UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO

Faculdade de Ciências e Letras - Campus de Assis

GABRIEL HENRIQUE FERREIRA MARTINS

DOKI DOKI LITERATURE CLUB:

A literariedade da *visual novel* em jogos digitais

Assis

2026

GABRIEL HENRIQUE FERREIRA MARTINS

DOKI DOKI LITERATURE CLUB:

a literariedade da *visual novel* em jogos digitais

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis, para a obtenção do título de mestre em Letras (Área de Conhecimento: Literatura e vida social)

Orientadora: Profa. Dra. Karin Adriane Henschel Pobbe Ramos

Aluno bolsista: CAPES

Assis

2026

M386d

Martins, Gabriel Henrique Ferreira

DOKI DOKI LITERATURE CLUB : A literariedade da visual novel em jogos digitais / Gabriel Henrique Ferreira Martins. -- Assis, 2026

119 p. : il.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis

Orientadora: Karin Adriane Henschel Pobbe Ramos

1. Literatura. 2. Literariedade. 3. Poema. 4. Doki Doki Literature Club. 5. Narrativa digital. I. Título.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Assis

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE GABRIEL HENRIQUE FERREIRA MARTINS, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS, DA FACULDADE DE CIÊNCIAS E LETRAS - CÂMPUS DE ASSIS.

Aos 01 de setembro de 2026, às 14h, no(a) sala virtual: meet.google.com/dxb-bfev-bfp, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de GABRIEL HENRIQUE FERREIRA MARTINS, intitulada "DOKI DOKI LITERATURE CLUB: A literariedade da visual novel em jogos digitais". A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Profa. Dra. KARIN ADRIANE HENSCHEL POBBE RAMOS (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) UNESP / Câmpus de Assis - FCLAs, Prof. Dr. SÉRGIO FABIANO ANNIBAL (Participação Presencial) do(a) UNESP / Câmpus de Assis - FCLAs, Prof. Dr. ANTONIO FRANCISCO DE ANDRADE JÚNIOR (Participação Virtual) do(a) Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Após a exposição pelo mestrando e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, o discente recebeu o conceito final: Aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Profa. Dra. KARIN ADRIANE HENSCHEL POBBE RAMOS

Dedico este trabalho à meus pais pelo apoio incondicional e incentivos constantes ao longo de toda minha trajetória.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Em seguida, expresso minha sincera gratidão à minha orientadora, Profa. Dra. Karin Adriane Henschel Pobbe Ramos, pela confiança, dedicação e generosidade que foram fundamentais para a realização desta pesquisa. Agradeço por acolher e orientar um objeto de estudo pouco convencional, acompanhando seu desenvolvimento com atenção e comprometimento. Sou igualmente grato pelas valiosas sugestões, pelas reflexões compartilhadas e pelos conselhos que contribuíram não apenas para o aprimoramento desta dissertação, mas também para minha formação e trajetória profissional.

Por fim, mas com igual importância, registro minha gratidão às pessoas que fizeram parte de uma etapa significativa da minha trajetória acadêmica entre os anos de 2024 e 2026: Mariele, Adriana, Eliane, Wilson, Kátia, Valéria, Vinícius, Jéssica, Thiago e Tatiane. A todos, agradeço pelas conversas, pelos momentos de convivência, pelos almoços compartilhados, pelos desabafos, pelo apoio mútuo, pelos trabalhos realizados em conjunto e pelo acolhimento ao longo desse percurso.

Ao Fernando, dirijo um agradecimento especial por sua disponibilidade em ler este trabalho e contribuir com observações e sugestões valiosas, bem como pelo companheirismo, incentivo e entusiasmo demonstrados ao me acompanhar em projetos, eventos e apresentações acadêmicas.

RESUMO

A presente pesquisa, situada no campo dos estudos literários, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Unesp Campus de Assis, tem como objetivo investigar a manifestação da literatura no contexto digital, a partir da análise do jogo *Doki doki literature club plus!*. A pesquisa mobiliza categorias tradicionais da teoria literária, ao mesmo tempo que problematiza os limites do conceito de literatura diante das especificidades do suporte eletrônico e da cultura digital, em diálogo com Hayles (2009). No âmbito da análise narrativa, são considerados aspectos como a construção do relato poético, à luz de Tadié (1978), bem como a problematização do estatuto narrativo em ambientes digitais, conforme Han (2023). O estudo aborda ainda elementos estruturais da narrativa, como analepses e prolepses, com base em Genette (1979), além da presença do grotesco, conforme proposto por Kayser (2003). enquanto os poemas são examinados à luz das reflexões de Paz (1982). O corpus central é constituído pelo próprio jogo e pelos poemas produzidos por suas personagens, cuja natureza programada e interativa suscita questionamentos acerca de sua literariedade. Parte-se da hipótese de que a obra reúne elementos suficientes para ser compreendida como uma manifestação legítima de literatura eletrônica, contribuindo para a ampliação das categorias tradicionais do campo literário. A pesquisa organiza-se em três capítulos: fundamentação teórica, contextualização do objeto e análise dos poemas, seguidos das considerações finais. Conclui-se que as *visual novels* constituem um campo relevante para os estudos da literatura eletrônica, evidenciando potencialidades narrativas e poéticas que justificam a sua investigação narrativa.

Palavras-chave: Literatura; literariedade; poema; *Doki doki literature club*.

ABSTRACT

This research, situated in the field of literary studies and affiliated with the Graduate Program in Literature at Unesp's Assis Campus, aims to investigate the manifestation of literature in the digital context through an analysis of the game *Doki Doki Literature Club Plus!*. The study draws on traditional categories of literary theory while simultaneously questioning the boundaries of the concept of literature in light of the specific characteristics of electronic media and digital culture, in dialogue with Hayles (2009). Within the scope of narrative analysis, aspects such as the construction of poetic narrative—in light of Tadié (1978)—are considered, as well as the questioning of narrative status in digital environments, according to Han (2023). The study also addresses structural elements of narrative, such as analepses and prolepses, based on Genette (1979), as well as the presence of the grotesque, as proposed by Kayser (2003), while the poems are examined in light of Paz's (1982) reflections. The core corpus consists of the game itself and the poems produced by its characters, whose programmed and interactive nature raises questions about their literary status. The starting point is the hypothesis that the work contains sufficient elements to be understood as a legitimate manifestation of electronic literature, contributing to the expansion of traditional categories within the literary field. The study is organized into three chapters: theoretical foundation, contextualization of the subject, and analysis of the poems, followed by concluding remarks. It is concluded that visual novels constitute a relevant field for the study of electronic literature, demonstrating narrative and poetic potentials that justify their narrative investigation.

Keywords: Literature; literariness; poem; *Doki doki literature club*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo de leitura tabular com o quadro de Philémon- Simbaddad de Batbad (1974) e capítulo 1138 de One piece, de Eiichiro Oda (2025).....
Figura 2 - Exemplo de utilização da onomatopeia para incrementar a arte do painel, tanto na sua versão original japonesa quanto ocidental inglesa.....
Figura 3 - Exemplo de movimento utilizando o capítulo 209 da obra One piece.....
Figura 4 - Sinalização de formas para figuras; compreendendo o painel de uma página de mangá.....
Figura 5 - Exemplificação visual de um “muro narrativo” com um painel de One piece .....
Figura 6 - Tela de seleção das histórias paralelas em DDLC+ (2021).....
Figura 7 - Mapa de divergência de Rotas de YU-NO: A girl who chants love at the bound of this world (1996).....
Figura 8 - Ramificação narrativa em MISIDE (2025) através da escolha de abrir o fogão no início do jogo.....
Figura 9 - Sistema de escolhas em Doki doki literature club plus! (2021).....
Figura 10 - Relatório do projeto Libitina em arquivo decodificado de Sayori.....
Figura 11 - Bateria de testes, ativação e supressão do terceiro olho.....
Figura 12 - O primeiro bug da história, por Grace Hopper, ocorrido em 1945. Corpo do inseto encontrado na falha mecânica do compilador.....
Figura 13 - Erro no sprite de Sayori, que foi apagada do jogo; a imagem de Monika sobrepõe a lacuna deixada por outra personagem no segundo ato em DDLC+ (2021); bug de interface na conversa com a personagem Yuri.....
Figura 14 - Poema “Me salve”, de Monika, com letras faltando; e interface com bugs, tornando o poema ilegível.....
Figura 15 - Exemplificação das misturas de cores na menor unidade de imagem digital, o pixel.....
Figura 16 - Monika exclui os arquivos de suas amigas em um processo de repetição.....
Figura 17 - Arquivo traceback.txt encontrado na pasta do jogo durante a morte de Sayori .....
Figura 18 - Poema distorcido, relato e ilustração de Sayori.....

Figura 19 - Natsuki, Yuri, Sayori e Monika quebradas.....
Figura 20 - Bloco de texto dos jogos Colossal cave adventure (1976) e The snatcher (1988), evolução de vídeo.....
Figura 21 - Interface do sistema operacional que emula um Windows dentro do Doki doki literature club plus!.....
Figura 22 - Tela inicial do jogo.....
Figura 23 - Telas de carregamento e de configuração da experiência de jogo.....
Figura 24 - Mensagem de erro na tela de carregamento e salvamento. Na pasta do jogo, o arquivo de Sayori desaparece.....
Figura 25 - Exemplificação da interface de Doki doki literature club plus! (2021) e Tsukihime (2000).....
Figura 26 - Sprites de Sayori.....
Figura 27 - Diversos tipos de background em Doki doki literature club plus!.....
Figura 28 - Exemplos de fade in e fade out presentes em Doki doki literature club plus! (2021).....
Figura 29 - Monika, imagem em CG do final do jogo dentro do álbum de fotos.....
Figura 30 - Página do light novel Sword art online: Progressive (2021), mescla de texto e imagem.....
Figura 31 - “Esquema do bebê”, proposto por Lorenz (1973), em comparação com a infantilização no design das garotas de Doki doki literature club (2021).....
Figura 32 - Cena de fim de jogo com Sayori tomando consciência de que tudo é apenas um jogo em Doki doki literature club (2017).....
Figura 33 - Representação do ogro vermelho e azul na mitologia e em algumas obras: DDLC+ (2021), Neon genesis evangelion (1995), Fairy tail (2011) e Trigun (1998).....
Figura 34 - Imagem em cone com cores invertidas e em seguida a sua correção, revelando a mulher conhecida pelo nome de Libitina.....
Figura 35 - Clichê de personagem roxo: Yuri, de DDLC+ (2021), Sakura Matou, de Fate/Stay night (2024) e professora Yumi, de True love (1995).....
Figura 36 - Menção de Yuri ao livro e ilustração feita por fã a partir da descrição no jogo .....
Figura 37 - Dígrafo de Cadeia de Markov regular e a figuração das três principais rotas de possibilidade de Fate/Stay night (2004).....
Figura 38 - Arquivo decodificado de Yuri.....

