



Literatura eletrônica Pop: o “visual novel” na terceira geração de “e-lit”

Pop electronic literature: visual novel in the third generation of e-lit

Pedro de Souza Melo^(a)

^a Universidade Federal de Pernambuco, Brasil – pedro.smelo2@ufpe.br

Resumo: O presente trabalho expõe recortes de uma dissertação já defendida e publicada em repositório acadêmico na área de Letras, com concentração no campo dos Estudos Literários. Por meio dele, associamos o formato de jogo digital *visual novel*, ou romance visual, à literatura eletrônica como um notável integrante da terceira geração dessa categoria literária. Para isso, primeiramente traçamos uma perspectiva panorâmica do próprio conceito de literatura eletrônica e suas principais organizações cronológicas com base nos estudos de N. Katherine Hayles (2009), culminando na proposição de uma terceira geração, mais afastada dos experimentalismos das gerações anteriores e próxima dos hábitos comunicacionais e expressivos do século XXI, por Leonardo Flores (2021). Em seguida, caracterizamos o *visual novel* a partir de contribuições de Ana Matilde Sousa (2014) e Jérémie Pelletier-Gagnon e Martin Picard (2015), além de entrevistas com autores célebres realizadas por Patrick W. Galbraith (2014) e John Szczepaniak (2014), evidenciando suas relações com seu contexto de desenvolvimento e diálogos com práticas da literatura digital. Originado no Japão, na década de 1990, o *visual novel* tem proporcionado experiências de leituras narrativas em dispositivos digitais como *videogames* e computadores, muitas vezes em profundo entrelaçamento com a cultura pop japonesa. Concluímos, desse modo, que apesar do romance visual não ter as ambições experimentais do cânone da *e-lit*, ele possui particularidades que fazem dele uma forma acessível de leitura e escrita em meios digitais, além de uma crescente popularidade e potencial para a criação de obras que vão além do entretenimento.

Palavras-chave: Cultura pop japonesa. *Game studies*. Jogos digitais. Literatura eletrônica. *Visual novel*.

Abstract: This paper presents excerpts from a dissertation that has already been argued and published in an academic repository in the field of Literature, with a focus on Literary Studies. Through it, we associate the video game format *visual novel* with electronic literature as a notable component of the third generation of this literary category. To do this, we first outline a panoramic perspective of the concept of electronic literature and its main chronological organizations based

on the studies of N. Katherine Hayles (2009), culminating in the proposition of a third generation, further removed from the experimentalism of previous generations and closer to the communicational and expressive habits of the 21st century, by Leonardo Flores (2021). Next, we characterize the visual novel based on contributions by Ana Matilde Sousa (2014) and Jérémie Pelletier-Gagnon and Martin Picard (2015), as well as interviews with famous authors by Patrick W. Galbraith (2014) and John Szczepaniak (2014), highlighting its relationship with its development context and dialogues with digital literature practices. Originating in Japan in the 1990s, the visual novel has provided narrative reading experiences on digital devices such as video games and computers, often deeply intertwined with Japanese pop culture. We therefore conclude that although the visual novel does not have the experimental ambitions of the e-lit canon, it does have particularities that make it an accessible form of reading and writing in digital media, as well as a growing popularity and potential to create works that go beyond entertainment.

Keywords: Japanese pop culture. Game studies. Video games. Electronic literature. Visual novel.

Introdução

A ascensão e popularização dos dispositivos digitais é um fenômeno iniciado há algumas décadas e que tem atuado continuamente sobre aspectos diversos da vida em sociedade: da economia à cultura, da urbanização à expressão artística, da política à educação. Se hoje, para muitos, a vida parece impensável tamanha a naturalidade que aparelhos como *smartphones* foram integrados em suas vidas, gerações anteriores não necessariamente fizeram um uso tão espontâneo das tecnologias digitais.

A literatura não existiu alheia a todos esses processos. A literatura eletrônica foi o termo concebido como uma maneira de agrupar as diferentes formas que artistas experimentavam os recursos computacionais para expressar-se literariamente (Hayles, 2009), seja levando ao digital inovações vanguardistas narrativas ou encarando o computador como uma oportunidade de produzir experiências poéticas que transcendiam a materialidade da palavra e abraçavam também o visual e o sonoro.

Ainda que a literatura eletrônica tenha o meio acadêmico como berço, hoje encontramos um cenário em que os dispositivos digitais estão tão entrelaçados ao cotidiano de parte da sociedade que eles tendem a não ser apenas encarados como ferramentas curiosas de experimentação artística, mas também como meios para uma expressão tão espontânea quanto uma anotação em um caderno de papel (Flores, 2021). Como resultado, a literatura digital, hoje, existe além dos muros acadêmicos e faz-se presente em celulares, sites de rede social, aplicativos e jogos digitais. A relação entre *e-lit* e *games* não é nova, mas existe uma categoria de jogo que tem sido pouco interpretada pela ótica dos estudos literários: o *visual novel*.

