



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA LINGUAGEM

RICHARD CAVALCANTI SANTOS

**LITERATURA E *GAMES*: potencialidades dos *visual novels* para letramento
literário em tempos de cultura digital**

Recife,
2024

RICHARD CAVALCANTI SANTOS

LITERATURA E GAMES: potencialidades dos *visual novels* para letramento literário em tempos de cultura digital

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem – PROGEL, da Universidade Federal de Pernambuco - UFRPE, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos da Linguagem.

Linha de Pesquisa: Linha 2 – Análises literárias, culturais e históricas:

Orientadora: Profa. Dra. Ivanda Maria Martins Silva

Recife,
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Auxiliadora Cunha – CRB-4 1134

S237I Santos, Richard Cavalcanti.
Literatura e *games*: potencialidades dos *visual novels*
para letramento literário em tempos de cultura digital /
Richard Cavalcanti Santos. – Recife, 2024.
107 f.; il.

Orientador(a): Ivanda Maria Martins Silva.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Rural de
Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação a Distância
e Tecnologia - UAEADTEC, Programa de Pós-Graduação em
Estudos da Linguagem, Recife, BR-PE, 2024.

Inclui referências e apêndice(s).

1. *Visual novel*. 2. Letramento digital. 3. Literatura
digital. I. Silva, Ivanda Maria Martins, orient. II. Título

CDD 470

RICHARD CAVALCANTI SANTOS

**LITERATURA E GAMES: potencialidades dos *visual novels* para letramento
literário em tempos de cultura digital**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem – PROGEL, da Universidade Federal de Pernambuco - UFRPE, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos da Linguagem. Defesa e aprovação do Trabalho de Dissertação em: 27/08/2024.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Ivanda Maria Martins Silva (Orientadora)
Pós-Graduação em Estudos da Linguagem – PROGEL
Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE

Profa. Dra. Renata Pimentel Teixeira (Examinadora Externa)
Universidade Federal Rural de Pernambuco - DL/UFRPE

Profa. Dra. Amanda Brandão Araújo Moreno (Examinadora Interna)
Pós-Graduação em Estudos da Linguagem – PROGEL
Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE

Dedico este trabalho a Paola e Teresa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais e à minha irmã, que sempre me apoiaram e incentivaram, e com quem posso contar, mesmo na distância ou no erro. Obrigado pela torcida incondicional, vocês me fazem acreditar que sou melhor.

Agradeço aos meus amigos que mesmo depois de tanto tempo sustentam a delicadeza de não me mandarem contatos de psicólogos, analistas e psiquiatras, mesmo que, muitas vezes, acabe os tratando como se eles os fossem. Vocês me ajudam a manter minha sanidade e meu orçamento em dia. Muito obrigado.

Aos meus alunos, que quando não estão me enrouquecendo (raramente), me proporcionam reflexões que me tornam mais humilde e renovam meu fôlego só o suficiente para não perder a voz completamente e continuar enxergando propósito nessa profissão.

Gostaria de agradecer à minha orientadora, Ivanda, pela paciência, disponibilidade e compromisso. Também a ela agradeço a oportunidade de pesquisar algo que desenvolvi interesse ao longo do percurso, acolhendo a ideia e vendo nela a possibilidade de a expandir para este trabalho. Sem ela, esta pesquisa seria outra e eu gostaria bem menos de a fazer. Muito obrigado.

Agradeço a todos os professores, colegas e demais funcionários do PROGEL, que tornaram esse percurso menos árido. Muitas das discussões feitas nas aulas e fora delas contribuíram imensamente para o produto final deste trabalho e reverberam nestas páginas.

Gostaria de agradecer às professoras Amanda Brandão Araújo Moreno e Renata Pimentel Teixeira por aceitarem fazer parte da banca examinadora; pelo atino que empenharam para encontrar os não tão sutis descuidos e pelas suas valiosas contribuições que tornaram este trabalho, sem dúvidas, melhor.

.

Por nos conceder ter a ausência como presença, o jogo se converte em um meio pelo qual podemos nos estender a nós mesmos. Essa extensão é um traço básico e sempre fascinante da literatura.

Wolfgang Iser

RESUMO

Esta pesquisa partiu da premissa de que *visual novels*, híbridos de jogos digitais e literatura, são férteis materiais para proporcionar letramento literário; de especial interesse aos alunos do Ensino Fundamental, que mantêm com os jogos uma relação que, muitas vezes, é mal vista e incompreendida. Em nosso trabalho sugerimos unir esse interesse pelos jogos digitais com o compromisso de conhecimento exigido pelo saber, desenvolvendo atividades de letramento literário usando os romances visuais. Destarte, perguntamos: de que forma os *visual novels* podem contribuir para práticas de letramento literário? Para isso, buscamos entender melhor esse gênero híbrido no que acreditamos serem os pontos de interesse para essa pesquisa. Analisamos o que é literatura digital, seus principais elementos e características, a partir das leituras de Lévy (2010), Murray (2001) e Santaella (2005); também observamos a relação entre jogo e literatura, fundamentos em Iser (2011) e Barthes (2004); elencamos os elementos que caracterizam o gênero *visual novel*, baseando-nos em Azuma (2009), Cavallaro (2010) e Melo (2021). Fizemos uma revisão de literatura acerca do letramento literário e das possibilidades educacionais proporcionadas pelos romances visuais, usando Cosson (2022) e Camingue; Melcer; Carstensdottir (2020). Por fim, analisamos o romance visual *Higurashi: When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi*; e buscamos, ao final, alternativas para seu uso em práticas de letramento literário.

Palavras-chave: *visual novel*; letramento literário; literatura digital.

ABSTRACT

This research stems from the premise that visual novels, hybrids of digital games and literature, are fertile materials for providing literary literacy; they are particularly interesting to elementary school students, who have an often frowned upon and misunderstood relationship with games. In our work, we suggest combining this interest in digital games with the commitment to knowledge required by learning, by developing literary literacy activities using visual novels. Thus, we ask: “In what ways can visual novels contribute to literary literacy practices?” To this end, we seek a better understanding of this hybrid genre in what we believe to be the points of interest for this research. We analyzed what digital literature is, its main elements and characteristics, based on the readings of Lévy (2010), Murray (2001), and Santaella (2005); we also observed the relationship between game and literature, based on Iser (2011) and Barthes (2004); we listed the elements that characterize the visual novel genre, based on Azuma (2009), Cavallaro (2010) and Melo (2021). We carried out a bibliographic review on literary literacy and the educational possibilities provided by visual novels, using Cosson (2022) and Camingue; Melcer; and Carstensdottir (2020). Finally, we analyzed the visual novel Higurashi: When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi; ultimately, we sought alternatives for its use in literary literacy practices.

Keywords: visual novel; literary literacy; digital literature.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo do design de cena fragmentado típico de um romance visual. ..	45
Figura 2 - <i>Kamishibai</i> , ou show de história em imagens	50
Figura 3 – Momento de decisão em um romance visual	51
Figura 4 - Caminhos ramificados presentes no <i>visual novels</i>	52
Figura 5 - Taxonomia das estratégias de ensino em romances visuais.	63
Figura 6 - "07th Expansion apresenta - romance sonoro -"	67
Figura 7 - Higurashi: O texto sobrepõe-se aos <i>sprites</i> dos personagens.	69
Figura 8 - "Não jogue pra valer"	71
Figura 9 – “O lugar onde eu vivo agora não é nem de longe tão animado.”	75
Figura 10 - Passeio por Hinamizawa.	77
Figura 11 - Sistema de dicas.....	78
Figura 12 - A influência civilizadora dos jogos.....	80
Figura 13 – Filiação aceita	81
Figura 14 - Watanagashi como explicado no capítulo 2	82
Figura 15 - Significado de Onikakushi	84
Figura 16 - Encurralado entre a maldição e a conspiração	84
Figura 17 - Glitches diegéticos	86
Figura 18 - A estranha sintonia entre Keiichi e Satoshi.....	87
Figura 19 – À espera da próxima rodada	88
Figura 20 - Ambiguidade da maldição.....	89
Figura 21 - O taco como o totem da maldição.....	90
Figura 22 - Círculo fechado	91
Figura 23 - Bilhete para o interator	92
Figura 24 - Sessão de revisão com todo o elenco	93
Figura 25 - O que os jogadores acharam da versão beta?	94

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Variedade genérica dos VNs.....	54
Quadro 2 - Percurso metodológico da pesquisa	65
Quadro 3 – Lista dos capítulos de Higurashi.....	74

LISTA DE SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
UFRPE	Universidade Federal Rural de Pernambuco
VN	<i>Visual novel</i>
ICAP	Interativo, construtivo, ativo e passivo

SUMÁRIO

1	PRESS START: DESENHO INICIAL DO JOGO DA PESQUISA	13
2	O LABIRINTO NAVEGÁVEL E O RIZOMA EMARANHADO: VISUAL NOVEL COMO GÊNERO LITERÁRIO	19
2.1	CASCATA DE PERMUTAÇÕES: A LITERATURA DIGITAL.....	20
2.2	O RECUO INFINITO DO SIGNIFICADO: LITERATURA COMO JOGO.....	32
2.3	NAVEGANDO O LABIRINTO E DESEMARANHANDO O RIZOMA	42
3.	JOGOS LITERÁRIOS E EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS NA ERA DA MOBILIDADE	55
4.	ROLEPLAYING: VISUAL NOVELS COMO FERRAMENTAS DE LETRAMENTO LITERÁRIO.....	65
4.1	MAPA DO JOGO: PERCURSO METODOLÓGICO	65
4.2	HIGURASHI: APROVEITANDO HINAMIZAWA AO MÁXIMO	66
5.	METAGAME: SEQUÊNCIA DIDÁTICA E CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	96
	REFERÊNCIAS	101
	APÊNDICE	105

1 PRESS START: DESENHO INICIAL DO JOGO DA PESQUISA

Visual novel, ou romance visual, é um gênero que vem ganhando espaço no mercado lúdico, impulsionado por uma série de fatores sociais, econômicos e culturais. Essa franca ascensão é refletida, também, na maneira em que passamos a observá-lo como artefato cultural nativo do contexto que o tem popularizado: a hibridização midiática que tem testemunhado as artes e as comunicações cada vez mais indissociáveis observada por Santaella (2005) e a elevação dos jogos para o *status* de belas artes atestada por Cavallaro (2010) que marcam a embrionária academização do gênero, com a qual este estudo pretende contribuir.

Este gênero híbrido, mistura de jogo com literatura, surge e se desenvolve a partir dos anos 1970 com os então chamados *Text Adventures*. As aventuras textuais se configuram como “[...] 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” (Melo, 2021, p. 44).

Influenciado pelos RPGs¹ ou jogos de interpretação de papéis, os *Text Adventures* removeram a necessidade de um mestre ou narrador, os substituindo por inteligência artificial. As ações tornaram-se comandos que os jogadores ou “interatores” – aqueles que desfrutam de uma obra de ficção interativa – digitam, induzindo respostas a partir de regras codificadas pelos programadores.

Essa indução de respostas que provocamos a partir dos nossos comandos é o que torna a experiência de jogar um *Text Adventure* interativa e satisfatória, e é uma característica que Murray (2002) identifica como a propriedade de representação primária dos computadores, de uma forma geral.

¹ *Role-playing games*, literalmente “jogos de interpretação de papéis”.

Um dos principais expoentes desse gênero foi *Zork*, jogo de aventura desenvolvido por pesquisadores no MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) e que foi bastante influenciado por *Dungeons and Dragons*². As ações que os interatores de *Zork* tinham à sua disposição eram simples e provocadas a partir da entrada de comandos de movimentação no espaço (como algum cardeal) ou a partir de verbos apropriados ao contexto dado (como “pegar” ou “ler”).

Zork ganhou sequências e solidificou-se como um dos principais e mais proeminentes representantes do gênero, que aos poucos foi substituído por jogos mais interessados em aproveitar as dimensões visuais propiciadas pelos avanços tecnológicos. As aventuras textuais largaram o adjetivo na década seguinte e os jogos conhecidos apenas como *adventure games* estão muito mais próximos do que hoje chamamos de *visual novels*.

Essa forma evoluída das aventuras textuais trouxe elementos que, até hoje, constituem algumas das características mais marcantes do gênero sobre o qual tratamos: elementos gráficos em primeira pessoa, narrativa não-linear, mundo aberto, diálogo com personagens não jogáveis (ou *NPCs*), caminhos alternativos e *plot twists* ou reviravoltas de roteiro, além da inserção de minijogos. Podemos encontrar todos esses elementos já presentes em *The Portopia Serial Murder Case*, lançado em 1983 pela Chunsoft para o Famicom³, geralmente considerado o primeiro romance visual.

Acreditamos que os romances visuais, como o nome sugere, constituem parte da literatura. Apesar disso, as obras desse gênero são pouquíssimas vezes lidas como literatura, e, conseqüentemente, são raríssimas vezes mencionadas na academia. Apesar da atenção que o gênero vem ganhando com os leitores ocidentais nas últimas duas décadas, ele ainda é pouco lido e pouco estudado fora de certos nichos culturais⁴. Portanto, este estudo surge como tentativa de ocupar esse espaço.

² *Dungeons and Dragons* é um RPG calcado na fantasia e criado por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1974 e publicado pela TSR, empresa dos autores.

³ Nintendo Entertainment System (NES), lançando no Japão em 1983 como Nintendo Family Computer ou Famicom, como é mais conhecido.

⁴ Os *visual novels* são produtos de culto dentro da comunidade *otaku*, que como definiu Melo (2020) é um grupo de “pessoas amantes de produtos da cultura pop japonesa, como animes, jogos digitais japoneses e, como um nicho dentro desse grupo, visual novels” (Melo, 2020, p. 71)

Creio que todo estudo é fruto de uma miríade de fatores e que sumariá-los é impossível ou tomaria mais espaço do que a própria pesquisa. Das diversas motivações que me colocaram nesse lugar, posso afirmar que o meu interesse pelo gênero e a possibilidade de trabalhar com ele na disciplina ofertada pela minha orientadora foram cruciais na delimitação do tema e em seu desenvolvimento.

A proposta desse trabalho mostra o porquê de a leitura ser ubíqua: como forma de distração das leituras das disciplinas do mestrado, me afastei um pouco das leituras de romances impressos e acabei passando mais meu tempo livre com jogos digitais; os jogos, por sua vez, eram mais e mais narrativos. Acabei esbarrando nos *visual novels* quase por acaso, e eventualmente também experimentei as chamadas “ficções interativas”.

Essas experiências foram tão enriquecedoras que a melhor maneira de as fazer jus era compartilhar. O fiz em um ateliê promovido pela minha orientadora em sua disciplina de *Literatura e outras linguagens* e, de repente, vi o quanto já estava envolvido no processo de pesquisa nos momentos em que achava que estava fugindo dele. Com esse trabalho só o formalizo.

Além da tentativa de ocupação do espaço acadêmico por esse gênero que acreditamos ignorado por uma grande parcela dos estudiosos da literatura e o interesse pessoal nas obras desse gênero, este estudo surge ainda como resultado das observações profissionais feitas ao longo da minha carreira como professor do Ensino Fundamental II e a absoluta convicção adquirida com estas experiências que os jogos eletrônicos são o meio de maior alcance para os alunos nesta faixa etária.

Das diversas queixas acerca do atual estado da educação, as ofensoras mais comumente apontadas são as mídias digitais e sua absoluta onipresença na (má) formação da juventude. Como mencionei anteriormente, acredito que a leitura é ubíqua, portanto, mesmo o uso excessivo das mídias sociais, da internet de forma geral ou mais especificamente do aparelho celular também implicam de certa forma alguma prática de letramento, que vem acontecendo com ou sem vigilância.

Pensando nisso, achamos pertinente nos questionarmos se essa prática de leitura digital pode ser sistematizada, e se a partir do uso dos *visual novels*, que ocupam esse entre-lugar de literatura e jogo, podemos realizar letramento literário,

culminando eventualmente nos círculos de leitura e na formação e manutenção de uma comunidade leitora escolar. Pretendemos responder à pergunta norteadora da pesquisa: de que forma os *visual novels* podem ser usados para promover letramento literário?

Por entendermos que o campo de letramento literário digital ainda é muito recente, e por conhecimento das limitações práticas que a observação efetiva deste tipo de atividade traz para a maioria das escolas, onde não apenas o público é heterogêneo, mas a falta de recursos basilares ainda é sentida, elaboramos propostas possíveis tentando contemplar tanto as escolas mais bem preparadas para esse tipo de atividade, quanto as mais em par com a realidade do nosso país.

É de livre conhecimento que nem todas as escolas são equipadas de modo a facilitar o acesso a *cibercultura*⁵, limitação com fortes implicações políticas e que nos motiva ainda mais a pensar em soluções para essa exclusão orquestrada. Buscaremos fazer da afirmação de Lévy (2010) nosso norte e mantra nesta pesquisa, pois como ele, eu também “[...] não vejo por que [...] o fato de que atualmente nem todos têm acesso a ela constituiria, por si mesmos, uma condenação da cibercultura ou nos impediria de pensá-la de qualquer forma que não a crítica” (Lévy, 2010, p. 13).

Assim, esperamos abrir a oportunidade para práticas pedagógicas de letramento literário mais próximas do que hoje se convencionou chamar de *edutainment* – a produção de conteúdo educacional utilizando valores do entretenimento. Acreditamos que essa aproximação traz bastantes benefícios, pois consideramos que essa abordagem “[...] permita que a leitura literária seja exercida sem o abandono do prazer, mas com o compromisso de conhecimento que todo saber exige” (Cosson, 2022, p. 23).

Nossa pesquisa é de caráter bibliográfico e natureza básica, uma vez que partindo do que foi escrito sobre o tema, buscamos expandir o repertório de pesquisas acadêmicas sobre o gênero *visual novel*, que segue não apenas pouco estudado, mas pouco divulgado fora de nichos culturais.

⁵ Usamos o termo como o definiu Lévy: “[...] “cibercultura”, especifica [...] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 2010, p. 17).

Com o intuito de explorar o gênero e considerar sua aplicação em situações educacionais a partir da leitura de bibliografia pertinente ao tema – tanto concernente aos *visual novels*, quanto às práticas de letramento literário – nosso trabalho busca facilitar o diálogo entre ambas as teorias, de uma forma que seja ao mesmo tempo acessível e intuitivo o suficiente para que os interessados em colocar o diálogo aqui efetuado em prática tenham um alicerce estável, mas não monolítico.

Para tal, nosso primeiro objetivo é apropriar-nos dos elementos que caracterizam o gênero e os descrever, levando em consideração, particularmente, os atributos que o posicionam como gênero literário, visto que muito do que se tem falado sobre *visual novel* ainda não o categorizou sob o prisma dos estudos literários em particular. Isto se dará em três etapas: delimitar o que constitui literatura eletrônica, entender a conexão entre o jogo e o literário, e, finalmente, examinar os elementos do *visual novel*.

Para entender o que distingue a produção literária digital, quais seus atributos e o que se tem falado sobre ela, recorreremos à leitura de Murray (2003) e Hayles (2009). Após entender o contexto que a possibilitou e suas principais características, buscamos também descrever seu apelo e as principais formas pelas quais ela se manifesta, pois sua multiplicidade é parte de sua complexidade e os *visual novels* são apenas uma das fisionomias por ela adotada.

Compreendendo que jogos literários são apenas a forma mais explícita que a literatura encontrou nos meios digitais para se manifestar, buscaremos indícios do que esteve sempre presente e como isso antecipou o que vem sendo praticado nos *visual novels* de forma mais declarada a partir dos escritos de Waugh (1984) e Iser (2002).

Após compreendermos literatura eletrônica e o jogo literário mais detidamente, apoiar-nos-emos nos escritos de Melo (2021) e Cavallaro (2010) para desemaranhar o rizoma dos *visual novels* e navegar os corredores que constituem o labirinto estrutural e temático desse gênero, nos dando subsídios para melhor analisarmos, posteriormente, as obras e as selecionarmos para as sequências didáticas com mais propriedade.

No capítulo seguinte, buscaremos explorar o potencial educativo, em particular para a prática de letramento literário, dos *visual novels* (VNs). Nos apoiaremos nos escritos de Cosson (2021) e Camingue; Melcer; Carstensdottir (2020) para melhor entender letramento literário e as estratégias educacionais adotadas pelos desenvolvedores de VNs educacionais.

A seguir, mapearemos o que acreditamos serem alguns dos exemplos mais representativos do gênero e os analisaremos sob o prisma das teorias de Camingue; Melcer; Carstensdottir (2020), Genette (2010), Iser, (1996, 1999), Murray (2003) e Santaella (2007). Esse mapeamento levará em consideração dados disponíveis no *The Visual Novel Database*, bem como as obras que têm suscitado algum interesse acadêmico. Desta forma, acreditamos contemplar dois lados que, muitas vezes não coincidem: o público leitor de *visual novels* – em sua maioria fechados em nichos culturais – e a leitura acadêmica que o gênero vem recebendo, ainda em estado incunabular⁶, como diria Murray.

Finalmente, mais apropriados das principais características do gênero e de alguns de seus representantes, vamos planejar, com base nos escritos de Cosson (2022), uma sequência didática de letramento literário para turmas do Ensino Fundamental II, utilizando o visual novel *Higurashi: When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi*. Levaremos em consideração tanto a importância da leitura e a sistematização de sua prática, valorizando e promovendo o necessário letramento digital.

⁶ “Em 1455, Gutenberg inventou a prensa tipográfica – mas não o livro como hoje o conhecemos. Os livros impressos antes de 1501 são chamados incunábulo. O nome, derivado do latim, é dado às faixas com as quais os bebês eram envolvidos e serve para indicar que os livros são o resultado de uma tecnologia ainda em sua infância” (Murray, 2002, p. 41-42).

2 O LABIRINTO NAVEGÁVEL E O RIZOMA EMARANHADO: VISUAL NOVEL COMO GÊNERO LITERÁRIO

Com o hipertexto, toda leitura é uma escrita
em potencial.

(Pierre Lévy)

Neste capítulo, abordaremos o contexto sociocultural em que a literatura digital se origina, bem como o que a caracteriza e a diferencia da literatura não-digital. Por entendermos que a distinção é muito mais do que uma formalidade taxonômica ou uma simples transferência do que é praticado fora das mídias digitais para este suporte, observaremos as peculiaridades da literatura digital como um todo, antes de mergulharmos especificamente nos aspectos dos *visual novels* em particular.

Vamos analisar os principais aspectos que contribuem para que o tipo de literatura praticada nas mídias digitais receba o epíteto “interativa” e de que forma essa designação afeta a nossa percepção dessas obras; trataremos de desambiguar esse título, pois acreditamos que ele não é usado de forma adequada, resultando ora em imerecidos elogios ou indevidas retaliações.

Por fim, discutiremos de que forma a literatura digital é herdeira do que vem sendo praticado desde sua gênese, e de que forma ela inova e abre caminhos para formas de expressar-se antes inacessíveis, atualizando alguns e possibilitando a introdução de outros aspectos antes não explorados, expandindo as possibilidades expressivas do milenar ofício de contar histórias.

2.1 CASCATA DE PERMUTAÇÕES: A LITERATURA DIGITAL

A literatura é o próprio modo do impossível, uma vez que só ela pode dizer o seu vazio, e que ao dizê-lo ela funda novamente uma plenitude.

(Roland Barthes)

O mito de Proteu é uma analogia sempre interessante para nos fazer pensar literatura: mutante, desafia definições muito estáveis e se renova sempre ao se perceber cativa. A literatura digital é uma das formas mais recentes por ela assumida, mas essa também se debate e modifica-se sob nossos já nostálgicos olhares. Analisamos literatura digital tendo em mente que, num piscar de olhos, qualquer definição pode já não corresponder ao atual estado em que ela se encontra.

Como nos lembra eloquentemente Benjamin (2021):

A história da arte é uma história de profecias. Ela só pode ser escrita a partir do ponto de vista do presente imediato, atual; pois cada tempo possui a sua própria nova, porém inerdável, possibilidade de interpretar as profecias que a arte de épocas passadas fizera justamente acerca dele (Benjamin, 2021, p. 139)

Segundo Santaella (2005), uma das características marcantes da cultura das mídias “está na intensificação das misturas entre as mídias por ela provocadas” (Santaella, 2005, p. 24). O gênero *visual novel*, que se analisarmos sob o prisma da teoria da autora, se encaixa no que ela chama de “artes digitais, também chamadas de artes interativas” (Santaella, 2005, p. 25), são aquelas que “desenvolvem-se nos mesmos ambientes que também servem às comunicações, tornando porosas e movediças as fronteiras intercambiantes das comunicações e das artes” (Santaella, 2005, p. 25).

Mídia relativamente nova, os *visual novels*, ou romances visuais, atraem para si comparações que vão das mais entusiasmadas às mais conservadoras, como aponta Melo (2021); porém, o autor também ressalta que tais posicionamentos

maniqueístas são, em geral, fruto do pouco aprofundamento no tema, uma vez 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” (Bolter; Grusin, 2000, *apud* Melo, 2021, p. 13).

Para Lévy (2010), a questão, quando posta dessa maneira, é apenas um logro, “pois a verdadeira questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos, o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural” (Lévy, 2010, p. 12).

Grosso modo, a noção de que estamos caminhando para um futuro mais interativo graças à tecnologia, além de uma metanarrativa, constitui o que chamamos de mito tecnoutópico. Esta crença, favorece a noção de que “[...] as mídias que surgem seriam, supostamente, interativas e permitiriam uma participação inédita na história das artes” (Melo, 2021, p. 32).

Esse mito, que atingiu seu ápice na virada do século, e que teve Steve Jobs como seu “messias”⁷, considerava as tecnologias da informação, principalmente a internet, não apenas boas, mas auspiciosas. Essas mudanças seriam sentidas socialmente, e estavam muito próximas do que prega o neoliberalismo, mas na época o destaque maior era sua visão otimista e emancipadora às mencionadas tecnologias.

A concepção de participação inédita referida anteriormente é pensada de forma unidimensional, pois a ela interessa somente a noção de participação do público. Tal crença está sustentada na firme convicção de que o real é tudo que acontece fora do “ilusório” que a arte produz, e que qualquer brecha nesse tecido seria pernicioso para quem a experimenta.

“As novas e poderosas tecnologias do século XX para contar histórias provocaram uma intensificação desses medos”, acrescenta Murray (2003, p. 33). O

⁷ GAGLIONI, Cesar. Da tecnoutopia ao tecnoniilismo. Nexo Jornal, 2022. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/especial/2022/04/30/Transforma%C3%A7%C3%A3o-digital-da-tecnoutopia-ao-tecnoniilismo>>. Acesso em 10 out. 2023.

medo que acompanhou a ascensão da tecnologia, produziu, na literatura, proeminentes exemplos tecnofóbicos: primeiramente em Huxley (o cinema), seguido por Bradbury (a televisão), avançado com Gibson (a internet) e hoje poderíamos até incluir o jogo *point-and-click*⁸ *Five Night at Freddy's* (Scott Cawthon, 2014), que exterioriza os medos instaurados pelo advento da inteligência artificial.

A depreciação das novas mídias assume, quando vista em retrospecto, um caráter francamente classista, uma vez que leva em consideração apenas a noção de participação do público, além de a ver como prejudicial. O que elas propiciaram foi muito mais uma cisão nos campos dicotômicos produtor/consumidor de arte, do que no campo realidade/ilusão que as obras mencionadas advertiam.

A própria estrutura dos textos contemporâneos indica uma postura muito menos rígida quanto à noção de autoria, sendo o autor “uma personagem moderna, produzida sem dúvida por nossa sociedade na medida em que [...] ela descobriu o prestígio do indivíduo ou, como se diz mais nobremente, da “pessoa humana”” (Barthes, 2004, p. 58). Como observa Lévy (2010): “[...] a tendência contemporânea à hipertextualização dos documentos pode ser definida como uma tendência à indeterminação, à mistura das funções de leitura e de escrita” (Lévy, 2010, p. 59).

As novas mídias colocaram em xeque a polarização entre cultura erudita e cultura popular, e este é um aspecto que foi convenientemente negligenciado pelos arautos da tecnofobia em sua cruzada. Não parece improvável pensar que tal omissão foi motivada pelo valor depositado no objeto-fetice produzido pela alta cultura, que começaria então a concorrer com um número cada vez maior e cada vez menos descentralizado de objetos-fetiches, afetando sua monta.

Lévy (2010) parece convencido do mesmo ao nos lembrar que “[...] não são os pobres que se opõem à Internet – são aqueles cujas posições de poder, os privilégios (sobretudo os privilégios culturais) e os monopólios encontram-se ameaçados pela emergência dessa nova configuração de comunicação” (Lévy, 2010, p. 13). A proliferação que testemunhamos hoje nas artes e mídias digitais é a atualização de uma virtualidade ainda assombrada pelo bloqueio de

⁸ Literalmente “apontar e clicar”, subgênero dos jogos digitais de aventura, que como sabemos, é um dos precursores dos romances visuais.

desenvolvimento dos tempos de seu aparecimento, colocado em ação pelos mecanismos de manutenção do poder.