Figura 39 - Clímax da personagem Monika, quando revela para o jogador as suas motivações....
Figura 40 - Arquivos de Monika codificados em binário (2017)....
Figura 41 - Caminho para a decodificação do arquivo de Monika (2017)....
Figura 42 - Obra I have no mouth, and I must scream, livro e jogo....
Figura 43 - Cenas de The amazing digital circus, episódio 8....

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....9

2. A LITERARIEDADE E NARRATIVAS DE *DOKI DOKI LITERATURE CLUB PLUS!*. 14

2.1. A definição de literatura e quadrinhos.....14

2.2. A narrativa entrelaçada da literatura eletrônica.....30

2.3. A narrativa poética e *bugs* como ferramenta de roteiro.....46

2.4. O grotesco de *Doki doki literature club*.....58

3. A FORMATAÇÃO DO JOGO.....65

3.1. A origem e evolução da *visual novel*, a face de *Doki doki literature club plus!*.....65

3.2. O *otaku* e os clichês de personagens japoneses.....79

4. ANÁLISE DAS PERSONAGENS DO JOGO E SEUS POEMAS.....90

4.1. Sayori, a vice-presidente do clube de literatura e amiga de infância.....90

4.2. Natsuki, a *tsundere* do clube de literatura e sua rivalidade com Yuri.....96

4.3. Yuri, A tímida e obcecada *Yandere* do clube de literatura.....101

4.4. Monika, A presidente do Clube de Literatura.....107

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....119

REFERÊNCIAS.....125

INTRODUÇÃO

Este estudo insere-se no âmbito dos estudos literários, mais especificamente no campo da teoria literária e da narrativa, ao propor uma análise da manifestação da literatura no campo do digital, portanto, um trabalho memorial, sendo nesse sentido de como a tecnologia e a exploração de novas ferramentas para se contar uma história evoluem cada vez mais rápido no ambiente digital contemporâneo.

Considerando o título, vale-se da explicação introdutória a terminologia da *visual novel* que caracteriza o jogo, esse termo é utilizado para designar uma modalidade de jogo digital originada no Japão durante da década de 1980, cuja popularidade e desenvolvimento se estendem até a contemporaneidade. Caracterizada pela articulação entre elementos narrativos e recursos audiovisuais, essa forma de software combina interatividade com música, ilustrações, cenários e outros componentes visuais, constituindo uma experiência híbrida situada entre a literatura, a narrativa multimodal e jogo eletrônico.

As transformações recentes das práticas estéticas e dos modos de produção e circulação do texto literário, o trabalho volta-se, em um primeiro momento, para a investigação das narrativas poéticas, aqui entendido como uma forma híbrida que, em virtude de suas especificidades técnicas e estruturais, constituindo um gênero próprio, derivado da reelaboração dos elementos característicos do romance tradicional. Em um segundo momento, investiga a forma como as obras se constituem em um ambiente digital e interativo, no qual diferentes sistemas semióticos, verbal, visual e lúdico, se articulam de maneira indissociável. Nesse sentido, a pesquisa tem como objetivo geral examinar a narrativa apresentada pelo jogo a partir de categorias analíticas tradicionais da teoria literária, ao mesmo tempo que reconhece as especificidades do suporte eletrônico, problematizando os limites e as possibilidades de ampliação do conceito de literatura no contexto da cultura digital contemporânea, em que a demanda e o anseio pela produção digital sejam a causa do surgimento da literatura eletrônica.

O jogo eletrônico *Doki doki literature club plus!* apresenta relevância enquanto objeto de estudo por configurar-se como um fenômeno singular dentro de seu nicho de mercado, especialmente em razão de sua ampla recepção entre o público jovem, incluindo brasileiros. Tal recepção manifesta-se não apenas no consumo da obra, mas também em práticas de apropriação e produção cultural, como o compartilhamento de poemas inspirados no jogo em plataformas digitais, a organização de grupos dedicados à tradução tanto não oficial quanto oficial do conteúdo, bem como o desenvolvimento de modificações (*mods*) criadas por fãs, que ampliam

ou dão continuidade à narrativa original. Essas práticas indicam um engajamento que extrapola a experiência lúdica imediata e evidencia a circulação do jogo como um artefato cultural passível de investigação acadêmica.

Outro aspecto relevante para a difusão da obra diz respeito à sua acessibilidade. O jogo dispõe de uma versão gratuita que contempla a totalidade de sua narrativa, além de apresentar requisitos técnicos reduzidos, o que possibilita seu funcionamento em computadores de menor desempenho. Tais características contribuem para a ampliação de seu alcance junto a diferentes perfis de jogadores. Para o desenvolvimento desta pesquisa, será utilizada a versão paga do jogo, a qual inclui conteúdos e recursos adicionais que não interferem na experiência narrativa central nem comprometem a análise dos poemas apresentados ao longo do jogo.

A compreensão do objeto de estudo demanda, ainda, uma investigação acerca do gênero ao qual o jogo se vincula, a saber, o gênero *visual novel*. Esse gênero apresenta características próprias, tanto em relação à sua origem quanto à sua estrutura narrativa e aos procedimentos de programação que o constituem, distinguindo-se de outras formas de narrativa interativa e de jogos que, embora façam uso extensivo de texto, organizam-se a partir de lógicas distintas. Ao mesmo tempo, o gênero *visual novel* estabelece aproximações com outros gêneros narrativos, configurando-se como um campo híbrido que combina elementos literários, visuais e interativos.

Nesse sentido, torna-se necessário desdobrar a análise a partir da dinâmica do jogo, buscando compreender quais aspectos o distinguem de outras produções do mesmo segmento e de que maneira tais características contribuem para sua recepção junto ao público jovem. Para tanto, a pesquisa se desdobra nos seguintes objetivos específicos:

- propor uma abordagem voltada à descrição de seu público-alvo, considerando os critérios que permitem situar o jogo como uma produção de nicho, bem como os efeitos dessa categorização sobre sua forma e seus modos de circulação;
- examinar determinados aspectos de sua constituição, sobretudo no que diz respeito à construção de sua narrativa enquanto relato poético.
- descrever os suportes tecnológicos que a viabilizam e os processos de decodificação envolvidos na experiência do jogador;
- problematizar seu estatuto narrativo, questionando-se se tal configuração se estabelece efetivamente como narrativa ou se se aproxima de uma dinâmica orientada predominantemente à busca por informação.
- analisar a ocorrência de analepses e prolepses, elementos que merecem destaque

à luz da teoria narrativa.

- analisar a presença de conteúdos de natureza sensualizada e de violência gráfica sob a perspectiva do grotesco.
- Descrever a construção das personagens, particularmente no que se refere aos clichês que as estruturam, pois, embora inicialmente apresentadas como personagens de caráter aparentemente plano, elas revelam, ao longo da narrativa, deslocamentos e complexificação que tensionam os limites desses clichês, contribuindo para a compreensão das estratégias narrativas mobilizadas pelo jogo, e até mesmo passam por uma disputa de campos que pode ser visualizada.
- a partir da descrição das personagens e de seu papel na narrativa, examinar o principal produto literário do jogo: os poemas narrativos elaborados pelas personagens, a partir dos estudos de poemas. Cabe ressaltar que tais poemas não são gerados por inteligência artificial, mas constituem um *corpus* previamente concebido e programado para emergir em resposta às escolhas do jogador-leitor ao longo da experiência narrativa. A natureza desses poemas, bem como sua inserção em um contexto interativo, suscita questionamentos relevantes para os estudos literários.

A metodologia da pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza analítica, desenvolvida por meio de estudo de caso da *visual novel Doki doki literature club plus!*. Os procedimentos metodológicos fundamentam-se na análise interpretativa do corpus, constituído pela narrativa do jogo, suas personagens e os poemas apresentados ao longo da experiência do jogador. Em suma, mobilizam-se contribuições da teoria literária, dos estudos da literatura eletrônica e da narratologia, buscando identificar elementos de literariedade e compreender de que maneira os recursos multimodais e interativos do suporte digital participam da construção de sentido da obra.

Dentre as questões que orientam essa investigação, destacam-se as seguintes: os poemas narrativos produzidos pelas personagens do jogo podem ser considerados literários? Em que medida é possível identificar neles elementos de literariedade? Que contribuições tais textos oferecem às discussões sobre literatura eletrônica e sobre a ampliação das categorias tradicionais do literário, inclusive em diálogo com debates acerca da legitimação de outras formas narrativas, como os quadrinhos, no campo da literatura?

Parte-se da hipótese de que o jogo *Doki doki literature club plus!* reúne elementos

literários suficientes para ser compreendido como uma manifestação legítima de literatura no contexto dos gêneros eletrônicos e digitais, tensionando e ampliando as fronteiras tradicionais do conceito de gênero literário.