Tendo se originado a partir dos *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 animês 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.

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 pessoas de fora desses

círculos muitas vezes sequer têm conhecimento da existência dessas obras. O que, por sua vez, inclui a academia, que tem se mantido 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.

Como forma de aprofundar a compreensão acadêmica literária do *visual novel*, apresentamos com este trabalho uma análise desse formato narrativo e de jogo digital enquanto obras de literatura eletrônica, manifestando-se nele aspectos consistentes da terceira geração de *e-lit*. Com isso, evidenciamos de que maneira o romance visual pertence a uma série de percursos que o literário tem traçado nos dispositivos digitais e na própria cultura contemporânea, não sendo um fenômeno isolado ou de menor importância para a compreensão da escrita e da leitura digital no século XXI. Portanto, primeiramente, apresentamos a seguir com qual perspectiva compreendemos a literatura eletrônica e qual seria esse seu trajeto geracional.

Definições e percursos iniciais da literatura eletrônica

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 desses suportes façam parte da experiência de leitura. Com isso, a literatura eletrônica se diferencia da literatura “tradicional”, impressa, por sua leitura exigir ou estar relacionada ao uso de

computadores ou dispositivos digitais, como smartphones, tablets ou *videogames*. Isso, importante ressaltar, não significa que uma obra de *e-lit* não possa ser impressa. Pelo contrário, conforme comentamos mais adiante, muitas das obras de terceira geração, como memes ou instapoemas (Flores, 2021), não dependem da execução de um código que impossibilite suas impressões. Mas sim que essas são obras concebidas em um meio digital e cuja experiência de leitura está intimamente ligada a espaços digitais. Retomando os exemplos anteriores, memes e instapoemas são nativos dos sites de redes sociais, tendo neles seus principais meios de circulação e leitura.

Tentar restringir a definição de literatura eletrônica, no entanto, pode ser um equívoco, dado o tamanho da diversidade de expressões que habitam esse guarda-chuva conceitual. 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 enquanto softwares de conversação, em que um usuário dialoga com uma inteligência artificial por meio de textos, poemas animados e sonoros e até mesmo como 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, ao fazer uso das possibilidades computacionais, a literatura digital torna-se também um instrumento para a reflexão do modo como nos relacionamos com esses dispositivos e como eles afetam a recepção e produção artística.

Talvez por ser um fenômeno relativamente recente, com poucas décadas de existência, a literatura eletrônica demonstra possuir gêneros não tão

bem estabelecidos como a literatura tradicional, ou classificados de maneira um tanto vaga. No entanto, tentativas de categorizar as obras produzidas para ambientes digitais são necessárias. 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* (Michael Joyce, 1987), *Victory Garden* (Stuart Moulthrop, 1992) e *Patchwork Girl* (Shelley 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 usuário¹.

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

¹ Do original, em língua inglesa: “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” (Rettberg, 2019, p. 68).

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.

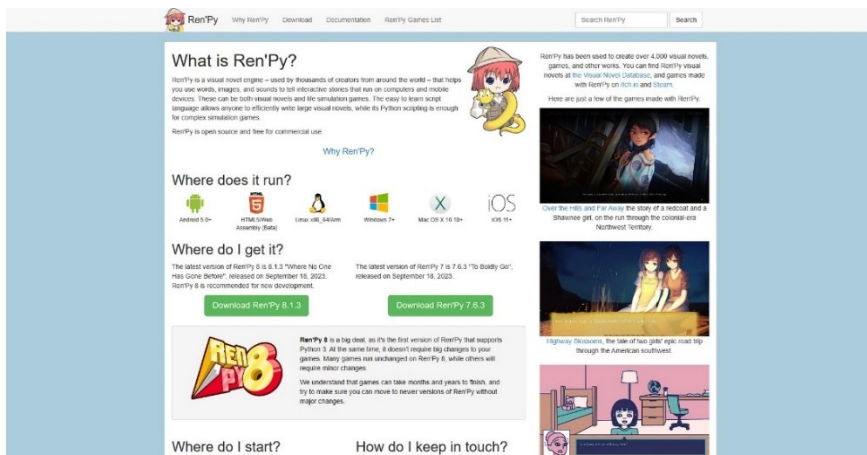
O *software* Storyspace, no entanto, logo tornou-se datado. Com o crescimento da internet, a distribuição dessas ficções de hipertexto pela empresa Eastgate Systems, que as vendia em disquetes e CDs, seguindo a lógica de distribuição de editoras de livros, tornou-se ultrapassada em uma era de *downloads* (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 que hipervaloriza a imagem na contemporaneidade (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. Ela não só foi importante para o reconhecimento da literatura eletrônica como arte e objeto de pesquisa como também teve grande influência sobre as obras seguintes. Mesmo o *visual novel*, conforme analisamos adiante, possui elementos hipertextuais e multilineares que foram desenvolvidos por esses autores.