Essa proliferação é sempre exponencial, como nos lembra Lévy (2010): “quanto mais as informações se acumulam, circulam e proliferam, melhor são exploradas (ascensão do virtual) e mais cresce a variedade de objetos e lugares físicos com os quais estamos em contato (ascensão do atual)” (Lévy, 2010, p. 221). Claro que essa ascensão do atual acontece numa marcha muito mais lenta que a ascensão do virtual, e é por isso mesmo que esta precisava ser combatida em sua gênese, em prol de evitar descendência (na forma de atualizações).

Murray (2003) nos lembra, ainda, a seletividade de tal fobia, que leva em consideração só a última tendência, comodamente. A autora nos lembra que “[t]odas as artes de representação podem ser perigosamente ilusórias” (Murray, 2003, p. 33). O problema, como em quase tudo, não está em sua existência, ou para usar os termos de Lévy (2010), sua virtualidade, mas em seu uso, ou suas atualizações.

Além disso, o recém-instaurado paradigma estabelecido pelas novas mídias, a cultura de massas, acabou “produzindo novas apropriações e intersecções”, dando início “a um processo que estava destinado a se tornar cada vez mais absorvente: a hibridização das formas de comunicação e cultura” (Santaella, 2005, p. 23). A autora nos lembra que essa mistura atinge “um dos alvos a que os meios de massa aspiram, a facilitação da comunicação” (Santaella, 2005, p. 23).

Essa facilidade na comunicação do objeto estético surge como problema só a partir da arte massificada e reproduzível, como o cinema. Benjamin (2021) observa que “[...] as massas muito maiores de participantes geraram uma forma modificada de participação” (Benjamin, 2021, p. 94). É justamente essa nova forma de participação que incomoda o crítico e o apreciador de arte na popularização do cinema.

Esse incômodo sempre volta à superfície do debate artístico e quase sempre com os mesmos tons classistas que observa Benjamin (2021) à eclosão de uma nova expressão artística. Conforme o autor:

Objeta-se que as massas buscam dispersão na obra de arte, enquanto que o apreciador de arte se aproxima dela por meio da concentração. Para as massas, a obra de arte seria material para entretenimento: para o apreciador de arte, ela seria objeto de devoção (Benjamin, 2021, p. 95).

Às massas não se admite a capacidade do mito positivista do distanciamento crítico, nem se legitima sua forma de participação, tão nova quanto a arte em que ela se engaja – seja o cinema ontem, seja o jogo digital hoje. Nunca pareceu mais atual a afirmação de Benjamin (2021) de que “[...] a massa dispersa imerge por sua vez a obra de arte em si, revolve-a com sua ondulação, envolvendo-a em sua torrente” (Benjamin, 2021, p. 95) do que o panorama das artes digitais que desestabilizam noções de forma e autoria.

A facilidade de comunicação alcançada pelos meios de massa abala justamente o cerne das negativas convicções tecnofóbicas, que, segundo Murray, estavam mais fundadas no modo como recebíamos as informações, do que nas informações recebidas. Para a autora, “toda tecnologia bem-sucedida para contar histórias torna-se “transparente”: deixamos de ter consciência do meio e não enxergamos mais a impressão ou o filme, mas apenas o poder da própria história” (Murray, 2003, p. 40).

Artes digitais, ou interativas, “fazendo uso da realidade virtual distribuída, do ciberespaço compartilhado, da comunicação não-local, dos ambientes multiusuários, dos sites colaborativos, da *Web TV*, dos *net games*” (Santaella, 2005, p. 25) e ainda desenvolvendo-se “nos mesmos ambientes que também servem às comunicações” (Santaella, 2005, p. 25), se de alguma forma corroboram o medo tecnofóbico sentido pelos paladinos aliados ao conservadorismo cultural, é mais pelo seu alcance ubíquo do que pelo seu potencial anestésico da realidade.

Parece que a única coisa que, para Murray, ainda inibe a arte digital é seu apelo. Ao que a autora vaticina:

Se a arte digital alcançar o mesmo nível de expressividade desses meios mais antigos, não mais nos preocuparemos com o modo pelo qual estaremos recebendo as informações. Apenas refletiremos sobre as verdades que ela nos contar sobre nossas vidas (Murray, 2003, p. 40).

Murray nos recorda que as tradições narrativas são muito mais ininterruptas do que nossa historiografia gostaria de admitir. “Uma particular tecnologia de comunicação [...] pode causar-nos espanto quando entra em cena pela primeira vez,

mas as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma” (Murray, 2003, p. 42).

Quanto à noção de que as novas mídias são herdeiras diretas das que vieram anteriormente, as atualizando para novos contextos, podemos extrapolar um pouco a noção de gêneros discursivos proposta por Bakhtin (1997): se considerarmos mídias e gêneros em relações dialógicas, não é de espantar a grande heterogeneidade presente nas “novas” mídias, uma vez que elas estão para as mídias como estão os gêneros de discursos secundários para a teoria bakhtiniana e “aparecem em circunstâncias de uma comunicação cultural mais complexa e relativamente mais evoluída” (Bakhtin, 1997).

Waugh (1984) aponta a necessidade de um certo balanço entre familiaridade e espanto, entre o tradicional e o inovador, uma vez que “[...] ambos são necessários, pois algum grau de redundância é essencial para que qualquer mensagem seja guardada na memória. A redundância é fornecida em textos literários através da presença de convenções familiares” (Waugh, 1984, p. 12, tradução nossa)⁹.

Convenções familiares formam a malha da “transparência” de que falou Murray, mas são também os dispositivos que direcionam nossa atenção para o que de fato interessa, ou seja, o que o texto quer nos comunicar, o que ele elege como “inovador”. Como observou Sontag, “[é] a percepção das repetições que torna uma obra de arte inteligível” (Sontag, 2013)¹⁰.

Melo (2021) resume bem esses impulsos também presentes nos *visual novels*, quando afirma 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 (Melo, 2021, p. 13).

⁹ No original: “[...] both are necessary because some degree of redundancy is essential for any message to be committed to memory. Redundancy is provided for in literary texts through the presence of familiar conventions.” (Waugh, 1984, p. 12)

¹⁰ No original: “It is the perception of repetitions that makes a work of art intelligible.” (Sontag, 2013)

Quanto às reações, é importante levar em consideração que o mito tecnoutópico da interação nas novas mídias emergentes do século XXI é bastante datado, como ainda nos lembra Melo (2021, p. 33), e que a noção de interação nas artes é um dos principais pontos que a estética da recepção vai abordar, concluindo que “mesmo na literatura impressa tradicional, o texto exige que o leitor seja ativo e participe da história” (Melo, 2021, p. 33), e que, portanto, a literatura sempre foi “interativa”.

É difícil apontar exatamente quando o termo perdeu sua denotação usual, pois como nos lembra Lévy (2010), “[o] termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo” (Lévy, 2010, p. 81).

A concepção de interatividade em que o autor se apoia entende que “há um modelo de interação entre o leitor e o texto similar ao que ocorre socialmente” (Melo, 2021, p. 32). Ou seja, há um jogo de expectativas e inferências que ocorre nessa troca, que em muito se assemelha à imprevisibilidade característica da interação social.

Concordamos com a perspectiva, admitindo mesmo que “[...] em todo texto existe atividade de interação entre o leitor, a obra e o autor” (Melo, 2021, p. 33), sem a qual a prática da leitura seria em muito empobrecida, beirando o tédio, uma vez que “entediar-se quer dizer que não se pode produzir o texto, jogar com ele, desfazê-lo, dar-lhe partida” (Barthes, 2004, p. 74).

A interatividade que nos interessa, entretanto, quando se fala em *visual novel*, é a mesma que observamos nos jogos digitais. Lévy (2010) define muito didaticamente: “[...] em vez de desfilar suas imagens imperturbavelmente na tela, o videogame reage às ações do jogador, que por sua vez reage às imagens presentes: interação” (Lévy, 2010, p. 82). Essa noção está tão relacionada com a acepção tradicional da construção de sentido, quanto à própria noção de construção em si.

Como nos informa Nesteriuk (2009):

A interatividade se apresenta, desta maneira, não apenas como possibilidade para imersão, experiência ou agenciamento (*agency*) do *iterator*, mas como possibilidade de construção de obras abertas e dinâmicas. O jogador torna-se coautor de um *work in progress*, que se elabora diferentemente a cada jogar (Nesteriuk, 2009, p. 29, grifos do autor).

Já sabemos que toda obra literária é interativa, e essa abertura referida acima é mais figurativa que literal; afinal de contas, o conteúdo apresentado ainda precisa ter sido escrito de antemão pelo autor. Acreditamos que essa coautoria a que o autor se refere está muito mais ligada à noção de agência propiciada pelos jogos digitais de maneira mais ampla, recriando com o *iterator* o pacto ficcional. Fato aludido por Andrews (2009), quando afirma que:

[...] o termo "imersão" é usado de forma mais literal quando conectado aos videogames do que à literatura. Mesmo assim, ele obviamente deve permanecer figurativo: somos quem somos onde estamos quando estamos, e não há como contornar esse fato (Andrews, 2009, p. 141).

Murray (2003) destaca a *agência* como um dos dois prazeres próprios dos ambientes eletrônicos, e que os diferencia dos meios anteriores, sendo o outro a *imersão*. Sobre a imersão, a autora define simplesmente como “[a] experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado [...], independentemente do conteúdo da fantasia” (Murray, 2003, p. 102).

Essa experiência de transporte é mediada, segundo a autora, pelo uso simbólico de máscaras (ou avatares), que ao mesmo tempo restringem e possibilitam a ação do *iterator*; restringem, pois “o campo de comportamentos admissíveis deve parecer apropriado dramaticamente para o mundo ficcional” (Murray, 2003, p. 108) e possibilitam, afinal, “papéis bem definidos fornecem os meios para que cada participante individual construa ativamente sua crença no mundo ilusório, e para que todos eles formem um poderoso círculo de encantamento” (Murray, 2003, p. 119).

Já *agência*, que a autora classifica como “o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos” (Murray, 2003, p. 127), é “[q]uando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, [...] a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 127).

A noção de agência, segundo Murray, não é uma expectativa típica dos que mergulham em ambientes narrativos. Nos meios pré-digitais, ela sempre é “circunscrita de tal forma que geralmente limita nosso senso de agência” (Murray, 2003, p. 127), porém, ambientes digitais diferem dos modos tradicionais de participação – como na quadrilha – pois “no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação” (Murray, 2003, p. 128). Isto é, “[q]uando as coisas estão indo bem no computador, podemos ser tanto o dançarino quanto o mestre de cerimônias da dança. Essa é a sensação de agência” (Murray, 2003, p. 128).

Esses aspectos característicos das narrativas em ambientes digitais são essenciais, uma vez que, nos ambientes digitais, “[...] a história está amarrada à navegação do espaço. Conforme avanço, tenho uma sensação de grande poder, de agir significativamente, que está diretamente relacionada ao prazer que sinto com o desenrolar da história” (Murray, 2003, p. 131).

A autora indica duas configurações de navegação possibilitadas pelos ambientes digitais: o labirinto solucionável e o rizoma emaranhado (Murray, 2003, p. 130). Imagens das quais Lévy (2010) também se apropria para explicar o trânsito cibernético. Para o autor, o ciberespaço “[d]esenha e redesenha várias vezes a figura de um labirinto móvel, em expansão, sem plano possível, universal, um labirinto com o qual o próprio Dédalo não teria sonhado” (Lévy, 2010, p. 45).

Em outro momento, melhor do que comparar o ciberespaço com o rizoma, Lévy (2010) usa a dinâmica das tecnologias em rede para ilustrar vividamente o conceito de Deleuze e Guattari, eloquentemente afirmando que

O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculante. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecnocosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, diverso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si (Lévy, 2010, p. 113).

Tanto o labirinto quanto o rizoma são vistos com potencial, uma vez que ambos se configuram como estruturas expressivas, pois neles “encena-se uma história de perambulações, de atração por rumos conflitantes, de constante abertura

para a surpresa, de uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída” (Murray, 2003, p. 133).

Murray (2003) ainda classifica essa contingência narrativa como algo “estranhamente reconfortante”, uma vez que nos assegura da própria natureza lúdica da narrativa em questão – nenhuma perda é irreversível e nenhum ponto é o final absoluto. Na seção 2.3, veremos como essas duas configurações são extremamente caras ao romance visual.

Os *visual novels*, segundo Cavallaro (2010), são exemplos paradigmáticos de literatura ergódica, como definida por Aarseth, uma vez que exige do leitor “esforço não-trivial” para transitar através do texto. Pois, como forma de ficção interativa, “[...] os *visual novels* chamam abertamente os jogadores a participar na produção do texto como agentes integrados” (Cavallaro, 2010, p. 10, tradução nossa)¹¹.

O esforço não-trivial que caracteriza a literatura ergódica é, segundo Manovich (1981), uma forma de restauração estilística, uma vez que:

[...] a narrativa e o tempo em si são equivalentes ao movimento pelo espaço tridimensional, à progressão por ambientes, níveis ou mundos. Em contraste com a literatura moderna, teatro e cinema, que se constroem em torno de tensões psicológicas entre personagens e movimento no espaço psicológico, esses jogos nos remetem a formas ancestrais de narrativa, nas quais a trama é impulsionada pelo movimento do herói através do espaço, viajando por terras distantes para salvar a princesa, achar o tesouro, vencer o dragão, e assim por diante (Manovich, 1981, p. 84, *apud* Gomes, 2009, p. 71).

Essa característica, que fortalece tanto o sentido de imersão, quanto o de agência, também não é nativa das mídias digitais, apesar de nela se fortalecer e ganhar uma nova configuração estética. Essa indissociabilidade entre tempo e espaço narrativo foi analisada por Bakhtin (1997), a partir do estudo do tempo no romance de seu país, e chamado de cronotopo, literalmente tempo (*chronos*) e espaço (*topos*).

Bakhtin (1998) estudou o cronotopo no romance russo antes do esforço não-trivial praticado pelo interator de literatura ergódica transitar, imerso, no texto digital. Segundo o teórico russo, o cronotopo se configura como a “interligação fundamental

¹¹ No original: “[...] the visual novel overtly calls upon players to participate in the production of the text as integrated agents” (Cavallaro, 2010, p. 10).

das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas em literatura” (Bakhtin, 1998, p. 211, *apud* Filho, 2011, p. 55), e se apresenta tanto como conteúdo “quanto estrutura, tanto verticalidade quanto horizontalidade” (Filho, 2011, p. 55).

Na literatura digital podemos observar essa característica de forma muito mais latente do que no romance tradicional, uma vez que a estrutura do romance digital convida muito mais para o engajamento do interator, e é só a partir dessa interação que a narrativa percorre seus desígnios, que se confundem com os de quem a lê. Ou seja, estamos diante do eixo cronotopiano indicado na abordagem bakhtiniana (Bakhtin, 1998).

Além disso, a noção cronotópica do romance proposta pelo teórico é marcada por uma das ideias mais fixas e mais elásticas da teoria bakhtiniana, o dialogismo. Segundo o pensador russo Bakhtin, o “cronotopo literário estabelece um diálogo com o autor, com o leitor, com os intérpretes e com os ouvintes” (Bakhtin, 1998, *apud* Filho, 2011, p. 64).

Esse diálogo, na narrativa digital, é um elemento imprescindível, como já vimos; afinal, é ele o fio motor do próprio sentido de agência, uma vez que muitas vezes o interator confunde-se com o autor. Porém, como nos lembra Murray (2003), “[o] interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência” (Murray, 2003, p. 150)

Tão inseparáveis quanto interdependentes, os dois prazeres característicos dos ambientes digitais, imersão e agência, constituem duas facetas imprescindíveis das novas mídias, principalmente quando consideradas as narrativas realizadas em ambientes digitais, como os *visual novels*.

Melo (2021) estreita a taxonomia referente a esse tipo de narrativa, baseado no que Hayles chamou de literatura eletrônica, uma vez que estas “são criações artísticas que utilizam os recursos computacionais com fins poéticos ou narrativos” (Melo, 2021, p. 13). Apesar de considerar o termo ainda muito amplo, o definindo como um “guarda-chuva” que liga obras que utilizam a materialidade do computador, Melo busca uma definição mais estável na autora, encontrando duas condições *sine*

qua non deste tipo de literatura: (1) obras produzidas e reproduzidas apenas em dispositivos digitais e (2) dependentes do contexto tecnológico e cultural digital para existirem.

A característica mais distintiva das narrativas praticadas nas mídias digitais é aquela que apresenta “uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (Murray, 2003, p. 43), ou o que a autora chama simplesmente de “história multiforme”.

As histórias multiformes são um amalgama da sensibilidade típica de nosso tempo, herdeira da “física vertiginosa do século XX, que afirma que nossas percepções de tempo e espaço não são, como acreditávamos, verdades absolutas” (Murray, 2003, p. 47), assim como uma realidade apenas possível graças à potencialidade oferecida pelo computador, “o meio de maior capacidade jamais inventado, [...]” e que nos permite “[...] armazenar e recuperar quantidades de informação muito além do que antes era possível” (Murray, 2003, p. 88).

As histórias multiformes procuram “dar uma existência simultânea a essas possibilidades [narrativas], permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (Murray, 2003, p. 49). Essa característica é marcadamente o que faz da história multiforme literatura eletrônica, a distinguindo da literatura não eletrônica, afinal:

Seja a história de múltiplas formas um reflexo da física pós-einsteiniana, ou de uma sociedade secular assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. Para apreender um enredo que se bifurca tão constantemente, entretanto, é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador (Murray, 2003, p. 50).

A literatura digital lembra o *game* em muitos aspectos, mas acreditamos que essa ligação é anterior ao invento do computador. O surgimento deste só deixou muito mais aparente o quão complexo é o jogo literário estabelecido entre autor e leitor. Esta relação não passou despercebida pelas argutas mentes da estética da recepção. Esta escola crítica viu na relação entre literatura e jogo o principal aspecto

para a permanência da literatura como forma de expressão relevante em nossa sociedade.

2.2 O RECUO INFINITO DO SIGNIFICADO: LITERATURA COMO JOGO

Toda arte é “jogo” na sua criação de outros mundos simbólicos; “a ficção é principalmente uma forma elaborada de fingir, e o fingir é um elemento fundamental dos jogos e brincadeiras”.

(Robert Detweiler)

Jogo e literatura compartilham muitas características: são ao mesmo tempo fingimento e coisa séria; têm suas regras, mas aceitam, e até mesmo incentivam e recompensam, a inventividade daqueles que os experimentam; e são ambos objetos que só se realizam no breve momento de suas práticas. Aos poucos, essas conexões foram ficando mais evidentes e finalmente formaram uma base sólida de investigação, que culminou numa teoria.

A estética da recepção analisa o acontecimento literário a partir de dois questionamentos que fundamentam toda a sua epistemologia: "1. Em que medida o texto literário se deixa apreender como um acontecimento? 2. Até que ponto as elaborações provocadas pelo texto são previamente estruturadas por ele?" (Iser, 1996, p. 10)

A concepção de que o texto literário é um acontecimento tem o caráter de pressuposto, uma vez que nele acontece, como em toda empreitada artística, uma atividade de seleção, e nesta “a referência da realidade se rompe e, na combinação, os limites semânticos do léxico são ultrapassados” (Iser, 1996, p. 12). Ou seja, a literatura é um acontecimento de formação de sentido.

Além de acontecimento, o texto literário é também visto como comunicação, pois “[a]través dele, acontecem intervenções no mundo, nas estruturas sociais dominantes e na literatura existente.” (Iser, 1996, p. 15) Se é ao mesmo tempo acontecimento semiótico e comunicação, parece óbvio, perguntar o que esse acontecimento comunica afinal.

Essa questão é talvez a pedra de toque da teoria da recepção. Nas palavras de Iser: “[...] a obra não oferece uma mensagem dela separável; o sentido não é redutível a um significado referencial e o significado não se deixa reduzir a uma coisa” (1996, p. 29). A literatura é vista como experiência, e, portanto, só pode ser analisada a partir da experiência de quem a concretiza, o leitor.

Acontece que o sentido construído do acontecimento tem o caráter de imagem e não de signo. Assim, o próprio leitor se confunde na imagem construída, e

Se a princípio é a imagem que estimula o sentido que não se encontra formulado nas páginas impressas do texto, então ela se mostra como o produto que resulta do complexo de signos do texto e dos atos de apreensão do leitor. O leitor não consegue mais se distanciar dessa interação. Ao contrário, ele relaciona o texto a uma situação pela atividade nele despertada; assim estabelece as condições necessárias para que o texto seja eficaz (Iser, 1996, p. 33).

Dessa forma, “[...] o sentido não é mais algo a ser explicado, mas sim um efeito a ser experimentado” (Iser, 1996, p. 34). Essa noção de sentido como experiência e eterno devir talvez seja o que melhor explique a imprescindibilidade da leitura e o que a aproxima dos jogos e seu “recuo infinito de significado”.

Portanto, os textos precisam ser lidos para se efetuarem: comunicam ao acontecer. Ou, como sinteticamente declarou Susan Sontag: “[u]ma obra de arte encontrada como uma obra de arte é uma experiência, não uma declaração ou uma resposta para uma pergunta. Arte não é apenas sobre algo; é algo” (Sontag, 2013, tradução nossa)¹²

O acontecimento semântico descrito pelos teóricos se concretiza graças ao fato de que

¹² No original: “A work of art encountered as a work of art is an experience, not a statement or an answer to a question. Art is not only about something; it is something.” (Sontag, 2013)

[...] a obra literária tem dois polos que podem ser chamados polos artístico e estético. O polo artístico designa o texto criado pelo autor e o estético a concretização produzida pelo leitor. Segue dessa polaridade que a obra literária não se identifica nem com o texto, nem com sua concretização. Pois a obra é mais do que o texto, é só na concretização que ela se realiza. A concretização por sua vez não é livre das disposições do leitor, mesmo se tais disposições só se atualizam com as condições do texto (Iser, 1996, p. 50).

Em última instância, “[a] obra literária se realiza [...] na convergência do texto com o leitor; a obra tem forçosamente um caráter virtual, pois não pode ser reduzida nem à realidade do texto, nem às disposições caracterizadoras do leitor” (Iser, 1996, p. 50). Assim como os jogos, a literatura também é virtual: é potencialidade em via de atualização mediante seu acontecimento.

Como nos lembra Lévy: “É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Lévy, 2010, p. 49). Preso a um lugar ou tempo particular está o leitor, o interator, que é quem atualiza a virtualidade do acontecimento semântico a partir da experiência da leitura.

Essa plenitude refundada a partir deste acontecimento é, em si mesma, a circunstância que territorializa texto e leitor, afinal, “[a] superação ou transcendência do mundo na arte é também uma maneira de encontrar o mundo, e de treinar ou educar a vontade de estar no mundo” (Sontag, 2013, tradução nossa)¹³. Pois como nos lembra Lévy, “[o] virtual não “substitui” o “real”, ele multiplica as oportunidades para atualizá-lo” (Lévy, 2010, p. 90).

Dessa dialógica se constitui a obra literária e dela não é separável. Ou seja, “[a] obra é o ser constituído do texto na consciência do leitor” (Iser, 1996, p. 51). Essa obra constituída é tanto estrutura verbal (ao dirigir a reação do leitor, se impede a arbitrariedade) e estrutura afetiva (a realização da virtualidade que o texto estrutura previamente).

Assim, não é de espantar a (então) polêmica afirmação feita por Susan Sontag ao final de seu ensaio “Contra a interpretação”, afirmando que “[e]m vez de uma hermenêutica, precisamos de uma erótica da arte” (2013, Sontag, tradução

¹³ No original: “The overcoming or transcending of the world in art is also a way of encountering the world, and of training or educating the will to be in the world.” (Sontag, 2013)

nossa)¹⁴. Ao que Iser (1996), mais comedido, sugere “[...] substituir a velha pergunta sobre o que significa esse poema, esse drama, esse romance pela pergunta sobre o que sucede com o leitor quando com sua leitura dá vida aos textos ficcionais” (Iser, 1996, p. 53)

Os textos, assim como os jogos, podem antecipar a partir de sua estrutura a maneira que desejam ser experimentados. Assim como o lúdico, as estruturas textuais não conseguem controlar completamente essa apreensão e construção de sentido do texto na mente do leitor, e é exatamente esse o espaço de jogo, o da possibilidade dentro de parâmetros limitados.

Afinal, é próprio do jogo ser “facilitado por regras e papéis” (Waugh, 1984, p. 35, tradução nossa)¹⁵, essa “facilitação” é ao mesmo tempo o que o permite ser jogado e o que o limita, o diferenciando do brincar. Essa característica nos remete a afirmação de Barthes de que “o Texto é o que se coloca nos limites das regras da enunciação (racionalidade, legibilidade, etc.)” (Barthes, 2004, p. 68). Tanto os jogos quanto a literatura precisam criar esses limites para serem significativamente jogados.

Por isso que cada leitor, assim como cada interator, vivencia uma obra diferente, pois o que se dá é que “[...] um texto literário contém instruções, verificáveis intersubjetivamente, para a produção de seu sentido. Esse sentido constituído consegue produzir, no entanto, uma grande variedade de vivências e, por conseguinte, de avaliações diferentes” (Iser, 1996, p. 60).

O texto literário, assim como o jogo, possui todas as atualizações possíveis dentro de sua virtualidade enquanto objeto estético em via de realizar-se, mas ao mesmo tempo esse mesmo virtual é incompleto e incontingente, além de imprevisível. Lévy (2010) resume bem essa fantasmagoria quando observa que “[o] virtual existe sem estar presente. Acrescentemos que as atualizações de uma mesma entidade virtual podem ser bastante diferentes umas das outras, e que o atual nunca é completamente predeterminado pelo virtual” (Lévy, 2010, p. 50).

¹⁴ No original: “In place of a hermeneutics we need an erotics of art” (Sontag, 2013).

¹⁵ No original: “[...] facilitated by rules and roles” (Waugh, 1984, p. 35).

A qualidade estética do texto é a sua “estrutura de realização” que “não pode ser idêntica com o produto, pois sem a participação do leitor não se constitui o sentido” (Iser, 1996, p. 62). Em outras palavras, “[...] o conhecimento que adquirimos através da arte é uma experiência *da forma ou estilo de conhecer algo*, e não um conhecimento *de algo* (como um fato ou um julgamento moral) em si” (Sontag, 2013, tradução nossa, grifo nosso)¹⁶.

A experiência, portanto, é a plenitude refundada, o paraíso reconquistado, pois “a qualidade dos textos literários se fundamenta na capacidade de produzir algo que eles próprios não são” (Iser, 1996, p. 62). Essa produção se dá, na estrutura do texto, a partir da presunção do leitor implícito – não é o leitor empírico, eu ou você, mas antes uma materialização do “conjunto das preorientações que um texto ficcional oferece, como condições de recepção, a seus leitores possíveis” (Iser, 1996, p. 73).

Ou seja, “[a] concepção do leitor implícito descreve, [...], um processo de transferência pelo qual as estruturas do texto se traduzem nas experiências do leitor através dos atos de imaginação.” (Iser, 1996, p. 79). Essa tradução, obviamente, só acontece porque o leitor e o texto não são os mesmos, porque há, nessa dissemelhança, o atrito inaugurador da centelha significativa.

Pois “o não idêntico é a condição para o efeito que se realiza no leitor como a constituição do sentido do texto” (Iser, 1996, p. 87). É a parte “inovadora” do balanço necessário à ficção do qual falou Waugh, que assim como a parte familiar (as estruturas verbais) são necessárias: esta dá o fundamento (ou a ferramenta), aquela dá o desafio (ou o conflito) que o leitor deve superar para construir o sentido.

Assim como um jogo, a literatura precisa ser “resolvida” para que se funde sua plenitude, seu sentido. Afinal, “[a] obra de arte dá satisfação ao receptor apenas quando ele participa da solução e não se limita a contemplar a solução já formulada” (Iser, 1996, p. 95) Por isso não podemos dizer, como nos lembra Sontag, que a obra “diz algo”.

