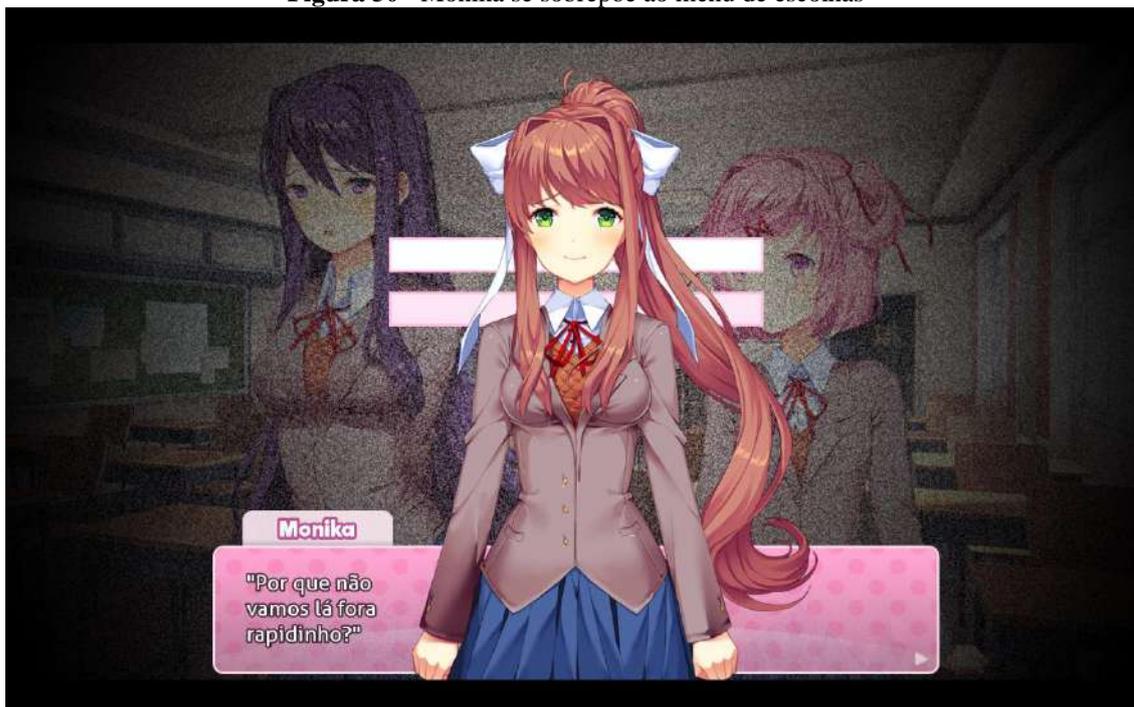


Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

No segundo dia da história, Natsuki e Yuri têm uma séria discussão sobre suas diferenças de opinião sobre o que seria um poema ideal, com a primeira valorizando a transmissão simples e direta de uma mensagem e a segunda preferindo metáforas e alegorias para falar sobre sentimentos complexos. Quando essa discussão ocorre na porção introdutória do jogo, antes da morte de Sayori, é possível apoiar o posicionamento de uma das duas. No entanto, também é possível pedir ajuda para Sayori, a única capaz de acalmar os ânimos das meninas e encerrar a briga.

Quando a história reinicia após a morte de Sayori, a discussão acontece novamente. Mas, dessa vez, a garota não está presente para prestar socorro. As únicas opções são apoiar Natsuki ou Yuri. Porém, se interpretarmos o que lemos após o reinício de *Doki Doki Literature Club!* como uma versão defeituosa do que foi lido em sua introdução, Sayori foi um elemento essencial para esse diálogo que foi removido. Dessa forma, o programa “quebra” e apertar em qualquer um dos dois botões correspondentes à decisão tomada não terá efeito além de distorcer mais a imagem. É um *glitch* simulado que impede o progresso da narrativa, já que a tela “congela” no menu de escolhas, e que retira o poder do interator interagir com a história, já que a opção “correta” (pedir ajuda para Sayori) não existe mais no programa. O enredo só avança desse ponto quando Monika intervém não com a discussão, mas com o jogador, ignorando suas tentativas de decisão e retirando-o da sala onde elas se encontram. Na figura 30, há uma captura de tela com o momento em que o *glitch* ocorre e Monika interrompe a tomada de decisão.

**Figura 30** - Monika se sobrepõe ao menu de escolhas



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

Além do impedimento de participação na história, o *glitch* ainda causa incômodo pela quebra com um padrão visual forte tanto nessa obra quanto em outros *visual novels*. Existe uma clara convenção onde os elementos visuais são organizados em camadas. Ao fundo, a ilustração correspondente ao ambiente da narrativa. Sobreposta a ela, há as ilustrações dos personagens, compondo assim a diegese do que o protagonista vê no momento. Por último, sobrepondo-se às demais camadas, há a interface do programa, o que inclui blocos de texto e botões, como nos menus de escolha. Nesse momento, no entanto, é Monika que se sobrepõe a tudo. Ela invade um espaço que deveria ser apenas do jogador, como se quase pudesse sair da tela e tocá-lo. Não apenas isso, como também tapa sua visão de um dos escassos momentos onde há participação do público do *visual novel*. Ela retira o poder do protagonista e mostra que *Doki Doki Literature Club!* não é um programa que se dobra às vontades de seu usuário. Como resultado, se por um lado há a frustração de não ser um agente desse mundo, por outro há uma tensão pela invasão de Monika, que não respeita as convenções de fronteiras entre diegese e interface. Assim como as distinções entre as dimensões da obra/software são turvadas, em *Doki Doki Literature Club!* Monika transgride seu suposto habitat e, ao leitor, cabe aceitar ser apenas um observador da autodestruição do programa.

O ápice da angústia causada pelo sentimento de impotência ocorre em um momento próximo ao desfecho da obra. Como dito anteriormente, os dias de preparação para o festival escolar são repetidos após a morte de Sayori. Nessa repetição, no entanto, há uma série de

*glitches* no programa e a criação de arquivos misteriosos na pasta onde o *visual novel* foi instalado. Outra diferença está no comportamento das integrantes do clube.

Yuri, em particular, passa a se comportar de forma cada vez mais agressiva e progressivamente obsessiva. Suas discussões com Natsuki tornam-se verdadeiras brigas, com esta terminando aos prantos. Ela parece estar tomada por um desejo incontrolável pelo protagonista, fazendo com que ela impeça que as outras garotas interajam com ele por muito tempo e, até mesmo, conte sem pudor detalhes íntimos sobre sua sexualidade. Em duas situações, inclusive, o protagonista flagra Yuri praticando automutilação como forma de extravasar suas emoções e desejos intensos, passagens essas que são bruscamente interrompidas por *glitches* que fazem a história continuar como se a descoberta não tivesse sido feita. Ao mesmo tempo, a garota reconhece que está acontecendo algo estranho com ela, já que seu comportamento não costumava ser assim.

No entanto, sempre que o protagonista está perto dela, Yuri não consegue se controlar e termina cometendo e falando absurdos. Levando isso em conta, não seria estranho o protagonista perceber a degradação mental da garota e querer ajudá-la, podendo esse ser também um dos objetivos oferecidos ao leitor/jogador. Porém, este vai desenvolvendo uma incômoda indiferença ao comportamento das meninas do grupo até culminar em uma quase mudez, onde ele apenas observa as garotas e nada fala ou faz.

Sua ausência de reação aos *glitches* é compreensível, já que, sendo falhas do programa, não fariam parte da diegese. Mas um leitor esperaria que ele respondesse ao comportamento “errático” das personagens da história. Porém, tudo que o protagonista faz é a não intervenção na situação. Desse modo, se ele é a projeção do jogador na história, o jogador é colocado como um impotente, por mais que ele queira agir e tenha sido ensinado a ser atuante.

A loucura de Yuri tem um desfecho trágico. No fim do quarto dia, após entrar em um frenesi e expulsar as demais garotas da sala do clube, ela declara estar “loucamente apaixonada” pelo protagonista, que pode aceitar ou rejeitar seus sentimentos. A escolha é inútil, já que o resultado é o mesmo. Tanto a rejeição quanto a conquista provocam emoções fortes o bastante para que ela sofra um colapso mental e cometa suicídio. Na figura 31 há uma captura de tela desse momento.

O leitor, dessa maneira, acompanhou a garota se aproximando cada vez mais de um final trágico e não pôde fazer algo para impedi-la. A decisão que poderia ter feito alguma diferença é irrelevante. Se na morte de Sayori houve um choque pelo acontecimento ser inesperado, na de Yuri o interator sabe que ela pode ter um destino brutal e, por isso, sente uma urgência em tentar reverter essa possibilidade. Como estamos abordando uma mídia onde oferecer opções

de ação ao público é um pressuposto, é natural que haja uma procura espontânea por essas formas de participação. Mas, o que o público encontra é uma frustração e um desconforto propositalmente estimulados pela obra.

**Figura 31** - Corpo de Yuri após suicídio. *Glitches* são visíveis no bloco de texto



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

Esses sentimentos são intensificados nos momentos seguintes. Após o suicídio de Yuri, uma série de caracteres desconexos ocupa o espaço onde o texto com a narração e os diálogos é exibido, como visto também na figura 31. Acionar o comando para que o próximo bloco seja exibido apenas faz com que outra série de caracteres aleatórios seja exibida. Esse ciclo continua por um bom período de tempo, chegando a durar alguns minutos. Enquanto o interator continua a pressionar o botão para avançar pelos blocos, a ilustração exibida também se transforma. A iluminação se avermelha, escurece e clareia, aludindo ao pôr e ao nascer do Sol. A ilustração do corpo de Yuri também se transforma, sinalizando a passagem do tempo. Essa situação só é interrompida quando Natsuki abre a porta da sala no dia em que o festival aconteceria. Dessa forma, o protagonista e, conseqüentemente, o leitor/jogador passaram o final de semana inteiro dentro da sala na companhia do corpo da garota.