A presente pesquisa organiza-se de modo a favorecer a compreensão gradual do objeto de estudo e dos procedimentos analíticos adotados. Para tanto, o trabalho estrutura-se em capítulos que articulam fundamentação teórica, contextualização do corpus e análise propriamente dita.

O capítulo pós introdução dedica-se à fundamentação teórica, abordando os principais conceitos que orientam a pesquisa, com ênfase nos estudos sobre definição do gênero literário e literatura eletrônica, multimodalidade ou multissemiose, bem como nas contribuições da teoria dos poemas narrativos. Esse capítulo estabelece o arcabouço conceitual necessário para a análise dos textos poéticos apresentados no jogo e as personagens que os cercam.

Após o capítulo que aborda a literariedade, procede-se à contextualização do objeto de estudo, por meio da descrição do jogo *Doki doki literature club plus!*, de seu público-alvo e dos aspectos relacionados à construção dos clichês das personagens. Essa etapa tem por finalidade situar o corpus em seu contexto de produção, circulação e recepção, fornecendo subsídios para a interpretação dos poemas analisados posteriormente.

Até que então, entra-se em discussão o último capítulo que é destinado à análise dos poemas produzidos no interior do jogo, considerando tanto seus aspectos narrativos e literários quanto às especificidades do meio digital em que se inserem. Nesse sentido, a análise contempla elementos internos aos textos, bem como aspectos externos relacionados à programação e aos mecanismos de codificação de informações, como o uso de criptografia em base64[1], na medida em que tais recursos interferem na construção de sentido da obra.

A pesquisa aborda vários temas relacionados a este objeto de estudo, mesmo assim, a heterogeneidade das perspectivas mobilizadas deste trabalho não deve ser compreendida como dispersão temática. *Doki doki literature club plus!* constitui-se a partir da articulação entre diferentes linguagens, convenções narrativas e recursos próprios do meio digital, de modo que sua abordagem demanda a consideração de elementos que, isoladamente, pertencem a campos distintos. Nesse sentido, as diferentes perspectivas empregadas nesta investigação podem ser compreendidas metaforicamente como as peças de um mosaico: embora apresentem propriedades e funções particulares, é a sua disposição conjunta que permite visualizar uma

[1] Base64 é um tipo de codificador de dados binários para transferência de informações e que lida apenas com texto.

configuração mais ampla da obra.

Por fim, as considerações finais retomam os principais resultados da pesquisa, articulando-os aos objetivos e às questões de investigação propostos, de modo a avaliar a hipótese apresentada na introdução e a indicar possíveis desdobramentos para estudos futuros no campo da literatura eletrônica e das narrativas digitais.

2. A LITERARIEDADE E NARRATIVAS DE *DOKI DOKI LITERATURE CLUB PLUS!*

O objetivo deste capítulo consiste em estabelecer os fundamentos teóricos e conceituais que sustentam a análise do jogo *Doki doki literature club*[2], bem como das circunstâncias midiáticas e estéticas que o envolvem, de modo a viabilizar a adequada compreensão das discussões desenvolvidas nos capítulos subsequentes. Considerando-se que o referido objeto de estudo se insere no âmbito das mídias eletrônicas e tem sido progressivamente reconhecido tanto como manifestação literária quanto como integrante de um possível gênero literário, torna-se imprescindível a formulação de uma discussão preliminar de natureza teórica.

2.1. A definição de literatura e quadrinhos

Para início, faz-se necessária a retomada de um debate já consolidado no meio acadêmico, e que também se reflete na própria estrutura e proposta do jogo, acerca do estatuto da literatura em suportes não tradicionais, particularmente no que se refere à legitimidade de produções como a literatura eletrônica e os quadrinhos enquanto formas literárias. Tal discussão constitui a base para a análise da narrativa poética e multimodal que emerge no jogo, permitindo situá-lo criticamente no campo dos estudos literários contemporâneos.

O debate sobre a definição de literatura perpassa sobre incontáveis discussões e pontos de vista, isso porque é um tipo de conceito que sempre se encontra tangenciando os limites de suas definições. Falar sobre literariedade também é sobretudo abordar a definição literária.

Algumas convenções buscam compreender a literatura como uma forma de linguagem singular que se distancia do que é comum ou cotidiano, muitas vezes diferenciando-a da informação descritiva, mas que, se tratando de convenções sociais a definição de uma obra pode mudar com o tempo.

Eagleton (1983) nos ajuda a compreender a lógica por trás dessa transformação ao

[2] Um adendo relevante sobre *Doki doki literature club* é quanto ao nome de suas versões: quando se refere apenas a "*Doki doki literature club*" aborda-se aspectos que envolvem somente a versão gratuita do jogo de 2017; sua versão paga terá o acréscimo de *Plus!* no final de sua nominação e é pertencente à versão de 2021. Além disso, em casos em que se faz necessário abreviar o nome do jogo ele será referido como *DDLC+*.

demonstrar que a tentativa de definir a literatura exclusivamente por suas características formais encontra obstáculos significativos. A noção de que a literatura seria constituída por uma organização particular da linguagem, marcada pelo afastamento da fala cotidiana, depende da existência de uma norma linguística estável contra a qual os desvios poderiam ser identificados. No entanto, tal norma não existe de maneira universal, uma vez que diferentes grupos sociais, regiões e períodos históricos apresentam formas distintas de uso da linguagem. Como observa o autor, aquilo que pode ser percebido como uma construção poética em determinado contexto pode constituir apenas uma forma comum de expressão em outro (EAGLETON, 1983). Dessa forma, a literariedade não pode ser compreendida como uma propriedade intrínseca e imutável dos textos, como no seguinte trecho:

> a literatura é constituída por uma organização particular da linguagem. Ela transforma a linguagem comum, afastando-se da fala cotidiana. Segundo essa idéia, a linguagem literária é considerada um conjunto de desvios da norma. Entretanto, para se conhecer os desvios, é necessário que se identifique a norma. Se qualquer linguagem em uso apresenta uma grande variedade de discursos, o que é norma para alguns poderá ser desvio para outros. Deste modo, tal definição não procede, pois "[...] usar "ginnel" (beco) em lugar de "alleygnay" (travessa) pode ser poético em Brighton, mas constitui linguagem comum em Barnsley [...]" (EAGLETON, 1983, p.5).

Alguns exemplos dessa flexibilidade conceitual são citados por Lajolo (2018), que menciona a concessão do Prêmio Nobel de Literatura a Bob Dylan por suas músicas. O motivo dado pela secretaria geral da academia Sueca para a escolha do músico ao invés de um escritor de ofício é o de que ele havia criado novas expressões poéticas dentro da tradição musical americana. Em suma, ele é visto como um grande poeta. Lajolo (2018) também se refere a novelas, telenovelas, radionovelas e histórias em quadrinhos como formas literárias.

Em contraste com a perspectiva de Eagleton (1983), que enfatiza a historicidade e a instabilidade dos critérios utilizados para definir a literatura, Alfredo Bosi atribui maior relevância à dimensão estética da obra literária. Embora não ignore os condicionamentos históricos e ideológicos que permeiam a produção artística, o crítico brasileiro compreende que o valor de uma obra não pode ser reduzido nem às intenções do autor nem às posições políticas que ela manifesta. Para Bosi, a literatura alcança sua maior realização quando a experiência humana, social e histórica é transfigurada em linguagem por meio de uma elaboração formal capaz de conferir densidade estética ao texto.

Essa concepção torna-se evidente quando o autor critica a tendência de avaliar as obras exclusivamente por seus conteúdos ideológicos. Ao discutir o julgamento de Sílvio Romero

acerca de Castro Alves e Tobias Barreto, Bosi sustenta que a superioridade literária não decorre da correção das ideias defendidas por um escritor, mas da capacidade de incorporá-las a uma forma artística expressiva. Nesse sentido, a qualidade estética emerge da adequação entre os meios utilizados e aquilo que a obra pretende comunicar, de modo que forma e conteúdo constituem dimensões inseparáveis da criação literária.

Sob essa perspectiva, a literariedade não se limita à presença de recursos estilísticos ou desvios linguísticos identificáveis. Ela manifesta-se na potência artística com que a linguagem é organizada para produzir sentidos, emoções e visões de mundo. Assim, diferentemente de abordagens que entendem a literatura sobretudo como uma categoria histórica e socialmente construída, Bosi preserva a possibilidade de distinguir diferentes graus de realização estética entre as obras, defendendo que algumas alcançam maior relevância literária em virtude da excelência com que articulam experiência, expressão e forma artística, como ocorre na seguinte afirmação:

> Se nos ativermos com firmeza a esse critério lato, vendo na adequação dos meios à mensagem (e não nos meios em si, ou nas mensagens em si) o modo de distinguir o poeta superior do medíocre, não incorremos no erro histórico de Sílvio Romero, que antepôs à arte de Castro Alves a versalhada de Tobias Barreto, a quem não se podem negar convicções liberais mais bem fundadas que as do poeta baiano, mas que não soube transpô-las para uma linguagem forte e justa. (BOSI, 2001, p. 122).