Importante frisar também 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).

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 móveis²” (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 atmosfera³” (Ciesla, 2019, p. 103, tradução nossa). Na Fig.1, apresentamos uma captura de tela da página principal do site oficial do Ren'Py (em inglês), onde o *software* se apresenta e ilustra exemplos de romances visuais notáveis produzidos com ele.

Figura 1 – Captura de tela da página inicial do site do programa Ren'Py



Fonte: Acervo do autor⁴

² Do original, em língua inglesa: “that helps you use words, images, and sounds to tell interactive stories that run on computers and mobile devices” (The Ren'py Visual Novel Engine, 2020, n.p.).

³ Do original, em língua inglesa: “from impressive scene transitions to playback of most audio and video formats to add atmosphere to your games” (Ciesla, 2019, p. 103).

⁴ Disponível em: <https://www.renpy.org/>.

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 TyranoBuilder, 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* já utilizados e a possibilidade de surgimento futuro de novos 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*.

A terceira geração de literatura digital como um abrigo para o *visual novel*

Uma forma de organizar a história da literatura eletrônica que aparenta ser mais adequada para compreender o *visual novel* é interpretá-lo como um constituinte da terceira geração de literatura digital, conforme proposta por Leonardo Flores (2021). Essa terceira geração daria sequência à historicização de Hayles (2009), que toma a internet como um marco divisor entre uma primeira geração, clássica, e uma segunda geração, contemporânea, que reflete os impactos da *web* na escrita, leitura e disseminação dessas obras. No entanto, Flores (2021) rejeita a distinção

entre clássico e contemporâneo devido à própria fluidez do que se entende por contemporâneo. Em seu lugar, prefere enfatizar circunstâncias tecnológicas e culturais de cada um desses movimentos.

A primeira geração seria marcada pelos trabalhos pioneiros e primeiros experimentos literários envolvendo tecnologias computacionais na segunda metade do século XX. Nessa geração, a literatura digital seria produzida principalmente por acadêmicos e nos restritos grupos que tinham acesso à tecnologia nesse período. Já na segunda geração, a partir dos anos 90, teria uma expansão da produção e da leitura da literatura digital. Os computadores saem dos ambientes acadêmicos, militares e empresariais e passam, aos poucos, a habitar os lares. A internet promove mais oportunidades de circulação e amplia o alcance das obras. Tecnologias como o *Flash* tornam a criação artística mais acessível, ampliando-se também a utilização de recursos multimodais, ou seja, proporcionando leituras textuais que agregam também a imagem, a animação, o vídeo e o som, além dos hiperlinks tão marcantes da primeira geração (Flores, 2021).

A terceira geração, por sua vez, teria início a partir de 2005 e consistiria em obras feitas por pessoas que já teriam uma relação de naturalidade com os dispositivos digitais e escreveriam pensando em um público que compartilha dessa familiaridade. Se nos momentos anteriores as tecnologias computacionais seriam encaradas com um misto de fascínio, curiosidade e estranhamento, a terceira geração seria escrita pelos “nativos” desses artefatos, por uma geração que os possuiriam como um repertório criativo espontâneo. Essa seria uma literatura que, graças ao uso de sites de redes sociais, apps, dispositivos *mobile* e plataformas de amplo alcance, não raramente atingiriam um alcance massivo. Os autores da literatura eletrônica de terceira geração estariam tão familiarizados com as tecnologias digitais que muitas vezes sequer reconheceriam que

produzem literatura eletrônica, como quando criam memes ou realizam publicações virais em sites de redes sociais. Nessa geração, haveria 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 existiriam pretensões e êxitos comerciais que as gerações anteriores não costumavam alcançar.

A maioria dos escritores de e-lit de terceira geração é mais jovem e que naturalizou aquilo o que foi experimental para nós. E, mesmo que esses trabalhos mais recentes pareçam ingênuos e desconectados das tradições artísticas e literárias do passado, eles foram formados mais diretamente pela cultura digital. Eles também têm uma produção numerosa e, por isso, é uma questão de tempo até que um trabalho de qualidade surja da vibrante e massiva produção de literatura eletrônica que acontece nos aplicativos e circula nas redes de mídia social (Flores, 2021, p. 369).