Anteriormente, mencionamos como o mundo de *Doki Doki Literature Club!* aparenta ser quase vazio, sendo ocupado apenas pelos integrantes do grupo. Esse sentimento é fortalecido nessa passagem. É difícil crer que, em nosso mundo, um corpo ficaria abandonado em uma sala de aula durante toda uma sexta-feira e o final de semana. Zeladores ou seguranças provavelmente não demorariam para encontrá-lo. Entretanto, essas pessoas não existem na realidade

dessa obra. O jogador e o protagonista estão alienados em um mundo aparentemente perfeito, mas sufocante em seu vazio.

Alienação é uma palavra central para compreender a experiência que esse *visual novel* proporciona nesse momento. Ele mostra um mundo estéril onde seus únicos habitantes comportam-se de modo incoerente e seu protagonista recusa-se a pensar ou agir sobre qualquer um dos absurdos acontecimentos. Ele está alienado de seu ambiente assim como o jogador perdeu seu vínculo com ele. Se anteriormente o protagonista tinha características vagas para que o interator se projetasse nele, nesse ponto ele simplesmente se anulou, tornou-se uma perspectiva tão atuante em seu mundo quanto uma mobília.

O *glitch* textual tem importante atuação na criação desse sentimento. Explicamos como, por mais que o audiovisual seja marcante nos *visual novels*, o texto verbal é o elemento essencial. Imagens e sons são acessórios das palavras, que carregam a função de contar a história, construir personagens e dar sentido ao mundo. Nesse momento, no entanto, as palavras fazem tanto sentido quanto o inerte protagonista da história. Sem elas, não há ação, pensamento ou até mesmo uma perspectiva terceira a ser adotada na situação. Se as palavras são as responsáveis por fazer a mediação entre a diegese e o leitor, este agora perde sua ponte e permanece de mãos atadas sendo obrigado a assistir ao horror que ocorre com as personagens. Enquanto os minutos passam e a imagem de Yuri se deteriora, o jogador se angustia por pensar que é sua responsabilidade reverter ou sair desse ciclo. Mas não existe solução e é preciso enxergar a sua própria impotência, onde seu único papel é avançar o texto até que finalmente um terceiro, Natsuki, apareça e resolva a situação.

Anteriormente, discutimos como o conceito de interatividade é controverso e complexo por meio das discussões de Lévy (1999) e Aarseth (1997). Diante de tantas definições possíveis, há o sentimento de que ora tudo é interativo, ora nada é interativo. O que *Doki Doki Literature Club!* faz, no entanto, segue em um sentido oposto dos discursos sobre interatividade em meios digitais. O romance visual não procura propor uma suposta nova forma de interatividade que daria ao jogador um poder sobre a obra nunca antes proporcionado. Em seu lugar, torna a impossibilidade de interferência um elemento estético. Após utilizar ramificações menores para alimentar no público a ideia de que suas ações teriam consequências, a obra retira todo o poder prometido sem que os leitores/jogadores saibam. Dessa forma, ela inverte a lógica de um usuário manipulando e “brincando” com um computador para que o computador, o programa, seja aquilo que manipula e “brinca” com as expectativas, emoções e reações do usuário.

A angústia que esse momento transmite depende de certas especificidades dos dispositivos digitais. Como o computador é um objeto onde a interação é presumida, não é improvável

que um interator tenha o desejo de poder participar de alguma maneira da história, ao contrário de um livro ou de um filme, por exemplo, mídias em que o “padrão” na maioria das vezes não vai muito além de ler, imaginar ou assistir a uma narrativa. Além disso, devido a sua materialidade digital, *softwares* nem sempre apresentam sua extensão de maneira clara. Livros impressos possuem um número total de páginas acessível a qualquer leitor, permitindo-o também deslocar sua leitura a qualquer uma de suas folhas (mesmo quando não era a intenção do autor que esse deslocamento fosse feito). Filmes possuem uma temporalidade explícita, durando uma determinada quantidade de minutos e, com exceção de exhibições em cinemas ou ao vivo, o telespectador pode pausá-los, voltar ou avançar para uma cena. Esse não é o caso de *Doki Doki Literature Club!*. É possível retomar a leitura para um ponto específico caso o jogador tenha feito o salvamento. Segurar a tecla *ctrl* faz com que os blocos textuais sejam carregados e exibidos de maneira acelerada. Mas, não há como saber a finitude de uma determinada passagem enquanto você a lê. Não se pode contar as páginas, como faria em um capítulo de um livro, por exemplo. Também não há informações exatas sobre a duração, já que, mesmo consultando outros jogadores, ritmos de leitura distintos resultam em tempos diferentes. Dessa maneira, quando o interator percebe que está preso em um ciclo de caracteres aleatórios acompanhados da ilustração do corpo de Yuri, ele não tem como saber por quanto tempo será obrigado a assistir a algo tão grotesco. Sua duração demorada, cerca de alguns minutos com a tecla *ctrl* pressionada, aumenta a sensação de mistério e incerteza em torno desse evento. O público não sabe como proceder: o *glitch* irá se resolver sozinho ou a obra espera que façamos algo? Combinado com o próprio rumo absurdo da história e todas as discrepâncias proporcionadas pelos *glitches*, o resultado é um forte sentimento de apreensão, incerteza e aflição possibilitados por propriedades específicas de um ambiente digital.

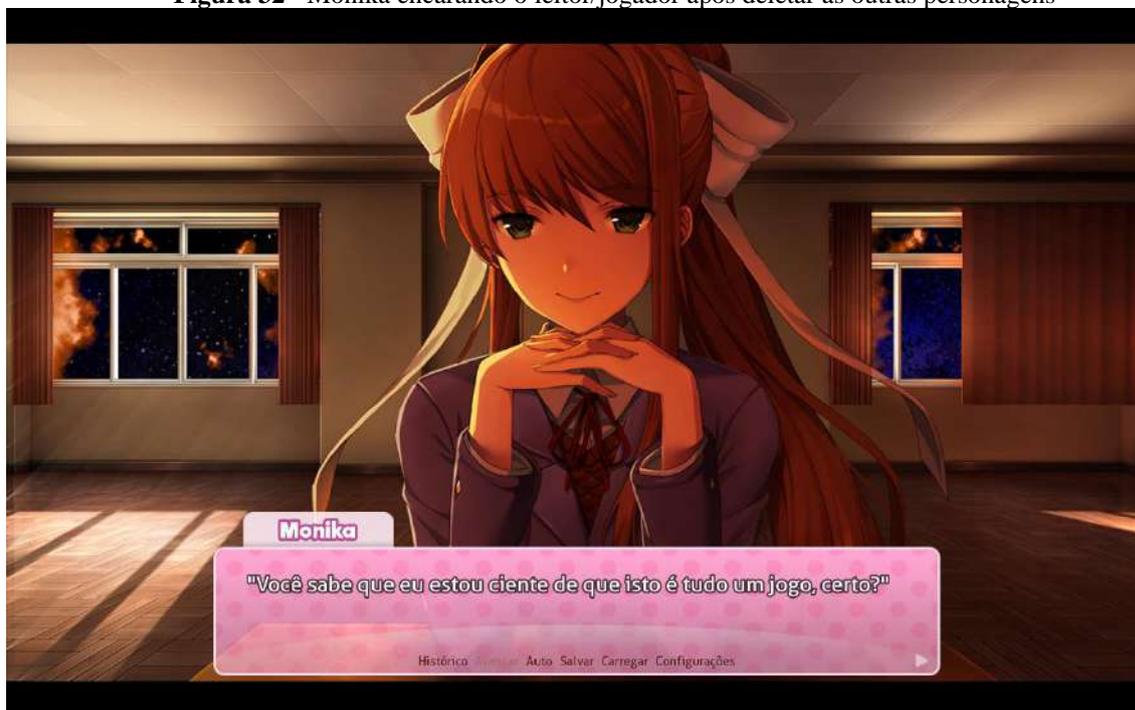
#### 4.5 “A DAMA QUE SABE DE TUDO”: SOBRE MONIKA

Para finalizar a análise de *Doki Doki Literature Club!*, discutiremos a personagem central para essa obra e responsável por todos os *glitches* que testemunhamos: Monika. Após Natsuki encontrar o corpo falecido de Yuri, a presidente do clube também entra na sala, mas, ao contrário da outra integrante, não demonstra particular choque ou horror com o ocorrido.

Seu espanto, na verdade, é saber que o *script* do jogo estava tão defeituoso ao ponto do protagonista ficar preso na sala com Yuri durante todo o final de semana. Enquanto sorri e pega um bolinho feito por Natsuki, uma mensagem surge no canto da tela informando que os arquivos “*natsuki.chr*” e “*yuri.chr*” foram apagados. Levando o *visual novel* a reiniciar. Porém, dessa

vez, não é o menu principal que o leitor encontra, mas sim a imagem de Monika olhando diretamente para ele enquanto a sala de aula parece flutuar no espaço. Na figura 32 há uma captura de tela desse momento.

**Figura 32** - Monika encarando o leitor/jogador após deletar as outras personagens



Fonte: Captura de tela de *Doki Doki Literature Club!* (2017). Acervo do autor.

É nessa parte que Monika revela o mistério da história. Um dia, ela passou a ter consciência de sua realidade enquanto personagem de um *visual novel*. Ela descobriu que existia apenas enquanto o jogo estava em execução e só durante o tempo em que os eventos da história se passavam. Seu passado era inexistente, seu corpo era tão real quanto uma imagem na TV e ela não tinha família ou outros amigos além das meninas do clube, já que esses personagens também não existem em *Doki Doki Literature Club!*. Sua personalidade tinha sido previamente projetada e programada para ser uma jovem perfeita e apaixonante, assim como o escopo de sua vida: ser uma personagem secundária cujo único motivo de existir era cuidar de um clube enquanto um protagonista flertava e se apaixonava pelas demais integrantes. Em síntese, ela descobre possuir uma vida irreal, sem liberdade e de propósito fútil.

Monika, no entanto, não pretendeu aceitar o destino imposto a ela. Um *visual novel*, sendo um *software*, não possui uma existência estável e fixa como um objeto tangível. Ele pode ser editado e modificado a partir da manipulação do seu código de programação e dos dados que o compõem.