¹⁶ No original: “[...] the knowledge we gain through art is an experience *of the form or style of knowing something*, rather than a knowledge *of something* (like a fact or a moral judgment) in itself.” (Sontag, 2013)

A partir dessa concepção, podemos entender melhor o conceito de *sobredeterminação*, que é a qualidade própria do texto ficcional que o diferencia da fala cotidiana: o texto, a partir de suas estruturas, reduz a previsibilidade e as redundâncias características da fala cotidiana. Essa “redução da previsibilidade se apresenta em textos sobredeterminados como construção em diferentes camadas semânticas que por sua vez se relacionam de maneiras múltiplas.” (Iser, 1996, p. 96)

Um texto sobredeterminado, assim como um jogo, não pode ser efetivado mediante uma postura passiva de seu leitor ou interator. Pelo contrário, ambos demandam envolvimento e participação na estruturação do sentido, ambos demandam ser jogados. O jogo deve, entretanto, seguir as regras internas que os regem, que os sobredeterminam, e que em sua ausência não sucedem sentido algum.

Essa sobredeterminação é o que, durante a leitura, permite as constantes atualizações do sentido do texto. Ao mesmo tempo, a forma contingente adotada pela literatura, que é o que demanda a participação ativa do leitor, é responsável pelo estabelecimento do lugar de possibilidades, que é justamente o jogo. Ou seja, a sobredeterminação envolve as regras e as atualizações do próprio ato de jogar.

Essa noção da sobredeterminação como as regras para a atualização do sentido cambiante da literatura é muito próxima do conceito de jogo como “máquina de estados” proposto por Santaella (2009). Segundo a autora,

a relação entre estados é uma relação de indexicalidade interna: o estado inicial, até certo ponto, antecipa o estado seguinte, e este último mantém a memória do estado anterior, e assim por diante. Este tipo de indexicalidade, que chamo de interna, é um caso óbvio de auto-referencialidade. Para ter continuidade, o game cria um conjunto de interconexões contínuas e não necessariamente lineares (Santaella, 2009, p. 59).

Dessa forma, podemos compreender que a sobredeterminação é uma espécie de indexicalidade interna também. Ou seja, a forma do texto guia o leitor para a construção de um sentido. Porém, a forma se atualiza constantemente, antecipando o sentido seguinte, sem apagar completamente a memória do sentido anterior. É isso que Iser (1996) quer dizer ao indicar uma “organização horizontal” do texto literário, é essa mesma organização que permite ao texto ter as incompatíveis características de ser, ao mesmo tempo, estruturado e multiforme.

Essa autorreferencialidade a que aludiu Santaella (2009) também não passa despercebida por Iser (1996), que nota que:

[...] a organização dos signos dos textos ficcionais permite conclusões sobre a maneira como são exigidas as disposições de concepção e percepção do receptor potencial. Os signos icônicos de textos ficcionais concretizam por isso a organização de significantes que servem menos para a designação dos significados do que para apresentar as instruções para a produção de significados (Iser, 1996, p. 122).

De forma concisa, podemos dizer que “[...] todos os jogos e ficções requerem níveis “meta” que expliquem a transição de um contexto para outro e estabeleçam uma hierarquia de contextos e significados” (Waugh, 1984, p. 37, tradução nossa)¹⁷. Esse “nível meta”, em textos ficcionais e em jogos, “não copia[m] os sistemas normativos e orientadores do mundo da vida; ao contrário, ele[s] apenas seleciona[m] seus elementos e, pela organização dos elementos escolhidos, se mostra[m] como contingente[s] em face de tais sistemas” (Iser, 1996, p. 123).

Dito isto, podemos concluir que o texto literário e o jogo comunicam normas, que não são as mesmas do mundo da vida, e que essas normas se traduzem como instruções incompletas para as atualizações de seus sentidos. Essa incompletude não configura um problema, é antes a solução encontrada ao esvaziamento de sentido proveniente da interpretação, pois como nos lembra Sontag: “[i]nterpretar é empobrecer, esgotar o mundo – a fim de criar um mundo sombrio de “significados”” (Sontag, 2013, tradução nossa)¹⁸.

A importância dessa incompletude não pode ser menosprezada, pois “[...] são esses elementos contingentes que provocam a interação entre texto e leitor” (Iser, 1996, p. 123). Para se realizar, o texto literário precisa do leitor; não existe um sentido fixado, e se assim o fosse, a própria experiência seria desnecessária e esse “significado” poderia ser adquirida por outras vias que não o contato direto, “pois a comunicação e o diálogo vivem da redução da contingência; [os textos] são as formas de socialização do imprevisível” (Iser, 1996, p. 123).

Esse imprevisível, ou o espaço negativo, que o texto literário e os jogos estabelecem, é o propulsor do *feedback* constante entre a obra e quem a

¹⁷ No original: “[...] all play and fiction require ‘meta’ levels which explain the transition from one context to another and set up a hierarchy of contexts and meanings” (Waugh, 1984, p. 37).

¹⁸ No original: “[t]o interpret is to impoverish, to deplete the world—in order to set up a shadow world of “meanings” (Sontag, 2013).

experimental. É a partir desse “mecanismo de controle automático”, para usar uma analogia feita por Iser (1996) – análogo à “máquina de estados” da Santaella (2009) – que o texto se funda enquanto realidade, pois é a partir desse diálogo que o texto estabelece sua concretude, sem se fechar, pois está sempre “acontecendo”. Esse acontecimento é que o faz confundir-se com a realidade, “pois qualquer que seja o caráter da realidade, ela o é porque sucede” (Iser, 1996, p. 127).

Outro conceito chave, que deriva dessa atualização horizontal constante do valor estético da obra, é o conceito de *horizonte de expectativas*. Nele, o que se apresenta é “o pano de fundo para as operações do texto” (Iser, 1996, p. 165). É esse horizonte que fundamenta o objeto estético, que apesar de ser indeterminado, não é sem suas regras, como vimos; estas delimitam seu contorno, orientando a atividade imaginativa.

Assim, “o horizonte, em que se insere o leitor, não é arbitrário; ele se constitui a partir dos segmentos que foram tema nas fases anteriores da leitura” (Iser, 1996, p. 181). Bom acrescentar, entretanto, que essas atualizações não partem apenas de dentro do texto, de forma hermética e controlada, no vácuo, nem ao menos às escuras, como se tivéssemos de repente reganhando a inocência perdida.

Para isso, é muito útil pensar nas relações transtextuais propostas por Genette (2010), afinal, o título, a capa, a orelha, a sinopse, os materiais de divulgação, e toda a parafernália que compõe os típicos paratextos associados a produtos culturais, como textos literários e jogos digitais, já posicionam o leitor em um horizonte antes mesmo de iniciar seu percurso na obra.

Todas as outras relações também desempenham um papel importantíssimo na manutenção e atualização desse horizonte, o que Iser não ignora, como por exemplo quando alude à questão da autorreferencialidade, que Genette (2010) irá chamar de *metatextualidade*. O autor também antecipa o que o Genette (2010) comenta sobre relação intertextual quando observa que

[p]ela introdução de normas extratextuais e pela reiteração de elementos literários do passado certos graus de determinação são marcados; estes estabelecem um horizonte no texto, que oferece ao mesmo tempo o quadro de situações para o “diálogo” entre texto e leitor (Iser, 1996, p. 148).

Pela introdução de normas extratextuais e pela reiteração de elementos literários do passado certos graus de determinação são marcados; estes estabelecem um horizonte no texto, que oferece ao mesmo tempo o quadro de situações para o "diálogo" entre texto e leitor. A obra se atualiza à medida que as possíveis relações de sentido se revelam através do progresso das interações do leitor com o texto no ato dinâmico da leitura literária.

Independente das comparações que possam surgir, entusiasmadas ou conservadoras, jogos e literatura não são tão alheios entre si. Waugh (1984) afirma que “podemos argumentar que não apenas ficção literária é uma forma de jogo (mesmo que uma forma muito sofisticada), mas que jogar é um aspecto importante e necessário da sociedade humana”¹⁹ (Waugh, 1984, p. 34, tradução nossa).

Ranhel (2009) especifica esse amálgama entre jogos e literatura a partir do momento em que ambos tornam-se ubíquos nas telas:

Jogos são estruturas nas quais o jogador age, experimenta, vivencia situações. Narrativas descrevem ações passadas. Jogos são um agora, um fazer acontecer no momento em que são jogados. Narrativas baseiam-se em fatos que já ocorreram, suas relações de causa e consequência. Há várias diferenças entre a narrativa tradicional e os jogos; contudo, quando ambas as atividades migram para os computadores, começa a haver uma fusão, uma mescla entre elas (Ranhel, 2009, p. 17).

Portanto, independente do caminho escolhido pelo leitor, estamos muito próximos do (des)entendimento de Barthes (2004) entre texto e obra; afinal, “a obra segura-se na mão, o texto mantém-se na linguagem” (Barthes, 2004, p. 67). A “obra” do *visual novel* é mutante, altera-se literalmente de leitor para leitor, torna-se múltipla, afinal, uma das características principais do texto é justamente o fato de que ele “suscita problemas de classificação e se coloca sempre num local limítrofe” (Barthes, 2004, p. 68).

Barthes atenta que no texto podemos observar “o recuo infinito do significado” (Barthes, 2004, p. 69), e afirma que este está muito mais próximo do jogo com sua geração de significado perpétuo. O resultado do jogo jogado – o texto do *visual novel* – é único não apenas no sentido de Texto proposto pelo autor, como também em sua própria virtualidade. Essa descentralização é a própria margem de abertura

¹⁹ No original: “[...] it can be argued not only that literary fiction is a form of play (if a very sophisticated form) but that play is an important and necessary aspect of human society” (Waugh, 1984, p. 34).

para a obra colaborativa, do processo em andamento; “[p]odemos entender que a obra do videogame é o resultado do próprio jogo jogado e, assim sendo, é muito pouco provável achar dois jogadores diferentes com um mesmo jogo jogado” (Nesteriuk, 2009, p. 28).

Cavallaro (2010, p. 78-79) chama atenção para o *status* “meramente fictício” do autor de jogos digitais, já que para sua concretização é necessária a interação do jogador com a obra, que por sua vez possibilita a existência tanto da história quanto do autor. A autora se fundamenta nas teorias de Cindy Poremba, que compara o estatuto do autor de jogos digitais aquele de um compositor, pois ambos criam “a capacidade para a ocorrência de uma experiência (que é posteriormente ‘realizada’ por um agente secundário)” (Cavallaro, 2010, p. 79, tradução nossa)²⁰.

Essa noção de autor, quando falamos de romance visual, é ainda mais convoluta, uma vez que

Sem referência ao mundo real, o original é produzido como um simulacro de trabalhos anteriores desde o início, e por sua vez o simulacro desse simulacro é propagado por atividades de fãs e consumido vorazmente. Em outras palavras, independentemente de terem sido criados por um autor (no sentido moderno), os produtos da cultura otaku nascem em uma cadeia de imitações infinitas e pirataria (Azuma, 2009, p. 26, tradução nossa).²¹

Dizer que “[...] o poder do autor no domínio dos jogos digitais nunca é absoluto pois sua agência é inevitavelmente “instanciada pelo jogador”” (Cavallaro, 2010, p. 78, tradução nossa)²² é, novamente, aproximar jogo e literatura. Afinal, essa conclusão nos remete à noção barthesiana da morte do autor, onde “é a linguagem que fala, não o autor; escrever é, através de uma impessoalidade prévia [...] atingir esse ponto em que só a linguagem age, “performa”, e não “eu”” (Barthes, 2004, p. 59).

Performance aqui, talvez, seja o conceito chave: assim como a literatura moderna de que fala Barthes, desprovida de um Autor-Deus, nos jogos “outro tempo

²⁰ No original: “[...] the capacity for the occurrence of an experience (that is subsequently ‘performed’ by a secondary agent)” (Cavallaro, 2010, p. 79)

²¹ No original: “Without reference to the real world, the original is produced as a simulacrum of preceding works from the start, and in turn the simulacrum of that simulacrum is propagated by fan activities and consumed voraciously. In other words, irrespective of their having been created by an author (in the modern sense), the products of otaku culture are born into a chain of infinite imitations and piracy.” (Azuma, 2009, p. 26)

²² No original: “[...] the author’s power in the realm of digital gaming is never absolute for his or her agency is inevitably “instantiated by the player.”” (Cavallaro, 2010, p. 78)

não há senão o da enunciação, [...] é [...] eternamente *aqui e agora*” (Barthes, 2004, p. 61, grifo do autor). O eterno presente em que os jogos se apresentam ao interator é o espaço propiciador dessa autoria colaborativa, em infinito recuo.

Os diálogos possíveis entre jogos e literatura certamente não acabam aqui, ambos são muito mais próximos do que o senso comum costuma admitir. Entretanto, acreditamos que a melhor e mais manifesta forma que essa combinação assumiu é o *visual novel*, que analisaremos mais detidamente na seção seguinte.

2.3 NAVEGANDO O LABIRINTO E DESEMARANHANDO O RIZOMA

A escrita e a leitura trocam seus papéis. [...], aquele que atualiza um percurso, ou manifesta determinado aspecto da reserva documental, contribui para a redação, finaliza temporariamente uma escrita interminável.

(Pierre Lévy)

As narrativas digitais assumiram muitas formas ao longo do avanço tecnológico das últimas décadas: hipertexto, ficção interativa, *Text Adventure* e jogos de aventura são todos predecessores dos *visual novels*, que também não são os últimos na linha de sucessão e já geram descendência no sempre vertiginoso ritmo que a sensibilidade humana demanda da expressão artística.

Melo (2021) chama atenção para a popularidade do gênero ter crescido nos últimos anos, e apesar de continuar obscuro para grande parte do público leitor, “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” (Melo, 2021, p. 14), comenta o autor sobre o banco de dados *The Visual Novel Database*²³, que contava em 2021, época da escrita de sua dissertação, com 25 mil obras cadastradas, e agora, 2024, já conta com quase o dobro de obras cadastradas.

²³ Disponível em: <https://vndb.org/>. Acesso em 13 jan. 2023.

Alves e Taborda (2015) precisam a plena expansão do gênero no Ocidente “entre o início de 2010, e posteriormente de modo marcante em 2014” (Alves; Taborda, 2015, p. 489), e responsabilizam o que chamam de “Efeito *Greenlight*” como responsável pela ascensão do gênero. Esse efeito, “ou traduzido no sentido literal como luz-verde em português, é uma ferramenta da *Steam*²⁴ designada como oficina de jogos” (Alves; Taborda, 2015, p. 489).

Em suma, a ferramenta media o desenvolvimento de jogos através do interesse dos usuários a partir de *demos* enviadas pelos desenvolvedores, ou seja, de acordo com o interesse, o público dá a “luz verde” para a continuação do projeto. O que, concluem as autoras, demonstra como o gênero já tinha solidificado seu público suficientemente para que a demanda aumentasse a sua produção e comercialização (Alves; Taborda, 2015, p. 489).

Portanto, consideramos *visual novels* literatura: fruto da cultura das mídias, o que os torna inevitavelmente híbridos, além de uma forma de arte interativa, com origem nos jogos de aventura japoneses dos anos 80 (Melo, 2021) e o desejo de contar histórias (Alves; Taborda, 2015), além de um gênero em franca ascensão.

O gênero *visual novel* desafia as definições muito estáveis, mas algumas características se destacam quando analisado mais detidamente, uma vez que as obras assim classificadas são em geral “narrativas interativas, que são uma forma de experiências interativas onde os usuários podem criar ou impactar uma narrativa mediante certas ações”²⁵ (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 1, tradução nossa).

Mais especificamente, Alves e Taborda resumem bem o funcionamento de um *visual novel*, declarando que eles têm “mecânica simples”, e que o maior objetivo do leitor é “acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele” (Alves; Taborda, 2015, p. 485-486).

A aparência do gênero também é marcada por influências mercadológicas, uma vez que, segundo Cavallaro (2010), o distinto estilo adotado pelos *visual novels*

²⁴ Rede de distribuição de jogos no formato digital, desenvolvida pela empresa Valve em 2003. (ALVES; TABORDA, 2015)

²⁵ No original: “[...] interactive narratives, which are a form of interactive experiences where users can create or impact a storyline through certain actions” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 1).

é influência direta do fato de que “[...] muitos desenvolvedores de jogos japoneses se beneficiaram do treinamento em faculdades de arte e design em vez de programação de computadores e, portanto, começaram como ilustradores de mangás e artistas de animes”²⁶ (Cavallaro, 2010, p. 7, tradução nossa).

Esses artistas, na metade da década de 1990, com a queda crescente dos orçamentos para animes, partiram para o design de games. Marcadamente para os *visual novels*, o que vem contribuindo para a “ascensão gradual dos jogos para o *status* de belas-artes”²⁷ (Cavallaro, 2010, p. 8, tradução nossa).

Além da questão estética concernente às imagens apresentadas, não devemos perder de vista que jogos são *softwares*, e que

[a]té a década de 2000, era difícil para a maioria dos PCs processar animações e vozes complexas, então as empresas investiram em *histórias que pudessem motivar sentimentos fortes e ilustrações com as quais o jogador pudesse facilmente ter empatia* (a estética *moé*) (Sousa, 2014, p. 241, tradução nossa, grifo nosso)²⁸.

A maneira que os designers encontraram para satisfazer essas duas exigências foi “combinar o máximo de histórias e personagens possíveis através da permutação efetiva de módulos” (Azuma, 2009, *apud* Sousa, 2014, p. 241, tradução nossa)²⁹ e fazer o mesmo para os elementos que compõem o campo visual, como as imagens de fundo e os *sprites* de personagens, os sobrepondo ao texto e a trilha sonora.

Ou seja, em um *software* de um romance visual, esses fragmentos “são constantemente “reciclados” em novas cenas, nas quais os mesmos arquivos adquirem significados diferentes” (Sousa, 2014, p. 241, tradução nossa). Por isso o típico design de uma cena num romance visual é segmentado em camadas, como podemos observar na Figura 1.

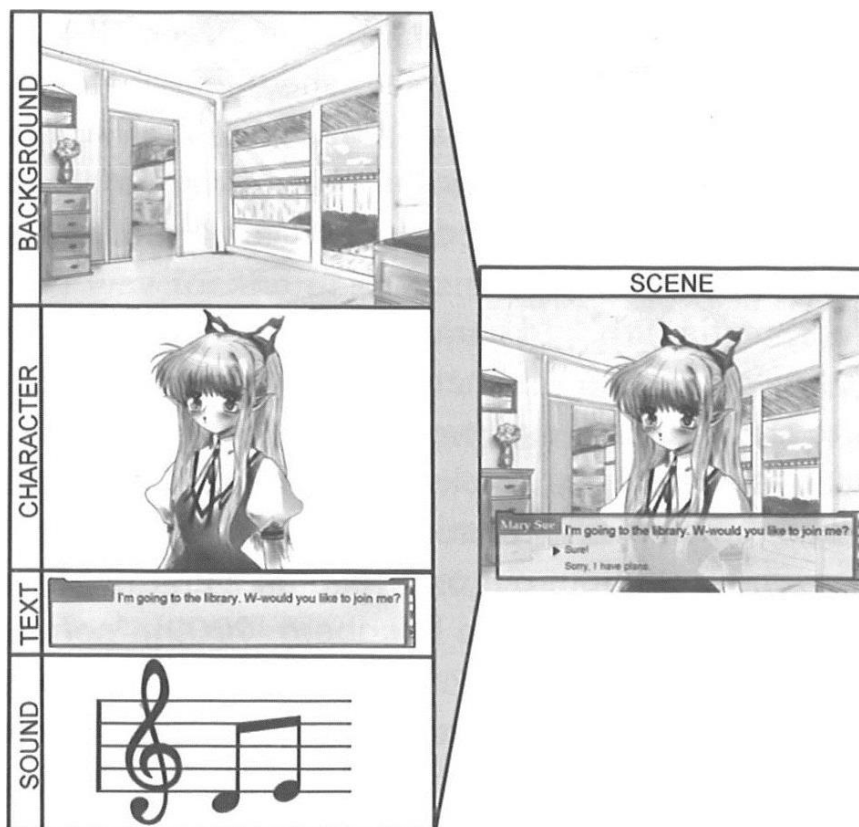
²⁶ No original: “[...] many Japanese game developers benefit from training in art and design colleges rather than in computer programming and hence started out as manga illustrators and anime artists” (Cavallaro, 2010, p. 7).

²⁷ No original: “[...] the gradual ascent of games to the status of fine art” (Cavallaro, 2010, p. 7).

²⁸ No original: “Until the 2000s, it was difficult for most PCs to process complex animations and voices, so companies invested in stories that could motivate strong feelings and illustrations with which the player could readily empathize (the *moé* aesthetics).” (Sousa, 2014, p. 241)

²⁹ No original: “[...] to combine as many stories and characters as possible through the effective permutation of modules.” (Sousa, 2014, p. 241)

Figura 1 - Exemplo do design de cena fragmentado típico de um romance visual.



Fonte: Sousa, 2014, p. 243.

Apesar da aparente simplicidade, Cavallaro (2010) chama atenção para a maneira como o gênero desenvolveu sua estética a partir de concepções fortemente enraizadas na cultura japonesa. Podemos destacar como influência o *waka*, ou o poema japonês clássico: onde “caligrafia, papel, e embalagem eram provavelmente tão importantes quanto o próprio poema... O tipo, a cor, e o tamanho do papel também eram importantes. [...] Waka, [...] era ‘destinado a ser visto ao mesmo tempo como texto e objeto material’”³⁰ (Cavallaro, 2010, p. 15, tradução nossa, grifo da autora).

As influências mercadológicas não são sentidas apenas nos aspectos técnicos, como os destacados acima, mas também nos aspectos ideológicos. O culto da “fofura”, ou “*kawaii*” como é conhecido no Japão, é uma tendência que tem “[...] inundado tanto a indústria da moda [...] quanto as aspirações populares [...]

³⁰ No original: “[...] calligraphy, paper, and packaging were probably as important as the poem itself... [...] The type, color, and size of the paper were also important. [...] Waka, [...] was “meant to be seen both as text and material object” (Cavallaro, 2010, p. 15, grifo da autora).

desde os anos 80”³¹ (Cavallaro, 2010, p. 21-22, tradução nossa). A autora destaca ainda a proporção endêmica para qual essa paixão escalou, virando uma das principais forças mercadológicas por trás de uma miríade de bens e atitudes no país.

Segundo Sato (2007),

Um *kawaii character* é um desenho estilizado e simplificado de qualquer objeto, alterado de modo que o objeto ganhe características infantis e com isso torne-se simpático ao primeiro olhar. Mais do que ter qualquer significado ou conteúdo, o importante num *kawaii character* é uma aparência simpática. Sob o aspecto técnico, um *design* simples e sem volume facilita a reprodução em escala industrial [...] (Sato, 2007, p. 191, grifos da autora).

Os *visual novels* e os produtos associados a eles “[...] transbordam com fisionomias e produtos – na forma de roupas, adereços, brinquedos e itens gastronômicos – imediatamente evocativos de uma visão *kawaii* de mundo” (Cavallaro, 2010, p. 22, grifo da autora, tradução nossa)³². A autora considera esse fenômeno não menos relevante para o restante do mundo, cada vez mais exposto e atraído pelas produções japonesas, e conseqüentemente pela sensibilidade por elas evocadas, marcadamente *kawaii*.

Essa predileção por uma estética notadamente *kawaii* se dá a partir de 1997, com o lançamento do influenciador romance visual *To Heart* da produtora Leaf. Essa produção afasta-se radicalmente das temáticas presentes no que vinha sendo chamado de *visual novel* à época: no lugar da violência, esse romance visual instaura em seu lugar “um comovente romance escolar em que o personagem principal conhece diversas colegas de turma ao longo do ano letivo e opta por se apaixonar por uma delas” (Sousa, 2014, p. 240, tradução nossa).³³

Assim, *To Heart* dá largada ao que hoje se habituou chamar de jogos *bishōjo* (literalmente “jogo de garotas bonitas”). Nestes jogos “[a]s bishoujo, [...], são escritas e criadas com a intenção de fazer com que seus leitores se apaixonem por elas” (Melo, 2019, p. 79). Essa paixão se ancora na “estética *moe*”, ou seja, quando o

³¹ “[...] flooded both the fashion industry [...] and popular pursuits [...] since the 1980s” (Cavallaro, 2010, p. 22-23).

³² No original: “[...] overflow with physiognomies and products — in the form of clothes, props, toys and gastronomic items — immediately evocative of a *kawaii* take on the world” (Cavallaro, 2010, p. 23, grifo da autora).

³³ No original: “[...] a heart-warming high school romance in which the main character gets to know different classmates along the academic year and chooses to fall in love with one of them” (Sousa, 2014, p. 240).

interator nutre “sentimentos ternos e carinhosos em relação a personagens do tipo 'irmã mais nova’” (Sousa, 2014, p. 240, tradução nossa).³⁴

Segundo Melo, “[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” (Melo, 2019, p. 79, grifos do autor). Aqui abriremos um parêntese para entender melhor essa predileção desse grupo por este tipo de artefato cultural, pois acreditamos que este fenômeno é determinante no concernente às características dos *visual novels* como um todo.

Otaku pode ser definido como “[...] um termo geral que se refere àqueles que se entregam a formas de subcultura fortemente ligadas a anime, videogames, computadores, ficção científica, filmes de efeitos especiais, bonecos de anime e assim por diante” (Azuma, 2009, p. 3, tradução nossa)³⁵. O termo é hoje usado tanto para falar da subcultura quanto daqueles que se identificam com ela, bem como os produtos direcionados a essa comunidade.

A cultura *otaku* é hoje um fenômeno de dimensão global, graças em parte ao processo de globalização, mas também graças ao processo que Sato (2007) chamou de “neo-japonismo”, onde

A cultura pop japonesa, [...], tornou-se para os apreciadores e entusiastas de "culturas alternativas" case de um país que conseguiu inverter um jogo no qual se encontrava em desvantagem usando as regras do oponente. Para este público, além do aspecto "exótico" - e, portanto, "novo" - a cultura pop japonesa é vista como uma influência menos imposta que a altamente esquematizada e agressivamente comercializada cultura pop americana, e por isso mais "aceitável", mesmo refletindo uma realidade e referências culturais extremamente particulares e diferentes da cultura ocidental. Trata-se de um fenômeno curioso: o Japão foi a única nação no pós-guerra que conseguiu quebrar a hegemonia americana na exportação de cultura pop, algo que só foi possível devido à aceitação - ou à menor rejeição - do público no ocidente ao entretenimento japonês (Sato, 2007, p. 23-24).

Azuma (2009) observa que os membros desse grupo “[...] se fecham na comunidade de hobby não porque negam a sociabilidade, mas sim porque, como os valores e padrões sociais já são disfuncionais, eles sentem uma necessidade

³⁴ No original: “[...] tender and nurturing feelings towards 'little sister' type characters.” (Sousa, 2014, p. 240)

³⁵ No original: “[...] is a general term referring to those who indulge in forms of subculture strongly linked to anime, video games, computers, science fiction, special-effects films, anime figurines, and so on.” (Azuma, 2009, p. 3)

urgente de construir valores e padrões alternativos” (Azuma, 2009, p. 27, tradução nossa)³⁶. Ainda segundo o autor,

[...] os otakus sentem uma “realidade” mais forte na ficção do que na realidade, e sua comunicação consiste em grande parte nas trocas de informações. Em outras palavras, sua sociabilidade não é sustentada por necessidade real, como o são os parentes e a comunidade local, mas pelo interesse em tipos particulares de informação (Azuma, 2009, p. 93, tradução nossa).³⁷

É em grande parte graças a essa necessidade de sentir o “real” na ficção, que os *otakus* encontram-se tão fortemente atraídos aos “jogos de garotas bonitas”, visto que muito de sua interação é mediada através de seus interesses *enquanto* membros da comunidade *otaku*. A realidade “fictícia” que buscam é um efeito estético na própria obra em questão. É justamente essa necessidade de uma *sensação estética* que sustenta e mantém a estética *moe*.

Os elementos que podemos caracterizar como *moe-appealing* são em sua “[...] maioria [...] visuais, mas existem outros tipos de elementos *moe*, como uma maneira particular de falar, cenários, desenvolvimento narrativo estereotipado e as curvas específicas de uma silhueta” (Azuma, 2009, p. 42, tradução nossa)³⁸. Esses elementos são hoje, conscientemente ou não, a norma na produção japonesa de mangás, animes e jogos digitais.

Sato (2009) observa que esses elementos,

[a]ntes marca característica do mangá feminino, [...] tornou-se também popular no mangá masculino a partir da década de 80, quando vários autores passaram a adotar padrão de desenho similar, de corpos magros, olhos grandes e cabelos pontudos em histórias para meninos, criando um estilo híbrido hoje internacionalmente identificado como “desenho japonês”. (Sato, 2009, p. 142).

O epicenismo adotado na estética *moe* não parece, entretanto, refletir um equilíbrio de gênero nos hábitos de consumos desses bens. *Otakus* ainda são, em

³⁶ No original: “[...] shut themselves into the hobby community not because they deny sociality but rather because, as social values and standards are already dysfunctional, they feel a pressing need to construct alternative values and standards” (Azuma, 2009, p. 27).