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, assim como a terceira geração definida por Flores (2021). Isso também significa que seu distanciamento das vanguardas artísticas não precisa ser encarado como um problema, já que essa é uma literatura que ainda estabelece diálogos com outras facetas da cultura digital,

algumas delas não necessariamente abordadas pela *e-lit* das gerações anteriores. Além disso, seu foco na experiência de leitura, na história contada e nas reações do leitor em vez de promover releituras da linguagem literária em si guarda potencial para ampliar o público da literatura digital e desenvolver obras que equilibram o anseio artístico com a acessibilidade de leitura.

Por fim, Flores (2021) também se mostra avesso a encarar uma geração como superior ou inferior a outra. A popularidade da terceira geração não faz dela mais importante que a segunda ou a primeira, assim como o pioneirismo e o vanguardismo das duas primeiras gerações não fazem da terceira um movimento de menor valor para a literatura eletrônica contemporânea. Nem a primeira ocupa o primeiro lugar e nem a terceira é uma evolução das demais. A organização da produção literária nesses grupos é uma forma identificar tendências relacionadas a estágios distintos da relação entre público, tecnologia e literatura. Flores (2021) também lista uma série de falácias que interferem nas concepções de qualidade relacionadas aos estudos de literatura eletrônica. Elas são as falácias do pioneirismo (ser o primeiro não implica em ser o melhor), geracional (obras mais recentes não são necessariamente mais refinadas que as antecessoras), técnica (complexidade técnica não deve ser o único critério de avaliação de uma obra), viral (popularidade e qualidade são conceitos distintos), *hipster* (ter produzido uma obra do zero não tem um valor superior que uma feita com auxílio de outros softwares) e do usuário (produzir conteúdo dentro de uma plataforma, como, por exemplo, Instagram ou outros sites de rede social, não implica inferioridade em relação a demais obras). Considerando o modo como a *e-lit* tem questionado e continua questionando juízos de valor, fronteiras artísticas e a própria definição do literário nas mídias, o reconhecimento dessas falácias tem importância para uma avaliação crítica de obras produzidas

em espaços não comumente identificados como literários, como sites de redes sociais, virais e jogos digitais.

Tendo estabelecido o que se entende como literatura eletrônica e o que implica apontar para uma terceira geração, passamos a seguir para uma investigação mais detalhada sobre o que é o *visual novel*, ou romance visual, e como ele se constitui.

Os predecessores do *visual novel*

Primeiramente, é preciso destacar que o romance visual esteve longe de ser o primeiro momento em que a literatura eletrônica dialogou com o universo dos jogos digitais. Pelo contrário, o *visual novel* nasce como uma derivação de um gênero intimamente ligado à *e-lit*: o *game* de aventura ou *adventure*.

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca (2016, p. 56, tradução nossa) definem 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. Normalmente, o jogador é representado por um personagem individual envolvido em um 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 dedução⁵.

⁵ Do original, em língua inglesa: “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” (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, p. 56).

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 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 *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), exerceram enorme influência sobre um dos principais gêneros de literatura digital, a ficção interativa. 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 desenrolará⁶.

⁶ Do original, em língua inglesa: "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" (Rettberg, 2019, p. 89).

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. Na Fig. 2, há uma captura de tela do pioneiro do gênero, *Colossal Cave Adventure* (William Crowther e Don Woods, 1976-1977), onde é possível observar a interação por meio da leitura de textos descritivos e escrita de ações.

Figura 2 – Captura de tela de *Colossal Cave Adventure*



Fonte: Acervo do autor⁷

⁷ Disponível em: <https://rickadams.org/adventure/advent/>.

É importante ressaltar que esses foram gêneros desenvolvidos em um estágio inicial dos próprios computadores, sendo essa a justificativa para a própria ênfase nos aspectos verbais, ou seja, na leitura e escrita de textos com pouco ou nenhum recurso gráfico de apoio. 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).

Além da valorização dos aspectos audiovisuais, as aventuras gráficas trouxeram também 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 Fig. 3. 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 3 – Captura de tela de *Maniac Mansion*



Fonte: Página do game na loja Steam⁸

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 falada⁹ (Fernández-Vara, 2014, p. 232, tradução nossa).

⁸ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/529890/Maniac_Mansion/.