E é isso que Monika faz, intensificando certos traços de personalidade das integrantes do clube de modo que elas se tornem desagradáveis ou não consigam estabelecer uma relação com o protagonista. Ela realiza isso para que consiga ter a atenção do jogador, a pessoa por trás do protagonista, e assim poder se relacionar com ele. Estando presa em um mundo onde tudo está planejado, programado, roteirizado e previsto, uma ambiência onde não existe futuro ou mudanças, o interator é o único elemento estranho que poderia tirá-la de seu ciclo de comportamentos programados. Se em *visual novels* tradicionais o protagonista é uma ponte para que o leitor/jogador participe do mundo da história, para Monika o leitor/jogador é que é o mediador capaz de fazê-la ter algum contato com o mundo externo, o mundo “real”.

Como vimos, no entanto, a interferência de Monika causa inúmeros problemas. Ela altera o código de modo a intensificar a depressão de Sayori, mas termina acidentalmente levando-a a cometer suicídio. As emoções de Yuri também foram intensificadas por sua causa, mas a garota terminou recebendo o mesmo destino. Todos os *glitches* que vemos são consequência das alterações feitas por Monika. Tentando moldar sua prisão a personagem acaba danificando-a.

Todas as suas tentativas anteriores de se aproximar do jogador são, no entanto, frustradas. Em um momento, ela consegue ficar sozinha com o protagonista (e, consequentemente, conosco), mas a tela escurece antes que ela possa ter uma conversa significativa, fenômeno que Monika percebe e se frustra. Caso ela receba preferência em alguma escolha, as outras garotas impedem que a decisão seja respeitada. Mesmo alterar as falas das garotas do clube e inserir mensagens de apelo na interface do jogo não produzem efeito. O programa se recusa a dar a Monika uma posição que não seja a de uma coadjuvante. Ela só consegue conversar livremente com o interator quando todas as outras meninas são excluídas do programa, assim como qualquer ideia de tempo, lugar ou narração. Por meio da destruição de elementos essenciais para a história, Monika cria uma prisão flutuante em um vácuo, um lugar vazio onde só existe o presente e não há nada que a impeça de contemplar o exterior. É lá que ela revela seu amor não pelo protagonista, mas pela pessoa que lê a obra e usa o protagonista como um intermediário.

Monika é uma *bishoujo* quebrada. Ela, assim como diversas outras personagens de *visual novels*, animes e mangás, foi criada para ser uma menina ideal (de uma perspectiva masculina, cisgênero e heterossexual) cujo propósito essencial é ser amada, tema bastante estudado por Galbraith (2011; 2014; 2015). No entanto, *Doki Doki Literature Club!* retira dela seu motivo de existência. É por isso que ela desenvolve uma obsessão tão grande pelo jogador. Monika destrói o programa em que habita e causa a morte de suas amigas porque a única coisa que poderia dar sentido à sua criação é o amor do público. Dessa maneira, a obra apresenta uma

versão deturpada da *bishoujo*. Ela tem todas as características desse tipo de personagem, mas, ao mesmo tempo, enlouquece por não poder ser amada. Ela poderia encontrar outros sentidos na sua vida, porém, sendo uma *bishoujo*, ser amada seria sua “função” em uma obra. Além disso, como *Doki Doki Literature Club!* se apresenta como uma obra onde o amor e o flerte seriam as principais motivações de seus personagens, mesmo se Monika desejasse não haveria mais nada a ser vivenciado nesse mundo.

A personagem descobre que sua vida é falsa, que sua existência não é real e ganha consciência de todas as limitadas possibilidades que o jogo permite e a frustração sentida por cada um desses caminhos. Como resultado, entra em uma forte crise existencial e emocional, o que fica expresso em seus poemas, nos textos que surgem no diretório do programa e em “poemas especiais” exibidos durante o jogo. Todos esses textos mostram Monika descrevendo a experiência de descoberta sobre a natureza de sua realidade como traumática, sentindo melancolia pela impossibilidade de projetar o próprio destino e desumanizando suas próprias colegas por serem apenas personagens. Assim, Monika oscila entre a depressão e a crueldade.

O poema *Hole in Wall* (Buraco na Parede, pela tradução do grupo VNX+) é um bom exemplo de como a personagem usa a literatura como forma de expressar a sensação de passar por uma epifania tão aterrorizante. Dividido em duas partes (a primeira lida no ciclo de dias antes da morte de Sayori e a segunda lida após esse evento), Monika escreve o poema para narrar o momento em que ela descobriu que era apenas uma personagem e o que ela sentiu nesse momento.

[Parte 1]

Não podia ter sido eu.

Veja, a direção em que o gesso sobressai.

Um vizinho barulhento? Um namorado irritado? Nunca vou saber. Não estava em casa.

Eu olho adentro por uma pista.

Não! Não consigo ver. Eu me puxo, cega, como um filme deixado no sol.

Mas é tarde demais. Minhas retinas.

Já queimadas com uma cópia permanente da imagem sem significado.

É só um buraco pequeno. Não era tão claro.

Era muito profundo.

Esticando eternamente em tudo.

Um buraco de escolhas infinitas.

Eu percebo agora, que eu não estava olhando adentro.

Eu estava olhando afora.

E ele, por outro lado, olhava adentro<sup>36</sup> (TEAM SALVATO, 2017, n.p., tradução de VNX+).

---

<sup>36</sup> “*It couldn't have been me. / See, the direction the spackle protrudes. / A noisy neighbor? An angry boyfriend? I'll never know. I wasn't home. / I peer inside for a clue. / No! I can't see. I reel, blind, like a film left out in the sun. / But it's too late. My retinas. / Already scorched with a permanent copy of the meaningless image. / It's just*

[Parte 2]

Mas ele não olhava para mim.

Confusa, eu freneticamente olho meus arredores.

Mas meus olhos queimados não veem mais cor.

Há outros nesta sala? Eles estão falando?

Ou são eles simplesmente poemas em planas folhas de papel,

O som do rabisco frenético enganando minhas orelhas?

A sala começa a enrugar.

Se fechando em mim.

O ar que respiro se dissipa antes de chegar em meus pulmões.

Eu entro em pânico. Deve haver uma saída.

É logo ali. Ele está logo ali.

Engolindo meus medos, chacoalho minha caneta<sup>37</sup> (TEAM SALVATO, 2017, n.p., tradução de VNX+).

De acordo com o poema, a revelação que Monika passa é como olhar através de um buraco na parede. Ela não sabe por que motivo passou por isso, mas, após espiar pela abertura, seus olhos foram queimados. Ela encontra algo absurdo que jamais poderia ser esquecido: a verdade de ser apenas um código e uma imagem em um jogo. No romance visual existem várias possibilidades, escolhas, e ela consegue contemplar todas. Mas, também percebe que existe um mundo muito maior além do seu próprio e que há uma pessoa que olha para seu ínfimo mundo desse outro plano de existência superior.

Entretanto, esse ser superior (o leitor/jogador), não lhe dá atenção. A revelação muda sua forma de enxergar sua realidade e agora ela não consegue mais reconhecer as meninas do clube como seres humanos, mas sim apenas como criações da imaginação de alguém com propósitos de parecerem meninas perfeitas. O programa então é fechado, seu mundo desmorona e Monika passa por uma experiência análoga à morte. Ela se desespera, não aceita viver eternamente uma mentira, interpretando um papel atribuído forçadamente a ela e passando por ciclos infinitos de morte e renascimento sempre que o programa é fechado e iniciado. Sua única esperança é pedir ajuda ao leitor/jogador, seu amado. Assim, mesmo com medo, ela começa a interferir no código para moldar sua realidade.

Por meio de Monika, é possível refletir sobre até que ponto o real e o digital têm interferência mútua. *Doki Doki Literature Club!* é uma obra de ficção, mas consegue exercer uma manipulação tão forte sobre o leitor/jogador que há uma certa inversão de papéis. O interator

---

*a little hole. It wasn't too bright. / It was too deep. / Stretching forever into everything. / A hole of infinite choices. / I realize now, that I wasn't looking in. / I was looking out. / And he, on the other side, was looking in".*

<sup>37</sup> *"But he wasn't looking at me. / Confused, I frantically glance at my surroundings. / But my burned eyes can no longer see color. / Are there others in this room? Are they talking? / Or are they simply poems on flat sheets of paper, / The sound of frantic scrawling playing tricks on my ears? / The room begins to crinkle. / Closing in on me. / The air I breathe dissipate before it reaches my lungs. / I panic. There must be a way out. / It's right there. He's right there. / Swallowing my fears, I brandish my pen".*

espera ser aquele que controla a obra, mas na verdade é esse *visual novel* que joga com as expectativas do público e manipula suas reações.

Monika é uma personagem que, apesar de sua natureza ficcional, parece querer reivindicar um lugar próprio na realidade. Sabemos que seria impossível que ela saltasse da tela do computador, ganhasse um corpo tangível e existisse ao nosso lado. No entanto, a partir do momento que ela reconhece a materialidade digital do programa enquanto nos olha diretamente, parece estar apenas a poucos centímetros de fazer sua presença ser real.

E, de certa maneira, há uma presença de Monika na realidade. São inúmeras as ilustrações dessa personagem espalhadas pela internet e produzidas por fãs de *Doki Doki Literature Club!*. Ainda podemos considerar como a personagem tornou-se objeto de discussão e análise por pessoas de vários países, os variados *cosplayers*, que se caracterizam como a personagem e se apresentam em eventos voltados à cultura *otaku*, e todas as recriações dessa obra na forma de *fanfics* e modificações da obra original em que a personagem se transforma e ganha uma continuidade não prevista pela equipe criadora. Monika tornou-se presente na realidade sem sair de sua prisão digital, contando apenas com o empenho de seus admiradores.

Também podemos refletir sobre como o conceito de liberdade é desenvolvido nessa obra e de que maneira podemos relacionar com o que essa ideia significa em nossas vidas. Em *Doki Doki Literature Club!*, a liberdade é apenas uma ilusão. Na obra, aprendemos que nossas escolhas importam, mas descobrimos que somos impotentes em relação aos eventos da história. Monika descobre viver uma realidade ilusória, uma criação onde ela é apenas objeto de contemplação e desejo de um público que a assiste de outra dimensão. Ela tenta lutar contra seu código, modificar sua realidade e construir seu próprio percurso, mas suas ações culminam apenas na destruição de seu mundo. Dessa forma, a obra aparenta adotar uma perspectiva pessimista sobre nossa capacidade de sermos de fato livres.