A dificuldade de definir a literatura também é observada por Roncari (2002), a distinção entre textos literários e não literários constitui uma necessidade dos estudos literários, embora suas fronteiras permaneçam frequentemente imprecisas. O autor observa que obras filosóficas, religiosas ou científicas podem apresentar linguagem elaborada e até adquirir valor estético, sem que isso seja suficiente para classificá-las automaticamente como literatura. Tal perspectiva aproxima-se das reflexões de Eagleton (1983), que questiona definições baseadas exclusivamente em aspectos formais da linguagem, demonstrando que os critérios de literariedade variam historicamente. No seguinte trecho, é possível observar que a literatura não se define apenas por propriedades intrínsecas do texto, mas também pelos modos de leitura e pelos processos de legitimação cultural que a cercam:

> Quando nos propomos a estudar a literatura, temos que saber distinguir os textos efetivamente literários dos textos de informação ou daqueles voltados para a transmissão de determinado tipo de conhecimento: os livros de filosofia, de sociologia, de ensinamentos morais e religiosos etc. Esses livros

> podem ser portadores de estilos ricos e elaborados e com isso ganhar valor literário; o que, no entanto, não basta para serem englobados no que chamamos, no sentido estrito, de literatura. Só o estilo não é suficiente para caracterizar um texto como efetivamente literário. Porém estabelecer as fronteiras entre um e outro, entre o texto literário e o não-literário, nem sempre é fácil [...]. (RONCARI, 2002, p. 41)

Essa historicidade dos critérios literários torna-se ainda mais evidente nas reflexões de Culler (1999) acerca da ascensão do romance. Conforme o autor observa, houve um período em que a poesia ocupava posição privilegiada no campo literário, enquanto o romance era frequentemente percebido como uma forma narrativa menor, incapaz de alcançar o mesmo prestígio estético. Entretanto, as transformações culturais ocorridas ao longo dos séculos modificaram essa percepção, levando o romance a ocupar uma posição central tanto na produção quanto nos estudos literários. Tal processo demonstra que aquilo que uma sociedade reconhece como literatura não é determinado exclusivamente pelas características intrínsecas dos textos, mas também pelos modos de leitura e pelos valores estéticos compartilhados em determinado contexto histórico, como observa-se no trecho a seguir:

> Era uma vez um tempo em que a literatura significava sobretudo poesia. O romance era um recém-chegado, próximo demais da biografia ou da crônica para ser genuinamente literário, uma forma popular que não poderia aspirar às altas vocações da poesia lírica e épica. Mas no século XX o romance eclipsou a poesia, tanto como os escritores escrevem quanto como o que os leitores leem e, desde os anos 60, a narrativa passou a dominar também a educação literária (CULLER, 1999, p. 84).

Desse modo, a trajetória histórica do romance reforça a perspectiva de Eagleton ao evidenciar que a literatura constitui uma categoria dinâmica, sujeita a constantes revisões e redefinições. O que em um momento pode ser considerado marginal ou insuficientemente literário pode, em outro, adquirir reconhecimento institucional e integrar o cânone. Assim, a discussão acerca da literariedade não deve buscar apenas propriedades textuais fixas, mas também compreender os processos históricos e culturais que legitimam determinadas formas de expressão como literatura.

Se a história da literatura demonstra que seus gêneros, formas e critérios de legitimação estão sujeitos a transformações constantes, também é necessário considerar as mudanças ocorridas nos próprios meios pelos quais os textos são produzidos e lidos. Afinal, a experiência literária nunca esteve dissociada de sua materialidade. A passagem da oralidade para a escrita, do manuscrito para a impressão e, mais recentemente, dos suportes físicos para os ambientes digitais modificou não apenas a circulação das obras, mas também as formas de interação entre

texto e leitor.

A transformação histórica dos critérios de reconhecimento da literatura também constitui um aspecto central para a compreensão da literariedade. Se, conforme demonstra Culler (1999), determinados gêneros podem modificar sua posição dentro do sistema literário, torna-se necessário questionar a existência de características fixas capazes de determinar, de maneira definitiva, aquilo que pode ou não ser considerado literatura. É nesse sentido que as reflexões do formalista russo Iúri Tyniánov contribuem para ampliar a discussão. Para o autor, a definição não deve ser tomada como fundamento absoluto da teoria literária, mas como consequência do próprio desenvolvimento do fato literário. Desse modo, qualquer tentativa de estabelecer uma definição estática da literatura encontra resistência na própria dinâmica de transformação das formas literárias.

Ao discutir a evolução literária, Tyniánov (2020) demonstra que as transformações do sistema literário não ocorrem necessariamente de maneira gradual ou previsível. Ao contrário, elas podem ocorrer por meio de deslocamentos que modificam a função e o significado de formas anteriormente estabelecidas. O exemplo de Púchkin utilizado pelo autor é significativo nesse sentido: características que pareciam incompatíveis com determinado gênero não necessariamente conduzem à sua descaracterização, mas podem provocar um deslocamento das convenções que anteriormente o definiam. Assim, aquilo que inicialmente poderia ser interpretado como uma inadequação ao gênero passa a constituir justamente uma transformação de suas possibilidades.

Essa perspectiva permite compreender a literariedade não como um conjunto de características fundamentais e permanentes, mas como uma condição relacionada à posição que determinado fenômeno ocupa dentro de um sistema literário em determinado momento histórico. O próprio Tyniánov (2020) observa que um fenômeno pode não ser reconhecido como literário em determinado período e, posteriormente, adquirir essa condição, assim como elementos anteriormente reconhecidos como literários podem perder essa posição. A literariedade, portanto, não reside exclusivamente no objeto em si, mas relaciona-se às funções que ele desempenha e ao modo como é reconhecido no interior de determinado sistema cultural.

Essa concepção é particularmente relevante para a investigação de manifestações que se encontram nas fronteiras entre diferentes formas de expressão. Se os limites do literário podem ser deslocados à medida que novos fenômenos passam a ocupar funções anteriormente não atribuídas a eles, torna-se possível questionar classificações que excluem determinadas produções simplesmente por não corresponderem às convenções tradicionalmente associadas à

literatura. A questão da literariedade, nesse sentido, não consiste apenas em identificar se uma obra apresenta determinadas características previamente estabelecidas, mas em investigar de que maneira ela mobiliza procedimentos, formas e relações com outros sistemas para produzir efeitos que possam ser reconhecidos como literários.

É nesse cenário que Katherine Hayles (2009) situa a literatura eletrônica. Para a autora, trata-se de uma modalidade literária que não se limita à transposição de obras impressas para formatos digitais, mas que nasce diretamente no ambiente computacional, sendo concebida a partir das potencialidades oferecidas pelas tecnologias digitais. Dessa forma, o computador deixa de atuar apenas como suporte e passa a integrar a própria constituição da obra, influenciando seus mecanismos narrativos, sua organização textual e os modos de leitura que ela exige.

Hayles também observa que os estudos literários contemporâneos têm ampliado progressivamente suas áreas de interesse, incorporando objetos anteriormente considerados periféricos ao campo. Tal movimento permite que as discussões sobre o literário sejam estendidas às manifestações digitais sem que isso implique abandonar as preocupações tradicionais da teoria literária. Ao contrário, o surgimento dessas novas formas de produção cultural convida a crítica a reexaminar conceitos consolidados à luz de práticas de leitura mediadas pela tecnologia.

Nesse contexto, obras produzidas para ambientes digitais apresentam-se como objetos privilegiados para a investigação das relações entre literatura e tecnologia. Ao combinar elementos narrativos, visuais e interativos em uma mesma estrutura, títulos como *Doki Doki Literature Club Plus!* demonstram como a experiência literária pode assumir configurações distintas daquelas associadas ao livro impresso, sem que, por isso, deixe de mobilizar questões centrais para os estudos da narrativa e da literariedade.

Entretanto, a relevância da obra para esse debate não se limita à sua estrutura digital. O próprio enredo do jogo incorpora reflexões acerca da definição de literatura por meio das interações entre as personagens do Clube de Literatura. Em determinado momento, Monika, presidente do clube, e Natsuki, uma de suas integrantes, protagonizam uma discussão acerca do estatuto literário dos mangás. Tal embate é apresentado como uma disputa pelo reconhecimento desse formato como manifestação legítima da literatura, sendo conduzido a partir de argumentos compatíveis com o horizonte intelectual de estudantes do ensino médio. Observa-se que a controvérsia se concentra menos em aspectos formais da produção literária e mais na capacidade dessas obras de produzir sentidos e experiências de leitura significativas. Enquanto

Natsuki reivindica o reconhecimento dos mangás como literatura, Monika inicialmente demonstra resistência a essa classificação.

Apesar das discussões sempre levarem a um desentendimento, as duas personagens, no fim, acabam se entendendo ao ponto de aceitarem conviver, mas Natsuki entende bem a posição dela no campo como uma agente à margem. Monika coloca os mangás dela escondidos na prateleira de cima no armário da sala do clube, mesmo sabendo que a baixa estatura de sua colega torna o lugar quase inalcançável para ela. Em discussões posteriores a respeito das atividades do clube de literatura, Natsuki pode até discutir, mas sempre acaba aceitando propostas da presidente daquele espaço.

Além disso, percebemos que o discurso de Natsuki também se assemelha ao do desenvolvedor Dan Salvato, conforme citação dentro de um fórum do reddit operado pela equipe do jogo. O site opera por temáticas de discussão, e o fórum foi aberto pela equipe de desenvolvedores para um tópico de perguntas e respostas para quem quisesse participar no ano de 2017. Dentro do reddit, encontramos a seguinte citação sobre o tema de literatura:

> Eu tinha algumas motivações para esse jogo. Queria ajudar a demonstrar os recursos da ficção interativa, proporcionando algum tipo de experiência que somente um videogame poderia proporcionar. Eu queria perturbar as pessoas e fazê-las pensar sobre a vida e sobre coisas incômodas. E eu só queria criar uma história decente com personagens com os quais valesse a pena se importar.
> O mangá é uma mídia que combina linguagem e ilustração para transmitir uma história ou uma mensagem. É definitivamente literatura. (SALVATO, 2017, tradução nossa)

A citação do desenvolvedor é uma visão de como ele enxerga a literatura. É uma explicação mais detalhada do que a da personagem Natsuki, visto que ela foi escrita para ser uma personagem do Ensino Médio com o conhecimento de literatura popular. Mas dentro do campo acadêmico, como aqueles que detém o capital cultural se posicionam em relação a essa temática?