⁹ Do original, em língua inglesa: “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 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

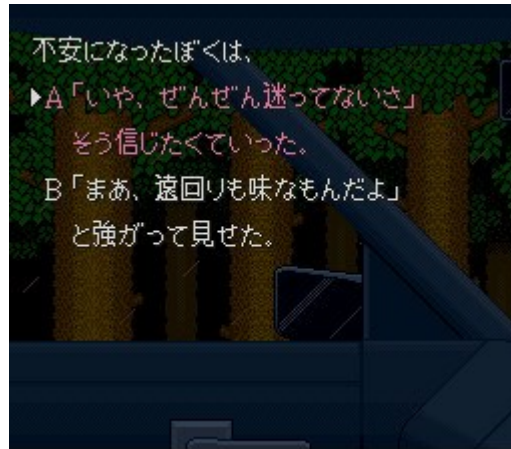
A composição do *visual novel*

O *visual novel* começa a se desenvolver quando as aventuras gráficas chegam no Japão dos anos 80, encontrando lá rumos bastante diferentes do encontrado no Ocidente. 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 mais intensamente elementos de linguagens cinematográficas

Contudo, foi apenas na década de 90 que começamos a encontrar obras com as características mais marcantes do romance visual. 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). Na Fig. 4, há uma captura de tela do primeiro *sound novel*, *Otogirisou*, lançado em 1992 para Super Nintendo, onde é possível comparar a disposição de imagem e texto com as aventuras gráficas, representadas pela Fig. 3.

that the object or character would determine what clicking on it meant: a case could be opened or closed, but not talked to" (Fernández-Vara, 2014, p. 232).

Figura 4 – Captura de tela de *Otogirisou*



Fonte: Acervo do the visual novel database¹⁰

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), conforme ilustrada também pela Fig. 4.. Assim, cada experiência de leitura pode envolver eventos e desfechos diferentes dependendo das decisões tomadas pelo interator.

Esse é um sistema que remete a uma simplificação da leitura rizomática da ficção de hipertexto, gênero emblemático da primeira geração de literatura digital. 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 (Rettberg, 2019). Nessas narrativas, o leitor é

¹⁰ Disponível em: <https://vndb.org/v661>.

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”.

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. Já as ramificações principais (*major branches*) divergem completamente entre si, seguindo caminhos próprios onde cada uma delas terá seus próprios finais e ainda podem 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.

Livre das limitações de número de páginas encontradas em romances impressos, alguns *visual novels* tornaram-se notáveis pela extensão. É o caso de *Fate/Stay Night* (Type-Moon, 2004), 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 em centenas de páginas. 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 interativos¹¹.

Desse modo, o *sound novel* apresenta a estrutura básica do *visual novel*: a ênfase no uso de recursos audiovisuais tendo como objetivo a construção de uma atmosfera aliado a um hipertexto simplificado na forma de um sistema de escolhas que leva o leitor a percursos narrativos e desfechos possivelmente distintos.

Mas se o *sound novel* já era estruturalmente tão semelhante ao romance visual, de onde veio o termo *visual novel*? Após a repercussão dos *sound novels* da Chunsoft, a empresa Leaf apropriou-se dessa combinação de

¹¹ Do original, em língua inglesa: “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” (Lebowitz; Klug, 2011, p. 197).

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 animês, os quadrinhos e animações japoneses (Sousa, 2014). As obras produzidas dessa maneira integraram a marca *Leaf Visual Novel Series* (Pelletier-Gagnon; Picard, 2015).

A representação desses personagens, elemento essencial para a concepção do *Leaf Visual Novel Series*, se dá por meio de 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 e realçando uma expressão facial ou movimento. 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 Fig. 5, há três *sprites* da personagem Sayori, de *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017), 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 5 – Sprites da personagem Sayori, de *Doki Doki Literature Club!*



Fonte: Acervo de *Doki Doki Literature Club!* Wiki¹²

Os *sprites*, que segundo Luca Paolo Bruno (2017) 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.

¹² Disponível em: <https://doki-doki-literature-club.fandom.com/pt-br/wiki/Sprites:Sayori>.

Por trás deles, há ilustrações representando os ambientes onde a narrativa é desenvolvida, também chamados como pano 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.

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 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.

Ainda que a composição imagética por meio de *sprites* e pano 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 procurarem caminhos e passagens ainda não lidas para completar uma espécie de cartela digital de imagens.

Apesar de todos esses recursos audiovisuais, o protagonista comumente é representado de maneira vaga ou inexistente. Com narrativas escritas principalmente em primeira pessoa (Bruno, 2017), 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 criado para ser uma espécie de projeção do interator. Seu papel é a mediação entre aquele que lê a obra e o mundo da narrativa

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. Contudo, enquanto *Shizuku* apresentou a estrutura que serviria de base para o que analisamos como romance visual, foi o terceiro título da *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 qual 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). Na Fig. 6, há uma captura de tela do *game* em que é possível observar a articulação entre texto e elementos audiovisuais, como *sprites* e *background*, além da estética no estilo animê e da temática escolar.