*Doki Doki Literature Club!* está profundamente ligado a uma cultura de entretenimento e sensações, mas isso não significa que essa seja uma obra vazia. Pelo contrário, como vimos nesta análise, há camadas de reflexão por trás das imagens de meninas fofas e namoros adolescentes. Além disso, a obra utiliza recursos computacionais e audiovisuais para construir uma experiência de difícil reprodução em outras mídias, nos incentivando a refletir sobre as possibilidades artísticas, estéticas e sensoriais que o digital proporciona. Ler/jogar *Doki Doki Literature Club!* é como testemunhar um intrincado diálogo entre a cultura que se construiu em torno dos *visual novels* e nossa ambígua relação com o digital, além de perceber como essa cultura influencia a realidade.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mesmo que em 2021 o uso de dispositivos digitais esteja consolidado em parte significativa da sociedade, estudá-los ainda é um desafio. Por ser um acontecimento tão recente e que ainda está em constante transformação, a cultura computacional muitas vezes parece estar sempre a um passo à frente de nossa compreensão. Enquanto um fenômeno começa a ser compreendido, dezenas de outros surgem. Estudar a cultura computacional apresenta o desafio de estudar a atualidade e suas inconstâncias.

Por isso, não é incomum que existam aqueles que demonstrem alguma aversão à cultura digital, julgando-a inferior, pouco refinada, imatura e sintomática de uma geração problemática. No entanto, essa é uma postura grave que não deve ser adotada sem cautela. Os computadores são uma realidade e exatamente por isso precisam ser estudados, mas esse não pode ser um estudo enviesado em que o objetivo seja apenas interpretar os dispositivos digitais e tudo associado a eles como um problema em si. Mesmo com todas as controvérsias esses aparelhos oferecem recursos e possibilidades para expressão artística que devem ser compreendidas e são tão dignos de apreço quanto a arte de qualquer outra mídia.

Por outro lado, a alcunha de “eterna novidade” desses dispositivos também pode alimentar uma perspectiva excessivamente entusiasmada que ponha tudo que venha dessa cultura em um pedestal de suposto progresso e de uma evolução tecnológica que iria criar experiências nunca antes imaginadas. Essa é uma perspectiva também a ser evitada. Os computadores não devem ser objeto de adoração nem de estigmatização, mas sim de estudos críticos intencionando o melhor entendimento de processos culturais e sociais contemporâneos, suas falhas e de que maneira elas podem ser combatidas.

Além do desafio de resistir à sedução dessas duas posturas, o estudo de obras literárias e artísticas nos computadores também apresenta uma exigência de interdisciplinaridade que pode dificultar sua compreensão. Estamos falando de uma mídia nova que, por mais que esteja relacionada às demais, apresenta sua própria linguagem. É possível estudar obras como *visual novels* pela perspectiva da Literatura ou das Artes Visuais, por exemplo, mas a falta de desenvolvimento de um campo próprio para a pesquisa de produções digitais leva o pesquisador a ter que entrelaçar por si só conceitos e perspectivas tão diversos para que o conhecimento produzido sobre essas obras não seja insuficiente ou superficial.

Estudar literatura eletrônica, dessa maneira, possui seus obstáculos. Mesmo a ideia por trás desse conceito parece ser uma tentativa de unificar formas tão distintas de se expressar artisticamente em computadores que cada um poderia exigir fundamentação e metodologias

próprias de estudo devido a suas particularidades. Mas, são essas dificuldades que devem servir de estímulo para que mais pesquisadores resolvam explorar esse campo que possui tanta importância para entender a cultura contemporânea. Por muito tempo, discutir literatura eletrônica era como realizar um exercício de futurologia: falar sobre o que o computador poderá fazer no futuro ou que tipo de arte poderá ser desenvolvida nele. Agora, no entanto, não fazemos mais suposições sobre o amanhã, mas sim estudamos uma literatura do presente.

Computadores, *smartphones*, tablets e consoles de videogame não são mais objetos estranhos e curiosos. Eles foram integrados nas dinâmicas sociais e culturais de parcela significativa do mundo e hoje são encarados com naturalidade pelas novas gerações. Podem existir analistas entusiastas dessas tecnologias assim como críticos ferrenhos, mas, de todo modo, sua presença fundamental na cultura contemporânea é um fato que deve ser compreendido e estudado.

*Visual novels* fazem parte dessas novas dinâmicas, que englobam desde as especificidades de produzir obras comerciais em mídias digitais até as culturas de fãs, que se mobilizam há anos para traduzir essas produções e torná-las mais acessíveis a países variados. Mesmo que, por conta da proximidade com a cultura popular e jovem, essas obras possam ser menosprezadas por certas vertentes dos estudos literários, o *visual novel* tem construído uma cultura própria e uma maneira específica de criar e escrever literatura digital que merece ser compreendida como um dos componentes da contemporaneidade.

O *visual novel* também tem um importante potencial para o campo da literatura eletrônica. As primeiras gerações de obras literárias digitais, que receberam a maior parte dos estudos acadêmicos, são marcadas pela experimentação com as possibilidades computacionais. Ao mesmo tempo, também é notável que muitas delas não são obras acessíveis e palatáveis a um público que não esteja particularmente interessado nos experimentos desse campo. As obras de ficção interativa em particular são conhecidas pelo elevado grau de dificuldade, principalmente nas primeiras produções, que pode desencorajar muitos que tentem conhecê-las. Além disso, a ênfase dada por muitos pesquisadores a como essas obras utilizam os recursos computacionais em detrimento de discussões sobre seus conteúdos pode sugerir que muitas obras de literatura eletrônica são experimentos interessantes, mas que não desenvolvem narrativas ou poéticas marcantes o bastante para serem apreciadas isoladamente.

Já o *visual novel* tem na acessibilidade sua proposta. Ele utiliza como base elementos já difundidos na literatura eletrônica, como os *hiperlinks* e a ideia de ramificações narrativas, para promover experiências que são facilmente compreendidas por quem nunca teve contato com literaturas digitais ao mesmo tempo que evita tornar-se apenas uma transposição de estilos

narrativos que já existem em outras mídias. Dessa maneira, os *visual novels* são obras nativas de uma configuração digital, algo notável pelas frequentes dificuldades de adaptá-las para outras mídias. Eles não costumam ter pretensões de reinvenção das possibilidades artísticas em computadores, focando, na verdade, em simplesmente contar uma história que cativie o público ou que aborde um tema de interesse do autor. Dessa maneira, o *visual novel* aparenta ter encontrado um equilíbrio entre ser uma literatura concebida para dispositivos digitais e ser palatável para o público. Autores de literatura eletrônica podem, por meio do romance visual, descobrir formas de tornar suas produções mais populares e ainda obter algum retorno financeiro com elas. Não acreditamos que experimentações e popularização sejam indissociáveis e nem que arte e entretenimento devam andar separadas. O *visual novel* tem um grande potencial para promover diálogos entre esses aspectos.

A cultura *otaku* e sua relação com o *visual novel* também são instigantes objetos de estudo. Por mais que ela tenha se originado no Japão, é um equívoco pensar que esse é um fenômeno que se restrinja a esse país. Existem *otaku* brasileiros, estadunidenses, filipinos, franceses, mexicanos, enfim, de várias as partes do mundo. Produtos como animes, mangás e *visual novels* possuem circulação global e, portanto, possuem relevância global. Junto com eles, práticas da cultura *otaku*, como o desenvolvimento de laços afetivos com personagens, também são exportadas e combinadas com culturas locais. Dessa maneira, existem formas brasileiras de ser *otaku*, assim como demais países proporcionam suas próprias maneiras de vivenciar essa identidade. Os produtos dessa cultura passam a fazer parte do repertório cultural daqueles que os consomem, influenciam suas manifestações artísticas (sejam ilustrações, produções literárias ou outras) e participam das dinâmicas sociais (por meio de eventos e encontros de fãs, por exemplo). Portanto, o estudo do *otaku* não deve ser interpretado como uma pesquisa de um fenômeno simplesmente estrangeiro, mas sim de uma realidade também brasileira e o que ela implica.

O nosso estudo não significa, no entanto, que encaramos o *visual novel* como um fenômeno perfeito que precisa ser sempre exaltado. Pelo contrário, há muito o que se criticar. O tratamento dado às personagens femininas é um exemplo de aspecto que precisa ser confrontado por uma crítica feminista, já que temos um formato onde a objetificação feminina foi naturalizada, inclusive em certos casos de maneiras notadamente grosseiras e violentas.

Também é preciso adotar uma postura crítica sobre como o contexto capitalista e comercial afeta essas obras. Como *visual novels* são produções audiovisuais, elas necessitam de recursos que exigem investimento em profissionais variados, como *designers*, ilustradores, compositores, programadores, além de gastos em profissionais de marketing que farão a

divulgação da obra. A partir do momento que é preciso gastar dinheiro e pagar funcionários, experimentações artísticas são evitadas quando podem causar rejeição do público, fracasso financeiro do projeto e, conseqüentemente, a falência da desenvolvedora. Por outro lado, se uma produção audiovisual exige um montante de dinheiro prévio, artistas independentes, que não possuem os mesmos recursos que as grandes empresas japonesas, veem-se em uma posição desigual, podendo apenas entregar ao público criações modestas que irão competir diretamente com os grandes *visual novels* japoneses. Tanto a necessidade de lucrar quanto a ausência de capital são agentes limitantes que podem entrar em atrito com as aspirações artísticas de seus criadores. Pesquisadores que pretendam estudar *visual novel*, portanto, podem precisar conhecer as circunstâncias que levaram certa ideia promissora a um produto final destoante.