³⁷ No original: “[...] the otaku feel stronger “reality” in fiction than in reality, and their communication consists in large part of exchanges of information. In other words, their sociality is sustained not by actual necessity, as are kinship and local community, but by interest in particular kinds of information” (Azuma, 2009, p. 93).

³⁸ No original: “Most [...] visual, but there are other kinds of moe-elements, such as a particular way of speaking, settings, stereotypical narrative development, and the specific curves of a figurine (Azuma, 2009, p. 42).

sua maioria, homens com idade entre os 18 e 40 anos (Azuma, 2009, p. xv). Mas essa característica sem dúvida ajudou a popularizar a subcultura no resto do mundo, que fora do Japão ganhou uma conotação mais inclusiva do que em seu país de origem, muito também graças à implicação pejorativa que assombra o termo desde o início dos anos 90 por lá³⁹.

O termo *moe*, segundo Azuma (2009),

[...] surgiu no final dos anos 1980, referindo-se originalmente ao desejo fictício por personagens de quadrinhos, animes e jogos ou por ídolos pop. Como aqueles que sentem *moe* em relação a um personagem em particular tendem a comprar seus produtos relacionados excessivamente, o sucesso de um projeto para os produtores de tais produtos é diretamente determinado não pela qualidade do trabalho em si, mas por sua capacidade de evocar o desejo *moe* por meio do design de personagens e ilustrações. (Azuma, 2009, p. 47-48, grifos do autor, tradução nossa).⁴⁰

Sousa chama atenção para a singularidade dessa relação entre interator-bishojo, uma vez que "apesar de sua jogabilidade supostamente passiva, a experiência de jogar 'jogos de meninas' não é intercambiável com assistir jogos pré-gravados, como quem assiste a um filme" (Sousa, 2014, p. 246, tradução nossa).

Afinal, a autora acredita que "tal prazer só pode ser experimentado (literalmente) roçando o corpo contra o mecânico" (Sousa, 2014, p. 246, tradução nossa)⁴¹. Sem dúvidas, parte do prazer de se jogar jogos digitais está associado com assistir na tela a materialização de uma entrada no teclado, mouse ou controle; está associado intimamente com o sentimento de agência que já discutimos. O que a autora sugere, entretanto, é que essa relação interator-máquina serve como substituto para uma relação física que jogos digitais nunca poderiam realizar.

Ou seja, a experiência de *moe* por uma *bishojo* é algo muito particular a um certo subgênero de *visual novels*, os jogos *bishojo*, e, portanto, é um fenômeno intimamente ligado ao sucesso do gênero, assim como também a conservação de

³⁹ Otaku: What Japanese People Mean When They Say It. Disponível em <<https://www.tofugu.com/japan/otaku-meaning/>>. Acesso em 11 de jul. 2024.

⁴⁰ No original: "[...] emerged in the late 1980s, originally referring to the fictional desire for characters of comics, anime, and games or for pop idols. Since those who feel moe toward a particular character tend to buy its related goods excessively, the success of a project for the producers of such goods is directly determined not by the quality of the work itself but by its ability to evoke the moe desire through character design and illustrations." (Azuma, 2009, p. 47-48)

⁴¹ No original: "[...] such pleasure can only be experienced by (literally) brushing the bodily against the mechanical." (Sousa, 2014, p. 246)

sua estética, mesmo com o avanço vertiginoso da capacidade dos processadores nas últimas duas décadas, tempo que o gênero permaneceu mais ou menos estável.

Azuma (2009) define que

[e]m geral, os novel games são romances multi-histórias e multi-finais (que no passado eram renderizados como “gamebooks”) que podem ser “lidos” na tela do computador com imagens e sons. A interface básica é facilmente compreendida se você puder imaginar um rolo de imagem ou um *kamishibai*, show de história em imagens (Azuma, 2009, p. 75, grifo do autor, tradução nossa)⁴²

Figura 2 - *Kamishibai*, ou show de história em imagens

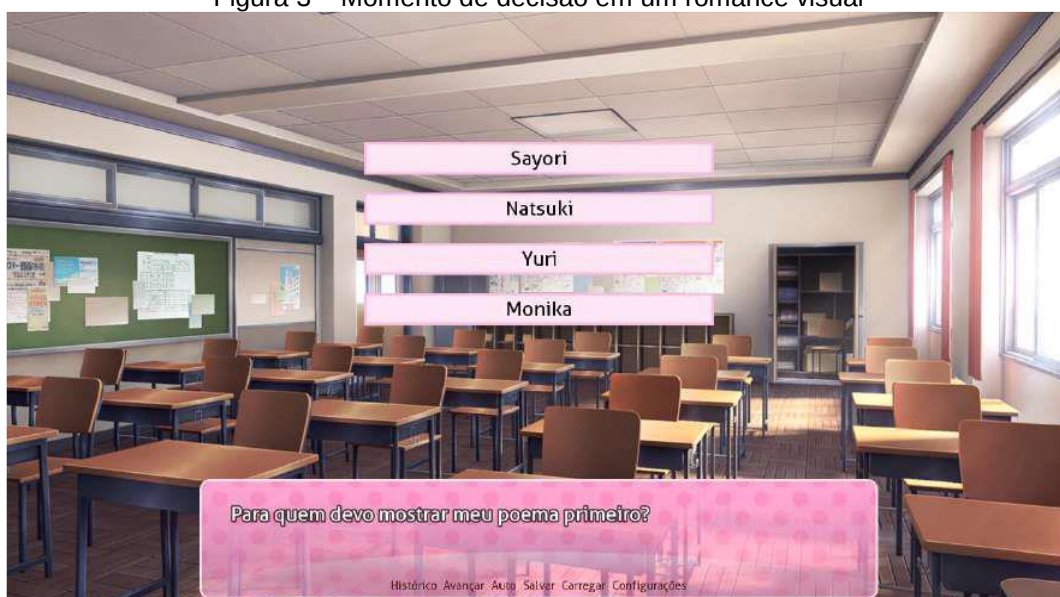


Fonte: Disponível em: <<https://www.timyoshida.com/kamishibai/>>. Acesso em 11 jul. 2024.

Alves e Taborda (2015) destacam como “ápice” dos romances visuais os momentos de decisão, que impactam diretamente no sentido que a história rumará, possuindo, desta forma “múltiplas histórias e consequentemente, vários finais”. Na figura 3, retirada de Melo (2021, p. 34), podemos observar um desses momentos de decisão, que impacta diretamente a narrativa de *Doki Doki Literature Club!* (2014, Team Salvato).

⁴² No original: “In general, novel games are multistory, multiending novels (which in the past were rendered as “gamebooks”) that can be “read” on the computer screen with images and sounds. The basic interface is easily understood if you can imagine a picture scroll or a *kamishibai*, picture-story show.” (Azuma, 2009, p. 75)

Figura 3 – Momento de decisão em um romance visual

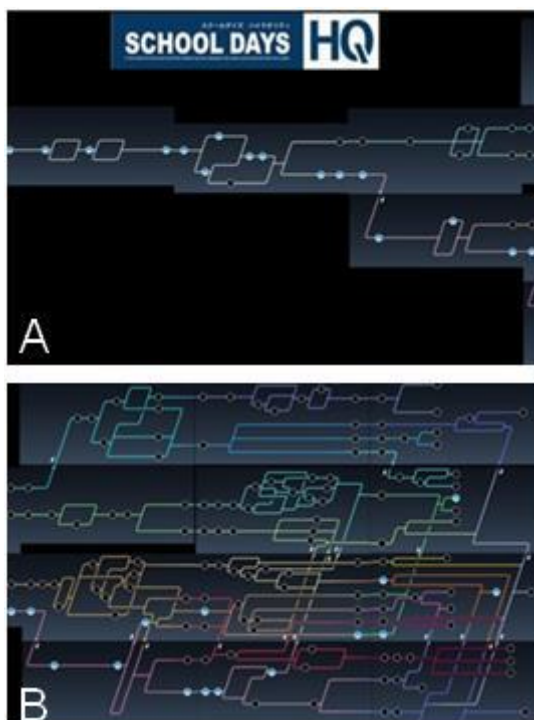


Fonte: Melo, 2021, p. 34

Desta forma, os romances visuais traçam afinidade com o hipertexto. Este, segundo a definição de Lévy (2010), “é constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, sequências musicais etc.) e por links entre esses nós, referências, notas, ponteiros, “botões” indicando a passagem de um nó a outro.” (Lévy, 2010, p. 58). Os nós, num romance visual, são constituídos pelos momentos de escolha e funcionam como *links* entre os caminhos possíveis que a narrativa pode seguir.

Na figura 4, extraída de Alves e Taborda (2015, p. 486) é exemplificada a complexidade que alguns *visual novels* alcançam com suas narrativas ramificadas. Nela, podemos observar como cada escolha leva a um caminho diferente, que por sua vez oferece novas escolhas e, conseqüentemente, novos caminhos, que por sua vez se apresentam como novos blocos de texto ao leitor. As rotas são do romance visual *School Days*, publicado em 2005 pela distribuidora Overflow.

Figura 4 - Caminhos ramificados presentes no *visual novels*.



Fonte: Alves; Taborda, 2015, p. 486

Este aspecto, marcadamente a característica que mais distingue os *visual novels* de outros gêneros literários e lúdicos, atesta para o caráter provisional e dialético de sua materialidade, uma vez que

Para que o próprio jogo se torne uma narrativa, a imaginação e as habilidades interpretativas do jogador devem ser constantemente estimuladas – portanto, pode-se argumentar que é apenas através de um jogador ativamente engajado que as potencialidades narrativas do jogo são realizadas. O *visual novel*, como outras formas de RPG, portanto, rompe noções convencionais de autoria ao situar o jogador como instrumental para a gênese da narração e do significado. Interatividade é um conceito-chave, a esse respeito, e nos lembra insistentemente que os jogos só se tornam jogos sendo jogados⁴³ (Cavallaro, 2010, p. 78, tradução nossa).

Este sentido de navegação, típico catalisador da sensação de agência presente nos jogos digitais, nos *visual novels* assume dupla função, pois serve também o propósito de fortalecer a impressão de coautoria do interator. Murray (2003) vê nesse tipo de configuração duas possibilidades, pois os “[a]mbientes eletrônicos oferecem o prazer da orientação em duas configurações bem diferentes,

⁴³ No original: “For the game itself to become a narrative, the player’s imagination and interpretative skills must be consistently stimulated—hence, it could be argued that it is only through an actively engaged player that the game’s storytelling potentialities are actualized. The *visual novel*, like other forms of RPG, thus disrupts conventional notions of authorship by emplacing the player as instrumental to the genesis of narration and meaning. Interactivity is a key concept, in this regard, and insistently reminds us that games only become games by being played” (Cavallaro, 2010, p. 78).

cada qual com seu próprio poder narrativo: o labirinto solucionável e o rizoma emaranhado" (Murray, 2003, p. 130).

Lévy (2010), ao descrever o funcionamento do hipertexto, nos dá uma descrição muito precisa do processo de leitura de um romance visual:

Se definirmos um hipertexto como um espaço de percurso para leituras possíveis, um texto aparece como uma leitura particular de um hipertexto. O navegador participa, portanto, da redação do texto que lê. Tudo se dá como se o autor de um hipertexto constituísse uma matriz de textos potenciais, o papel dos navegantes sendo o de realizar alguns desses textos colocando em jogo, cada qual à sua maneira, a combinatória entre os nós. O hipertexto opera a virtualização do texto (Lévy, 2010, p. 59).

Essa virtualização do hipertexto em texto, para Lévy (2010), ultrapassa a leitura de um texto linear (com uma rede preestabelecida), pois afeta diretamente o sentido de agência do interator, que se sente verdadeiramente autor, pois ele “[n]ão apenas irá escolher quais *links* preexistentes serão usados, mas irá criar novos links, que terão um sentido para ele e que não terão sido pensados pelo criador do hiperdocumento" (Lévy, 2010, p. 59).

Essa característica é levada a seu paroxismo no caso da

[...] cultura otaku governada pelo consumo narrativo, os produtos não têm valor independente; eles são julgados pela qualidade do banco de dados em segundo plano. Então, como esses bancos de dados exibem várias expressões dependendo dos diferentes modos de “leitura” pelos usuários, os consumidores, uma vez que são capazes de possuir as configurações, podem produzir qualquer número de trabalhos derivados que diferem dos originais (Azuma, 2009, p. 33, tradução nossa).⁴⁴

Cavallaro (2010) ainda chama a atenção para o estatuto genérico dos *visual novels*, uma vez que o gênero é visto, principalmente pelo público ocidental, como sinônimo dos simuladores de namoro, os *dating sims*. É importante diferenciá-los, uma vez que os *dating sims*, apesar de compartilharem formatos gráficos análogos aos dos *visual novels*, não possuem a diversidade genérica presente num VN. “[...] *visual novels* não são simuladores mas sim *role-playing games*”⁴⁵ (Cavallaro, 2010, p. 8, tradução nossa).

⁴⁴ No original: “[...] otaku culture ruled by narrative consumption, products have no independent value; they are judged by the quality of the database in the background. So, as these databases display various expressions depending on the differing modes of “reading up” by users, consumers, once they are able to possess the settings, can produce any number of derivative works that differ from the originals” (Azuma, 2009, p. 33).

⁴⁵ No original: “[...] visual novels are not simulations but rather role-playing games” (Cavallaro, 2010, p. 8).

É comum a comunidade *otaku* classificar os *visual novels* de acordo com o tipo de sentimento que eles provocam no interator. Melo (2021) vai chamar atenção para os três principais tipos de *visual novel* quanto a seu conteúdo dramático: *nakige*, *utsuge* e *nukige*. O autor também faz uma observação quanto a noção de *ero*ge (jogos com conteúdo sexual explícito), que podem fazer parte de qualquer um dos gêneros dramáticos.

Quadro 1 - Variedade genérica dos VNs

GÊNERO	TRADUÇÃO	PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS
<i>Nakige</i>	Jogo de choro	Forte manipulação emocional, com uso abundante de humor, romance e tragédia.
<i>Utsuge</i>	Jogo melancólico	Tom pessimista, normalmente encerra-se com evento trágico.
<i>Nukige</i>	Jogo masturbatório	Descrição e visualização de imagens sexuais explícitas como recompensas em forma de “gráficos de computador” (CGs).
<i>Bishojo</i>	Jogo de garotas bonitas	Protagonista masculino passa a conhecer diversas garotas e escolhe a “certa” ao fim da narrativa.
<i>Otome</i>	Jogo de donzela	Protagonista feminina passa a conhecer diversos rapazes e escolhe o “certo” ao fim da narrativa.

Fonte: Quadro elaborado pelo autor (2024), com base em Melo (2021) e o Blog Zero Force Central (Disponível em: <<http://zeroforcecentral.blogspot.com/2012/07/termos-de-visual-novels-o-grande.html>>. Acesso em 11 de jul. 2024).

A seguir, vamos reiterar a importância do ensino literário e do jogo na formação humana, analisando as maneiras como os *visual novels* ensinam a partir de estratégias internas, ou seja, aquelas promovidas pelos próprios desenvolvedores, como também as estratégias educacionais possíveis a partir das sequências básica e expandida de letramento literário (Cosson, 2022).

3. JOGOS LITERÁRIOS E EDUCAÇÃO: POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS NA ERA DA MOBILIDADE

[...] nesses espaços tecnológicos novos, com esses artefatos que irão certamente coexistir com (e, em alguns casos, suplantam) o livro, como ainda seremos capazes de inventar, lembrar, aprender, registrar, rejeitar, admirar, exultar, subverter, nos regozijar? Com que meios continuaremos a ser leitores criativos, em vez de espectadores passivos?

(Manguel)

No capítulo que segue, vamos analisar o potencial educacional que acreditamos que os *visual novels* apresentam; afinal, já sabemos que se tratam de literatura, e mais especificamente de literatura eletrônica. A partir das observações de Cosson (2022) e de Candido (2019), revisaremos o papel fundamental exercido pela literatura na formação humana, além de reforçarmos sua absoluta indispensabilidade no processo educativo.

Entretanto, no contexto sociocultural em que estamos inseridos e sobre o qual foi inevitável discorrer, uma vez que a leitura literária está intimamente ligada ao contexto cultural que a produz e consome, o letramento literário acontece em consonância com o letramento digital. Esse letramento digital, contudo, acontece de forma mais ou menos livre e não-assistido, apesar de ser uma exigência da maioria dos currículos municipais e da própria base comum do país.

Portanto, é necessário, quando pensarmos em letramento literário usando *visual novels*, observarmos de que forma esse letramento se assemelha a todos os outros, assim como chamar atenção para as formas em que ele se diferencia,

graças a seu atributo de literatura digital. Dessa forma, contemplar-se-á sua faceta híbrida, a meio caminho da literatura e do jogo digital.

A partir da sistematização proposta por Cosson (2022), organizaremos uma sequência de letramento literário com foco nos *visual novels*, levando em consideração as características únicas desse tipo de literatura que podem ser abordadas, como os já mencionados aspectos digitais desse tipo de leitura, além da relação entre o lúdico e o literário, aproximando essa proposta do que se chama *edutainment*.

Em primeiro lugar, acreditamos que os videogames, além de ubíquos em nosso atual estado sociocultural, apresentam um enorme potencial para o processo educativo. O alcance das atividades possíveis é enorme, podendo se fazer presente “no tratamento de problemas de coordenação motora e síndromes correlatas, no desenvolvimento de exercícios de raciocínio, lógica, reflexo, e de atividades de integração, iniciativa e cooperação” (Nesteriuk, 2009, p. 24).

Vamos de encontro exatamente à noção de que a presença exaustiva de textos em nossa sociedade de alguma forma “aboliria” o ensino literário ou o faria redundante. Muito pelo contrário: sua abrangência massiva faz o ensino de literatura ainda mais relevante, pois, sem ele, corremos o risco das teorias conspiratórias, as pós-verdades e as *fake news* tomarem para si esse papel. Pois, como nos lembra Cosson (2022):

[...] aprendemos a ler literatura do mesmo modo como aprendemos tudo mais, isto é, ninguém nasce sabendo ler literatura. Esse aprendizado pode ser bem ou malsucedido, dependendo da maneira como foi efetivado, mas não deixará de trazer consequências para a formação do leitor (Cosson, 2022, p. 29).

Além disso, a literatura digital tem a seu favor não apenas o acesso mais imediato e democrático, como também acreditamos que “os formatos que surgem na cultura digital potencializam os mecanismos de leitura, na medida em que estimulam processos mais abertos de produção de sentido” (Bastos, 2009, p. 156). Essa produção, conforme Bastos (2009), se dá em um nível mais estrutural, como ele explica mais adiante, quando afirma que “a produção de sentido resulta da combinação de fragmentos e da operacionalização de regras” nestes formatos (Bastos, 2009, p. 156).

Assim, essa prática requer do leitor um entendimento da própria materialidade do texto; mais ainda, o coloca no papel de coautor, o que acarreta um nível ainda maior de envolvimento e responsabilidade, que acreditamos benéficos, afinal:

Quando o receptor é estimulado a participar efetivamente da construção do enredo/projeto, ele passa a ter um interesse maior, participando ativamente do desenvolvimento da narrativa, tornando-se, ao mesmo tempo, receptor e produtor, mesmo não tendo domínio pleno da tecnologia envolvida (Poltronieri, 2009, p. 175).

Acreditamos ser importante levar esse tipo de material para as salas de aula, pois sem engajamento, não há a possibilidade de se realizar efetivamente o letramento literário. Claro, ressalvas precisam ser tomadas, uma vez que não queremos cair na falácia que, na visão de Cosson (2021), levou o ensino de literatura em nosso país a um grande cenário de “vale tudo”: “[s]eja em nome da ordem, da liberdade ou do prazer, o certo é que a literatura não está sendo ensinada para garantir a função essencial de construir e reconstruir a palavra que nos humaniza” (Cosson, 2021, p. 23).

O autor pregoa um letramento contextualizado, que seja ao mesmo tempo fonte de prazer e comprometido com sua função humanizadora. Para tal, ele vê como:

[...] fundamental que se coloque como centro das práticas literárias na escola a leitura efetiva dos textos, e não as informações das disciplinas que ajudam a construir essas leituras, tais como a crítica, a teoria ou a história literária. Essa leitura também não pode ser feita de forma assistemática e em nome de um prazer absoluto de ler. Ao contrário, é fundamental que seja organizada segundo os objetivos da formação do aluno, compreendendo que a literatura tem um papel a cumprir no âmbito escolar. (Cosson, 2021, p. 23).

Os objetivos da formação literária devem ser, portanto, aperfeiçoar os mecanismos de interpretação dos discentes. E como nos lembra ainda Cosson (2021), “[n]o sentido que lemos apenas com os nossos olhos, a leitura é, de fato, um ato solitário, mas a interpretação é um ato solidário” (Cosson, 2021, p. 27). Com isso, o autor lembra que a interpretação é um ato coletivo, um esforço integrado de leitores ao longo dos tempos e através das culturas.

A leitura assim objetivada no ambiente escolar ganha o alcance comunitário que o ato interpretativo requer através da comunidade escolar. O ato interpretativo é inevitável, mas cabe ao professor de literatura incentivar o compartilhamento

dessa experiência, pois “[...] é esse compartilhamento que faz a leitura literária ser tão significativa em uma comunidade de leitores” (Cosson, 2021, p. 28), e é o que ajudará o discente a sistematizar o conhecimento interpretativo.

É, portanto, papel do professor de literatura incentivar a busca por sentido e seu compartilhamento pelos alunos. Esse papel é comprometido por diversas limitações, desde questões práticas como tempo e ambiente adequado, como por questões mais materiais, como o próprio acesso às obras. Essas questões devem, sem dúvidas, ser levadas em consideração, mas não devem ser estorvos debilitantes, antes devem ser buscadas alternativas adequadas.

O primeiro passo para uma prática de letramento bem sucedida é a seleção da obra a ser trabalhada. Aqui há debates, quase sempre infrutíferos, concernentes ao cânone e a legibilidade da obra. Cosson (2021) faz uma distinção interessante entre obras contemporâneas e obras atuais, nos lembrando que o contemporâneo nem sempre é atual, que para ele é sinônimo de obras que despertam o interesse e o debate, como podemos observar:

Obras contemporâneas são aquelas escritas e publicadas em meu tempo e obras atuais são aquelas que têm significado para mim em meu tempo, independentemente da época de sua escrita ou publicação. [...] O letramento literário trabalhará sempre com o atual, seja ele contemporâneo ou não. É essa atualidade que gera a facilidade e o interesse de leitura dos alunos (Cosson, 2021, p. 34).

Essa perspectiva também endossa a predileção do professor por obras menos óbvias e também por aquelas que possam desafiar os alunos. Afinal, uma das premissas do letramento literário é o desenvolvimento da capacidade interpretativa do aluno, que não evolui se não for confrontado com o que para ele configura desafio, pois se apresenta como novidade.

O processo de leitura, para Cosson (2021) divide-se em três fases distintas: *antecipação*, *decifração* e *interpretação*. O processo de letramento literário deve, portanto, contemplar todas essas fases e promovê-las adequadamente. De forma sucinta, a *antecipação* é como uma leitura antes da leitura, a expectativa que criamos em torno do texto; a *decifração* é o processo da leitura em si; apesar da interpretação acontecer concomitantemente a decifração, dela se distingue, pois é

sobre “às relações estabelecidas pelo leitor quando processa [decifra] o texto” (Cosson, 2021, p. 40).

A *interpretação* é sempre fruto do diálogo entre leitor e texto, delimitada pelo contexto, ou comunidade leitora, da qual esse leitor faz parte. É por isso que nessa fase se faz tão necessária a sistematização e o compartilhamento da experiência, pois é assim que se estabelece uma comunidade leitora. E a partir das leituras dessa comunidade, o contexto pode se expandir e as interpretações se alimentarem mutuamente do contexto expansivo da comunidade que alimentam por sua vez.

Esses pressupostos subsidiam a sistematização que as sequencias propostas pelo autor efetuam. Cosson (2021) fundamenta essa prática sob três perspectivas metodológicas: a *oficina*, que aposta no aluno para construir o conhecimento por si próprio; o *andaime*, que divide os alunos em projetos e pesquisas para refazer o saber literário; e o *portfólio*, que oferece um espelho para acompanhar o progresso e comparar os resultados.

Sua sequência básica “é constituída por quatro passos: *motivação, introdução, leitura e interpretação*” (Cosson, 2021, p. 51). Como podemos observar, muita ênfase há nos processos que circundam a leitura em si, pois o processo de codificação, apesar de essencial para a leitura, não sustenta por si só o letramento literário. Se ele fosse suficiente, não haveria necessidade de sistematizar o letramento literário em primeiro lugar.

A *motivação* precisa de fato despertar o interesse, mas sempre mantendo o texto que será lido muito próximo da prática que for usada para esse procedimento. À *motivação* segue-se a *introdução*, momento de apresentar o autor, a obra e explicitar os mecanismos que favoreceram sua escolha para aquele momento específico. É este um momento oportuno para “assegurar a direção para quem caminha com você” (Cosson, 2021 p. 60), isto é, tentar assegurar que a antecipação reverbere na interpretação.

A *leitura* é o próprio processo de decodificação. É importante que este processo seja assistido e que registros sejam feitos acerca não apenas dos pontos de interesse do enredo, como também das impressões deixadas por todos os outros aspectos intrínsecos à leitura. Os registros podem ser mais ou menos informais,

pensando sempre naquele movimento contínuo onde a leitura (e seus processos) caminham a favor de seu aprofundamento. Esse processo de registro é também o início do passo da interpretação, espelhando assim a simultaneidade que de fato possuem.

Os registros feitos durante a leitura vão, ao fim dela, servir de moldura para a interpretação coletiva, pois

[...] é preciso compartilhar a interpretação e ampliar os sentidos construídos individualmente. A razão disso é que, por meio do compartilhamento de suas interpretações, os leitores ganham consciência de que são membros de uma coletividade e de que essa coletividade fortalece e amplia seus horizontes de leitura. Trata-se, pois, da construção de uma comunidade de leitores que tem nessa última etapa seu ponto mais alto (Cosson, 2021, p. 66).

A sequência expandida proposta pelo autor divide o processo de interpretação em dois momentos distintos, entre os quais uma contextualização é feita, a qual “compreende o aprofundamento da leitura por meio dos contextos que a obra traz consigo” (Cosson, 2021, p. 86), podendo ainda ser teórica, histórica, estilística, poética, crítica, presentificadora ou temática. Cada uma dessas contextualizações oferece alternativas que podem encaminhar a leitura melhor para o processo de segunda interpretação pretendido pelo professor.

A segunda interpretação está mais próxima do *close reading*, pois tenta fechar a interpretação em cima de um aspecto específico da obra trabalhada. Esse processo, segundo Cosson (2021):

[...] é o ponto alto do letramento literário na escola. O aprofundamento que se busca realizar na segunda interpretação deve resultar em um saber coletivo que une a turma em um mesmo horizonte de leitura. É esse compartilhamento de leituras sem a imposição de uma sobre a outra, antes com a certeza de que a diversidade delas é necessária para o crescimento de todos os alunos, que constrói uma comunidade de leitores. É o reconhecimento de que uma obra literária não se esgota, antes se amplia e se renova pelas várias abordagens que suscita, que identifica o leitor literário (Cosson, 2021, p. 94).

A segunda interpretação é seguida pelos processos de expansão e avaliação. A expansão “busca destacar as possibilidades de diálogo que toda obra articula com os textos que a precederam ou que lhes são contemporâneos ou posteriores” (Cosson, 2021, p. 94). É o momento onde o professor pode trazer para a frente o

aspecto comunitário da leitura, pois a partir dele pode-se incentivar a apropriação, juntamente com o diálogo, da herança cultural daquela comunidade.

A avaliação deve evitar as técnicas usuais e se centrar, se possível, “em atividades como debates, exposições orais e outras formas de linguagem oral” (Cosson, 2021, p. 115), pois “[...] a discussão é uma atividade tão importante quanto aquelas centradas na leitura e na escrita” (Cosson, 2021, p. 115). Esse processo, portanto, é contínuo e começa com os próprios registros do processo de leitura.

Visual novels, exemplares provenientes do ora abrangente, ora por demais específico conceito de literatura digital, são obras passíveis de adaptação para uma prática de letramento como qualquer outra. Sua seleção deve ser tão ponderada quanto as demais obras, mas acreditamos que sua utilização pode trazer benefícios um pouco distintos, em especial no quesito motivação e no processo de interpretação.