Não constitui surpresa o fato de autores incorporarem em suas obras muitos de seus próprios ideais, utilizando-as como meio para discutir temas que consideram relevantes. Nesse sentido, a presença de postagens que retomam questões já abordadas pelas personagens do jogo revela-se coerente com essa prática autoral recorrente. Nesse sentido, Dan Salvato se aproxima da mesma via de definição da literariedade dos quadrinhos feita por Lajolo (2018), já citada, como também se aproxima de Will Eisner:

> A arte sequencial opera sob um método empírico que define uma imagem ou como "visual" ou como "ilustração". Defino "visual" como uma série ou sequência de imagens que substitui uma passagem que seria descrita apenas por palavras. A

> "ilustração" reforça (ou decora) uma passagem descritiva. Simplesmente repete o texto escrito. [...] O visual funciona como a mais pura forma de arte sequencial, porque, ao lidar com a narração, procura empregar como linguagem uma mistura de letras e imagens. (EISNER, 1989, p. 127-128)

As histórias em quadrinhos constituem um caso singular dentro das mídias narrativas, uma vez que, diferentemente da música, analisável por seus versos, ou das novelas, estruturadas por meio de prosa roteirizada, elas articulam múltiplas formas de leitura, que ultrapassam o texto escrito, integrando elementos visuais, sequenciais e simbólicos.

Deruelle (1976) propõe através de seus estudos do espaço gráfico uma leitura linear e tabular como diferencial para as histórias em quadrinhos que as aproximam para as artes visuais, partir de uma recontextualização da tira e sua composição singular, o que se observa tanto no caso dos ocidentais, com leitura da esquerda para a direita, como no caso dos orientais, com leitura da direita para a esquerda, como nos mangás[3], para os japoneses, *manhuas*[4], para os chineses, e *manhwas*[5], para os coreanos. No que concerne aos mangás, que nos interessam nesta análise, é interessante ressaltar que eles possuem esse nome devido a algumas circunstâncias linguísticas e históricas.

> Mais de 5 bilhões de livros e revistas foram produzidos no Japão em 1984, tornando-o uma das nações mais saturadas de impressões do mundo. Mas apenas 27 por cento desse total, ou cerca de 1,38 bilhão, eram quadrinhos — *mangá* — em forma de revista e livro. Como alguns jornalistas curiosos descobriram, o Japão agora usa mais papel para seus quadrinhos do que para papel higiênico.
> O que são quadrinhos japoneses? Tiras de quadrinhos sindicadas, que preenchem uma página inteira da maioria dos jornais americanos, não existem no Japão. Cada jornal japonês possui seu próprio formato de quatro quadros por família de painel, mal aparecendo na página seguinte. Apresentam-se suplementos coloridos, mas não existem os "Sunday Funnies" na tradição americana. E tiras políticas e sociais, que antes prosperavam, diminuíram em tamanho e importância. (SCHODT, 1983, p.12, tradução nossa)

De acordo com Purnama e Dianrama (2021), a circulação inicial dessas obras esteve ligada ao contexto de ocupação japonesa da década de 1940, configurando um processo de transmissão cultural mediado pelo colonialismo e pela ocupação imperial japonesa.

> Durante a ocupação japonesa na década de 1940, a imprensa local funcionava como meio de propaganda japonesa, mas havia alguns cergams em circulação, como Pak Laloer e Roro Mendoet. A influência dos quadrinhos americanos só começou a se espalhar na Indonésia quando as tirinhas do Tarzan foram publicadas localmente em 1947. (PURNAMA; DIANRAMA, 2021)

---

[3] Mangá é um termo que designa histórias em quadrinhos produzidas no Japão.

[4] Manhua corresponde àquelas produzidas na China Continental, Hong Kong e Taiwan.

[5] Manhwa designa esse tipo de história originária da Coréia do Sul.

Enquanto isso, os quadrinhos chineses foram abordados por Antônio (2019) em sua análise da obra *Jornada para o Oeste*[6] adaptada para o italiano e para o chinês, trazendo o seguinte parecer:

> Em língua chinesa, o termo utilizado para as histórias em quadrinhos é *manhua*. Na grande maioria das vezes quando este termo é utilizado em outra língua, como o inglês, por exemplo, ele se refere a quadrinhos chineses, ou ao que os chineses popularmente chamam de *guochan manhua* 國產漫畫, ou quadrinhos domésticos, dentro do país. Naturalmente, os quadrinhos chineses não surgiram do nada. Apesar do termo que os define - *manhua* - só começou a ser usado a partir de 1927, já se fazia HQ na China desde o século XIX. Em inglês, o termo *manhua* é comumente utilizado para apontar a diferença entre os quadrinhos chineses e os mangás japoneses, da mesma forma que o termo *manhwa*, que serve para se referir às obras sequenciais coreanas. De qualquer forma, tais obras se assemelham bastante aos quadrinhos japoneses. Em chinês, *manhua* é um termo geral que se refere a todo o espectro de produção em arte sequencial, incluindo, assim, as produções japonesas, coreanas, americanas e europeias. (ANTONIO, 2019, p. 39)

Para a exemplificação dos painéis de *One Piece*[7] e *Bleach*[8] que aparecerão nas próximas páginas, vale-se destacar que foram selecionados por sua relevância histórica e cultural dentro da produção contemporânea de mangás. Além de figurarem entre as obras mais difundidas internacionalmente, ambos os títulos contribuíram para a popularização do formato junto a leitores ocidentais, tornando-se referências importantes para discussões acerca da legitimidade cultural e literária dos quadrinhos japoneses. Abaixo, a Figura 1 exemplifica a leitura tabular e, comparação com *Philémon* que constitui como outro exemplo desse formato de leitura imagética:

---

[6] Jornada para o Oeste (*Xiyouji*), romance chinês do século XVI atribuído a Wu Cheng'en, narra a viagem do monge Xuanzang à Índia em busca de textos budistas, acompanhado por figuras lendárias como Sun Wukong, sendo uma das obras mais influentes da literatura chinesa.

[7] *One Piece* é um mangá de Eiichiro Oda, publicado desde 1997 na revista *Weekly Shōnen Jump*. A obra acompanha Monkey D. Luffy e sua tripulação de piratas em busca do lendário tesouro chamado *One Piece*. Classificada editorialmente como *shōnen*, combina aventura, fantasia, ação e comédia, tornando-se uma das obras de mangá de maior circulação internacional.

[8] *Bleach* é um mangá de Tite Kubo, publicado entre 2001 e 2016 na revista *Weekly Shōnen Jump*. A obra acompanha Ichigo Kurosaki, adolescente que adquire poderes de *shinigami* e passa a combater espíritos malignos. Classificada editorialmente como *shōnen*, combina ação, fantasia sobrenatural e aventura, tendo alcançado ampla circulação internacional.

Figura 1 - Exemplo de leitura tabular com o quadro de *Philémon- Simbaddad de Batbad* (1974) e capítulo 1138 de *One piece*, de Eiichiro Oda (2025)



Fonte: Captura de tela do acervo de Lambiek Comiclopedia (2025) e captura de tela do capítulo de *One piece* no acervo Kakusei Project (2025)

Percebe-se nos quadros tanto de *Philémon* como no painel do capítulo de *One piece* que a leitura da imagem não precisa acompanhar a escrita nos blocos de texto. Principalmente quando se trata de páginas duplas feitas em mangás, o leitor poderá passar o olho para contemplar a tela, passando pelos pontos que mais lhe chamam a atenção. Existe um conceito utilizado especialmente pelos autores de quadrinhos que é a quadrinização do mangá: a forma pela qual o mangaká constrói visualmente os quadros para captar com intenção a leitura do leitor utilizando-se de alguns elementos de movimentação da leitura, além de, claro, poder utilizar-se da própria língua para criar imagens.

Dentro de aspectos dos quadrinhos de ação, até mesmo a onomatopeia acaba se tornando uma arma visual para o leitor e os personagens ou uma extensão para seus golpes. Observa-se o exemplo de *Bleach*:

Figura 2 - Exemplo de utilização da onomatopeia para incrementar a arte do painel, tanto na sua versão original japonesa quanto ocidental inglesa



Fonte: Primeiro capítulo de *Bleach*, com a edição de Pedro Gomes, diretor de narrativa da Statera Studios

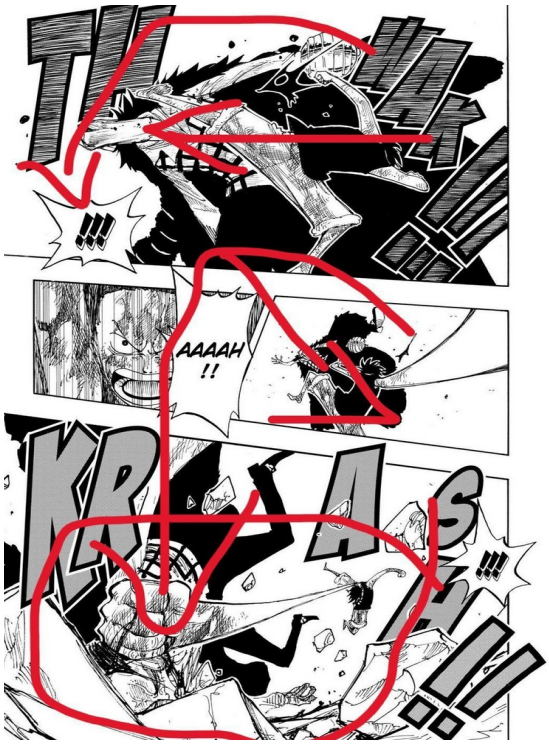
O exemplo provém do primeiro capítulo da obra, no qual a personagem Rukia

acompanha o protagonista, Ichigo, enquanto ambos permanecem à espreita de um monstro ainda não revelado ao leitor. A utilização de pictogramas japoneses na representação das onomatopeias nessa cena, caracterizados por traços que alternam pontas largas e finas, confere a impressão de que os personagens enfrentam uma criatura selvagem; a forma gráfica desses sinais remete visualmente às presas de um animal. Tal recurso comunica ao leitor uma sensação específica, construída pela dimensão visual da escrita, que se perde quando a obra é distribuída no Ocidente e passa por processos de tradução. A substituição pelos caracteres do alfabeto latino, de traços mais arredondados, altera não apenas o aspecto visual, mas também o valor sonoro atribuído à onomatopeia, uma vez que diferentes culturas podem atribuir interpretações distintas a um mesmo rugido ou som diegético, como ocorre no exemplo em questão.