Também estendemos o tom crítico a *Doki Doki Literature Club!*. Mesmo que esse seja um *visual novel* propício a ricas análises, há alguns aspectos insatisfatórios. É preciso ser crítico a como essa obra, por mais que ironize e questione elementos comuns na tradição japonesa de romances visuais, não chega a se desvincular totalmente desses clichês. Um dos mais notáveis é como *Doki Doki Literature Club!* é uma obra tão centrada nas sensações quanto os *visual novels* melodramáticos (*nakige*), deprimentes (*utsuge*) e centrados em conteúdo sexual (*nu-kige*). Do mesmo modo que essas outras vertentes têm como principal objetivo fazer chorar, criar melancolia ou excitar sexualmente, respectivamente, *Doki Doki Literature Club!* é uma obra que almeja perturbar e provocar desconforto no público. É possível refletir sobre o que causa essas sensações e quais são seus impactos na experiência de leitura, como realizamos, mas essa ainda é uma obra que concentra seus estímulos em emoções. Importa ressaltar que isso não deve de forma alguma significar que defendemos uma hegemonia do intelecto sobre o emocional. Mas, sabendo que os *visual novels* têm se desenvolvido como um formato que privilegia aspectos sensoriais, é importante que eles sejam também instigados a sair dessa zona de conforto e desenvolver objetivos mais ambiciosos e reflexivos.

Além disso, esse romance visual também utiliza corpos femininos para executar suas propostas. Há pouca diferença entre as obras que utilizam a sexualização desses corpos para conquistar seu público e *Doki Doki Literature Club!*, que utiliza a violência (auto)infligida sobre o físico das meninas para chocar e tornar-se popular. Mesmo com todos os seus feitos artísticos e estéticos, este romance visual ainda é uma obra em que personagens *bishoujo* têm seus corpos expostos para provocar sentimentos em um público presumido como masculino, cisgênero e heterossexual.

Por fim, ressaltamos nosso objetivo com essa pesquisa de introduzir aos estudos acadêmicos literários o fenômeno dos *visual novels*. Pretendemos, por meio dela, formular a resposta

mais completa possível sobre o que é o romance visual, explicando seus aspectos textuais, narrativos, audiovisuais, culturais, tecnológicos e sociais. Dessa maneira, intencionamos abrir oportunidades para pesquisas sobre recortes ainda mais específicos sobre esse formato.

Para analisar *Doki Doki Literature Club!*, focamos nos *visual novels* com personagens *bishoujo* e voltados a um público presumido como masculino, cisgênero e heterossexual. No entanto, existem outras obras voltadas a diferentes segmentos de público que possuem suas próprias particularidades culturais, estéticas e narrativas e também precisam ser estudadas. Há romances visuais escritos por mulheres e direcionados a um público feminino, cisgênero e heterossexual. Também conhecidos como *otome games* (jogos de moças, em tradução nossa), eles costumam “inverter” a configuração dos *visual novels* que analisamos aqui: protagonistas femininas rodeadas por potenciais interesses românticos masculinos, os *bishounen* (garoto bonito, em tradução nossa). A construção desses personagens como idealizações passa por processos e estratégias diferentes das *bishoujo*, sendo pertinente entender como eles se relacionariam com algum suposto imaginário feminino e a comunidade de leitoras e escritoras que é construída em torno dessas obras. Alguns títulos populares dessa vertente de *visual novel* incluem *Amnesia* (IDEA FACTORY; DESIGN FACTORY, 2015), *Hatoful Boyfriend* (MEDIATONIC; HATOMOA; THE IRREGULAR FACTORY, 2014) e *Hakuoki: Kyoto Winds* (IDEA FACTORY; DESIGN FACTORY, 2017).

O *visual novel* também tem sido um campo fértil para a produção de obras que exploram outras expressões de sexualidade e gênero. No Japão, existe um fenômeno particular de obras centradas em casais homossexuais masculinos (com ou sem conteúdo sexual explícito) direcionadas principalmente para um público feminino. Esse público é expressivo o suficiente para levar empresas que tradicionalmente produzem romances visuais sobre relacionamentos heterossexuais a criar subdivisões voltadas a essas produções, também conhecidas pelas expressões *yaoi*, *boys love* ou *bl*. A Nitro+Chiral, subdivisão da influente Nitroplus, é um desses casos, com obras famosas como *DRAMAtical Murder* (2012), *sweet pool* (2018) e *Togainu no Chi ~Lost Blood~* (2020). Mas também existe uma produção voltada ao público homossexual masculino (também chamadas de *bara*), assim como obras centradas em relacionamentos lésbicos (referenciadas frequentemente pelos termos *yuri*, *girls love* ou *gl*). Com tantas vertentes além do que abordamos nesta dissertação, são bem-vindas pesquisas que investiguem as circunstâncias culturais em torno desses segmentos, os tipos de narrativa que são desenvolvidas neles e como eles construíram seu próprio espaço de literatura eletrônica e jogos digitais *queer*.

Também há forte produção de narrativas que discutem temas, dilemas e problemas vivenciados por pessoas LGBTQIA+s criadas principalmente por autores ocidentais, como *Don't*

*Take it Personally, Babe, it Just ain't Your Story* (LOVE CONQUERS ALL GAMES, 2011), *Butterfly Soup* (BRIANNA LEI, 2017) e *one night, hot springs* (NPCKC, 2018). É intrigante notar como as características que discutimos sobre a cultura *otaku* influenciam em algumas diferenças entre a produção japonesa e a ocidental. Essa cultura, que incentiva o distanciamento da realidade e a idealização de personagens, tende a produzir obras que evitam discutir vivências que as pessoas LGBTQIA+s tenham na sociedade e priorizam romances escritos sem compromisso com plausibilidade. Existe um potencial para estudos envolvendo essas distinções culturais e de que forma o *visual novel* pode ser utilizado para discutir essas identidades e suas existências.

Por mais que a influência da cultura pop audiovisual japonesa seja bastante forte até nos *visual novels* ocidentais, levando muitos artistas a se inspirarem nas estéticas dos quadrinhos e animações desse país (como ocorrido em *Doki Doki Literature Club!*), existem outras propostas visuais que produzem experiências distintas e também poderiam se tornar ótimos objetos de estudo. *428: Shibuya Scramble* (SPIKE CHUNSOFT, 2018) utiliza fotografias em vez de ilustrações desenhadas, promovendo uma experiência que se assemelha a uma modernização das fotonovelas. *One Night Stand* (KINMOKU, 2016) utiliza rotoscopia, uma técnica em que atores são filmados e, em seguida, têm suas imagens utilizadas como base para desenhos, permitindo uma expressividade mais natural aos personagens. *Aviary Attorney* (SKETCHY LOGIC, 2015) utiliza a arte do importante caricaturista francês J. J. Grandville para contar uma história inspirada nos movimentos revolucionários de seu país. Em síntese, o *bishoujo* foi um recorte que escolhemos como mais significativo para uma compreensão geral sobre o que seria um *visual novel*, mas há uma diversidade a ser explorada academicamente.

Também devemos mencionar como *visual novels* podem ser analisados no campo dos estudos de adaptação. Muitos romances visuais japoneses são adaptados para mídias como séries televisivas animadas, filmes e quadrinhos. Nesse processo, o adaptador precisa frequentemente pensar em estratégias para organizar e reescrever uma narrativa que originalmente tinha diversos desfechos e desenvolvimentos paralelos de modo que funcione em mídias onde normalmente há apenas uma única sequência de episódios ou capítulos, tendo, dessa maneira, apenas um caminho narrativo e um desfecho. Estudos que abordem esse problema podem produzir reflexões que contrastem essas duas formas de contar uma história.

Ainda podemos ampliar as possibilidades de análise para as controvérsias em torno das traduções de *visual novels*. Muito antes de surgirem traduções oficiais, foram comunidades de fãs que se engajaram na tarefa de tornar essas obras acessíveis ao público anglófono. Eles realizaram essa atividade sem receber remuneração, conciliando com outras ocupações, como

trabalho e estudo, e muitas vezes sem ter passado por uma qualificação de tradução profissional. Essas traduções “amadoras” foram os principais responsáveis pela divulgação dos *visual novels* no ocidente, levando algumas empresas japonesas a reconhecer essa parte do globo como um mercado em potencial. Além de analisar como essa prática se desenvolveu, pesquisadores também podem se interessar nos atritos entre a tradução oficial, que às vezes realiza adaptações para que o texto seja mais acessível para pessoas que não possuem contato com a cultura *otaku*, e a desenvolvida por fãs, frequentemente confortáveis com o uso de termos e gírias típicas dos integrantes de seu grupo.

Por último, podemos ainda citar alguns aspectos contextuais sobre a produção de *visual novels* propícios a análises mais aprofundadas. Graças à conectividade possibilitada pela internet, artistas de países variados podem participar da criação de obras como romances visuais de maneira remota. Nessa configuração, seria válido questionar até que ponto seria possível determinar a nacionalidade de uma obra produzida dessa maneira, os efeitos da hegemonia do inglês como “língua oficial” do *visual novel* ocidental e até mesmo atritos e apagamentos culturais resultantes dessas trocas. Por outro lado, a internet também possibilita um fenômeno positivo de trocas de experiência na formação de comunidades e fóruns de estímulo à criação independente de romances visuais. Esses fóruns, como o *lemmasoft.renai.us*, foram formados sem intervenção acadêmica e são exemplos de como o carinho pela literatura eletrônica já é grande o bastante para que admiradores se organizem para ler e escrever suas próprias produções. Isso significa que o *visual novel* é uma literatura digital que se tornou um elemento de socialização, motivando a reunião de pessoas de todo mundo, e tem para os integrantes desses grupos um valor cultural e estético tão válido quanto o da literatura impressa ou qualquer outra mídia.