No quesito motivação, acreditamos que a proposta de leitura de um *visual novel* se mostre mais atrativa a uma faixa etária mais interessada em jogos digitais do que em leituras mais tradicionais. Em outras palavras, seu uso consiste em “imaginar uma solução para um problema” (Cosson, 2021, p. 54), de forma que “os conectasse diretamente com o mundo da ficção e o da poesia, abrindo portas e pavimentando caminhos para a experiência literária” (Cosson, 2021, p. 54).

Já a questão interpretativa, processo aberto que possibilita a criação de uma comunidade leitora, pode ser muito beneficiada de um texto que se apresenta diferente a cada leitor. Assim, o compartilhamento se transforma em um processo muito mais dinâmico e informa, de forma paradigmática, a ampliação de sentidos que as leituras individuais trazem ao contexto, enfatizando mesmo a qualidade elástica deste.

Camingue; Melcer; Carstensdottir (2020) defendem a adoção de *visual novels* para processos educacionais, em particular os VNs desenvolvidos para educação, afirmando que “[...] alguns trabalhos recentes examinaram e mostraram os efeitos positivos dos VNs educacionais na autoeficácia e no fluxo, bem como melhorias no conhecimento, aprendizado e interesse quando comparados à leitura de material não interativo” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, tradução nossa).

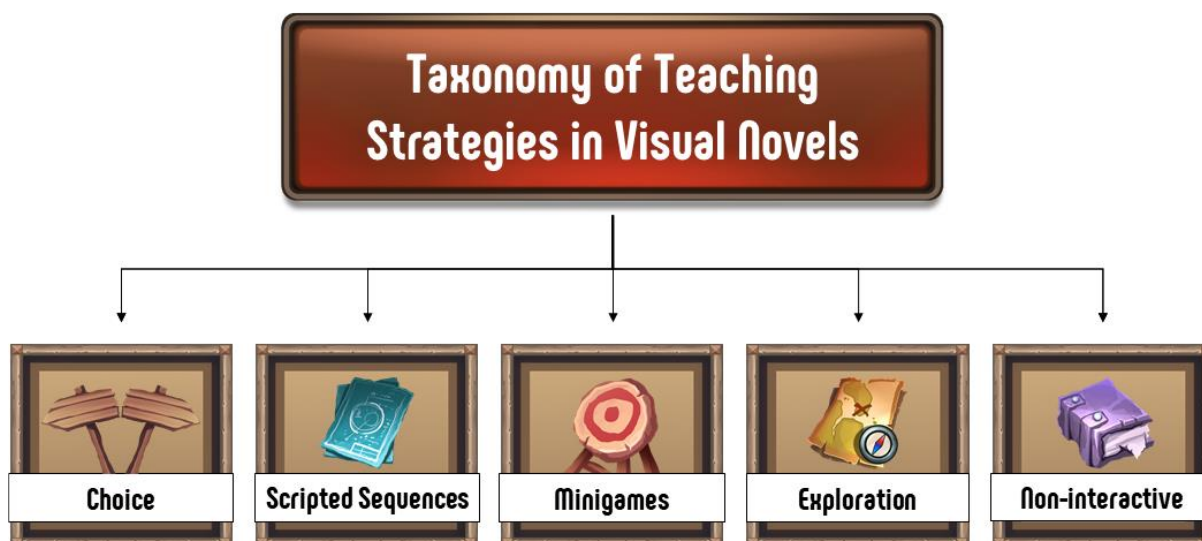
Acreditamos que o potencial dos VNs é vasto, e usaremos a taxonomia desenvolvida pelos autores, explicitando as estratégias de ensino adotadas por esses *visual novels* para melhor analisarmos as obras mais declaradamente literárias, que acreditamos mais eficazes para o nosso propósito. Concordamos com Tavares (2009), especialmente em se tratando de literatura, que

[...] ao tratarmos de jogos digitais, estaremos lidando com todos os tipos, em especial aqueles que estão colocados no mercado [...]. Sob esse ponto de vista, a abordagem *conteudista*, na qual o jogo deve possuir o conteúdo a ser ensinado, precisa ser abandonada, pois mostra-se nesse caso como uma transferência de responsabilidades, do educador ou da instituição, para a empresa que produziu o jogo (Tavares, 2009, p. 243, grifo do autor).

A referida taxonomia das autoras, que estudam o êxito dos VNs educacionais a partir das estratégias adotadas pelos designers desse tipo de jogos, que “[...] se mostraram eficazes como ferramenta de aprendizado em relação aos materiais não interativos tradicionais”, é feita como tentativa de sanar o fato desses sistemas permanecerem “pouco estudados em termos de design e eficácia para alcançar os resultados de aprendizado desejados” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, tradução nossa).

As nomenclaturas por elas estabelecidas nos são úteis, pois nos dão subsídios para melhor identificarmos certos segmentos nos VNs que a análise literária não dá conta, visto o caráter híbrido desse tipo de obra, bem como para realizar a sistematização necessária a todo processo educativo. Na figura 5, retirado do mencionado trabalho, podemos observar as cinco categorias às quais as autoras conseguiram reduzir a miríade de estratégias educacionais adotadas pelos VNs por elas analisados.

Figura 5 - Taxonomia das estratégias de ensino em romances visuais.



Fonte: Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020.

Os autores identificam cinco estratégias de ensino em romances visuais educacionais, são elas: 1) escolha; 2) *minigames*; 3) sequências roteirizadas; 4) exploração; e 5) não-interativa. A seguir, vamos elencar brevemente como cada uma dessas estratégias se apresenta e de que forma se dá o processo educacional.

A estratégia de escolha é aquela em que “[...] o foco no aprendizado e na progressão da história se dá através da seleção de escolhas explícitas do personagem do jogador. Dessa forma, os conceitos são ensinados através do jogador experimentando os efeitos de suas escolhas” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 5, tradução nossa)⁴⁶

Já na estratégia seguinte, “[...] os jogadores aprendem conceitos por meio de mini-games [...], a progressão da história está ligada ao desempenho do jogador em um sistema subjacente” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 5, tradução nossa)⁴⁷. Ou seja, há um *feedback* imediato entre o conteúdo ensinado e a avaliação, a partir da prática que o *minigame* desenvolve.

⁴⁶ No original: “[...] the focus on learning and story progression is through the selection of explicit choices for the player’s character. In this way, concepts are delivered through the player experiencing the effects of their choices.” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 5)

⁴⁷ No original: “[...] players are taught concepts through playing mini-games [...] the progression of the story is tied to the player’s performance in an underlying system” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 5)

A terceira estratégia é aquela em que “[...] a progressão do jogador através da história é dependente de sequências roteirizadas” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 6, tradução nossa)⁴⁸. É mais focada na intenção do criador de manter a narrativa mais encaminhada, e está mais próxima dos *visual novels* não-educativos, de uma forma geral, pois encaminha melhor a narrativa – nos casos dos jogos educativos, conduz o interator mais diretamente ao conteúdo almejado.

Exploração, como o nome sugere, recompensa o interator proporcionalmente ao tempo que ele está disposto a investir no universo do *visual novel*, o percorrendo. Essa estratégia é também muito relacionável com a leitura literária, uma vez que ela gratifica o leitor atento e ressarce a releitura.

As estratégias não-interativas “[...] dependem inteiramente da narração e do diálogo dos personagens para transmitir conteúdo e ensinar os jogadores” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 7, tradução nossa)⁴⁹. Como estratégia de ensino embutido, é a menos efetiva de acordo com o modelo ICAP⁵⁰, entretanto, como estamos propondo sequências de letramento literário, estas são tão ou até mais válidas que as outras, uma vez que não esperamos uma “transferência”, como comentou Tavares, do papel do professor para o desenvolvedor do jogo.

No capítulo que segue, seguraremos sob a lupa o *visual novel Higurashi: When They Cry – Ch. 1 Onikakushi* (2022, 07th Expansion). Além de uma breve apreciação do valor estético da obra, vamos observar quais estratégias de ensino, de acordo com a taxonomia elencada neste capítulo, podemos observar nelas, bem como sugerir atividades de letramento literário possíveis as utilizando.

⁴⁸ No original: “[...] the player’s progression through the story being reliant upon scripted sequences” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 6)

⁴⁹ No original: “[...] rely solely on narration and character dialogue to convey educational content and teach players” (Camingue; Melcer; Carstensdottir, 2020, p. 7)

⁵⁰ A estrutura ICAP define o engajamento cognitivo com base no comportamento explícito dos alunos e propõe que estes podem ser categorizados e diferenciados em um de quatro modos: Interativo, Construtivo, Ativo e Passivo (Chi; Wyllie, 2014), daí a sigla.

4. ROLEPLAYING: VISUAL NOVELS COMO FERRAMENTAS DE LETRAMENTO LITERÁRIO

Estou profundamente convencido de que permitir que os seres humanos conjuguem suas imaginações e inteligências a serviço do desenvolvimento e da emancipação das pessoas é o melhor uso possível das tecnologias digitais.

(Pierre Lévy)

Neste capítulo, analisaremos o romance visual *Higurashi When They Cry Hou - Ch.1 Onikakushi* (2002, 07th Expansion), doravante *Higurashi*. A análise levará em conta a(s) estratégia(s) de ensino contidas nesta obra, como evidenciadas por Camingue; Melcer; Carstensdottir (2020), bem como possíveis estratégias para práticas de letramento literário usando elementos das sequências de letramento propostas por Cosson (2021).

A análise aqui feita deve ser entendida como modelo possível e lida como tal, ou seja, são caminhos abrangentes o suficiente para serem adaptados ao *visual novel* que melhor satisfaça os parâmetros e propósitos do educador. Para isso, listaremos *visual novels* que podem servir interesses diversos, lembrando sempre as palavras de Tavares (2009), que “[d]epois de se reconhecer um bom jogo, a busca de conteúdos e competências que este pode desenvolver está destinada ao profissional do ensino” (Tavares, 2009, p. 243).

4.1 MAPA DO JOGO: PERCURSO METODOLÓGICO

Quadro 2 - Percurso metodológico da pesquisa

PERCURSO METODOLÓGICO		
FASE EXPLORATÓRIA	PLANEJAMENTO	EXECUÇÃO
Estabelecimento do marco teórico (<i>visual novel</i> + letramento literário)	- Seleção e leitura de bibliografia pertinente - Estabelecimento do referencial teórico	- Revisão da literatura - Análise do corpus - Elaboração de

▪ Pesquisa nos bancos de dados pertinentes para levantamento de bibliografia (palavras-chave: <i>visual novel</i>, letramento literário, literatura digital)	▪ Escolha do <i>corpus</i> (<i>Higurashi When They Cry Hou Ch. 1 - Onikakushi</i>) ▪ Escolha das categorias de análise (auto-referencialidade; estratégias de ensino nos VNs)	sequência didática
--	---	--------------------

Fonte: Elaboração do autor (2024).

4.2 HIGURASHI: APROVEITANDO HINAMIZAWA AO MÁXIMO

Não há muita coisa aqui. Mas há muitas coisas que você não encontra em nenhum outro lugar. Ganhei muito vindo para Hinamizawa.

(Ryukishi07)

Espécie de fenômeno multimidiático no Japão,

Higurashi começou sua vida comercial como ‘romance visual’ em 2002 na Comiket (Comic Market), uma grande convenção semestral em Tóquio que apresenta *dōjin* - quadrinhos impressos e jogos independentes que são versões populares de propriedades *otaku* ou, como é o caso de *Higurashi*, obras completamente originais” (Wheeler, 2011, p. 26, gritos do autor, tradução nossa).⁵¹

Ao longo do tempo, a obra foi adaptada para diversas outras mídias – anime, mangá, filme (*OVAs* e *live-actions*⁵²), drama televisivo – e a própria *visual novel* foi repaginada ao longo de suas duas décadas de existência, tanto pelo próprio autor (Ryukishi07), quanto pelos fãs⁵³, que renovam com esse movimento o ciclo que a

⁵¹ No original: “*Higurashi* began its commercial life as a “visual novel” in 2002 at the Comiket (Comic Market), a large biannual convention in Tokyo that showcases *dōjin* – self-published print comics and video games that are either derivative ver sions of popular *otaku* properties or, as in the case of *Higurashi*, completely original works” (Wheeler, 2011, p. 26).
⁵² Original video animation (animação em vídeo original) e live action (filmes interpretados por atores e atrizes, em oposição às animações)
⁵³ “*Higurashi* se provou propícia à produção de fãs, com um *dōjin* lançado na Comiket composto inteiramente de narrativas enviadas por fãs e transformadas em jogos pela 07th Expansion.” (Wheeler, 2011, p. 30, tradução nossa.).

obra começou ao iniciar sua trajetória no cenário independente *dōjin*. Faz-se necessário, entretanto, pontuar algumas idiossincrasias presentes na obra.

Apesar de genericamente se considerar *Higurashi* um *visual novel*, tanto sua produtora original, 07th Expansion, quanto sua distribuidora no Ocidente, MangaGamer, a classificam como um *sound novel* (Figura 6), “um subgênero pequeno e vagamente definido de romances visuais” (Wheeler, 2011, p. 30, tradução nossa)⁵⁴.

Figura 6 - "07th Expansion apresenta - romance sonoro -"



Fonte: MangaGamer.com - Higurashi When They Cry Hou - Ch. 1 Onikakushi (download). Disponível em <https://www.mangagamer.com/detail.php?product_code=132>. Acesso em 17 jul. 2024.

⁵⁴ No original: “[...] a small and rather vaguely defined sub-genre of visual novels.” (Wheeler, 2011, p. 30)

Sound novels, ou romances sonoros, surgem em 1992 com a publicação de *Otogirisō* pela Chunsoft, num esforço para se lançarem como uma editora de jogos. Segundo o fundador, Koichi Nakamura, o gênero nasce como um esforço da empresa de fazer “seus próprios jogos originais, mais do que pela vontade de virarem editores propriamente”⁵⁵ (Famitsu, 2014, tradução nossa).

Nakamura não descarta a influência que os *Text Adventures* exerceram sobre o gênero. Em uma entrevista para Yutaka Ogi do ITMedia, o designer inclusive sublinha as influências que este gênero exerceu sobre seu primeiro *sound novel*:

Mesmo antes de o Famicom nascer, eu jogava muitos jogos, incluindo jogos estrangeiros para PC. Entre eles estava um jogo de aventura baseado em texto chamado “ZORK”, no qual você lê o texto e escolhe suas ações. Foi um grande sucesso na época. Um jogo chamado “Ghost Ship” também foi lançado no Japão e lembro de ser muito divertido. Esses títulos estão diretamente ligados à diversão do jogo, que é usar a imaginação olhando a tela e o texto. Já que você joga com imagens criadas apenas em sua cabeça, várias cenas são muito memoráveis. Então, fiquei convencido de que jogar com textos era divertido. Tudo com o que eu precisava me preocupar era em como prepará-los (ITMedia, 2006, tradução nossa)

Apesar de reconhecer *sound novel* como um gênero distinto hoje, Nakamura afirma que “[...] bem no começo dos videogames, para mim, o conceito de ‘gênero’ não existia” (Famitsu, 2014, tradução nossa)⁵⁶. Ele lembra ainda que o conceito de “jogos de ação, por exemplo”, era composto por “jogos de tiro, [...] coisas como Pac-Man e Dig Dug, e [...] jogos de quebra-cabeças também. Era muito diverso.” (Famitsu, 2014, tradução nossa)⁵⁷.

Uma das principais motivações para o fundador da empresa que já tinha produzido cinco *Dragon Quests*⁵⁸ para a Nintendo foi a possibilidade de fazer um jogo que seus amigos e familiares pudessem jogar, já que o *hardware* em que seus primeiros jogos foram publicados não aceitava *kanjis*⁵⁹, e alguns tinham dificuldade com os controles remotos.

⁵⁵ No original: “[...] more than wanting to be a publisher per se, we just wanted to make our own original games” (Famitsu, 2014)

⁵⁶ No original: “[...] at the very beginning of video games, for me, the conception of “genre” didn’t exist” (Famitsu, 2014)

⁵⁷ No original: “[...] action games, for example: [...] shooting games, you had stuff like Pac Man and Dig Dug, [...] more puzzle-y games too. It was very diverse.”

⁵⁸ Série de jogos digitais de RPG criada por Yuji Horii. Os cinco primeiros títulos da série foram produzidos pela Chunsoft e publicados pela Enix de 1986 a 1992.

⁵⁹ Um dos alfabetos japoneses, o kanji é um ideograma, onde cada kanji representa uma ideia e não um som, como no sistema alfabético que usamos.

Para este fim, um jogo onde tudo o que você precisasse fazer fosse ler seria o melhor – os controles também seriam simples e exigiriam apenas que você selecionasse entre diferentes opções. Seria um jogo onde você poderia curtir as reviravoltas de uma boa história e, dessa forma, não precisaria de bons reflexos [...] (Famitsu, 2014, tradução nossa).⁶⁰

Pelletier-Gagnon e Picard (2015) definem, de forma muito clara, o romance sonoro, chamando atenção para que a “característica notável deste estilo de jogo é colocar ênfase na leitura, fazendo com que o texto ocupe toda a tela em vez de uma pequena caixa retangular na parte inferior” (Pelletier-Gagnon; Picard 2015, p. 36, tradução nossa)⁶¹.

Sound novels tendem a trazer o texto para o primeiro plano (Figura 7). Os “[j]ogadores veem os sprites dos personagens aparecendo e desaparecendo *atrás do texto*, dependendo de quem está falando” (Pelletier-Gagnon; Picard, 2015, p. 36, tradução nossa, grifo nosso)⁶².

Figura 7 - Higurashi: O texto sobrepõe-se aos *sprites* dos personagens.



Fonte: Captura de tela de Higurashi When They Cry Hou – Ch.1 Onikakushi (2002). Acervo do autor.

⁶⁰ No original: “To that end, a game where all you had to do was read would be best—the controls, too, would be simple and only require you to select from different choices. It would be a game where you could enjoy the twists and turns of a good story, and that way, you wouldn’t need good reflexes [...]” (Famitsu, 2014)

⁶¹ No original: “[...] notable feature of this game style is to put emphasis on reading by having the text occupy the whole screen instead of a small rectangular box at the bottom.” (Pelletier-Gagnon; Picard, 2015, p. 36)

⁶² No original: “Players see the character sprites appearing and disappearing behind the text, depending on who is talking” (Pelletier-Gagnon; Picard, 2015, p. 36)

Nakamura chama ainda atenção para a importância do som, que dá título a esse gênero. A época em que surgem os *sound novels* testemunha uma significativa mudança na potência dos *hardwares*, e enquanto as outras produtoras estavam preocupadas com os avanços visuais proporcionados pelo novo console da Nintendo, “[...] nós começamos por explorar como nós poderíamos criar um jogo interessante usando sampling real, ou seja, som” (ITMedia, 2006, tradução nossa)⁶³.

Esse interesse e cuidado com o elemento sonoro na narrativa faz-se muito presente nas *sound novels* mais atuais, sendo de fato o elemento mais distinguível desse subgênero, além do texto em primeiro plano. Tudo isso sublinha uma das principais intenções da obra e da adoção desse formato pela obra: “[c]omo *Higurashi* tem mais a ver com a emoção do jogador do que com a entrada de dados do jogador, o uso do som, especialmente o canto onipresente e enlouquecedor das próprias cigarras *higurashi*, é um meio importante de transmitir emoções” (Wheeler, 2011, p. 30, tradução nossa, grifo do autor)⁶⁴.

Essa diferenciação marca um importante ponto de inflexão quanto à natureza da obra. *Higurashi*, tanto narrativa quanto estruturalmente, subverte os já calcificados elementos que compõem o romance visual, servindo de inspiração para o ocidental e muitíssimo mais conhecido *Doki Doki Literature Club!* (2017, Team Salvato) que, segundo Melo “[...] cria uma expectativa para, em seguida, inserir elementos que causam estranhamento” (Melo, 2021, p. 104).

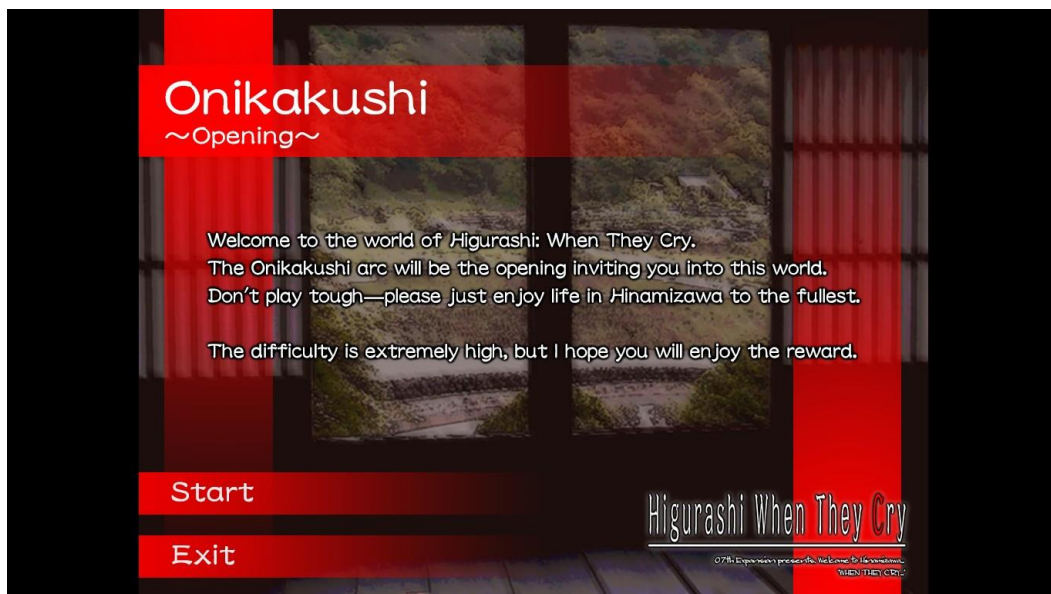
A quebra de expectativas efetuada em *Higurashi* acontece de forma ainda mais drástica, se menos óbvia. Afinal, estamos diante de um jogo que pede para não ser “jogado pra valer” (Figura 8): “[...] é um romance visual único de dentro para fora: desde seus algoritmos de estruturação profunda até sua narrativa, está em diálogo crítico com o gênero romance visual, expondo seu funcionamento interno e jogando com ele” (Wheeler, 2011, p. 27, tradução nossa)⁶⁵.

⁶³ No original: “[...] we started by exploring how we could create an interesting game using real sampling, that is, sound.” (ITMedia, 2006)

⁶⁴ No original: “As *Higurashi* is more about player affect than gamer input, the use of sound, especially the ubiquitous and maddening cry of the *higurashi* cicadas themselves, is a major means of conveying emotion.” (Wheeler, 2011, p. 30)

⁶⁵ No original: “[...] *Higurashi* is a unique visual novel from the inside-out: from its deep structuring algorithms to its narrative, it is in critical dialogue with the visual novel genre, exposing its inner workings and toying with them.” (Wheeler, 2011, p. 27)

Figura 8 - "Não jogue pra valer"



Fonte: Tela de abertura de *Higurashi When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi* (2002). Acervo do autor.

Wheeler chama atenção para o fato de que *Higurashi* opera na área limítrofe entre a mídia interativa e a não-interativa. Essa afirmação parte da característica que diferencia fundamentalmente este romance visual dos outros: não há escolhas a serem efetuadas ao longo das cerca de 50 horas⁶⁶ que o interator proficiente no gênero leva para o finalizar.

Em um primeiro contato,

Higurashi não se parece em nada com um romance impresso ou digital, que oferece ao leitor liberdade para ler o texto e pesquisar nele por meio de um índice ou usando uma função de pesquisa digital [...]. A interação com a narrativa em Higurashi é muito mais restritiva do que um romance tradicional, tornando-o, em última análise, mais aparentado a um filme ou série de televisão (Wheeler, 2011, p. 28, tradução nossa).⁶⁷

Além das expectativas em torno da estrutura que um romance visual inevitavelmente inaugura e a qual *Higurashi* sumariamente subverte, a obra também opera uma inversão narrativa. Voltaremos a usar como bitola *Doki Doki Literature Club!*, pois acreditamos que este romance visual, fortemente influenciado por

⁶⁶ Tempo de jogo médio disponível na página de Higurashi no Naku Koro ni no The Visual Novel Database. Fonte: < <https://vndb.org/v67>> . Acesso em 17 jul. 2024.

⁶⁷ No original: “[...] Higurashi is nothing like a print or digital novel, which offers the reader freedom to peruse the text and search within it either via an index or by using a digital search function [...]. The interaction with the narrative in Higurashi is far more restrictive than an actual novel, ultimately making it more akin to a film or television series” (Wheeler, 2011, p. 28)

aquele, parte do mesmo ponto em comum para alcançar efeitos semelhantes, apesar de distintos.

Afinal, a falta de escolhas que afetam os rumos narrativos e que, esteticamente, reforçam o sentimento de alienação no leitor leva-o, por sua vez, a querer influenciar e modificar os rumos das histórias ainda mais, culminando na operação de quebra de enquadramento narrativo (*frame-breaking*).

Muito utilizado em narrativas metaficcionais, o recurso narrativo que chamamos *frame-breaking* consiste essencialmente em “trazer ao primeiro plano o ‘enquadramento’ como um problema, examinando procedimentos de enquadramento na construção do mundo real e dos romances” (Waugh, 1984, p. 28, tradução nossa).⁶⁸

A primordial diferença entre a forma em que ele se apresenta entre *Higurashi* e *Doki Doki Literature Club!*, aqui representando romances visuais mais “tradicionais” em sua execução, está no ritmo: enquanto em *Doki Doki Literature Club!* o *frame-breaking* é mais literal e imediato, *Higurashi* leva seu tempo em construir um mundo singular entre cada um dos seus capítulos, que podem ser lidos individualmente, e o *frame-breaking* só pode ser constituído a partir de uma coalizão de todos os seus cosmo, chegando ambos a mesma constatação niilista.

Sobre esse aspecto, Melo (2021) afirma que

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 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 (Melo, 2021, p. 120-121, grifo do autor).

Essa “reação” em *Doki Doki Literature Club!* toma uma forma que coloca em evidência aquilo que Murray chamou de agência, pois como nos lembra Wheeler, “[p]arte da alegria de jogar um videogame é a pura satisfação que surge do domínio inconsciente do algoritmo” (Wheeler, 2011, p. 28, tradução nossa).⁶⁹ *Doki Doki Literature Club!* nos coloca diante do algoritmo de forma consciente e nos força a tomar as rédeas em prol desse sentimento de agência.

⁶⁸ No original: “[...] foregrounds ‘framing’ as a problem, examining frame procedures in the construction of the real world and of novels.” (Waugh, 1984, p. 28)

⁶⁹ No original: “Part of the joy of playing a video game is the sheer satisfaction that arises from unconsciously mastering the algorithm.” (Wheeler, 2011, p. 28)

Novamente, Melo descreve bem os processos de *frame* e *frame-breaking* quando afirma que *Doki Doki Literature Club!* realiza

[...] 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 (Melo, 2021, p. 104, grifo do autor)

Desta forma, em certo ponto da narrativa – após um evento traumático que desencadeia uma série de glitches, “elementos que interferem na transmissão de uma informação, [...] mais frequentemente empregados em contextos digitais” (Melo, 2019, p. 102), somos apresentados a “uma opção de ação não obrigatória para o transcorrer da narrativa. [...] Para isso, ele precisa explorar a pasta onde o jogo encontra-se instalado e procurar o arquivo chamado *traceback.txt*.” (Melo, 2019, p. 103).

É interessante lembrar que essa opção não-obrigatória só consegue apresentar-se graças às próprias dinâmicas que os *visual novels* desenvolveram ao longo de seu desenvolvimento e que estão fortemente arraigadas a sua “metafísica”, como Sousa aponta: “[...] o metafísico em 'jogos de meninas' – muitas vezes figurado literalmente pela inserção de pontos de trama cósmicos/sobrenaturais – não apenas expõe o “projektor” (o sistema e a mecânica do jogo), mas encoraja você a desmontá-lo” (Sousa, 2014, p. 244, tradução nossa)⁷⁰.

Essa tendência de manipular o jogo a partir do próprio *hardware* já surge em *Kamaitachi no Yoru* (Banshee’s Last Cry, 1994), segundo sound novel da Chunsoft, onde o autor Abiko Takemaru escreveu um cenário paralelo para o interator que “resetasse” o console após o jogo dar esse comando. Segundo Sousa, o prazer de jogar *utsuges* (como *Higurashi* e *Doki Doki Literature Club!*):

resulta da coexperiência de duas espécies aparentemente contraditórias de “diversão”. Em um nível, a experiência de ‘ser movido’ pelo melodrama, [...]; por outro, a experiência de mover e manipular, por exemplo, a quebra

⁷⁰ No original: “[...] the metaphysical in 'girl games' – often figured literally by inserting cosmic/supernatural plot points – not only exposes the “projektor” (the games system and mechanics) but encourages you to take it to pieces.” (Sousa, 2014, p. 244)

proativa da mecânica do jogo para criar artefatos derivados [...] (Sousa, 2014, p. 245, tradução nossa)⁷¹.