No que se refere ao modo de leitura tabular, característico dos quadrinhos japoneses em geral, torna-se mais evidente apresentá-lo por meio de obras que contenham um nível expressivo de ação. Retomando *One piece*, é possível observar tal dinâmica no painel demonstrativo a seguir:

Figura 3 - Exemplo de movimento utilizando o capítulo 209 da obra *One piece.*

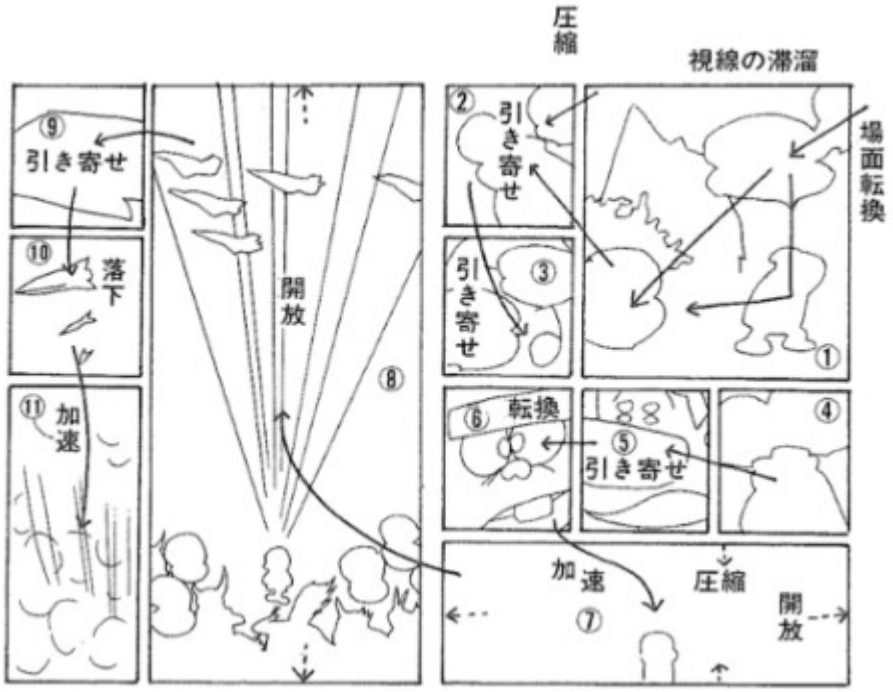




Fonte: Capítulo 209 de *One piece*. Edição feita pelo autor para exemplificar a cena.

A arte deve ser composta de modo a acompanhar a movimentação dos personagens em uma leitura estruturada da direita para a esquerda; por essa razão, o olhar do leitor precisa percorrer os quadros de maneira orientada, de forma a seguir o fluxo da ação. Fukuoka explica um pouco disso em sua análise da obra *Bon Bon*, de Ishinomori Shōtarō, e se utiliza de uma ilustração no formato para ajudar na compreensão do leitor com os quadros, como no exemplo a seguir:

Figura 4 - Sinalização de formas para figuras; compreendendo o painel de uma página de mangá



Fonte: Imagem exemplificada de *The functions of panels (koma) in manga: an essay by Natsume Fusanosuke*

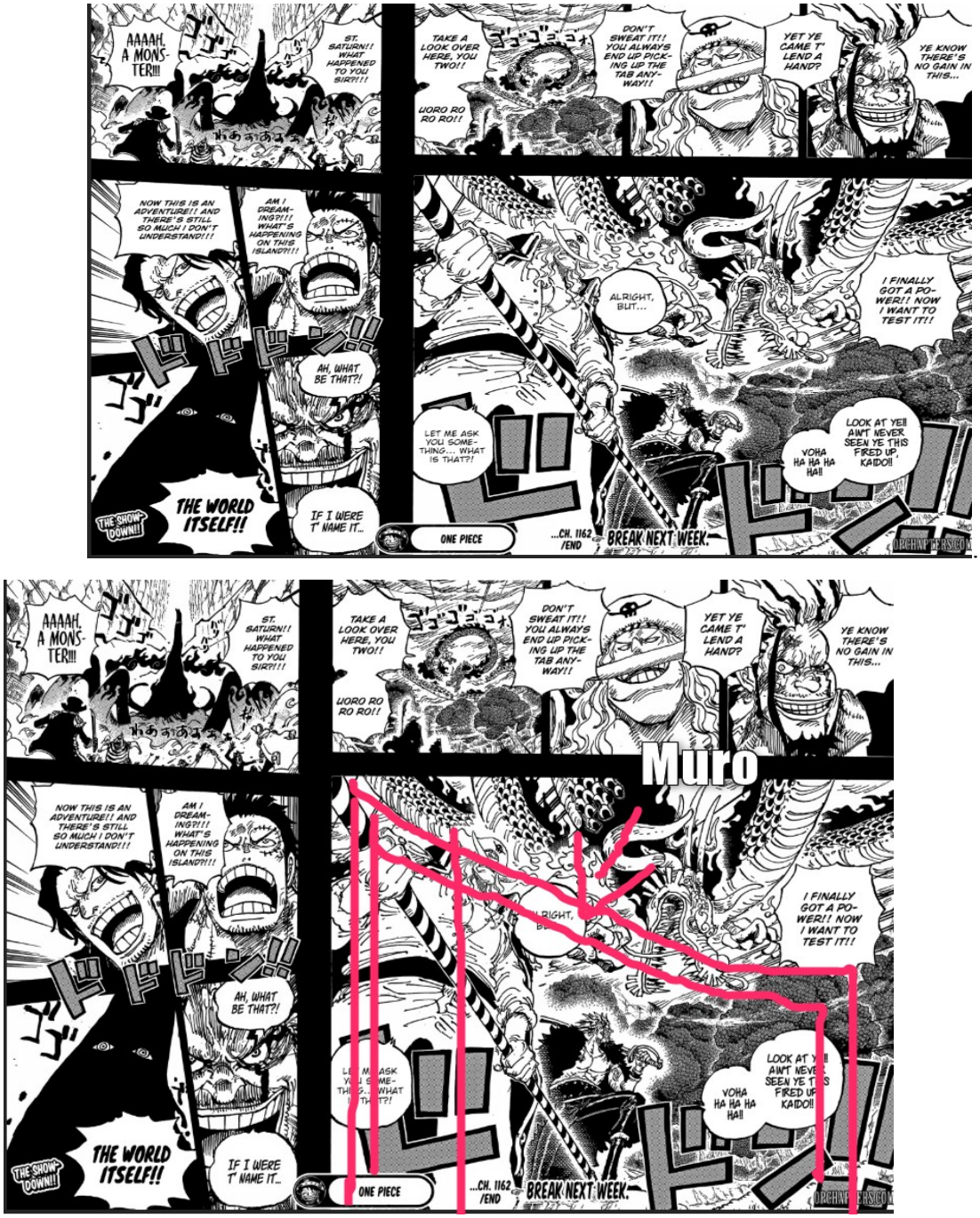
> Primeiro, o leitor chegaria a esta página dupla a partir da página anterior. Seu olhar começa no canto superior direito da página direita. Este é exatamente o momento em que houve uma mudança de cena. Estamos neste momento em que Bon Bon, nosso protagonista com poderes psíquicos, olha para o palco onde nosso próximo evento se desenrolará. O artista usa um painel quadrado relativamente grande aqui, e isso é um truque para fazer com que o olhar do leitor pare inconscientemente.
> Na primeira página, o olhar do leitor vai primeiro para as costas do nosso protagonista. Ao mesmo tempo, o leitor examina o balão de fala dele. Sua fala dá uma dica do evento que está por vir, bem como do local onde ele vai acontecer, então, à medida que o leitor avança da direita para a esquerda pelos balões de fala, ele acaba naturalmente olhando para todo o prédio. (HOLT; FUKUDA, 2021, tradução nossa)

No exemplo mencionado anteriormente, no painel referente à Figura 3, sobre *One piece,* observa-se uma movimentação circular correspondente ao golpe desferido pelo protagonista Luffy, cuja habilidade de manipular o próprio corpo por meio de poderes elásticos exige a realização de um giro com o braço. Tal dinâmica é enfatizada por *close-ups*[9] acompanhados de linhas verticais descendentes, que reforçam a percepção visual do movimento. Ademais, elementos narrativos também se organizam de acordo com esse princípio composicional, integrando-se ao desenho dos painéis.

[9] Close-up é um enquadramento cinematográfico que destaca de forma aproximada o rosto ou um detalhe específico de um personagem ou objeto, direcionando a atenção do espectador para expressões, emoções ou elementos narrativamente relevantes. Seu uso é frequente para intensificar o impacto dramático e a identificação emocional com a cena.

A seguir, apresenta-se um último exemplo relativo aos quadrinhos, com o intuito de ilustrar esse fenômeno:

Figura 5 - Exemplificação visual de um “muro narrativo” com um painel de One piece



Fonte: Capítulo 1162; segunda imagem com edição pelo autor da dissertação

A descrição mais adequada para explicar o simbolismo para esses personagens é encará-

los como uma “muralha”. Tais figuras funcionam como reminiscências de um passado distante, o que justifica o fundo escurecido entre os quadros que as destaca visualmente. Os personagens enfrentam um antagonista descrito como um “monstro”, representante do mal na narrativa; essa força obscura é simbolicamente apresentada no último quadro à esquerda.