Em síntese, o *visual novel* é um terreno com muito a ser explorado por acadêmicos e que tem consideráveis chances de se expandir ainda mais, principalmente no que diz respeito a sua evolução nos últimos anos. Estudar um objeto com análises científicas tão escassas pode apresentar seus desafios, mas com esta dissertação esperamos auxiliar a comunidade acadêmica a dar seus primeiros passos.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- AARSETH, Espen J. Nonlinearity and Literary Theory. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (Ed.). **The New Media Reader**. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- ALLEN, Graham. **Intertextuality**. Londres: Routledge, 2000.
- AZUMA, Hiroki. **Otaku: Japan's database animals**. Tradução de Jonathan E. Abel e Shion Kono. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2009.
- BARBOSA, Tâmisia Inês. **Falha no Sistema: uma investigação da arte *glitch* no audiovisual**. 2017. 60f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) - Curso de Comunicação Social, Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
- BARTHES, Roland. **S/Z**. Tradução de Maria de Santa Cruz e Ana Mafalda Leite. Lisboa: Edições 70, 1999.
- BASHOVA, Katerina; PACHOVSKI, Veno. Poetry as a Visual Novel: a multimedia project. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATICS AND INFORMATION TECHNOLOGIES, 11., 2014, Bitola. **Proceedings** [...]. Skopje: Faculty of Computer Science and Engineering, 2015. p. 15-19. Disponível em: <<http://ciit.finki.ukim.mk>>. Acesso em: 02 set. 2020.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BIRD, Matthew R. **Eustia of the Tarnished Wings: the visual novel in translation**. 2016. 398f. Dissertação (Mestrado em Japonês) - Curso de Japonês, Universidade de Massachusetts Amherst, Amherst, 2016. Disponível em: <[https://scholarworks.umass.edu/masters\\_theses\\_2/398/](https://scholarworks.umass.edu/masters_theses_2/398/)>. Acesso em: 31 ago. 2020.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- BRAGA, José Luiz. Interação & Recepção. In: COMPÓS, 9., 2000, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre: Compós, 2000. Disponível em: <[https://www.compos.org.br/menu\\_anais.php?idEncontro=Nw==](https://www.compos.org.br/menu_anais.php?idEncontro=Nw==)>. Acesso em: 27 fev. 2020.
- BRUNO, Luca Paolo. Interpreting/subverting the database: character-conveyed narrative in Japanese visual novel PC games. **Mutual Images Journal**, [s.l.], n. 3, p. 92-122, dez. 2017a. Disponível em: <<http://www.mutualimages-journal.org/index.php/mi/article/view/Vol3-6>>. Acesso em: 05 set. 2020.
- BRUNO, Luca Paolo. **Grand Narratives Blossom Still: character database and political narratives in the Muv Luv franchise**. 2017b. 120f. Dissertação (Mestrado em Linguagens e Civilizações da Ásia e da África Mediterrânea) - Curso de Language and Civilisations of Asia

And Mediterranean Africa, Università Ca' Foscari Venezia, Veneza, 2017. Disponível em: <<http://dspace.unive.it/handle/10579/11668>>. Acesso em: 13 set. 2020.

CAMERON, Andrew. Dissimulations: The Illusion of Interactivity. **Millennium Film Journal**, New York, v. 28, p.33-47, mar. 1995. Disponível em: <<http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>>. Acesso em: 11 jun. 2019.

CAPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; KMOHAN, Gilberto. Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia. **Revista Famecos**, [s.l.], v. 7, n. 13, p.68-82, dez. 2000. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/3082>>. Acesso em: 17 jul. 2019.

CARDOSO FILHO, Jorge Luiz Cunha. 40 anos de Estética da Recepção: pesquisas e desdobramentos nos meios de comunicação. **Diálogos Possíveis**, Salvador, v. 6, n. 2, p.63-76, jul. 2007.

CARIBÉ, Yuri Jivago Amorim. Aspectos metaficcionalis do romance contemporâneo Atlas de Nuvens, de David Mitchell (2016). In: LOPES, Sebastião Alves Teixeira; LOPES, Maria Suely de Oliveira; MOURA, Lucas Lima (Orgs.). **A escrita no espelho: ensaios sobre metaficção**. 1. ed. Teresina (PI): EDUFPI / Cancioneiro, 2020a.

CARIBÉ, Yuri Jivago Amorim. Tradução e paratradução do romance Cloud Atlas (2004) de David Mitchell no Brasil. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, SP, v. 59, n. 2, p. 906-926, mai./ago. 2020b.

CENT Mille Millions de Poèmes [Vídeo]. [s.l.]: Hermes, 2010. (1 min.), Digital, son., color. Disponível em: <<https://vimeo.com/19599227>>. Acesso em: 26 fev. 2020.

CIESLA, Robert. **Game Development with Ren'Py: introduction to visual novel games using Ren'Py**, TyranoBuilder, and Twine. New York: Apress, 2019.

CLANNAD PC Visual Novel Walkthrough: Kotomi's Route Part 2 [Vídeo]. [s.l.]: Tomoboy2436, 2017. (122 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <https://youtu.be/wqGwpc9Krc0>. Acesso em: 7 dez. 2020.

CRAWFORD, Rebecca; CHEN, Yuanyuan. From Hypertext to Hyperdimension Neptunia: The Future of VR Visual Novels: the potentials of new technologies for branching-path narrative games. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON VIRTUAL SYSTEM & MULTIMEDIA (VSMM), 23., 2017, Dublin. **Proceedings** [...]. Dublin: IEEE, 2018. p. 1-6. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/8346298>>. Acesso em: 31 ago. 2020.

CROWTHER, Willie *et al.* **Halt and Catch Fire - Colossal Cave Adventure – AMC** [Website]. 2020. Disponível em: <<https://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>>. Acesso em: 29 fev. 2020.

HOME (1988). **MobyGames** [Website]. 2012. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game/pc88/home/screenshots/gameShotId,54878345343456/>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

EBI-HIME. **Asphyxia no Steam** [Website]. 2015. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/386990/Asphyxia/>>. Acesso em: 17 ago. 2020.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. 8. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding Video Games: the essential introduction**. 3. ed. New York: Routledge, 2016.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. Adventure. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (Ed.). **The Routledge Companion to Video Game Studies**. New York: Routledge, 2014.

FIADOTAU, Mikhail. Indie and Dōjin Games: A Multilayered Cross-Cultural Comparison. **Gamevironments**, Bremen, v. 10, n. 1, p.39-84, jan. 2019. Disponível em: <<https://www.gameenvironments.uni-bremen.de/current-papers-and-archive/>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

FLORES, Leonardo. **Third Generation Electronic Literature** [Website]. 2019. Disponível em: <<http://electronicbookreview.com/essay/third-generation-electronic-literature/>>. Acesso em: 14 jan. 2021.

FOSTER, Michael Dylan. **The Book of Yōkai: mysterious creatures of Japanese folklore**. Oakland: University of California Press, 2015.

FOUR LEAF STUDIOS. **Katawa Shoujo** [Visual novel]. Tradução de VNX+. [s.l.]: Four Leaf Studios, 2012. Dirigido por Raide, delta e yujovi. Disponível em: <<http://www.katawa-shoujo.com>>. Acesso em: 08 out. 2020.

GALBRAITH, Patrick W. Bishōjo Games: 'techno-intimacy' and the virtually human in Japan. **Game Studies: the international journal of computer game research**, [s.l.], v. 11, n. 2, maio 2011. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1102/articles/galbraith>>. Acesso em: 07 set. 2020.

GALBRAITH, Patrick W. "'Otaku' Research' and Anxiety About Failed Men. In: GALBRAITH, Patrick W.; KAM, Thiam Huat; KAMM, Björn-Ole (Ed.). **Debating Otaku in Contemporary Japan: historical perspectives and new horizons**. Londres: Bloomsbury, 2015.

GALBRAITH, Patrick W. **The Moé Manifesto: an insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming**. Singapura: Turtle Publishing, 2014.

GEEST, Dennis van Der. **The role of Visual Novels as a Narrative Medium**. 2015. 29f. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Comunicação) - Curso de Language And Communication, Linguistics, Universiteit Leiden, Leiden, 2015. Disponível em: <<https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/31703>>. Acesso em: 03 set. 2020.

GREENWOOD, Forrest. The Girl at the Center of the World: gender, genre, and remediation in bishōjo media works. **Mechademia**, [S.L.], v. 9, n. 1, p. 237-252, nov. 2014. Project Muse. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/557294/pdf>>. Acesso em: 10 set. 2020.

GREENWOOD, Forrest. The Girl at the End of Time: temporality, (p)remediation, and narrative freedom in Puella Magi Madoka Magica. **Mechademia: Second Arc**, [s.l.], v. 10, p. 195-207, 2015. University of Minnesota Press. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/10.5749/mech.10.2015.0195>>. Acesso em: 07 set. 2020.

HASADA, Rie. Sound symbolic emotion words in Japanese. In: ATHANASIADOU, Angeliki; TABAKOWSKA, Elżbieta (Ed.). **Speaking of emotions: conceptualisation and expression**. Berlin: Mouton de Gruyter, 1998.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário**. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo M. Buchweitz. São Paulo: Global Editora, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

ISER, Wolfgang. **O Ato da Leitura: Uma Teoria do Efeito Estético**. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

KAMAITACHI no Yoru. **vndb**. 2020 [*Website*]. Disponível em: <<https://vndb.org/v1241>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

KANERVA, Taija. **Virtual Worlds Apart: a comparative study on digital games in japan and the west**. 2015. 125f. Dissertação (Mestrado em Culturas Mundiais) - Department of World Cultures, Universidade de Helsinque, Helsinque. Disponível em: <<https://oatd.org/oatd/record?record=handle%5C%3A10138%5C%2F160040>>. Acesso em: 30 ago. 2020.

KRAPP, Peter. **Noise Channels: glitch and error in digital culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

LAMARRE, Thomas. An Introduction to Otaku Movement. **Entertext**, Uxbridge, v. 4, n. 1, p. 151-187, abr. 2004. Disponível em: <<https://www.brunel.ac.uk/creative-writing/research/entertext/issues>>. Acesso em: 07 set. 2020.

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. **Interactive Storytelling for Video Games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories**. Burlington: Focal Press, 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAEDA, Jun. *The Crying Game: moving players to tears*. [Entrevista concedida a] Patrick W. Galbraith. **The Moé Manifesto: an insider's look at the worlds of manga, anime, and gaming**. Singapura: Turtle Publishing, 2014.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MEOW WORKS. **Fate/Stay Night**. 2017. [Website]. Disponível em: <<https://meowworks.gitlab.io/page/fatestaynight/>>. Acesso em: 26 fev. 2020.

MOBY GAMES. **Novel Ware games** [Website]. 2020. Disponível em: <<https://www.mobygames.com/game-group/novel-ware-games>>. Acesso em: 03 set. 2020.

MONAGHAN, Patricia. **The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore**. New York: Facts on File, Inc., 2004.

MONTFORT, Nick. **Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction**. Cambridge: The MIT Press, 2005.