Figura 6 - Captura de tela de *To Heart*



Fonte: Acervo do *the visual novel database*¹³

Esse modelo de narrativa e temática encontrado em *To Heart* acabou se tornando uma espécie de padrão nos *visual novel* japoneses. Essas narrativas eram acompanhadas das personagens representadas pela estética *bishoujo*, ou seja, personagens femininas desenhadas com certos códigos visuais que ressaltam ideais de beleza e feminilidade. Para isso, há

¹³ Disponível em: <https://vndb.org/v18>.

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 contemporâneo¹⁴” (Galbraith, 2015, p. 22, tradução nossa).

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 *bishojo* [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 *bishojo* [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 juvenil¹⁵ (MAEDA, 2014, p. 102-103, tradução nossa).

¹⁴ Do original, em língua inglesa: “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” (Galbraith, 2015, p. 22).

¹⁵ Do original, em língua inglesa: “It is a sort of unwritten rule of the *bishojo* [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 and place that everyone agrees on, the aggregate desire of players, is high school. That is where the *bishojo* [bishoujo] game players want to project themselves and their emotions.

Esse comentário de Maeda torna evidente o forte teor escapista dessas narrativas. Os *visual novels* japoneses, assim como demais produções que dialogam com o universo de animês e mangás, propõem mundos digitais imaginários onde tudo possui uma beleza irreal (como as *bishoujo*), problemas sociais são ignorados ou minimizados e os leitores podem, por meio do sistema de escolhas, simular experiências sociais e afetivas que, por motivos diversos e pessoais, não puderam ser vivenciadas na realidade tangível.

Outra forte tendência disseminada pelos jogos da *Leaf Visual Novel Series*, como mencionado acima, foi o conteúdo sexual. O erotismo é comum em muitos dos principais romances visuais japoneses, especialmente nas obras iniciais de grupos e empresas desenvolvedoras. A presença desse conteúdo participa de um contexto de valorização do estímulo emocional e sensorial nos *visual novels*. Quando obras com essa proposta começaram a ser desenvolvidas, Hiroki Azuma (2009) conta que elas estavam cercadas 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

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”.

número possível de histórias e do maior número possível de personagens através da combinação eficiente dos módulos necessários¹⁶ (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 da literatura eletrônica em artifícios para provocar sentimentos fortes em seus consumidores como a paixão, a catarse emocional por meio de lágrimas e o desejo sexual. Isso é evidenciado pela forma que leitores de romances visuais costumam classificar essas obras: *nakige* (jogo de chorar, em tradução nossa), *visual novels* com estrutura melodramática em que um segmento inicial cômico e romântico é seguido por uma separação trágica e, no fim, uma resolução catártica do conflito (Sousa, 2014); *utsuge* (jogo de depressão, em tradução nossa), romances visuais melancólicos, pessimistas e muitas vezes também violentos e grotescos; e *nukige* (jogo de masturbar, em tradução nossa), *visual novels* onde a história serve apenas como contextualização de encontros sexuais, ao contrário de outros tipos em que o sexo, quando presente, não ocupa a posição central na história (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).

¹⁶ Do original, em língua inglesa: "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" (AZUMA, 2009, p. 76).

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.

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 possuam em comum as características citadas no parágrafo anterior. Contudo, é importante ressaltar que tanto o *kinetic novel* quanto o *sound novel* costumam ser encarados mais como subcategorias do romance visual que como formatos de jogos distintos.

Outro aspecto importante a ser ressaltado 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. Desde sua concepção, o *visual novel* não é proposto como uma expressão artística de vanguarda, mas sim como uma produção apresentada comercialmente para o mercado de jogos digitais e entretenimentos japoneses. Esse distanciamento do experimentalismo acadêmico e a aproximação da lógica comercial e da cultura de massa é também uma das marcas da terceira geração da literatura eletrônica. O *visual novel*, inclusive, parece antecipar certas características dessa geração, dado que Flores (2021) situa-a no início dos anos 2000, enquanto o romance visual e sua lógica de literatura digital *pop* já teve início nos anos 90, década da segunda geração de *e-lit*.

Sua relação com o mercado, contudo, deve ser encarada de modo crítico por conta dos possíveis atritos com o desejo de 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 de ficção científica populares em todo o mundo. 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 jogo¹⁷ (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 *visual novels*. Isso restringe a liberdade criativa de seus escritores, que precisam dialogar com

¹⁷ Do original, em língua inglesa: “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” (UCHIKOSHI, 2014, p. 343).

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, no Ocidente, onde o romance visual ainda está formando seu público e não possui, até o momento, investimentos financeiros notáveis, há uma prevalência de produções independentes.