Higurashi When They Cru Hou – Ch. 1 *Onikakushi*, doravante apenas *Higurashi* (exceto quando indicado), é o primeiro capítulo, como o nome sugere, da série de *visual novels dōjin* desenvolvida por Ryukishi07. Composta originalmente por 8 capítulos – cada um deles um jogo separado –, por sua vez, dividem-se entre os *Question Arcs* e os *Answer Arcs*, arcos das perguntas e arcos das respostas em tradução livre. Como o leitor pode inferir, cada capítulo do arco das perguntas tem um capítulo equivalente de respostas, com exceção do último capítulo de cada arco.

Quadro 3 – Lista dos capítulos de *Higurashi*

ARCO DAS PERGUNTAS	ARCO DAS RESPOSTAS
1. <i>Onikakushi</i> (Demonizado)	6. <i>Tsumihoroboshi</i> (Reparação)
2. <i>Watanagashi</i> (Algodão à deriva)	5. <i>Meakashi</i> (Abrindo os olhos)
3. <i>Tatarigoroshi</i> (Matando a maldição)	7. <i>Miragoroshi</i> (Massacre)
4. <i>Himatsubishi</i> (Matando o tempo)	8. <i>Matsuribayashi</i> (Acompanhamento do festival)

Fonte: Elaboração do autor (2024).

Os capítulos 4, *Himatsubishi* e 8, *Matsuribayashi* são, respectivamente, um capítulo extra que se passa antes dos três primeiros capítulos do arco das perguntas e um capítulo que é o arco de resposta para todos os capítulos, incluindo os próprios capítulos dos arcos das respostas. Como “resposta” o leitor deve entender que o capítulo se passa no mesmo cenário, isto é, mesmo tempo e espaço diegético que o capítulo que corresponde a “pergunta”. Isto é, o capítulo 5, *Meakashi*, se passa no mesmo tempo e espaço diegético que o capítulo 2, *Watanagashi*, porém somos apresentados a uma nova perspectiva dos eventos.

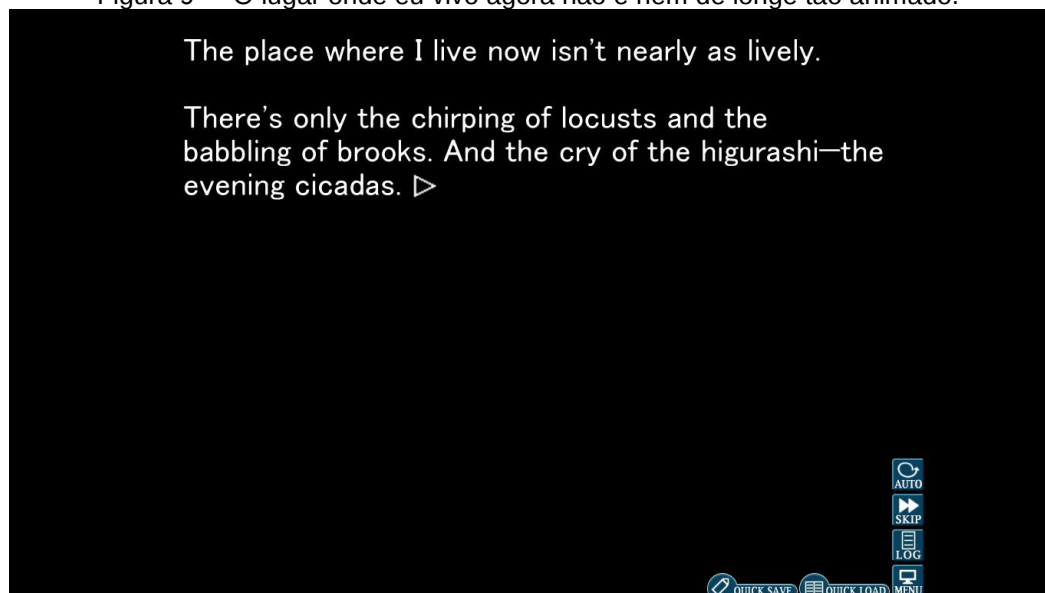
O enredo de *Higurashi*, que como indicado anteriormente, inspirou *Doki Doki Literature Club!*, apresenta muitos pontos em comum com o *visual novel* ocidental: garoto novo (nosso protagonista, Keiichi Maebara) se muda para uma cidade do

⁷¹ No original: “[...] results from the co-experience of two seemingly contradictory kids of “fun”. On one level, the experience of ‘being moved’ by melodrama, [...]; on the other, the experience of moving and manipulating, e.g. the proactive cracking into the game’s mechanics to create derivative artifacts [...]” (Sousa, 2014, p. 244)

interior (Hinamizawa) e vai passar seus dias na escola local, acompanhado por “belas garotas”. Essa fórmula não é obviamente propriedade de *Higurashi* e é a tendência nos *visual novels* desde *To Heart*, como vimos.

Higurashi não oferece opções ao interator, o que nos coloca numa posição de passividade muito análoga à situação do nosso próprio protagonista: novo na cidade e na escola, estamos sujeitos ao arbítrio dos habitantes e dos colegas para conhecer melhor esses novos espaços. Portanto, nossa apresentação a Hinamizawa é lenta e parcial; duplamente parcial, se levarmos em conta que o próprio Keiichi não se sente particularmente instigado com a vida na cidade pacata (Figura 9).

Figura 9 – “O lugar onde eu vivo agora não é nem de longe tão animado.”



Fonte: Acervo do autor.⁷²

O capítulo “levado pelo demônio” ou “demonizado”, como traduzi na tabela acima, não dá pistas do seu título até mais ou menos metade de sua leitura, que leva aproximadamente de dez a treze horas⁷³ para ser completada. O romance visual é dividido em capítulos menores, e *Onikakushi* é segmentado em 12 deles. Nessa primeira metade, ou seja, durante os seis primeiros capítulos, o romance visual nos apresenta paulatinamente as personagens e o espaço onde a trama se desenrolará.

⁷² Tradução nossa: “O lugar onde eu vivo agora não é nem de longe tão animado. Há apenas o chilrear dos gafanhotos e o balbucio dos riachos. E o choro dos higurashi – as cigarras da manhã.”

⁷³ Fonte: HowLongtoBeat.com. Acesso em 04 jul. 2024. Disponível em: <<https://howlongtobeat.com/game/26829>>

Imergimos no cotidiano e no banal da vida em uma cidade pequena junto com o protagonista. O sentimento de banalidade se faz presente na obra em como ele repete situações, diálogos, o toque do sino escolar e o canto dos *higurashi*, tudo isso também serve para enfatizar uma noção de rotina. Nesse ínterim conhecemos as personalidades das “belas garotas”: Rena Ryugu, Mion Sonozaki, Satoko Houjou e Rika Furude.

Como estamos falando de uma obra que se apropria de um modelo bem-estabelecido, os jogos de *bishojo*, é importante notar que a faixa etária das garotas é bastante desigual. Enquanto Rena e Mion têm a idade mais próxima de Keiichi (15, 14 e 14, respectivamente), Satoko e Rika são duas crianças menores, ambas com 11 anos. Essa informação é relevante porque, para o leitor proficiente de romances visuais, as duas primeiras seriam candidatas a terminar com o personagem principal, enquanto as outras duas estão mais para o papel de “irmãs menores” (onee-chan).

Há também que se destacar a aparência “desejável” dessas garotas, que são visualmente representadas: além de induzir aos elementos *moe* que o gênero se ancora, deve-se questionar esses mesmos elementos e suas raízes. A cor das peles, cabelos e olhos é fortemente calcada na fantasia, um amalgamado de referências genéticos que não condiz a nenhuma forma conhecida do feminino fora dos jogos “bishoujo”.

A convenção do “clube” (que dá título à obra *Doki Doki Literature Club!*) também se faz presente aqui. É justamente imersos nas atividades desse clube, que acontece após as aulas no próprio ambiente escolar, que se dá a primeira parte do VN. Como esperado, nosso protagonista será o mais novo integrante desse clube, que conta com as quatro outras personagens principais como membros veteranos.

As personalidades das personagens são apresentadas sempre de forma contrastantes, como é comum nos jogos de *bishojo*. A tímida e diligente Rena Ryugu é o oposto da desavergonhada e brincalhona Mion Sonozaki. Igualmente, as personalidades das possíveis “onee-chan” seguem o mesmo modelo: enquanto Rika é contida e muito educada, Satoko é barulhenta e inconveniente.

Ainda na primeira metade, depois da apresentação inicial, acompanhando as atividades do clube, somos convidados a paulatinamente explorar Hinamizawa.

Primeiro, acompanhamos Rena e Mion em um passeio pela cidade. Nesse passeio, começamos a esboçar um cenário estranho, onde todas as pessoas da cidade que o protagonista não conhece, o conhecem por sua vez (Figura 10).

Figura 10 - Passeio por Hinamizawa.



Fonte: Acervo do autor.⁷⁴

Ao invés de confortá-lo, a resposta de Mion de que todos conhecem todos, seguida de uma breve biografia das pessoas que chamaram a atenção do nosso protagonista em seu percurso, expõe um dos principais temas do romance visual: a paranoia despertada por um sentimento agudo de vigilância. Também podemos compreender essa categorização de pessoas em profissões e hobbies como uma referência ao modelo de “banco de dados” que os romances visuais, entre outros produtos culturais *otaku*, utilizam.

O próprio Keiichi recebe uma biografia quando confronta suas interlocutoras, que demonstram saber detalhes íntimos de sua vida, inclusive do tempo que passa refugiado na mansão que seu pai mandou construir para abrigar seu ateliê e sua família, e que chama atenção dos moradores da pacata cidade. Não há um novo confronto diante desta situação, pois a informação de que ele “recentemente começou a usar cuecas boxers” envergonha o protagonista a ponto de o fazer

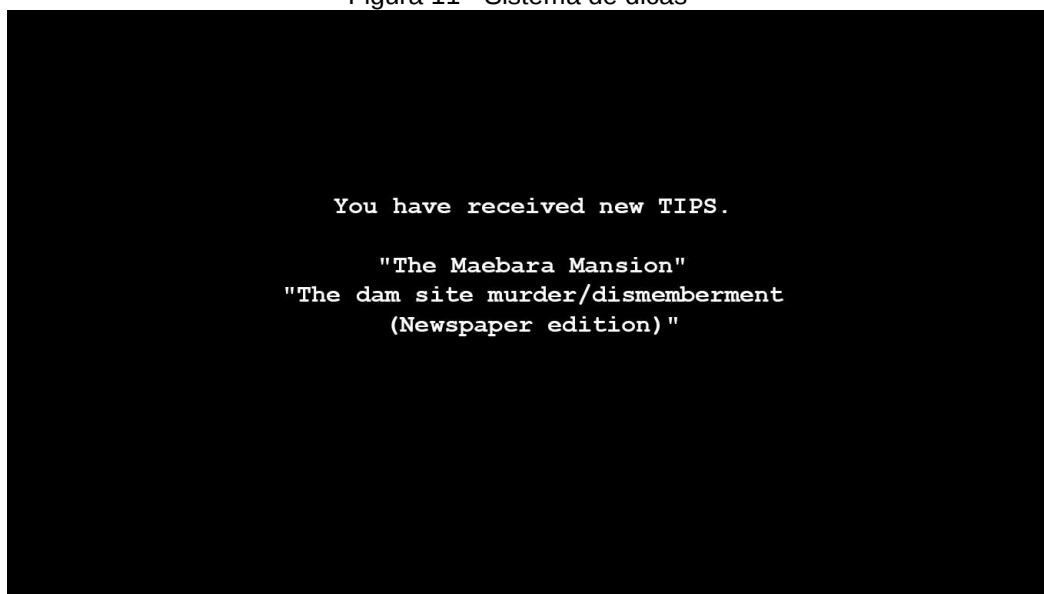
⁷⁴ Tradução nossa: “Quando que eu fiquei tão famoso!?” Nós passamos por três pessoas e, quando todas as três me reconheceram, eu comecei a me sentir um pouco paranoico. “Ahaha, é um pouco triste para falar [a verdade]. Todos conhecem todos já que há tão poucas pessoas aqui em Hinamizawa.”

mudar de assunto; o interator, entretanto, não consegue evitar que o estranhamento permaneça.

É a partir desse passeio que também conhecemos os outros dois locais que serão palco para a segunda parte da narrativa: o Templo Furude, onde acontecerá o festival Watanagashi, ponto de inflexão entre a primeira e a segunda parte da narrativa; e o aterro de lixo, que Rena considera uma “pilha de tesouros”, que contrasta bastante com a imagem que Hinamizawa mostra de si, e que esconde segredos que os cidadãos não querem que venham à tona, neste caso, um incidente mencionado por um personagem secundário, Tomitake Jiro.

É a partir da interação no aterro de lixo que o protagonista/interator começa a descobrir o passado violento da cidade. Essa descoberta é, como em tudo o mais no VN, feita de forma paulatina: não descobrimos sobre o incidente diretamente através das personagens, mas a partir das dicas (*Tips*, Figura 11) que recebemos ao finalizar cada capítulo da história. Essas dicas podem ser acessadas a partir do menu principal a qualquer momento, e normalmente são cenas curtas que aludem a algum evento mencionado indiretamente no decorrer do capítulo em que são liberadas.

Figura 11 - Sistema de dicas



Fonte: Acervo do autor.⁷⁵

⁷⁵ Tradução nossa: “Você recebeu novas DICAS. “A mansão Maebara” “O assassinato/desmembramento do local da barragem (edição do jornal)”

A partir desse evento, as atividades do clube começam a ser percebidas com outra luz pelo protagonista. Esse movimento tem uma camada dupla: é ao mesmo tempo a realização do protagonista e a realização do interator; o primeiro realiza que não está em uma cidade convencional, com pessoas ordinárias; o segundo percebe que não está jogando um jogo de *bishojos*.

Essa autorreferencialidade, que, muitas vezes, toma a forma de uma quebra de molduras narrativas, perpassa toda a série e fica mais evidente quando analisamos os capítulos que compõem a série como um todo. Porém, já é perceptível na leitura somente deste capítulo primeiro o uso dos elementos que integram o banco de dados dos elementos *moe* de que falou Azuma, e que devemos considerar típicos do romance visual e da produção *otaku* em grande escala.

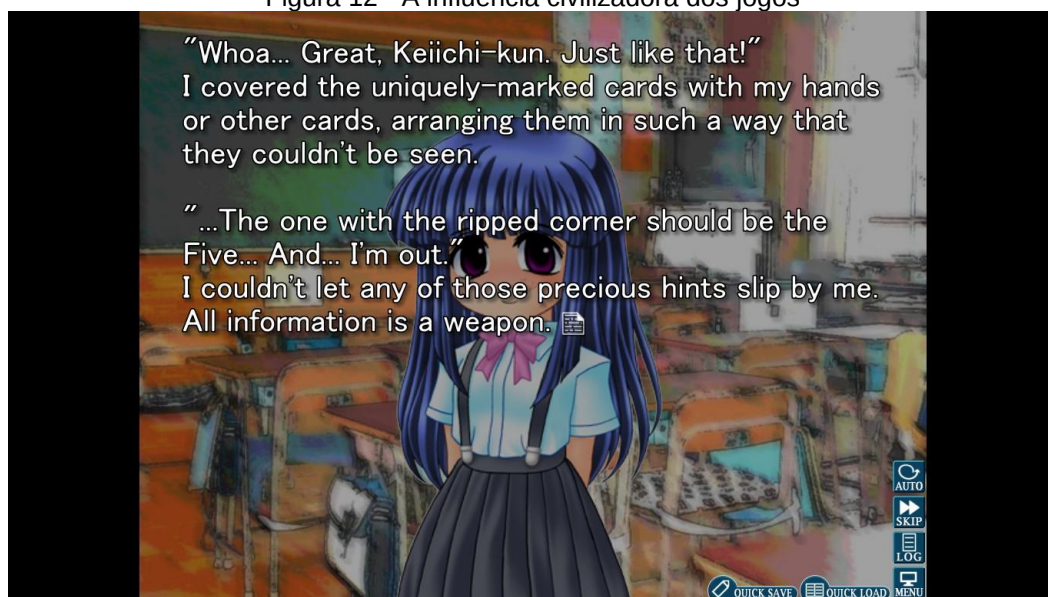
Além dessa autorreferencialidade que, via de regra, é notável em todos os trabalhos deste tipo, Higurashi vai usá-la também em benefício para alcançar os efeitos que pretende: afinal, a saturação nos torna mais propensos a distração e nos condiciona ao espanto e ao estranhamento dos elementos mais insuspeitos, pois estes não fazem parte do universo estabelecido até então.

Sem dúvida, esse equilíbrio entre o familiar e o espanto, de que falou Waugh, ganha aqui uma nova dimensão: o familiar é o banco de dados dos elementos *moe*, isto é, o que esperamos de um jogo *bishojo*; o espanto vem da lenta realização de que esses elementos estão sendo usados contra si, ou seja, que o uso deles funciona como uma cortina de fumaça para os elementos mais insidiosos da trama.

As atividades praticadas no clube começam a instruir, de forma ambígua, tanto o protagonista quanto o interator, sobre como agir nesse mundo agora descortinado. O jogo, assim, retoma seu papel civilizador, e Keiichi e leitor, juntos, começam a entender as regras que regem aquele mundo e a forma como melhor transitar por ele.

Até um jogo de cartas marcadas (Figura 12) parece entregar o processo pelo qual o romance visual quer reeducar a percepção do protagonista, que agora passa de fato a ser o avatar do interator, pois com ele compartilha o desconforto e a necessidade de aprender as complexidades dos códigos que cada ação, em toda sua opacidade, parecem transbordar.

Figura 12 - A influência civilizadora dos jogos

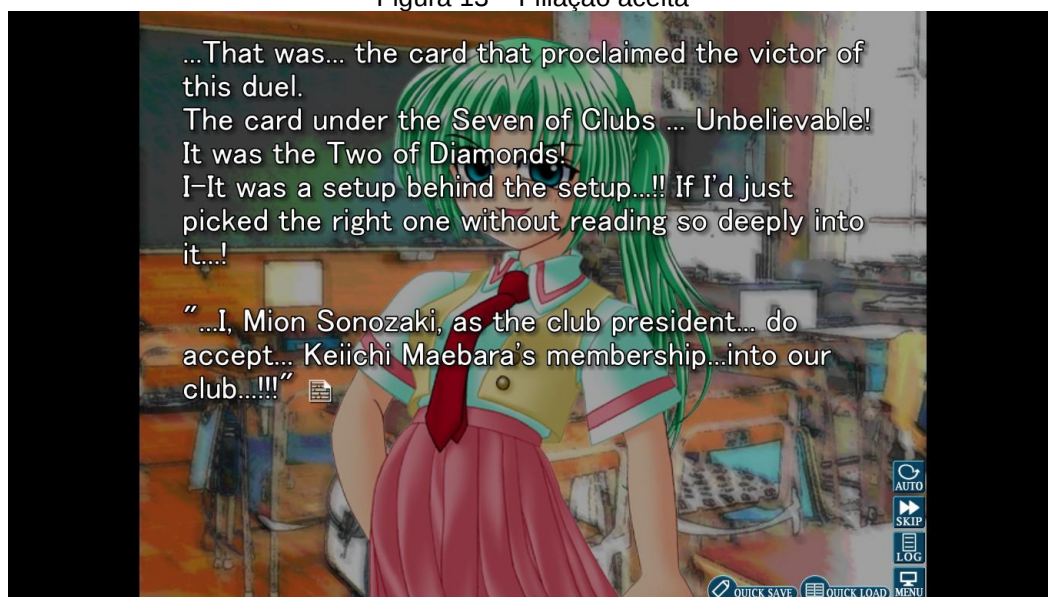


Fonte: Acervo do autor.⁷⁶

Como esperado, aprender as regras do jogo não é o suficiente para vencê-lo. Após a interação descrita acima, onde Keiichi e o interator acreditam estar finalmente às rédeas da narrativa, somos logrados: “F-foi uma armação atrás de uma armação...!!” (Figura 13). Esse ardil serve como um novo aprendizado: o romance visual nos informa o que quer e quando quer, e assim o interator se arrepende, como Keiichi: “Se eu tivesse escolhido a certa sem ler tão profundamente sobre ela...!” (Figura 13). E é assim que, simbolicamente, somos aceitos como membros efetivos do “clube”.

⁷⁶ Tradução nossa: “Whoa... Ótimo, Keiichi-kun. Desse jeito!” Eu cobri as cartas com marcas únicas com minhas mãos ou outras cartas, organizando-as de uma maneira que não pudessem ser vistas. “...A com o canto rasgado deve ser a Cinco... E... Estou fora.” Eu não podia deixar nenhuma dessas preciosas dicas passarem por mim. Toda informação é uma arma.”

Figura 13 – Filiação aceita



Fonte: Acervo do autor.⁷⁷

Como membros efetivos do clube, começamos a gozar de uma série de privilégios. Entre eles, agora é possível inteirar-se sobre o incidente no local da barragem pelo ponto de vista parcial dos habitantes envolvidos diretamente nele. Desse momento em diante, Keiichi começa a perguntar aos colegas e a pesquisar por conta própria, também.

Esse método de revelar o mistério, análogo às experiências do protagonista, se mostra eficiente para construir a tensão necessária até o próximo ponto de inflexão narrativo. Até lá, a narrativa consiste nas atividades do clube, que ora são expositórias, ora reeducam nosso olhar acerca dos eventos passados e futuros (*foreshadowing*) e das atividades de investigação do nosso protagonista acerca do incidente do local da barragem.

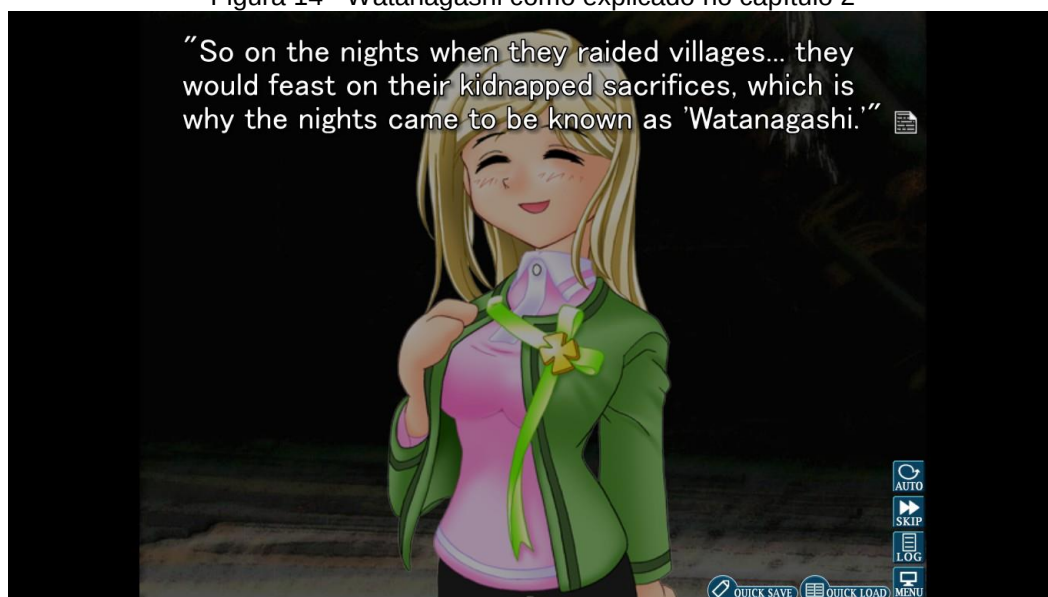
Seguindo o modelo estabelecido pelo jogo de cartas marcadas que se apresentou como “uma armação atrás de uma armação”, os personagens começam a revelar suas identidades. Por trás da transparência típica que os modelos de banco de dados *moe* apresentam, somos confrontados com a opacidade de personagens que agem em oposição a seus papéis designados: todos em Hinamizawa parecem levar uma vida muito diferente da que mostram na escola.

⁷⁷ Tradução nossa: “Essa foi... a carta que proclamou o vencedor deste duelo. A carta sob o Sete de Paus... Inacreditável! Era o Dois de Ouros! F-foi uma armação atrás de uma armação...! Se eu tivesse escolhido a certa sem ler tão profundamente sobre ela...! “...Eu, Mion Sonozaki, como presidente do clube... aceito... a filiação de Keiichi Maebara... ao nosso clube...!!!””

Essa mudança de perspectiva acompanha uma mudança de enfoque narrativo. O festival local, Watanagashi, como dito anteriormente, é um ponto de inflexão em mais de um aspecto do *visual novel*: além da mudança no tom e na própria fábula – que começa a ganhar ares de investigação policial com toques sobrenaturais – há mudanças significativas na trilha sonora, no tempo de leitura de cada capítulo, nas animações utilizadas e até mesmo nos *sprites* dos personagens.

O próprio nome do festival tem uma natureza dupla que reflete sua ambiguidade, que por sua vez pode ser vista como metonímia do *visual novel* como um todo. *Algodão à deriva* é a explicação dada a princípio, e esta soa como tudo o mais num primeiro momento em Higurashi: banal e levemente inclinado para o lado *moe* da coisa; o resultado do festival, entretanto, reflete mais uma aproximação com o sentido que o interator só receberá no próximo capítulo: *espalhamento de intestinos* (Figura 14).

Figura 14 - Watanagashi como explicado no capítulo 2



Fonte: Acervo do autor.⁷⁸

O episódio do festival serve também como ritual de passagem do protagonista/interator a cidadão reconhecido de Hinamizawa (102). Essa cidadania conferida é igualmente uma cumplicidade, pois participar do festival é, ao mesmo tempo, uma forma de se defender da maldição que assola os moradores, como

⁷⁸ Tradução nossa: "Então, na noite em que assaltavam as aldeias... eles se banqueteariam com os sacrifícios sequestrados, e é por isso que a noite passou a ser conhecida como 'Watanagashi' (wata = intestinos; nagashi = derramamento).

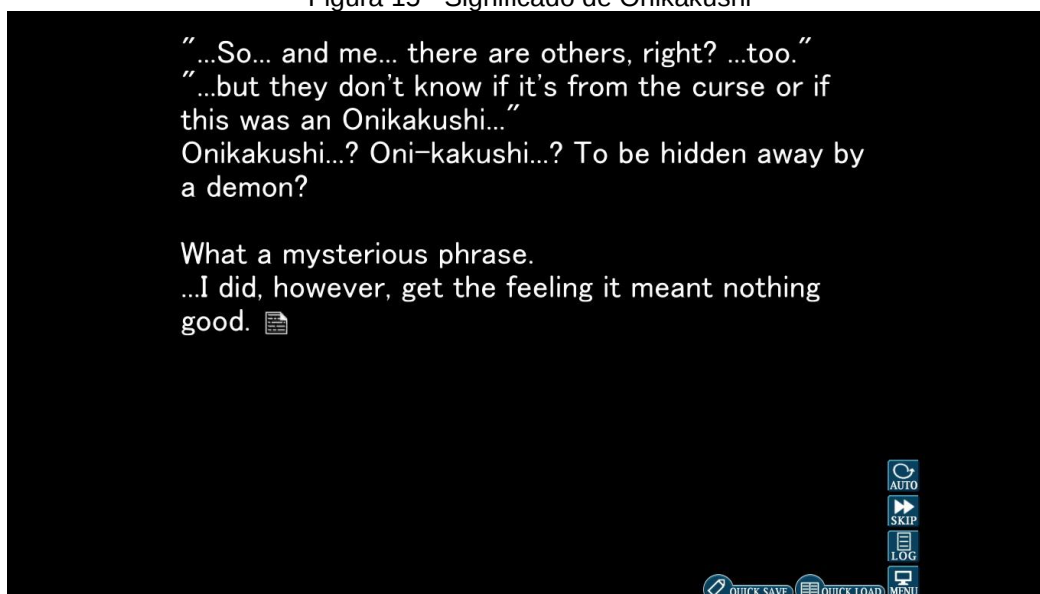
também forma unívoca de manutenção dos mecanismos que subsidiam a maldição que temem: uma espécie de sequestro.

É dessa perspectiva de cidadão sequestrado, ao mesmo tempo vítima e perpetrador, que o protagonista/interator começa a descobrir as consequências do festival. Conhecemos, junto com Keiichi, Kuraudo Ooishi, um investigador à beira de aposentar-se com uma visão cínica dos eventos que assolam a vila. Ele revela a nosso protagonista sobre as violentas mortes do casal Tomitake Jirou e Takano Miyo, que haviam passado a noite conversando com ele.