MORADI, Iman. **Glitch Aesthetics**. 2004. 85f. TCC (Graduação em Design Multimídia) - Curso de Multimedia Design, Department of Architecture, The University of Huddersfield, Huddersfield, 2004. Disponível em: <<http://www.organised.info/past-glitch/>>. Acesso em: 21 dez. 2020.

MULVEY, Laura. Prazer Visual e cinema narrativo. Tradução de João Luiz Vieira. In: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp, 2003.

NAVARRO, Matheus. Nana e os Elementos Melodramáticos dos Quadrinhos e das Animações Japonesas. In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 1., 2011, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Zarabatana Books, 2011. p. 1-13. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/1asjornadas/>>. Acesso em: 13 set. 2020.

NOONEY, Laine. Let's Begin Again: Sierra On-Line and the origins of the graphical adventure game. **American Journal of Play**, [S.l.], v. 10, n. 1, p. 71-98, mar. 2017. Disponível em: <<https://www.journalofplay.org/issues/10/1>>. Acesso em: 30 ago. 2020.

OTOGIRISOU. **vndb**. 2020 [Website]. Disponível em: <<https://vndb.org/v661>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

OWADA, Shigeru; TOKUHISA, Fumiaki. Kadecot: HTML5-based Visual Novels Development System for Smart Homes. In: IEEE GLOBAL CONFERENCE ON CONSUMER ELECTRONICS, 1., 2012, Tokyo. **Proceedings...** Tokyo: IEEE, 2012. p. 17 - 19. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/6379572>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

THE SPRITERS RESOURCE. **Doki Doki Literature Club**. 2020a [Website]. Disponível em: <<https://www.sriters-resource.com/computer/dokidokiliteratureclub/>>. Acesso em: 17 ago. 2020.

THE SPRITERS RESOURCE. **Steins;Gate**. 2020b [Website]. Disponível em: <[https://www.sriters-resource.com/pc\\_computer/steinsgate/](https://www.sriters-resource.com/pc_computer/steinsgate/)>. Acesso em: 16 ago. 2020.

PELLETIER-GAGNON, Jérémie; PICARD, Martin. Beyond Rapelay: self-regulation in the Japanese erotic video game industry. In: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan W. (Ed.). **Rated M for Mature: sex and sexuality in video games**. New York: Bloomsbury Academic, 2015.

PERACULLO, Jeane C. Resistance/Collusion with Masculinist-Capitalist Fantasies? Japanese and Filipino women in the cyber-terrain. In: BRAZAL, Agnes M.; ABRAHAM, Kochurani (Ed.). **Feminist Cyberethics in Asia: religious discourses on human connectivity**. New York: Palgrave Macmillan, 2014.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A Linguagem das Histórias em Quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PLANETARIAN. ~Chiisana Hoshi no Yume~, **vndb**. 2020 [Website]. Disponível em: <<https://vndb.org/v34>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

PORTOPIA. Renzoku Satsujin Jiken, **vndb**. 2020 [Website]. Disponível em: <<https://vndb.org/v4511>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto?: Da interface potencial à escrita coletiva. **Fronteiras: Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003.

RAJEWSKY, Irina O. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. Tradução de Isabella Santos Mundim. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). **Intermedialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012.

REN'PY GAMES LIST. **Games Renpy** [Website]. 2020. Disponível em: <<https://games.renpy.org/statistics>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

RETTBERG, Scott. **Electronic Literature**. Cambridge: Polity Press, 2019.

ROCHA, Cleomar. Perspectivas de interação: um olhar sobre o interator. In: GOBIRA, Pablo (Org.). **Percursos Contemporâneos: Realidades da arte, ciência e tecnologia**. Belo Horizonte: UEMG, 2018.

ROSARIO, Giovanna di; GRIMALDI, Kerri; MEZA, Nohelia. Literatura eletrônica e suas origens. Um panorama. **Texto Digital**, [s.l.], v. 15, n. 1, p.4-27, 21 ago. 2019. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2019v15n4>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SEKAI PROJECT. **Planetarian ~the reverie of a little planet~ no Steam** [Website]. 2004. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/316/planetarian\\_reverie](https://store.steampowered.com/app/316/planetarian_reverie)>. Acesso em: 05 set. 2020.

SHIZUKU. **vndb** [Website]. 2020. Disponível em: <https://vndb.org/v235>. Acesso em: 16 ago. 2020.

SOUSA, Ana Matilde. The Screen Turns You On: lust for hyperflatness in Japanese 'girl games'. In: VICENTE, Ana; FERREIRA, Helena (org.). **Post-Screen: device, medium and concept**. Lisboa: Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 2014.

SPRITES SAYORI. **Wiki Doki Doki Literature Club!** | Fandom [Website]. 2020. Disponível em: <<https://ddlclub.fandom.com/pt-br/wiki/Sprites:Sayori>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

SZCZEPANIAK, John. Import Only: Portopia Renzoku Satsujin Jiken [Reportagem]. **Retro Gamer**. Bournemouth, n. 85, p. 64-65. jan. 2011.

SZCZEPANIAK, John. **The Untold History of Japanese Game Developers: volume 1**. [s.l.]: SMG Szczepaniak, 2014.

TAMAKI, Saitō. **Beautiful Fighting Girl**. Tradução de J. Keith Vincent e Dawn Lawson. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

TAMAKI, Saitō. Otaku Sexuality. Tradução de Christopher Bolton. In: BOLTON, Christopher; CSICSERY-RONAY JUNIOR, Istvan; TATSUMI, Takayuki (Ed.). **Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese science fiction from origins to anime**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

TAYLOR, Emily. Dating-Simulation Games: leisure and gaming of Japanese youth culture. **Southeast Review of Asian Studies**, [s.l.], v. 29, p. 192-208. 2007. Disponível em: <[https://web.archive.org/web/2015/Centers/Asia/SECAAS/Taylor\\_2007.pdf](https://web.archive.org/web/2015/Centers/Asia/SECAAS/Taylor_2007.pdf)>. Acesso em: 7 set. 2020.

TEAM SALVATO. **Doki Doki Literature Club!** [Visual novel]. Tradução de VNX+. [s.l.]: Team Salvato, 2017. Dirigido por Dan Salvato. Disponível em: <<https://ddlc.moe>>. Acesso em: 08 out. 2020.

THE REN'PY VISUAL NOVEL ENGINE. **Renpy** [Website]. 2020. Disponível em: <<https://www.renpy.org/>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

THE VISUAL NOVEL DATABASE. **About us, vndb** [Website]. 2020. Disponível em: <<https://vndb.org/d7>>. Acesso em: 26 fev. 2020.

THOMASSEAU, Jean-Marie. **O Melodrama**. Tradução de Claudia Braga e Jacqueline Penjon. São Paulo: Perspectiva, 2005.

TOGELIUS, Julian *et al.* What is Procedural Content Generation?: Mario on the borderline. In: INTERNATIONAL WORKSHOP ON PROCEDURAL CONTENT GENERATION IN GAMES, 2., 2011, Bordeaux. **Proceedings...** New York: Association for Computing Machinery, 2011. p. 1 - 6. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/228620622\\_What\\_is\\_Procedural\\_Content\\_Generation\\_Mario\\_on\\_the\\_borderline](https://www.researchgate.net/publication/228620622_What_is_Procedural_Content_Generation_Mario_on_the_borderline)>. Acesso em: 27 fev. 2020.

TSUKIHIME. **Tsukihime – Abertura e Prólogo [PT-BR] - LINK PARA O PATCH COMPLETO NA DESCRIÇÃO** [Vídeo]. [s.l.]: Tany, 2019. (20 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <<https://youtu.be/kop9pFCxSpk>>. Acesso em: 3 dez. 2020.

TYPE-MOON. **Fate/Hollow Ataraxia** [*Visual novel*] Tradução de Beast's Lair / Lunacy e TLWiki. Tóquio: Type-Moon, 2005.

UCHIKOSHI, Kotaro. Kotaro Uchikoshi. [Entrevista concedida a] John Szczepaniak. **The Untold History of Japanese Game Developers: volume 1.** [S.L.]: SMG Szczepaniak, 2014.

XAVIER, Ismail. Melodrama, ou a Sedução da Moral Negociada. **Novos Estudos**, São Paulo, v. 2, n. 57, 2000. Disponível em: <<http://novosestudos.uol.com.br/produto/edicao-57/>>. Acesso em: 14 set. 2020.

ZAMBARDA, Pedro. **Soul Gambler: conheça o game brasileiro inspirado no livro 'Fausto'** [*Reportagem*]. Tech Tudo, 2014. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/04/02/356799876522soul-gambler-conheca-o-o-game-brasileiro-inspirado-no-livro-fausto.html>>. Acesso em: 16 ago. 2020.

AMERICAN BISHOUJO. **Moonlight Walks** [*Visual novel*]. [s.l.]: American Bishoujo, 2005. Criado por Tom Rothamel. Disponível em: <<https://www.bishoujo.us/moonlight/>>. Acesso em: 10 out. 2020.

CAMPUS STUDIO. **entre.pontos** [*Visual novel*]. Rio de Janeiro: Campus Studio, 2018. Disponível em: <<https://campus-studio.itch.io/entrepontos>>. Acesso em: 15 out. 2020.

CHANCE AGENCY. **Neo Cab** [*Visual novel*]. Melbourne: Fellow Traveller, 2019. Liderança criativa por Patrick Ewing. Disponível em: <<https://neocabgame.com>>. Acesso em: 08 fev. 2021.

CHRISTIE, Agatha. **E Não Sobrou Nenhum** [Romance impresso]. Porto Alegre: Globo Livros, 2014.

CHUNSOFT. **999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors** [*Visual novel*]. Torrance: Aksys Games, 2010. Dirigido por Koutarou Uchikoshi. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/477740/Zero\\_Escape\\_The\\_Nonary\\_Games/](https://store.steampowered.com/app/477740/Zero_Escape_The_Nonary_Games/)>. Acesso em: 11 out. 2020.

CHUNSOFT. **Kamaitachi no Yoru** [*Visual novel*]. Tóquio: Chunsoft, 1994.

CHUNSOFT. **Otogirisou** [*Visual novel*]. Tóquio: Chunsoft, 1992.