De modo amplo, podemos definir o cenário atual de *visual novels* como fortemente influenciado pelo modelo descrito acima, tanto em seus aspectos tecnológicos (combinação de unidades textuais, *sprites*, *background* e recursos audiovisuais, hipertexto) quanto nos narrativos (*branching path stories*), temáticos (romance, escolas, juventude, idealizações) e estéticos (referências pop japonesas, em especial animês e mangás). Isso não implica, contudo, que o romance visual seja um modelo replicado à exaustão. Ainda que não seja comum encontrar entre autores dessas obras o desejo de reinvenção artística encontrado em gerações anteriores de *e-lit*, o padrão de *visual novel* é interpretado como uma inspiração, uma fonte de trabalho criativo, cabendo ao autor se aproximar desse modelo, se distanciar, parodiar, questionar ou criticar. Neste trabalho, descrevemos tendências predominantes, mas não totalizantes, sobre o que constitui o romance visual e quais expectativas o leitor dessa categoria de *game* e literatura digital carrega, aspectos importantes para a compreensão analítica de obras produzidas dentro ou a partir desse formato.

Considerações finais

A literatura eletrônica, desde sua concepção, tem apresentado uma tendência ao questionamento do fazer artístico e literário. Da dissociação da literatura ao papel escrito, mostrando que a escrita computacional também pode ser uma fonte de criação literária, ao próprio questionamento da fronteira entre as mídias, com obras que agregam aspectos do literário, das artes visuais, dos jogos digitais e de outras mídias ao mesmo tempo em que se posicionam enquanto obras literárias.

Essa tendência ao questionamento, à subversão das expectativas do que define uma obra literária, continua presente, mas encontra contornos próprios em sua terceira geração. Como Flores (2021) explica, essa é uma geração que tem como fonte criativa a espontaneidade do uso dos dispositivos digitais, a viralização, a derivação de modelos e de outras obras, a despreziosidade, o mercado midiático e o distanciamento das vanguardas artísticas. Se, por um lado, essas características exigem uma perspectiva crítica sobre a maneira que refletem o uso dessas tecnologias e questões culturais, sociais e econômicas contemporâneas, por outro elas levam à literatura digital debates ainda não finalizados sobre o conceito de arte, as diferenças entre alta e baixa cultura e os modos em que vanguardas influenciaram a terceira geração ao mesmo tempo que são influenciadas pela consolidação dos dispositivos digitais em nossas rotinas.

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. 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 cativem o público ou que aborde um tema de interesse do autor. Dessa maneira, o romance visual 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 popularidade sejam indissociáveis e nem que arte e entretenimento devam andar separadas. O *visual novel* tem um potencial para promover diálogos entre esses aspectos.

O nosso estudo não significa, no entanto, que encaramos o *visual novel* como um fenômeno perfeito a ser exaltado acriticamente. Pelo contrário, 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. 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 investir 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.

Ao definir e defender o valor da terceira geração de literatura digital, Flores (2021) afirma ser uma questão de tempo para que trabalhos de qualidade surjam desse movimento. Ainda que fuja de nosso escopo

determinar sua posição em um possível futuro cânone da literatura eletrônica, certamente há obras criativas e instigantes sendo produzidas nos *visual novels*. Como exemplo, podemos citar a artista canadense Christine Love, que tem discutido temas como gênero, *queer*, leitura epistolar, tradicionalismo e o impacto da tecnologia em nossas vidas em obras como *Digital: A Love Story* (2010), selecionada para o terceiro volume da coletânea da Electronic Literature Organization, e *Analogue: A Hate Story* (2012). Também podemos citar o horror irônico metaficcional envolvendo clichês de *visual novels* presente em *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017) ou a desconfortável tensão surrealista nascida da degradação do estado mental dos personagens encontrados no brasileiro *I Did Not Buy This Ticket* (Tiago Rech e Time Galleon, 2023) e no russo *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk* (Nikita Krjukov, 2020), para mencionar algumas criativas obras recentes. Assim como as demais obras de terceira geração, os romances visuais têm crescido e ganhado contornos próprios mesmo com a baixa presença da academia. Isso, no entanto, não significa que esse seja um público dispensável. Pelo contrário, assim como a academia e os artistas podem aprender com essas obras que já circulam em espaços digitais pouco observados, o olhar acadêmico oferece uma oportunidade de perspectiva crítica benéfica tanto para o desenvolvimento estético do romance visual, quanto para a própria expansão da literatura digital. Por meio deste trabalho, objetivou-se definir e descrever o romance visual enquanto categoria de literatura digital como forma de aproximar essas obras do espaço acadêmico, estimulando que demais pesquisadores também se envolvem na discussão crítica de obras pertencentes a esse grupo.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AZUMA, Hiroki. *Otaku: Japan's database animals*. Tradução de Jonathan E. Abel e Shion Kono. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2009.