Logo após a introdução de Ooishi, nos inteiramos mais sobre os casos que compõem a “maldição de Oyashiro-sama”, termo genérico que tem o evento da noite do Watanagashi como número quinto na sucessão e manutenção de sua ominosa aura. É a partir dos relatos desse personagem, que julgamos menos parcial que os outros, que vamos tomando conhecimento dos eventos que sucederam na cidade desde o “incidente do local da barragem”.

É também ele o primeiro a chamar atenção para a natureza dúbia dos jargões dos cidadãos, esclarecendo para o protagonista/interator o termo que dá título ao capítulo, Onikakushi (Figura 15). Na visão cínica e motivada do velho investigador, “ser levado por um demônio” é um eufemismo usado para mascarar os crimes de motivação política praticados contra os habitantes que se opõem contra a vontade das “Três Grandes Famílias”: os Furude, os Kimiyoshi e os Sonozaki.

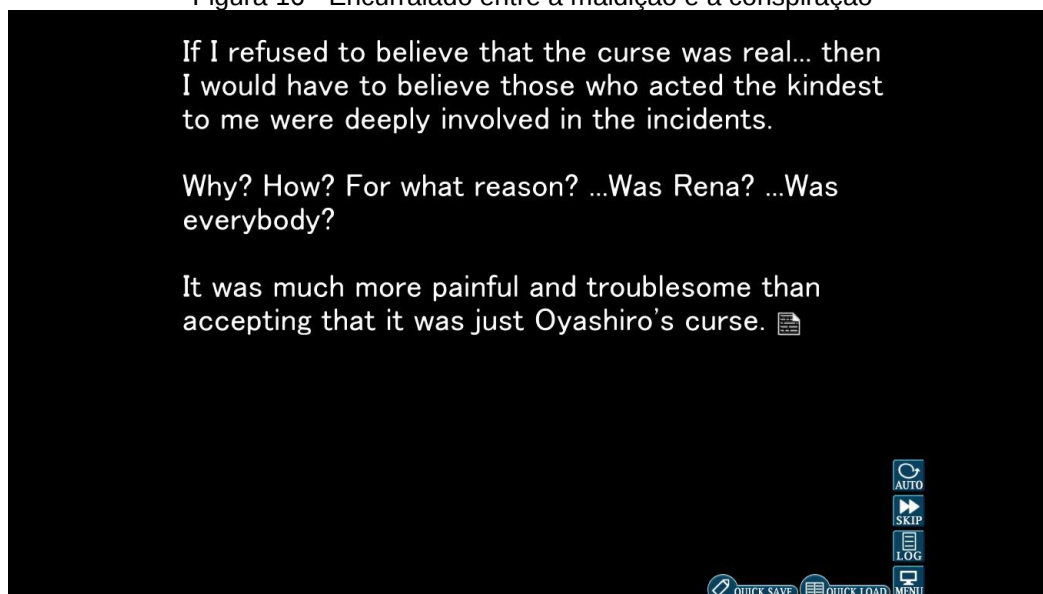
Figura 15 - Significado de Onikakushi



Fonte: Acervo do autor.⁷⁹

A maldição então começa a assumir o caráter de bode expiatório para nosso protagonista: ele busca nela a explicação para o comportamento arbitrário de seus amigos, que podem ou não ter sido cúmplices dos atos sanguinários deslindados após o festival. Acreditar na maldição se torna a pedra de salvação, ao mesmo tempo que acreditar nela também é ter consciência da implicação última disso: de que ela o vai alcançar, inexoravelmente (Figura 16).

Figura 16 - Encurralado entre a maldição e a conspiração



Fonte: Acervo do autor.⁸⁰

⁷⁹ Tradução nossa: "...Então... e eu... há outros, certo... também." "...mas eles não sabem se é da maldição ou se foi um Onikakushi..." Onikakushi...? Oni-kakushi...? Ser escondido por um demônio? Que frase misteriosa. ...No entanto, tive a sensação de que não significava nada de bom.

É justamente esse sentimento que transforma cada vez mais Keiichi em dependente de Ooishi: afinal, ele é o único que parece ver as coisas com clareza e que pode protegê-lo contra o mal concreto que a conspiração oferece. Essa dependência, entretanto, é em última análise o que coloca o alvo nas costas do protagonista, visto que Ooishi é um forasteiro em Hinamizawa, e um que desacredita abertamente de suas crenças.

Quanto mais o protagonista fica dependente do velho investigador, mais hostis os seus colegas, e eventualmente, a cidade, se tornam. Essas mudanças são acompanhadas por efeitos sonoros desconcertantes e uma trilha sonora muito mais agitada que a usada na primeira, e mais prosaica, parte do *visual novel*. Visualmente, também são adotados efeitos de negativo; a tela preta, que normalmente transmite a ideia de introspecção, torna-se muito mais comum.

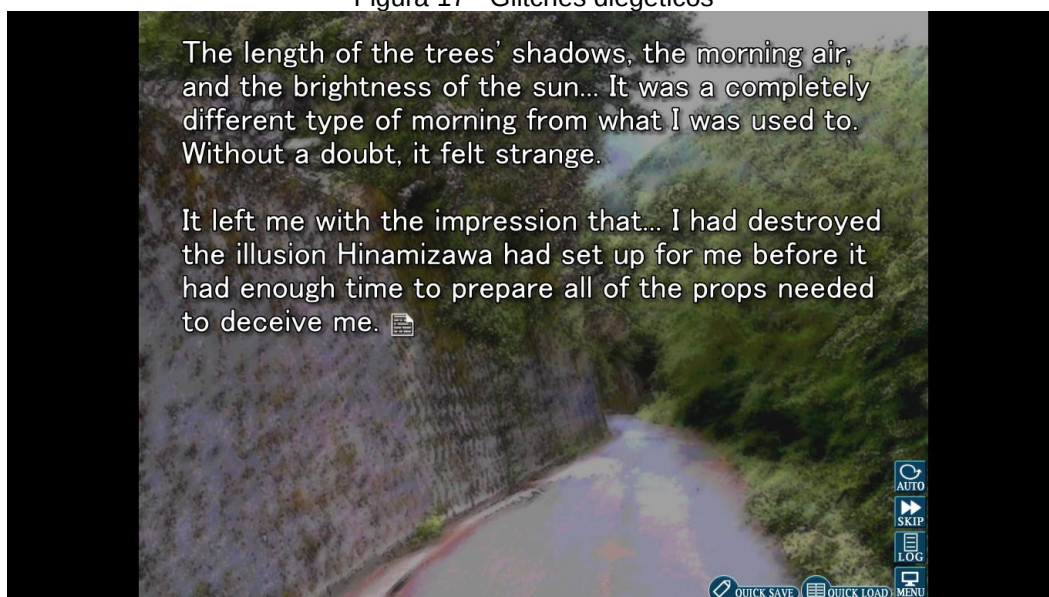
Essa represália à investigação torna nosso protagonista muito mais propenso a autorreferencialidade: de repente, a cidade-modelo, a escola de turmas mistas com “belas garotas” e potenciais “irmãs”, as atividades do clube que beiram os delírios de *harem* típicos do gênero não o enganam mais. A cidade começa a apresentar “*glitches*”, que segundo Melo (2021):

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. (Melo, 2022, p. 102).

Poderíamos dizer que as cenas em negativo configuram uma espécie de *glitch* que chamam atenção para a materialidade do meio, mas também podemos perceber em passagens – como a da Figura 17 – onde o protagonista começa a se questionar da realidade dos eventos em que está inserido, usando uma linguagem que nos remete diretamente a ideia de uma imagem mal renderizada – isto é, com a visibilidade comprometida por defeitos técnicos que afetam a luz e o contraste – em um jogo digital.

⁸⁰ Tradução nossa: “Se eu me recusasse a acreditar que a maldição era real... então eu teria que acreditar que aqueles que agiram com mais gentileza comigo estavam profundamente envolvidos nos incidentes. Por quê? Como? Por que razão...Rena estava?...todo mundo estava? Era muito mais doloroso e problemático do que aceitar que era apenas a maldição de Oyashiro.”

Figura 17 - Glitches diegéticos



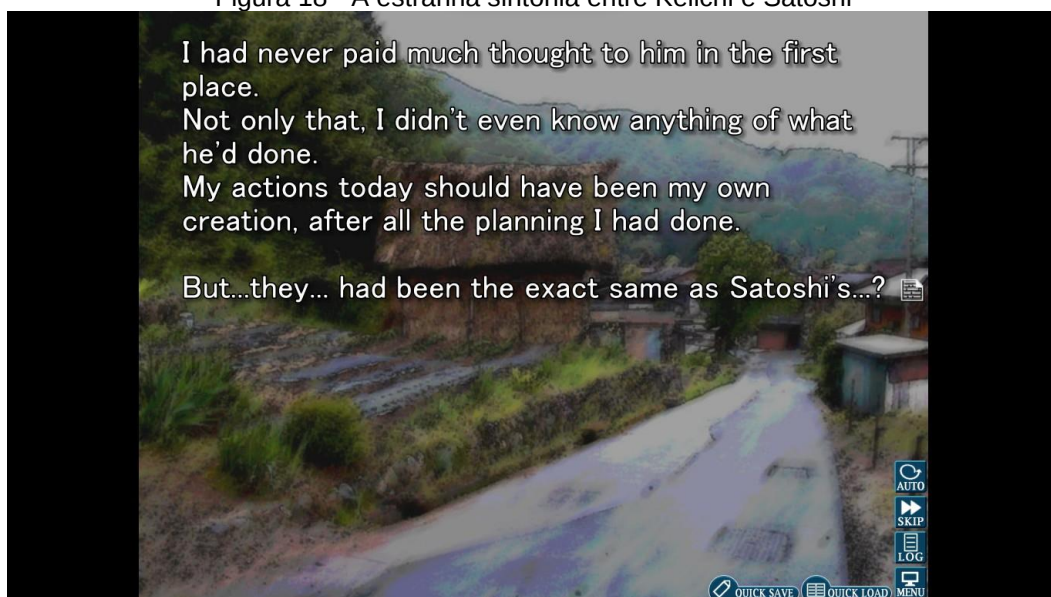
Fonte: Acervo do autor.⁸¹

Irreconhecível como lugar – agora uma série de *glitches* e paisagens não-renderizadas – Hinamizawa encerra-se sobre Keiichi Maebara. O efeito dessa alienação no nosso protagonista em tudo que diz respeito a cidade, a partir do momento em que começa a desconfiar de seus cidadãos, é um claro senso de destino; a morte iminente, por sua vez, começa a se confundir com um projeto: a desconfiança de ser um personagem em uma narrativa.

Essa suspeita começa a surgir a partir do momento em que Keiichi toma conhecimento das ações de uma personagem ausente neste capítulo do *visual novel*: Satoshi Houjou. Seu itinerário começa a parecer mais e mais análogo com o do irmão mais velho de Satoko, que foi “levado pelos demônios”. As coincidências vão desde sua carteira e armários na escola, ao aparecimento e constante contato com Ooishi, até a dependência de um taco de beisebol de metal (o mesmo usado pelo desaparecido) para se defender (Figura 18).

⁸¹ Tradução nossa: “O comprimento das sombras das árvores, o ar da manhã e o brilho do sol... Era um tipo de manhã completamente diferente do que eu estava acostumado. Sem dúvida, parecia estranho. Isso me deixou com a impressão de que... eu tinha destruído a ilusão que Hinamizawa tinha criado para mim antes que ela tivesse tempo suficiente para preparar todos os adereços necessários para me enganar.”

Figura 18 - A estranha sintonia entre Keiichi e Satoshi



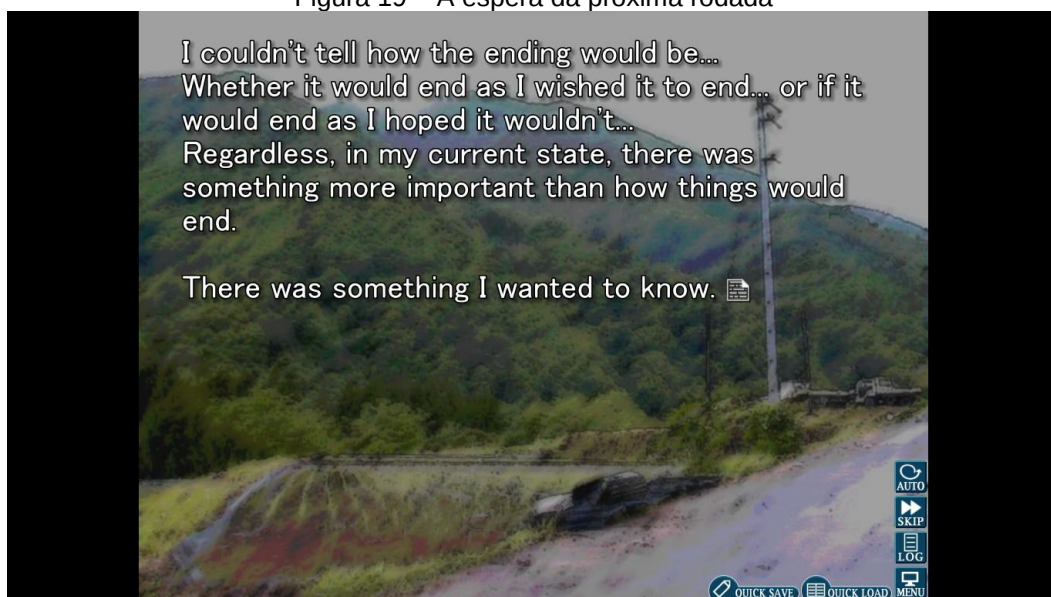
Fonte: Acervo do autor.⁸²

À desconfiança de que seu sentimento de agência foi tolhido, seguem-se intermináveis especulações sobre seu desígnio último: seria Keiichi uma vítima ou um perpetrador? Ao colocar a responsabilidade fora de si e desconfiar de uma estrutura que não consegue perceber, o protagonista transforma-se no avatar definitivo do interator de romances visuais. Só resta a Keiichi aguardar seu *bad ending*⁸³ enquanto reúne o máximo de informações possíveis para uma próxima rodada (Figura 19).

⁸² Tradução nossa: “Eu nunca tinha prestado muita atenção nele em primeiro lugar. Não só isso, eu nem sabia nada do que ele tinha feito. Minhas ações hoje deveriam ter sido minha própria criação, depois de todo o planejamento que eu tinha feito. Mas... elas... tinham sido exatamente as mesmas que as de Satoshi...?”

⁸³ Um final que ocorre quando o jogador termina o jogo, mas não é completamente bem-sucedido por algum motivo, oposto de good ending (final bom). Fonte: Wiktionary. Disponível em: <https://en.wiktionary.org/wiki/bad_ending>. Acesso em 09 ago. 2024.

Figura 19 – À espera da próxima rodada



Fonte: Acervo do autor.⁸⁴

Para Keiichi, o fim é certo, mas não absoluto, como nos deixa claro quando declara que “este seria o último dia deste ciclo”. Existe, em seu evanescente horizonte, a perspectiva de aprender um pouco sobre os misteriosos eventos que assolam a vila antes do inevitável recomeço. É justamente esse direcionamento que o protagonista lega ao interator, cujo aquele é apenas o avatar.

O conhecimento que Keiichi busca, portanto, serve como *proxy* – o aspecto sobredeterminado do texto ficcional de que falou Iser – daquele que o interator deve reproduzir em sua leitura atual e nas incursões subsequentes. É também nesse momento que o protagonista percebe não mais poder descartar a teoria da “maldição de Oyashiro-sama”, pois começa a entender que está no campo do jogo e que sua visão é limitada à sua “rota” do labirinto.

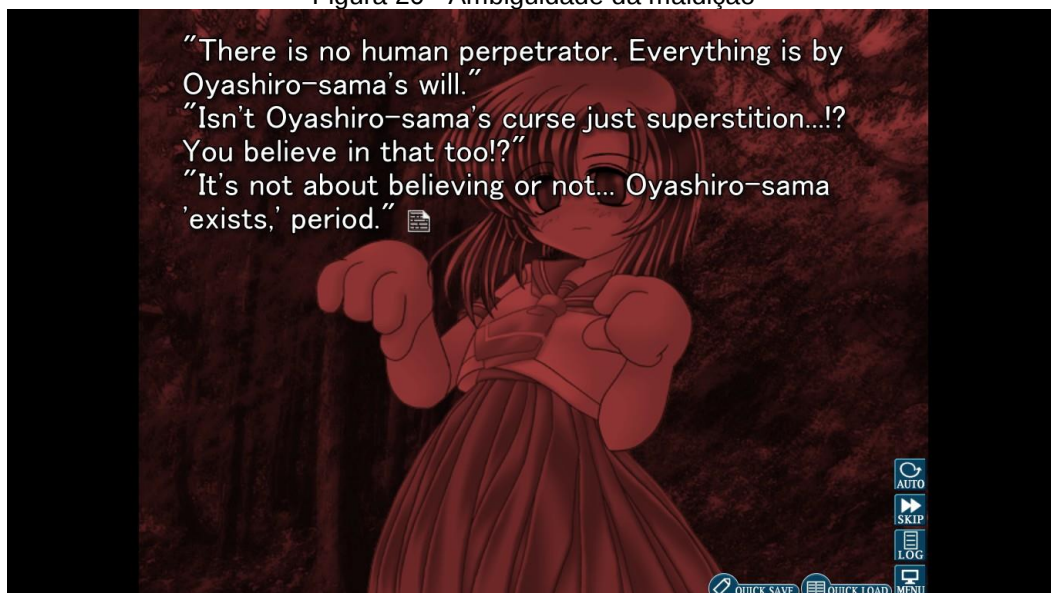
Afinal, estamos diante de uma maldição sobrenatural com raízes na cosmogonia local, ou tudo não passa de uma conspiração política para manter o poder nas mãos das “Três Famílias”? É a partir do entendimento da impossibilidade de responder satisfatoriamente essa pergunta em apenas “um ciclo” que o romance visual parte para o seu desenlace: o protagonista parte em busca das explicações sem atentar para seus custos.

⁸⁴ Tradução nossa: “Eu não conseguia dizer como seria o final... Se terminaria como eu queria que terminasse... ou se terminaria como eu esperava que não terminasse... Independentemente disso, no meu estado atual, havia algo mais importante do que como as coisas terminariam. Havia algo que eu queria saber.”

O que parece conferir a ambiguidade da “maldição” é justamente o meio pelo qual ela opera: não é em forma de intervenções sobrenaturais, mas a partir da cooperação dos aldeões. Estes, por sua vez, parecem “possuídos”, mas seus discursos permanecem coerentes com o de seus conterrâneos: Oyashiro-sama existe, portanto a “maldição” é real. Nosso mecanismo para aferir a veracidade dessa “possessão” é no mínimo insuficiente, visto nosso pouco tempo de cidadania.

Essa fórmula fica mais evidente com a chegada do clímax da narrativa, onde Rena e Mion são apresentadas cada vez mais “fora” de suas personagens: os *sprites* com “olhos baços” e os efeitos de negativo/filtro vermelho são usados exclusivamente para suas participações (Figura 20).

Figura 20 - Ambiguidade da maldição



Fonte: Acervo do autor.⁸⁵

Afinal, se a maldição é causada por uma deidade, como parece implicar o discurso dos perpetradores humanos, por que ela precisaria da participação deles em primeiro lugar? E por que os interesses dessa deidade se confundem com os interesses políticos dos aldeões que almejam a manutenção do poder hegemônico das “Três Famílias”?

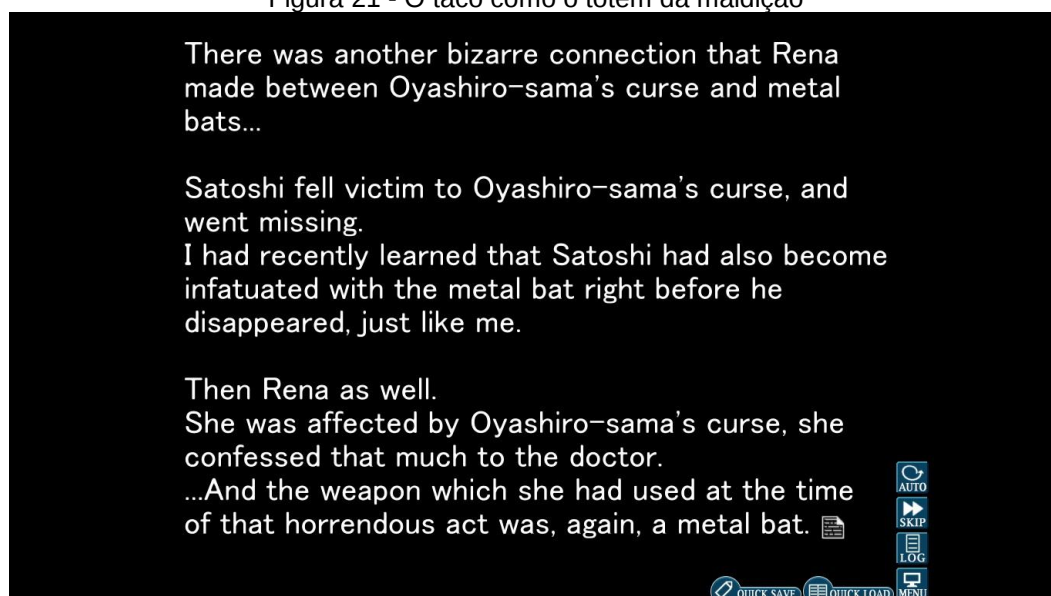
Esse aspecto ambíguo concernente à possessão ganha dimensões solipsistas a partir do momento em que o protagonista não parece estar certo de ter

⁸⁵ Tradução nossa: ““Não há um perpetrador humano. Tudo é pela vontade de Oyashiro-sama.” “A maldição de Oyashiro-sama não é apenas superstição...!? Você acredita nisso também!?” “Não é sobre acreditar ou não... Oyashiro-sama 'existe.' ponto final.”

controle sobre suas próprias ações. Essa noção é certamente um truísmo em um jogo digital, onde o personagem principal representa vicariamente os desejos de seu interator. Não é, entretanto, o caso de Higurashi, que, como vimos, não apresenta “escolhas” e oferece suas rotas alternativas em forma de “novos ciclos”.

É justamente essa noção de estar preso em um “ciclo” ruim, refazendo os passos de um personagem que se acredita “levado pelo demônio”, juntamente com a conexão a um “item” compartilhado entre todos os que acreditam-se acometidos desse mesmo diagnóstico – o taco de metal – que despertam e solidificam as suspeitas do protagonista (Figura X).

Figura 21 - O taco como o totem da maldição

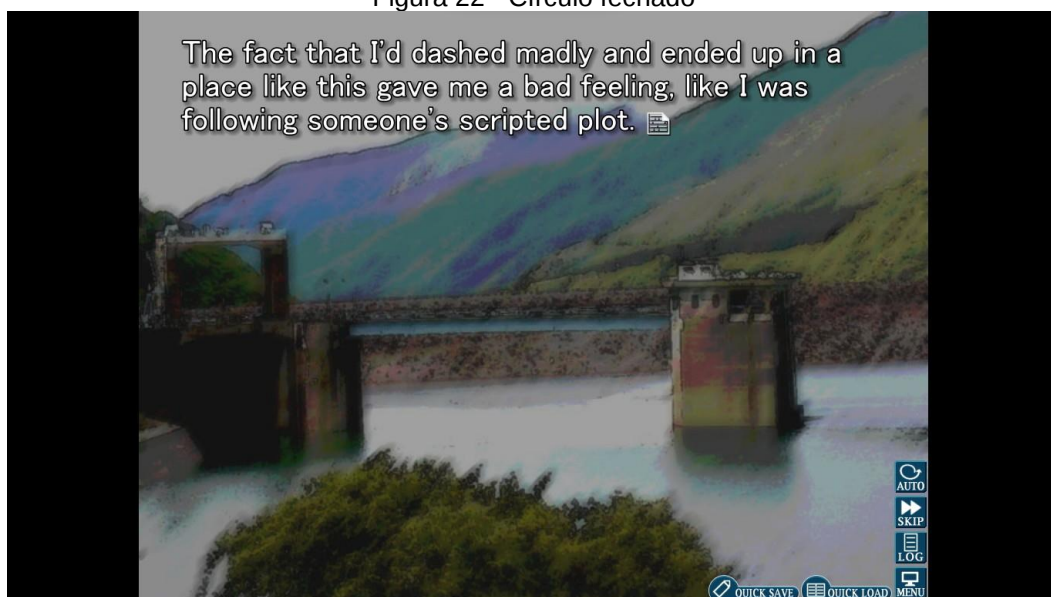


Fonte: Acervo do autor.⁸⁶

É quando, tentando fugir do destino atribuído que acredita o aprisionar, que vem a compreensão de que o protagonista, assim como Satoshi antes dele, fechou o círculo (Figura X). O interator, entretanto, terá uma visão privilegiada do que pode ter sido o verdadeiro desfecho do ciclo não testemunhado pelo protagonista a partir desse ponto. Poderíamos dizer que essa cisão entre protagonista e interator é uma espécie de “caminho ramificado”, pois prepara o interator para o próximo ciclo.

⁸⁶ Tradução nossa: “Houve outra conexão bizarra que Rena fez entre a maldição de Oyashiro-sama e os bastões de metal... Satoshi foi vítima da maldição de Oyashiro-sama e desapareceu. Eu tinha descoberto recentemente que Satoshi também tinha sido enfeitiçado pelo taco de metal antes de desaparecer, assim como eu. E Rena também. Ela foi afetada pela maldição de Oyashiro-sama, ela confessou isso ao médico. ...E a arma que ela usou na hora daquele ato horrendo foi, novamente, um bastão de metal.”

Figura 22 - Círculo fechado



Fonte: Acervo do autor.⁸⁷

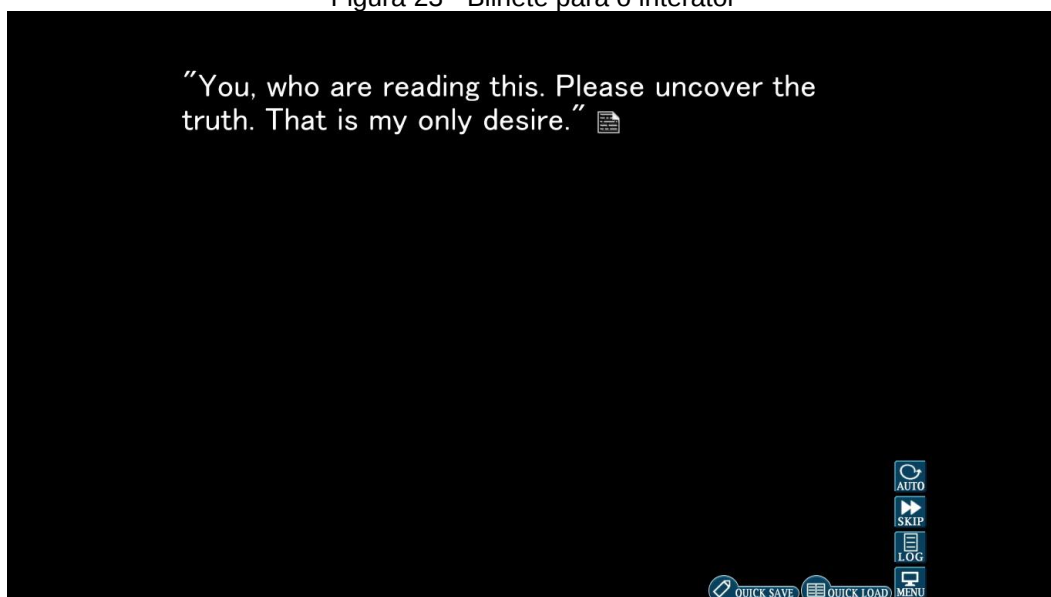
Ainda narradas em primeira pessoa, as sequências que seguem essa lograda fuga apresentam uma estrutura elipsada, sem dúvidas para aumentar a indeterminação da ambiguidade que assola a narrativa (estamos em um dos “capítulos das perguntas”, afinal), mas que funciona também como representação do estado psicológico estilhaçado do nosso protagonista.

Assim como o texto que acompanha as ações que seguem, as apresentações visuais e sonoras também são pontuadas por uma trilha sonora acelerada, diversas passagens sobre “tela preta”, uso abundante de negativo, sépia e filtro avermelhado. Satoshi, perseguido por Rena e Mion, se vê confrontado e encurralado em seu quarto, seguida por uma violenta alteração, da qual apenas ele emerge sobrevivente.