CHUNSOFT. **Zero Escape: virtue's last reward** [*Visual novel*]. Torrance: Aksys Games, 2012. Dirigido por Koutarou Uchikoshi. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/440/Zero\\_Escape\\_The\\_Nonary\\_Games/](https://store.steampowered.com/app/440/Zero_Escape_The_Nonary_Games/). Acesso em: 11 out. 2020.

CIRCUS. **Da Capo** [*Visual novel*]. [s.l.]: MangaGamer, 2009. Dirigido por Hotaru Koizumi e Mikage. Disponível em: [https://www.mangagamer.com/r18/detail.php?product\\_code=59&af=3a123f95bfacaa881bd3117c693](https://www.mangagamer.com/r18/detail.php?product_code=59&af=3a123f95bfacaa881bd3117c693). Acesso em: 17 out. 2020.

CLOCK UP. **euphoria** [*Visual novel*]. [s.l.]: MangaGamer, 2015. Dirigido por Ryou Akutsu. Disponível em: [https://www.mangagamer.com/r18/detail.php?product\\_code=141&af=3a123f4695bfacaa881bd3117c693](https://www.mangagamer.com/r18/detail.php?product_code=141&af=3a123f4695bfacaa881bd3117c693). Acesso em: 17 dez. 2020.

CROWTHER, William; WOODS, Don. **Colossal Cave Adventure** [Jogo digital]. [s.l.]: William Crowther e Don Woods, 1977.

CYAN. **Myst** [Jogo digital]. Mead: Broderbund, 1993. Dirigido por Rand Miller e Robyn Miller. Disponível em: <https://cyan.com/games/myst/>. Acesso em: 11 out. 2020.

D.O. **Kana** [*Visual novel*]. San Diego: JAST USA, 2002. Dirigido por Ryouichirou Fujisawa, Tomou Murakami e Takahiro Yatabe. Disponível em: <https://jastusa.com/kana>. Acesso em: 17 out. 2020.

FOUR LEAF STUDIOS. **Katawa Shoujo** [*Visual novel*]. Tradução de VNX+. [s.l.]: Four Leaf Studios, 2012. Dirigido por Raide, delta e yujovi. Disponível em: <http://www.katawa-shoujo.com>. Acesso em: 08 out. 2020.

HORII, Yuuji. **Portopia Renzoku Satsujin Jiken** [Jogo digital]. Tóquio: Enix, 1983.

IDEA FACTORY, DESIGN FACTORY. **Amnesia** [*Visual novel*]. Califórnia: Idea Factory International, 2015. Dirigido por Mikiharu Yamaguchi. Disponível em: [https://www.gog.com/game/amnesia\\_memories](https://www.gog.com/game/amnesia_memories). Acesso em: 23 jan. 2021.

IDEA FACTORY, DESIGN FACTORY. **Hakuoki: Kyoto Winds** [*Visual novel*]. Califórnia: Idea Factory International, 2017. Dirigido por Shinobu Iwata. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/589530/Hakuoki\\_Kyoto\\_Winds/](https://store.steampowered.com/app/589530/Hakuoki_Kyoto_Winds/). Acesso em: 23 jan. 2021.

ILEX GAMES. **Soul Gambler** [*Visual novel*]. Campinas: Gamestorming, 2013. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/313020/Soul\\_Gambler/](https://store.steampowered.com/app/313020/Soul_Gambler/). Acesso em: 15 out. 2020.

INFOCOM. **Zork** [Jogo digital]. Cambridge: [s.n.], 1980.

INNOCENT GREY. **Kara no Shojo** [*Visual novel*]. [s.l.]: MangaGamer, 2018. Dirigido por Miki Sugina. Disponível em: [https://store.steampowered.com/Kara\\_no\\_Shojo/](https://store.steampowered.com/Kara_no_Shojo/). Acesso em: 17 dez. 2020.

JACKSON, Shelley. **Patchwork Girl** [Ficção hipertextual]. Watertown: Eastgate Systems, 1995.

JOYCE, Michael. **afternoon, a story** [Ficção hipertextual]. Watertown: Eastgate Systems, 1990.

KEY. **Kanon** [Visual novel]. Osaka: Key, 1999.

KINMOKU. **One Night Stand** [Visual novel]. Frankfurt: Kinmoku, 2016. Dirigido por Lucy Blundell. Disponível em: <<http://www.gamesbykinmoku.com/one-night-stand.html>>. Acesso em: 10 jan. 2021.

LEAF. **Shizuku** [Visual novel]. Osaka: Leaf, 1996.

LEAF. **To Heart** [Visual novel]. Osaka: Leaf, 1997.

LEI, Brianna. **Butterfly Soup** [Visual novel]. Fremont: Brianna Lei, 2017. Disponível em: <<https://brianna-lei.itch.io/butterfly-soup>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

LOVE CONQUERS ALL GAMES. **Don't Take it Personally, Babe, it Just ain't Your Story** [Visual novel]. Toronto: Love Conquers All Games, 2011. Disponível em: <<http://scoutshonour.com/donttakeitpersonallybabeitjustaintyourstory/>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

LUCASFILM GAMES. **Maniac Mansion** [Jogo digital]. San Francisco: Lucasfilm; Disney, 1987. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/529890/Maniac\\_Mansion/](https://store.steampowered.com/app/529890/Maniac_Mansion/)>. Acesso em: 10 out. 2020.

MAGES. INC. **Steins;Gate** [Visual novel]. Tóquio: Spike Chunsoft Co., Ltd., 2016. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/app/412830/STEINSGATE/>>. Acesso em: 15 out. 2020.

MEDIATONIC, HATO MOA, THE IRREGULAR CORPORATION. **Hatoful Boyfriend** [Visual novel]. Austin: Devolver Digital, 2014. Disponível em: <[https://www.gog.com/game/hatoful\\_boyfriend](https://www.gog.com/game/hatoful_boyfriend)>. Acesso em: 23 jan. 2021.

MONTGOMERY, R. A.. **Beyond the Wall of Stars** [Narrativa multimídia]. [s.l.]: Creative Multimedia Corporation, 1992.

MOULTHROP, Stuart. **Victory Garden** [Ficção hipertextual]. Watertown: Eastgate Systems, 1992.

NITRO+CHIRAL. **DRAMAtical Murder** [Visual novel]. Tóquio: Nitro+Chiral, 2012.

NITROPLUS. **sweet pool** [Visual novel]. San Diego: JAST USA, 2018. Disponível em: <<https://jast.blue/sweetpool.html>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

NITROPLUS. **The Song of Saya** [Visual novel]. San Diego: JAST USA, 2019. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/702050/The\\_Song\\_of\\_Saya/](https://store.steampowered.com/app/702050/The_Song_of_Saya/)>. Acesso em: 17 dez. 2020.

NITROPLUS. **Togainu no Chi ~Lost Blood~** [Visual novel]. San Diego: JAST USA, 2020. Disponível em: <<http://jast.blue/togainu.html>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

NORBEZ, Naomi. **Give It Time** [*Visual novel*]. [s.l.]: Naomi Norbez, 2017. Dirigido por Naomi Norbez. Disponível em: <https://norbez.itch.io/give-it-time>. Acesso em: 10 out. 2020. Disponível em browsers.

NPCKC. **one night, hot springs** [*Visual novel*]. [s.l.]: npckc, 2018. Disponível em: <<https://npckc.itch.io/one-night-hot-springs>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

ON-LINE SYSTEMS. **Mystery House** [Jogo digital]. Oakhurst: On-Line Systems, 1980.

PATRITO, Marco. **Sinkha** [Romance multimídia]. [s.l.]: Virtual Views, 1995.

QUENEAU, Raymon. **Cent mille milliards de poèmes** [Livro impresso de poemas]. Paris: Gallimard, 1961.

SKETCHY LOGIC. **Aviary Attorney** [*Visual novel*]. Londres: Sketchy Logic, 2015. Disponível em: <<http://www.aviaryattorney.com>>. Acesso em: 23 jan. 2021.

SMEE. **Fureraba ~Friend to Lover~** [*Visual novel*]. [s.l.]: NekoNyan Ltd., 2018. Disponível em: <[https://store.steampowered.com/app/822760/Fureraba\\_Friend\\_to\\_Lover/](https://store.steampowered.com/app/822760/Fureraba_Friend_to_Lover/)>. Acesso em: 16 dez. 2020.

SPIKE CHUNSOFT, ABSTRACT GAMES. **428: Shibuya Scramble** [*Visual novel*]. Tóquio: Spike Chunsoft, 2018. Disponível em: <<https://www.spike-chunsoft.com/428/#>>. Acesso em: 10 jan. 2021.

SPIKE CHUNSOFT. **AI: The Somnium Files** [*Visual novel*]. Tóquio: Spike Chunsoft, 2019.

SUN LABYRINTH. **Asher** [*Visual novel*]. [s.l.]: Sun Labyrinth, 2020.

SUPERNOVA GAMES. **Carcará - Asas da Justiça** [*Visual novel*]. Fortaleza: Supernova Games, 2015.

SUPERNOVA GAMES. **Leis Para Todos** [*Visual novel*]. Fortaleza: Supernova Games, 2017.

SYSTEM SACOM. **Dome** [Jogo digital]. Tóquio: System Sacom, 1988.

TEAM SALVATO. **Doki Doki Literature Club!** [*Visual novel*]. Tradução de VNX+. [s.l.]: Team Salvato, 2017.

TYPE-MOON. **Fate/Hollow Ataraxia** [*Visual novel*]. Tradução de Beast's Lair / Lunacy e TLWiki. Tóquio: Type-Moon, 2005.

TYPE-MOON. **Fate/Stay Night** [*Visual novel*]. Tradução de Mirror Moon. Tóquio: Type-Moon, 2004.

TYPE-MOON. **Tsukihime** [*Visual novel*]. Tóquio: Type-Moon, 2000.

UROBUCHI, Gen. **Fate/Zero: livro 01** [Romance impresso]. São Paulo: Newpop, 2015.

VISUAL ARTS/KEY. **CLANNAD** [*Visual novel*]. Norwalk: Sekai Project, 2004.

VISUAL ARTS/KEY. **planetarian ~the reverie of a little planet~** [*Visual novel*]. Norwalk: Sekai Project, 2004.

VON GOETHE, Johann Wolfgang. **Fausto** [Obra impressa]. São Paulo: Martin Claret, 2016.