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. 2017. Disponível em: <https://www.mutualimages-journal.org/index.php/mi/article/view/Vol3-6>. Acesso em: 24 out. 2023.

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

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

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

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://journals.suub.uni->

bremen.de/index.php/gamevironments/article/view/95. Acesso em: 20 out. 2023.

FLORES, L. Literatura Eletrônica de Terceira Geração. *DAT Journal*, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 355–371, 2021. DOI: 10.29147/dat.v6i1.346. Disponível em: <https://datjournal.anhembibr.br/dat/article/view/346>. Acesso em: 20 out. 2023.

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://studenttheses.universiteitleiden.nl/handle/1887/31703>. Acesso em: 24 out. 2023.

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://muse.jhu.edu/article/557294/pdf>. Acesso em: 24 out. 2023.

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.

JACKSON, Shelley. *Patchwork Girl*. Watertown: Eastgate Systems, 1995.

JOYCE, Michael. *afternoon, a story*. Watertown: Eastgate Systems, 1990.

KRJUKOV, Nikita. *Milk inside a bag of milk inside a bag of milk*. [s.l.] Missing Calm, 2020. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1392820/Milk_inside_a_bag_of_milk_inside_a_bag_of_milk/. Acesso em: 25 out. 2023.

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

LOVE, Christine. *Analogue: a hate story*. Toronto: Love Conquers All Games, 2012. Disponível em: <http://ahatestory.com/>. Acesso em: 25 out. 2023.

LOVE, Christine. *Digital: a love story*. Toronto: Love Conquers All Games, 2010. Disponível em: <https://scoutshonour.com/digital/>. Acesso em: 25 out. 2023.

LUCASFILM GAMES. *Maniac Mansion*. San Francisco: Lucasfilm; Disney, 1987. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/529890/Maniac_Mansion/. Acesso em: 23 out. 2023.

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.

MOULTHROP, Stuart. *Victory Garden*. Watertown: Eastgate Systems, 1992.

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

CHUNSOFT. *Otogirisou*. Tóquio: Chunsoft, 1992.

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: 20 out. 2023.

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

RECH, Tiago; TIME GALLEON. *I Did Not Buy This Ticket*. [s.l.]: Time Galleon, 2023. Disponível em: <https://www.timegalleon.com/home>. Acesso em: 25 out. 2023.

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

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/1807-9288.2019v15n1p4>. Acesso em: 20 out. 2023.

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

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

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.

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: <http://www.asia-studies.com/2seras07.html>. Acesso em: 24 out. 2023.

TEAM SALVATO. *Doki Doki Literature Club!*. [s.l.]: Team Salvato, 2017. Disponível em: <https://ddlc.moe/>. Acesso em: 25 out. 2023.

THE REN'PY VISUAL NOVEL ENGINE. *Renpy*. 2020. Disponível em: <https://www.renpy.org/>. Acesso em: 20 out. 2023.

TYPE-MOON. *Fate/Stay Night*. Tóquio: Type-Moon, 2004.

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

NOTAS DE AUTORIA

Pedro de Souza Melo (pedro.smelo2@ufpe.br): Doutorando em Teoria da Literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Mestre em Teoria da Literatura pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE, 2021). Graduado em Comunicação Social, com habilitação para Jornalismo (UFPE, 2016). Experiência em assessoria de imprensa, comunicação interna, redação, diagramação e formação continuada. Tem interesse em pesquisas na área de Literatura e tecnologia, atuando com ênfase nos seguintes temas: adaptação, cibercultura, estudos comparativos, intermedialidade, jogos digitais e literatura eletrônica.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

MELO, Pedro de Souza. Literatura eletrônica Pop: o “visual novel” na terceira geração de “e-lit”. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 19, n. 2, p. 75-106, 2023.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – Captura de tela da página inicial do site do programa Ren’Py. Disponível em: <https://www.renpy.org/>.

Figura 2 – Captura de tela de Colossal Cave Adventure. Disponível em: <https://rickadams.org/adventure/advent/>.

Figura 3 – Captura de tela de Maniac Mansion. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/529890/Maniac_Mansion/.

Figura 4 – Captura de tela de Otogirisou. Disponível em: <https://vndb.org/v661>.

Figura 5 – Sprites da personagem Sayori, de Doki Doki Literature Club! Disponível em: <https://doki-doki-literature-club.fandom.com/pt-br/wiki/Sprites:Sayori>.

Figura 6 – Captura de tela de To Heart. Disponível em: <https://vndb.org/v18>.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 25 out. 2023.

Aprovado em: 20 nov. 2023.