Com o objetivo de transmitir a necessidade de união entre os personagens, o autor organiza a composição visual de modo a alinhá-los lado a lado, formando uma espécie de muralha da esquerda para a direita. Esse arranjo pode ser observado na segunda imagem, destacada para fins comparativos. A disposição configurada como muralha desempenha dupla função: por um lado, atua como barreira simbólica aos olhos do leitor, interrompendo deliberadamente a fluidez da leitura; por outro, cumpre um papel narrativo ao indicar, de maneira visualmente marcada, quem são os personagens responsáveis por enfrentar e conter o antagonista naquele momento da história.

Para os estudiosos que analisam as histórias em quadrinhos, o aspecto de maior relevância não reside em sua categorização como literatura, mas sim em sua capacidade de despertar o interesse dos jovens pela leitura. Esse efeito decorre, em grande medida, da utilização de múltiplas linguagens em contextos multimodais próprios do gênero, característica que favorece o engajamento e a motivação dos leitores emergentes. Nesse sentido, a pesquisa de Alberto Ricardo Pessoa (2006), intitulada *Quadrinhos: Uma proposta para a educação básica*, dedica-se a investigar precisamente esse trabalho de linguagem, examinando as estratégias adotadas por diferentes autores para promover a leitura por meio da interação entre imagem e texto.

> As escolas estão percebendo a receptividade que os alunos possuem com a leitura de quadrinhos. Cada vez mais, as bibliotecas estão cedendo um espaço para os quadrinhos e permitindo o surgimento de gibitecas pequenas, com prateleiras repletas de revistas. As doações e a organização realizada pelos professores, bibliotecários e alunos se tornam um benefício para a escola, que recebe novos materiais educacionais e leitores na instituição e ao mesmo tempo torna-se uma atividade lúdica, pois para o aluno é extremamente prazeroso ver uma nova gama de opções de leitura que a escola oferece. Além disso, indiretamente existe o estímulo à leitura de livros, pois o aluno, na biblioteca vai ter o interesse despertado em conhecer outros itens contidos na biblioteca. (PESSOA, 2006, p. 92)

Diante das discussões apresentadas, torna-se possível compreender que a literariedade não pode ser reduzida a um conjunto fixo de características capaz de determinar, de maneira definitiva, o que pertence ou não ao campo literário. Conforme observado a partir de Roncari (2002) e Eagleton (1983), a distinção entre o literário e o não literário apresenta fronteiras que não são absolutamente estáveis, enquanto Culler (1999) demonstra que os próprios gêneros e

modos de reconhecimento da literatura se transformam historicamente. Tyniánov (2021), por sua vez, permite compreender esse processo a partir do deslocamento das funções e das posições ocupadas pelos fenômenos dentro do sistema literário, evidenciando que aquilo que se constitui como fato literário pode modificar-se conforme as transformações desse sistema. A contribuição de Hayles (2009) amplia essa discussão ao considerar que as transformações do literário também alcançam os meios materiais e tecnológicos pelos quais as obras são produzidas, apresentadas e experienciadas.

Nesse sentido, a análise da literariedade não deve partir da tentativa de estabelecer uma fronteira definitiva entre diferentes manifestações artísticas, mas da investigação das características e dos procedimentos que constituem cada obra em seu contexto de produção e recepção. Observa-se as particularidades de cada mídia ao invés de colocá-las todas no mesmo cesto de significado, por isso a necessidade de se classificar o nível de literariedade para cada obra dentro de seu espectro de produção cultural. Essa perspectiva permite reconhecer que literatura, quadrinhos e jogos digitais não precisam ser compreendidos como manifestações equivalentes para que possam estabelecer relações com o literário. Cada mídia desenvolve recursos próprios, produz diferentes formas de interação com seus públicos e mobiliza procedimentos específicos de construção de sentido.

Assim, discutir a literariedade dos quadrinhos, por exemplo, não significa simplesmente procurar neles as mesmas características encontradas no texto literário impresso, mas considerar de que maneira elementos como a linguagem verbal, a imagem, a disposição dos quadros, a sequência e a relação entre diferentes signos participam da construção da obra. Da mesma maneira, investigar uma obra como *Doki Doki Literature Club Plus!* exige considerar não apenas seus elementos narrativos e textuais, mas também a dimensão computacional, visual e interativa que participa de sua constituição. A questão, portanto, deixa de ser exclusivamente se determinada manifestação “é” ou “não é” literatura e passa a envolver como o literário se manifesta em diferentes meios, quais procedimentos são mobilizados para sua construção e de que maneira esses procedimentos podem produzir experiências reconhecidas como literárias.

É a partir dessa perspectiva que *Doki Doki Literature Club Plus!* se apresenta como objeto pertinente para a discussão proposta neste trabalho. Por constituir-se em um ambiente digital que articula narrativa, texto, imagem, interação e procedimentos próprios da linguagem dos jogos, a obra permite observar como a literariedade pode ser deslocada para além dos limites tradicionalmente associados ao livro e à leitura linear. A análise de seus poemas e de suas estruturas narrativas, portanto, não pretende estabelecer uma equivalência absoluta entre o

jogo e a literatura, mas investigar as formas pelas quais elementos tradicionalmente vinculados ao literário são reorganizados dentro de uma mídia digital. Desse modo, a discussão desenvolvida nesta seção fornece a base teórica para compreender a obra não pela necessidade de enquadrá-la em uma definição estática de literatura, mas a partir das relações entre literariedade, materialidade, linguagem, forma e meio.

2.2. A narrativa entrelaçada da literatura eletrônica

Após a apresentação da discussão sobre os limites que tangem o escopo do gênero literário e suas discussões através de quadrinhos e jogos eletrônicos, como *Doki doki literature club plus!*, um jogo digital que mescla diversas modalidades que abrangem aspectos literários, torna-se necessário definir o que entendemos por literatura eletrônica e em que medida esse conceito se articula com o formato da *visual novel*, que constitui o objeto de investigação desta pesquisa.

Primeiramente, podemos utilizar o trabalho de Hayles (2009), que é "difusora" do termo *literatura eletrônica*. Ela equipara a produção da literatura eletrônica com a origem do livro, que dá forma impressa para a literatura. Com suas devidas revoluções tecnológicas, o que vemos muitas vezes é uma disputa infantilizada sobre qual mídia seria a melhor para o consumo de literatura, o que foi bastante desmistificado pela própria autora em seu livro sobre literatura eletrônica.

Tudo se difere no tratamento da mídia em que a produção artística se insere. Katheryne Hayles (2009), em seu estudo *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário* (2009), trabalha com a ideia de uma experiência de leitura com as capacidades computacionais. Ela usa de exemplo um poema gerado por computador, de Brian Darrel Stefans, *Stop and rebels* (1996)[10]. Para classificarmos uma *visual novel* como sendo literatura eletrônica, temos que levar em conta como ela pode tomar forma entre os meios da literatura digital.

Também podem existir softwares e inteligência artificial que se utilizam de um banco de dados e um processo de treinamento para a geração desse produto, bem como o acesso a comunidades de pessoas remotamente conectadas que compartilham seus textos, bem como todo um constructo de softwares que permitem a criação de poemas de áudios.

[10] **Stop and Rebels** (1996), de Brian Kim Stefans, é um poema digital experimental da literatura eletrônica que explora recursos computacionais e visuais para a construção de sentido, articulando texto, movimento e interface em uma experiência de leitura não linear.

É necessário percorrer etapas extensas e complexas de reflexão crítica a fim de determinar em que medida uma obra se apropria das especificidades literárias e do sistema computacional para que possa ser reconhecida como manifestação de literatura eletrônica, isso acaba exigindo competência tanto da pesquisa escrita quanto computacional de qualquer pessoa que adentrar nesse tipo de domínio. Dessa forma:

> Não apenas a literatura digital requer competências literárias, mas também habilidades de T.I. Autores de literatura eletrônica geralmente trabalham junto a designers gráficos e, especialmente, programadores, para unir suas competências. Essa colaboração, contudo, implica em uma relação diferente com o papel do autor. Com a literatura eletrônica, vemos em alguns países que compartilhar a autoria pode se tornar problemático, particularmente quando autores não são devidamente creditados por suas contribuições. Finalmente, alguns países em desenvolvimento têm focado seus interesses e prioridades em outros aspectos de suas vidas econômicas e culturais (DI ROSÁRIO, GRIMALDI, MEZA, 2021, p. 24, tradução nossa)[11]

Portanto, se a literatura eletrônica pode ser compreendida como uma forma literária que incorpora e explora a potência do meio computacional, faz-se necessário questionar a natureza desse ambiente digital e em que medida ele se distingue de outras modalidades de produção artística. Para compreender o que caracteriza o romance visual, gênero situado em uma zona limítrofe entre literatura, jogo e narrativa interativa, é indispensável adentrar o nicho cultural do ciberespaço em que essas obras se desenvolvem. Considerando as características previamente apresentadas, seria possível, à primeira vista, enquadrar inclusive os *role-playing games* (RPGs) nessa categoria, devido a sua narrativa interativa; contudo, tal aproximação exige um exame mais minucioso de seus elementos constitutivos. Nesse sentido, um aspecto central para esta análise é a hipertextualidade, conceito amplamente discutido por Pedro de Souza Melo (2021) em seus estudos sobre literatura eletrônica, especialmente na forma como o autor propõe sua aplicação ao campo dos jogos digitais:

> Enquanto a leitura de um livro impresso transcorre pelo passar de páginas, a leitura de uma obra digital como um romance visual se dá por processos próprios. Em um visual novel, é preciso clicar ou apertar botões para que parágrafos ou blocos textuais sejam exibidos. Essa fragmentação do texto em unidades que não obedecem necessariamente a uma ordenação por páginas pode ser compreendida pelos estudos sobre a hipertextualidade. Segundo Janet H. Murray (2003, p. 64), "hipertexto é um