Atordoadado, entretanto, com a dimensão sanguinária que os eventos tomaram, Keiichi entra em pânico. É nesse estado que ele decide deixar “pistas” para que o mistério seja esclarecido; na forma de um bilhete, nosso protagonista deixa mais indeterminações do que certezas, mas registra sua passagem pelo “ciclo” e impele os investigadores – que como descobriremos somos nós, os interatores – a desvendar a verdade sobre Hinamizawa (Figura 23).

⁸⁷ Tradução nossa: “O fato de eu ter corrido loucamente e acabado em um lugar como esse me deu uma sensação ruim, como se eu estivesse seguindo o roteiro de alguém.”

Figura 23 - Bilhete para o interator



Fonte: Acervo do autor⁸⁸.

Após plantar o bilhete em um local que acredita seguro, nosso protagonista faz uma ligação a Ooyshi; na ocasião, ele não consegue terminar de deixar a mensagem com o investigador, pois é acometido com a mesma condição que Tomitake, morrendo na cabine telefônica. Sua morte se dá no meio de uma litania de pedidos de desculpa, atitude recorrente ao longo dos próximos capítulos da série, configurando uma espécie de *foreshadowing* (antecipação, ou usando um termo da estética da recepção, criando um horizonte de expectativas).

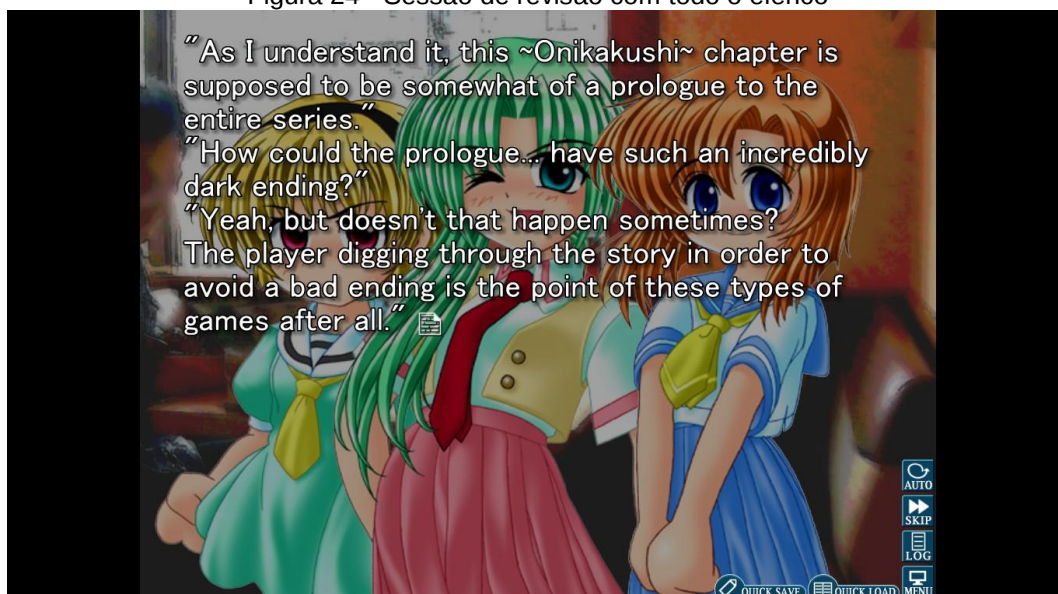
O fim do *visual novel* reforça o pedido deixado no bilhete da Figura 23 – que na diegese do romance visual, desaparece – de que “você que está lendo isso”, agora apenas o interator, descubra a verdade por trás dos eventos de Onikakushi-hen. As últimas dicas destravadas nos dão uma visão parcial da investigação acerca da morte do protagonista e nos reforçam que, seja lá o que tenha acontecido realmente, permanece um mistério.

Uma das funções interessantes que se apresenta ao interator ao finalizar um capítulo da série (isto é, pelo menos um daqueles que compõem o “arco das perguntas”) é a “sessão de revisão com todo o elenco” (*All-Cast Review Session*, Figura 24). Estes pequenos epílogos autorreferenciais colocam as personagens do

⁸⁸ Tradução nossa: ““Você, que está lendo isso. Por favor, descubra a verdade. Esse é meu único desejo.””

episódio em questão juntos em um mesmo ambiente, discutindo sobre esse mesmo episódio ao seu fim.

Figura 24 - Sessão de revisão com todo o elenco



Fonte: Acervo do autor.⁸⁹

Como podemos observar na figura acima, os diálogos são extremamente autorreferenciais, com uma clara consciência do tipo de expectativa que esse tipo de jogo suscita no interator. Todas as sessões, mas em particular esta primeira, trazem à tona uma das principais características associadas às obras veiculadas como dojin no Comic Market, onde Higurashi começou sua existência, isto é, a participação do público como essencial para a formulação dessas obras.

E a participação não é apenas aquela observada na interpretação que discutimos no capítulo sobre as conexões entre literatura e jogos, nem aquela que se espera de todo e qualquer público consumidor de um certo tipo de artefato cultural nichado, no modelo do mecenato. Ambas são essenciais, mas há também a estrutura que Azuma chamou de "camada dupla" encontrada nos artefatos culturais produzidos para o público *otaku*, isto é, sua assimilação ao modelo de banco de dados, bem como sua acomodação e consequente descendência.

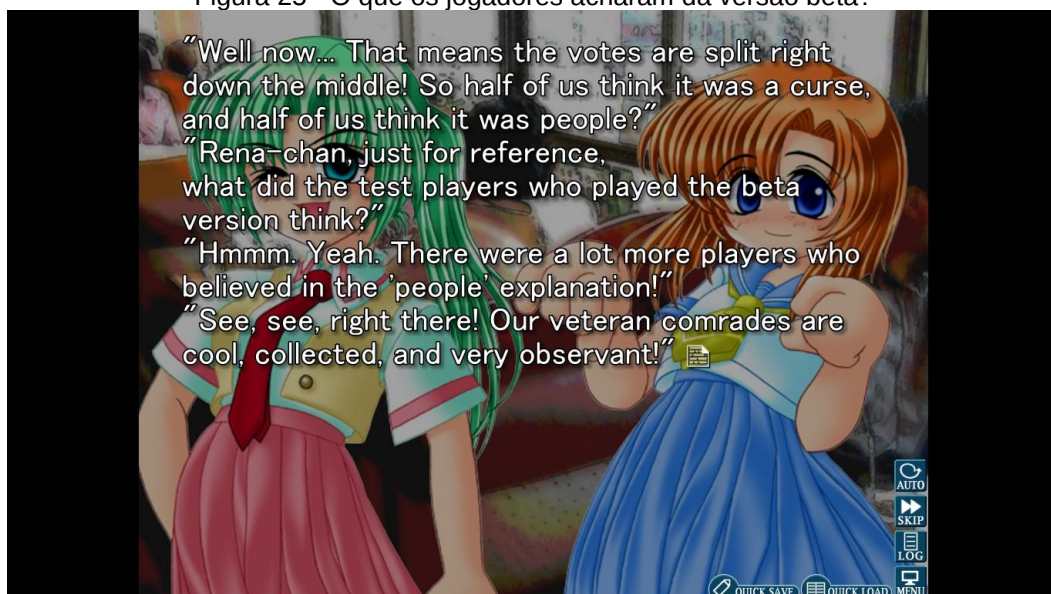
⁸⁹ Tradução nossa: "'Pelo que entendi, este capítulo ~Onikakushi~ deveria ser um prólogo para toda a série.'" "Como o prólogo pode... ter um final tão incrivelmente sombrio?" "Sim, mas isso não acontece às vezes? O jogador vasculhar a história para evitar um final ruim é o objetivo desses tipos de jogos, afinal.'"

Segundo o autor,

[...] os consumidores otaku, que são extremamente sensíveis à estrutura de dupla camada da pós-modernidade, distinguem claramente entre a *camada externa da superfície, dentro da qual residem os simulacros*, ou seja, as obras, e a *camada interna profunda, dentro da qual reside o banco de dados*, ou seja, as configurações (Azuma, 2009, p. 33, grifos do autor, tradução nossa)⁹⁰

A primeira versão de Higurashi, a versão beta⁹¹, foi lançada no Comic Market e as reações à obra foram, sem dúvida, parâmetros importantes para o aperfeiçoamento da versão final, bem como instrumentos utilizados para aferir as expectativas e jogar com elas nos subsequentes capítulos da série.

Figura 25 - O que os jogadores acharam da versão beta?



Fonte: Acervo do autor.⁹²

Esse senso de obra aberta e participativa, que não é exclusivo de Higurashi e faz parte de um movimento muito mais abrangente do qual a obra é simplesmente

⁹⁰ No original: “[...] the otaku consumers, who are extremely sensitive to the double-layer structure of postmodernity, clearly distinguish between *the surface outer layer within which dwell simulacra*, i.e., the works, and *the deep inner layer within which dwells the database*, i.e., settings.” (Azuma, 2009, p. 33)

⁹¹ “A versão beta de um *software* ou produto é a versão em estágio ainda de desenvolvimento, mas que é considerada aceitável para ser lançada para o público, mesmo que ainda possua bugs e problemas que precisarão ser reparados pelos desenvolvedores antes do lançamento definitivo do produto ao mercado na sua versão final.” Fonte: O que significa dizer que um software ou produto está em versão beta? – Canal Tech. Disponível em: < <https://canaltech.com.br/produtos/O-que-significa-dizer-que-um-software-ou-produto-esta-em-versao-beta/>>. Acesso em 10 de jul. 2024.

⁹² Tradução nossa: “Bem, agora... Isso significa que os votos estão divididos bem no meio! Então metade de nós acha que foi uma maldição, e metade de nós acha que foram pessoas?” “Rena-chan, só para referência, o que os jogadores de teste que jogaram a versão beta acharam?” “Hmmm. Sim. Havia muito mais jogadores que acreditavam na explicação das ‘pessoas!’” “Veja, veja, bem aí! Nossos camaradas veteranos são legais, controlados e muito observadores!”

um dos exemplos, nos faz pensar que o modelo de *visual novel* tem bastante potencial para práticas de letramento literário, uma vez que uma das metas dessa prática é a construção e manutenção de uma comunidade leitora.

Vamos agora pensar em formas para trabalhar esse romance visual, ou qualquer outro, no modelo de uma sequência básica como descrita por Cosson (2021), com algumas ideias para expandi-la.

5. METAGAME: SEQUÊNCIA DIDÁTICA E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diz-se que o romance japonês moderno reflete a realidade vividamente; o romance otaku reflete a ficção vividamente.

(Azuma)

Como vimos, o gênero *visual novel*, mistura de romance com jogos digitais, apresenta características de ambas as mídias. Muito de seu apelo enquanto artefato cultural vem desse cruzamento, uma vez que surge para satisfazer uma necessidade de consumpção narrativa, ao mesmo tempo que se alia às tendências de uma modernidade que não mais se satisfaz com as narrativas de outrora.

Seja por uma necessidade prática de um mecanismo que emule todas as possibilidades narrativas do mundo pós-moderno simultaneamente (como quer Murray), seja pelo desaparecimento da grande narrativa e seu estilhaçamento em pequenas narrativas (como defende Azuma), a verdade é que os romances visuais capturam muitas questões atuais em sua própria tessitura.

Cosson (2022) nos aconselha a recorrer sempre a narrativas atuais, em oposição às contemporâneas, quando tratando-se de letramento literário. Acredito que este trabalho responde, se não satisfatoriamente, pelo menos com indeterminações o suficiente para que o leitor, especialmente o professor de literatura, sinta-se atizado para preencher as lacunas com a práxis.

Com este trabalho tentamos defender não somente a seleção do texto, o primeiro capítulo do *visual novel* Higurashi, como também tratamos de realçar os aspectos da dupla introdução necessária, primeiro ao mundo dos *visual novels*, assim como ao mundo de Hinamizawa, oferecido pela narrativa.

Sabemos que a motivação é um dos processos mais importantes dentro da sequência proposta pelo autor. É o momento em que devemos “engajar” o leitor em potencial, fisgá-lo do mar cibercultural em que ele está inserido, repleto de redes sociais, audiovisual e jogos digitais. Acreditamos que o *visual novel* oferece a

possibilidade de motivar graças a sua qualidade híbrida, sua natureza lúdica e sua dimensão audiovisual.

Higurashi inclusive posa uma questão a ser respondida em seu próprio cerne, sendo este primeiro capítulo parte do “arco das perguntas” da série. Uma das motivações possíveis envolve a antecipação da questão que permeia o romance visual: a existência ou não de maldições, do sobrenatural ou divino. De forma ainda mais direcionada: é possível, após ler a obra, ter uma certeza da existência ou não desses elementos em Hinamizawa?

A questão proposta só pode ser respondida mediante a leitura da obra, e traz o benefício de antecipar um pouco da “ação” do romance, visto que o começo pode arrastar-se na metódica apresentação do mundo, dos personagens e estabelecimento dos símbolos e relações que a segunda parte trata de paulatinamente destruir.

Algumas outras formas de motivação podem entregar menos da narrativa, como a apresentação do gênero romance visual, que acreditamos ser benéfica quando combinada com a primeira proposta também. Ao perguntar sobre a experiência dos alunos com esse tipo de obra, ou até mesmo com o escopo das ficções interativas e jogos digitais, pode-se abrir o debate sobre a narratividade presente nesse tipo de mídia, e se o estudante sente que ela acrescenta ou se, pelo contrário, atrapalha seu divertimento.

Pode-se, ainda, tematizar qualquer uma das várias dualidades presentes na obra, como campo e cidade, comunidade e indivíduo, história oficial e memória coletiva, etc. Essas temáticas, por serem mais focadas em aspectos mais bem definidos dentro da narrativa, podem auxiliar uma sequência expandida que tem como objetivo uma segunda interpretação que dialogue com algum dos temas propostos por elas.

Outros *visual novels*, ainda, podem suscitar outros tipos de questionamentos. Em um romance visual com escolhas e caminhos ramificados, por exemplo, pode-se motivar pedindo para os alunos debaterem sobre a importância de se fazer as escolhas certas ou perguntar quais foram as consequências de alguma de suas escolhas erradas. A partir daí o professor pode falar sobre o gênero como um campo

de treino onde podemos visualizar todas as possibilidades de desfechos de nossas ações, para podermos fazer uma escolha informada.

A introdução pode ser feita de forma concomitante à motivação, principalmente se a apresentação destacar algum dos temas presentes na obra. A apresentação da obra pode se dar na forma de respostas possíveis às perguntas feitas na motivação, realizando-se votações para questões binárias, e divisão dos alunos de acordo com suas respostas, estabelecendo uma competição que serve também como motivação.

Também é possível apresentar a obra a partir da exibição do protagonista, ou de algum outro personagem. Assim, o professor pode aferir o conhecimento dos alunos quanto a questão do banco de dados, trazendo imagens de alguns dos personagens e conferindo que tipo de comportamento ou atitudes se espera de personagens com essa ou aquela configuração estética. Higurashi oferece um terreno fértil para a quebra dessas expectativas, uma vez que trabalha fortemente em sua primeira metade para os confirmar e passa a segunda metade os subvertendo.

A apresentação que focar no espaço da narrativa pode apresentar o vilarejo utilizando-se dos *backgrounds* para familiarizar os leitores com os espaços narrativos percorridos pelos personagens e criar a antecipação para certos eventos do enredo. Tanto essa forma de apresentar a narrativa quanto a que utiliza os *sprites* dos personagens tem o benefício de, além de apresentar o romance em questão, familiarizar os futuros interatores com uma das principais características do gênero *visual novel* como um todo, além de apontar para a característica “desmontável” que esse tipo de obra apresenta.

Como vimos, essa característica é vista como um dos principais atrativos do gênero e uma outra forma de apresentação pode trazer os “objetos” que compõem as cenas de Higurashi separados. Isso pode ser feito digitalmente ou até mesmo impresso (como um *kamishibai*). O *kamishibai* chama atenção não apenas para os elementos narrativos que compõem a obra ou para as características visuais que ela apresenta, mas também para a própria materialidade do gênero em questão.

Essa forma de apresentação, quando usando os elementos impressos, é também uma forma de compensar a falta de materialidade dos *softwares*. Segundo Cosson (2022), é muito importante que o aluno visualize a obra física (no caso do livro impresso), nessa fase do letramento literário. Assim, se faz uma apresentação diferenciada o suficiente para despertar o interesse, mas com elementos tradicionais o suficiente para não alienar totalmente os futuros leitores.

É importante notar, nesse ponto, que o autor de romances visuais é uma figura muito mais discreta que o autor moderno. Seja pelo pouco prestígio atribuído ao gênero pela academia, seja pela relação promiscua que o gênero mantém com o conceito de originalidade que permuta elementos do banco de dados para criar novos trabalhos *ad nauseam*, ou até mesmo pelo fato de, quando se tratando de jogos, seu público e a mídia especializada darem mais destaque ao estúdio que o produziu, enfatizando seu caráter de criação coletiva.

Portanto, a apresentação do autor deve ser feita considerando-se essas características. Em Higurashi, é interessante falar sobre o autor enquanto um amador, lembrando da origem da série no mercado *dojin*, e talvez até apresentar o percurso percorrido pelo *visual novel* ao longo de sua trajetória: os gráficos do *dojin* original, passando pela versão atualizada do MangaGamer, até as versões de console.

A leitura pode ser feita de forma coletiva, com o auxílio de um projetor numa sala de aula ou na biblioteca da escola. É importante notar que Higurashi, além de gratuito, foi traduzido⁹³ por fãs. O acompanhamento pode se dar em aulas intercaladas, visto o tempo de alguns capítulos. Dessa forma, realiza-se, também, a interpretação e o início da construção de uma comunidade leitora.

A externalização da leitura, ao final, pode tomar diversos rumos. Qualquer uma das formas escolhidas pode ser iniciada com a “sessão de revisão com todo o elenco” disponível ao fim do capítulo. Pode-se fazer um júri simulado colocando o protagonista como réu, pode-se pedir uma reprodução do caderno da Takano Miyo, pode-se solicitar que se crie um artigo do jornal sobre os incidentes sucedidos no Watanagashi, etc.

⁹³ Disponível em: < <https://vndb.org/p6538> >. Acesso em 11 jul. 2024.

Essa interpretação pode funcionar, inclusive, como a primeira de uma sequência expandida, e poderia ser continuada com a confecção de um capítulo extra, ou de uma outra perspectiva, utilizando as ferramentas gratuitas para a criação de *visual novels*, como o Ren'Py⁹⁴. Essa atividade pode ser realizada em grupos ou coletivamente, e a sala poderia ler coletivamente o resultado. A oficina de *visual novels* pode até ser considerada uma atividade de expansão, uma espécie de oficina em que, o resultado é a própria avaliação.

Claro que o exemplo acima pode ser usado com qualquer romance visual, e acreditamos que esse é um dos principais benefícios de usar-se *visual novels* em atividade de letramento literário: o gênero é um convite a participação e a criação coletiva. Também é importante observar que *visual novels* distintos podem suscitar estratégias diferentes do professor, assim como turmas diferentes e ambientes diferentes, também.

O *visual novel* pode também ser o produto de uma leitura impressa, como realizado em Santos e Meurer (2016) que transpuseram o primeiro capítulo de “A droga da obediência” para o formato de *visual novel*. Acreditamos que a simples transposição de um livro impresso para outro formato não satisfaça plenamente os interesses do letramento literário, mas o modelo seguido pelos autores pode servir de referência para atividades como a da oficina mencionada anteriormente.

De forma mais sucinta, essa sequência de letramento literário pode ser observada no Apêndice A deste trabalho. As possibilidades de uso do gênero nas práticas de letramento literário são tão ramificadas quanto o próprio romance visual; neste trabalho, buscou-se abrir caminho para começarmos a pensar em formas de levar para a sala de aula este formato e situar os futuros leitores no centro do labirinto, mas não sem os fornecer o mapa que a sistematização desse saber constitui.

⁹⁴ Disponível em: < <https://www.renpy.org/>>. Acesso em 11 jul. 2024.

REFERÊNCIAS

ALVES, Paolla K.; TABORDA, Adriana G. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. **Proceedings of SBGames**, p. 483-492, 2015.

ANDREWS, Jim. Videogames como dispositivos literários. Tradução: Marcus Bastos. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. 1 Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 137-145.

AZUMA, Hiroki. **Otaku: Japan's dabase animals**. 1 ed. Minnesota: University of Minnesota Press, 2009.

BARTHES, Roland. **O rumor do texto**. 2 ed. Prefácio Leyla Perrone-Moyses; Tradução Mario Laranjeira; Revisão de tradução Andréa Stahel M. da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. 1 ed. Porto Alegre, RS: L&PM Pocket, 2021.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games**. 1 ed. North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2010.

CAMINGUE, Janelynn; MELCER, Edward F.; CARSTENSDOTTIR, Elin. A (visual) novel route to learning: A taxonomy of teaching strategies in visual novels. In: **International Conference on the Foundations of Digital Games**. 2020. p. 1-13.

CHI, Michelene T. H.; WYLIE, Ruth. The ICAP Framework: Linking Cognitive Engagement to Active Learning Outcomes. **Educational Psychologist**, v. 49, n. 4, p. 219-243, 2014.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2 ed, 13ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2022.

DOKI DOKI LITERATURE CLUB PLUS!. United States: Team Salvato, 2021. 1 jogo eletrônico.

FILHO, Ozíris Borges. Bakhtin e o cronotopo: uma análise crítica. **InterteXto**, Uberaba, v. 4, n. 2, p. 50-67, jul/dez. 2011.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. 1 ed. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

GOMES, Renata. Shenmue e o dilema narrativo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. 1 Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 67-84.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. p. 105-118.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**, vol. 1: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MANGUEL, Alberto. **No bosque do espelho: ensaios sobre as palavras e o mundo**. 1 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

MELO, Pedro de Souza. **Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o visual novel**. 2021. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/39954>. Acesso em 12 jan. 2023.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

NAKAMURA, Koichi. Chunsoft 30th Anniversary – 2014 Interview. [Entrevista concedida a] Famitsu. **Famitsu**, 2014. Disponível em: <
<https://shmuplations.com/chunsoft30th/>>. Acesso em 19 jul. 2024.

NAKAMURA, Koichi. 界に一石を投じたジャンル“サウンドノベル”を今一度振り返. [Entrevista concedida a] Yuto Ogi. **ITMedia**. 2006. Disponível em: <
https://nlab.itmedia.co.jp/games/articles/0607/26/news062_2.html>. Acesso em: 19 jul. 2024.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. 1 Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

PELLETIER-GAGNON, Jérémie; PICARD, Martin. Beyond Rapelay: Self-regulation in the Japanese erotic video game industry. In: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan W. (org.). **Rated M for mature: Sex and sexuality in video games**. 1 Ed. Londres: Bloomsbury Academic, 2015. 28-41.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. 1 Ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 3-22.

SANTAELLA, L. As comunicações e as artes estão convergindo?. **Revista Farol**, [S. l.], v. 1, n. 6, p. 20–44, 2015. Disponível em:
<https://periodicos.ufes.br/farol/article/view/11533>. Acesso em: 29 nov. 2022.

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**. 1 Ed. Lisboa: Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, 2014, p. 238-248.

WAUGH, Patricia. **Metafiction: The theory and practice of self conscious fiction**. 1. ed. Londres: Routledge, 1984.

WHEELER, John. The Higurashi Code: Algorithm and Adaptation in the Otaku Industry and Beyond. **Cinephile: The University of British Columbia’s Film**

Journal, v. 7, n. 1, p. 25-29, 2011. Disponível em: <
<https://ojs.library.ubc.ca/index.php/cinephile/article/view/197975>> . Acesso em 18 jul.
2024.

07th Expansion. **Higurashi When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi** [*Visual novel*].
Tóquio: MangaGamer. Disponível em:
<https://www.mangagamer.com/detail.php?goods_type=1&product_code=132>.
Acesso em 06 jul. 2024.

07th Expansion. **Higurashi When They Cry Hou – Ch. 2 Watanagashi** [*Visual
novel*]. Tóquio: MangaGamer. Disponível em:
<[https://www.mangagamer.com/detail.php?product_code=154&af=3a123f6214695bf
acaa881bd3117c693](https://www.mangagamer.com/detail.php?product_code=154&af=3a123f6214695bfacaa881bd3117c693)>. Acesso em 08 jul. 2024.

APÊNDICE

SEQUÊNCIA BÁSICA DE LETRAMENTO LITERÁRIO

TEMA GERAL: Leitura;

COMPONENTE CURRICULAR: Língua portuguesa;

OBJETO DO CONHECIMENTO: Interpretação de texto;

TURMAS: Fundamental II;

OBRA: *Higurashi When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi*.

1. AULA 1: MOTIVAÇÃO

TEMPO: 1 aula

MATERIAL NECESSÁRIO: Projetor; suporte com a obra “*Higurashi When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi*” instalada;

DESCRIÇÃO: Perguntas sobre temas pertinentes (em um primeiro momento, sobre os romances visuais, seguido por perguntas mais relacionadas com os temas abordados na obra em questão); apresentação do gênero *visual novel*, seguida da apresentação do *visual novel* em suporte disponível. Algumas perguntas possíveis incluem:

GENÉRICAS (relacionadas ao gênero como um todo): Vocês conhecem romances visuais? Já o experimentaram ou tiveram vontade? Eles são jogos ou livros? Você gosta de jogos digitais? A história nesses jogos te faz apreciá-los mais ou menos?

ESPECÍFICAS (que antecipam os temas presentes na obra): Vocês acreditam no divino? Se o divino existe, é possível que seu oposto também exista? De que forma vocês acreditam que essas forças se manifestam?

2. AULA 2: INTRODUÇÃO

TEMPO: 1 aula

MATERIAL NECESSÁRIO: Projetor; suporte com a obra “*Higurashi When They Cry Hou – Ch. 1 Onikakushi*” instalada; material impresso e recortado;

DESCRIÇÃO: Temas presentes na obra; *gamificação*; visual novel “desmontado”; elementos visuais “materializados”;

Trazer à sala material impresso em tamanho A4 (*sprites* das personagens, planos de fundo, etc.); “montar” uma cena com ou sem a colaboração dos alunos usando os materiais descritos;

Perguntas possíveis para *gamificação* (apostas, quente/frio, jogo da forca, etc., utilizando a apresentação dos *sprites/backgrounds* no projetor ou impressos), sugere-se a divisão da sala de acordo com critérios prévios ou pelas respostas dadas. Algumas possibilidades são: Este personagem é um herói ou um vilão? Que tipo de história se passa nesse cenário? Quem pode escrever esse tipo de romance, um homem ou uma mulher? Culminando com a apresentação do romance visual que será trabalhado com o auxílio de PowerPoint, bem como breve apresentação do autor da obra e do conceito de *dojin*.

3. AULA 3-8: LEITURA

TEMPO: 6 aulas.

MATERIAL NECESSÁRIO: Projetor, suporte para leitura digital (computadores, tablets, etc.)

DESCRIÇÃO: A leitura deve ser feita, coletivamente, em ambiente propício (sala de aula, biblioteca, sala de inovação, etc.), com pausas para aferição da leitura e renovação do engajamento dos estudantes. Se necessário, deve-se aludir a eventos futuros (*foreshadowing*), por exemplo, os preparativos para um Watanagashi em miniatura (festival que marca a divisão da obra), utilizando algodão em uma bacia de água, por exemplo, ou confecção de adereços/props típicos desse tipo de festival nipônico, como lanternas de papel e máscaras (“Noh”), ou até mesmo “tendas” de tiro ao alvo ou argolas.

4. AULA FINAL: INTERPRETAÇÃO

TEMPO: 2 aulas

MATERIAL NECESSÁRIO: Projetor, Ren’Py (software para criação de romances visuais), suporte para uso do Ren’Py (computador, tablet, etc.), material impresso e

recortado (*sprites*, *backgrounds*, etc.), a depender da atividade interpretativa proposta.

DESCRIÇÃO: Os alunos devem, sob a supervisão do professor, apresentar/executar atividades de interpretação que o professor julgue mais adequada a turma. Algumas atividades possíveis incluem: leitura em conjunto do capítulo extra “sessão de revisão com todo o elenco” em ambiente que simule o “Angel Mort” Oficinas (restaurante em que se passa o capítulo extra, também apresenta na obra), criação de capítulo extra explicando os eventos que sucederam (pode ser feito em formato de romance visual, utilizando o Ren’Py, ou em forma de “teatro”, com os sprites e backgrounds impressos/projetados e os alunos responsáveis o narrando; pode ser feito um júri simulado, julgando as ações do protagonista ou de outros personagens, onde os alunos os representariam e o julgariam como habitantes de Hinamizawa; também há a possibilidade da confecção de artefatos, como um jornal da cidade destacando os acontecimentos da obra, ou o caderno de anotações de Miyo Takano e apresentação para a turma.