[11] Not only does electronic literature require literary competences, but also IT skills. Authors of electronic literature often work together with graphic designers and especially, programmers, to unite their competences. This collaboration, however, implies a different relation with the role of the author. With electronic literature, we see in some countries that this sharing of authorship may become problematic, particularly when collaborators are not accurately credited for their contributions. Finally, some developing countries have focused their interests and priorities on other aspects of their cultural and economical life. (Di Rosário, Grimaldi, Meza, 2021, p. 24)

> conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, videoclipes) conectados uns aos outros por links. (MELO, 2021, p. 18)

É importante observar que Melo (2021) possui sua contribuição ao utilizar *Doki Doki Literature Club* como seu objeto de estudo, mas se distância no corpus para esta pesquisa que toma para análise o *Doki Doki Literature Club Plus!*, lançado em 2021, enquanto o autor analisa a versão original de *Doki Doki Literature Club!*, de 2017. Essa diferença permite considerar recursos acrescentados à obra, como a simulação de um sistema operacional, arquivos, e-mails e documentos relacionados ao Metaverse, que expandem a narrativa para além da estrutura convencional do romance visual. Tais elementos ampliam as possibilidades de hipertextualidade e interdisciplinaridade da obra, ao articularem diferentes formas de texto, interfaces e sistemas de informação em uma mesma experiência digital. Dessa maneira, embora a pesquisa de Melo constitua uma importante referência para a compreensão de *Doki Doki Literature Club!* enquanto manifestação de literatura eletrônica, o presente trabalho procura observar como esses recursos adicionais participam da construção da literariedade em *Doki Doki Literature Club Plus!*.

Pode-se recorrer também aos estudos de hipertextualidade de Janet H. Murray (2003, p. 64), que define o hipertexto como "um conjunto de documentos (imagens, textos, gráficos, tabelas e videoclipes) conectados uns aos outros por links". Portanto, dentro do ambiente digital, é possível estabelecer uma construção de uma jornada em uma malha que não necessariamente segue uma linearidade, pois o leitor não necessariamente precisa seguir por uma corrente.

Além disso, o hipertexto não se restringe ao ambiente digital. Obras impressas como glossários, sumários, enciclopédias e dicionários já oferecem, há muito tempo, estruturas de leitura não linear, permitindo ao leitor acessar diretamente a seção que contém a informação desejada. E também temos livros interativos voltados para o *role playing game* de *Dungeons and Dragons*, e livros infantis que abusam da interatividade, como a fábula da *Revolta das letras* (2012). E então, esse nível de interatividade e não linearidade não é algo exclusivo de jogos digitais, e muito menos é algo inédito.

Com o hipertexto, não há a obrigação de seguir uma sequência textual contínua, pois o próprio leitor constrói seu percurso de navegação pelo conteúdo. No meio digital, a intertextualidade aprofunda e expande essa dinâmica, ao incorporar não apenas múltiplos caminhos de leitura, mas também a associação entre diferentes mídias, imagens, textos, sons e novos modos de interação, como o deslocamento por páginas e blocos textuais por meio do uso

do mouse.

Nos jogos eletrônicos, observa-se que a experiência de leitura pode, ou não, restringir-se a um percurso linear, não constituindo, contudo, uma regra aplicável a todos os títulos do gênero. *Doki doki literature club* apresenta essa estrutura de leitura linear direcionada para o leitor, embora suas ramificações narrativas e possibilidades de escolha do jogador sejam consideravelmente limitadas, em virtude da natureza específica de sua produção, sobretudo quando comparada a outras obras do mesmo tipo. A narrativa do jogo pode ser organizada, de forma geral, em três atos. O primeiro deles corresponde à trajetória marcada pelos transtornos depressivos da personagem Sayori. Nesse segmento, não há efetivamente uma ramificação que permita alterar o desfecho trágico da personagem, existindo apenas um conteúdo complementar acessível ao jogador que já tenha concluído o jogo: manipular os arquivos internos das personagens, o que pressupõe um conhecimento prévio da obra e de sua estrutura digital.

Então, o jogo tem sua primeira finalização, como se houvesse um "*game over*"[12]. Dado isso, o jogador o reabre para ter acesso ao "segundo ato", que inicia-se após o suicídio de Sayori e conduz o jogador a uma trajetória narrativa na qual a atenção se volta, inevitavelmente, para a progressiva degradação psicológica de Yuri. A personagem, inicialmente apresentada como tímida e reservada, passa a demonstrar comportamentos que sugerem traços de personalidade menos empáticos em suas interações com o leitor-jogador, culminando em sua própria morte.

Com a finalização do jogo, mais uma vez, em uma rota destrutiva, o "terceiro ato" revela, então, a intervenção de Monika como a verdadeira antagonista da obra. A partir desse ponto, a narrativa converge para um diálogo metanarrativo entre Monika e o jogador, que gradualmente se intensifica até resultar na autodeleção do próprio jogo do sistema em que estava instalado.

Um dos elementos recorrentes na cultura dos jogos eletrônicos é a possibilidade de salvar o progresso do jogador. Em *Doki doki literature club plus!,* esse recurso adquire uma função estratégica, estimulando os jogadores a conduzirem suas escolhas narrativas de forma a favorecer cada uma das personagens femininas. Essa mecânica possibilita o desbloqueio de um final alternativo. Assim, ao concluir determinadas tarefas, o jogador pode optar por seguir o caminho previamente estabelecido ou retornar ao ponto de criação dos poemas, traçando diferentes rotas com cada personagem. Essa prática visa alcançar um desfecho mais satisfatório

[12] Game Over é uma expressão amplamente utilizada no meio dos videogames para indicar o encerramento da partida em razão da derrota ou falha do jogador em cumprir os objetivos propostos. Em muitos jogos, o termo também funciona como elemento narrativo, marcando consequências para as ações do jogador dentro da obra.

com todas elas, ainda que, ao final, isso resulte no apagamento do próprio jogo do sistema operacional.

Um detalhe interessante dentro da versão aprimorada é que, à medida que o usuário desenvolve uma singela relação com as personagens, poderá voltar ao menu do jogo e acessar suas histórias paralelas, aumentando assim o número de rotas não lineares que um jogador pode optar durante sua experiência com a narrativa de *Doki Doki Literature plus!*. A seguir, um exemplo do que é proporcionado pelo conteúdo extra do jogo:

Figura 6 - Tela de seleção das histórias paralelas em DDLC+ (2021)



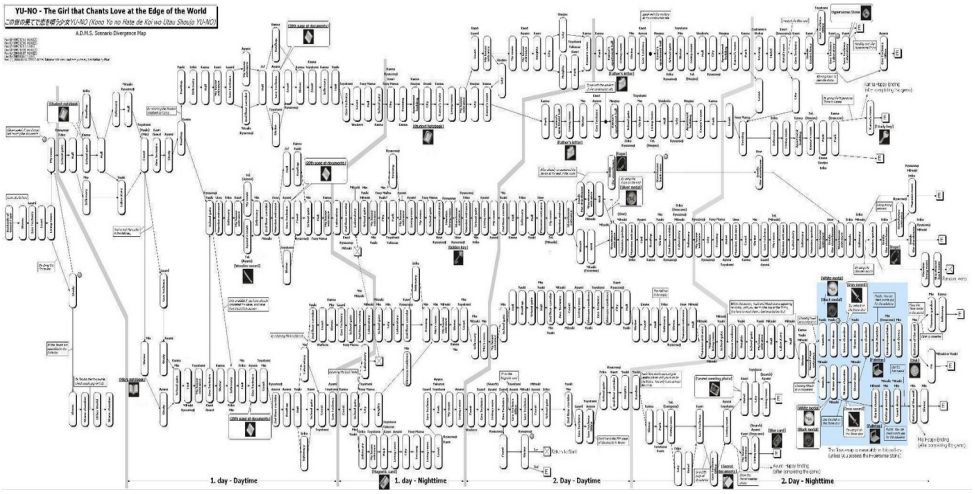
Fonte: Captura de tela do jogo pelo autor

Essa é a tela de seleção dentro do menu do jogo, que leva o jogador até as histórias paralelas de cada personagem, cada uma contendo uma temática diferente: a relação de confiança entre Sayori e Monika durante a criação do clube de literatura e como utilizam-se dos temas para se expressarem; Sayori e Yuri compartilham do tema de compreensão entre uma personagem relativamente extrovertida e uma tímida com problemas de se relacionar com os colegas a volta; e o tema de respeito tendo como protagonista o debate entre Natsuki e Monika sobre quadrinhos serem ou não literários. Todos esses caminhos podem ser feitos de forma paralela à história principal, desde que o jogador realize o gatilho de acesso enquanto joga a história principal. Essa é uma forma de este jogo oferecer um caminho não linear enquanto

ainda oferece outros caminhos dentro da história principal que podem se divergir a depender de algumas escolhas e ramificações. Além disso, ainda é uma quantidade de conteúdo respeitável dentro da proposta que o jogo tem a oferecer em relação a outros jogos do mesmo gênero.

Para efeito de comparação, uma outra *visual novel* que realmente aproveita de reais ramificações e que não possui um corredor virtual para se seguir como exemplo é a obra que lançada no ano de 1996, *YU-NO: A girl who chants love at the bound of this world*. Este jogo possui um sistema complexo de rotas que se comunicam e convergem diferentes tipos de finais, sendo essa mecânica do jogo algo que também conversa com a própria narrativa em busca de um final canônico, como o exemplo da figura a seguir:

Figura 7 - Mapa de divergência de Rotas de YU-NO: *A girl who chants love at the bound of this world* (1996)



Fonte: Acervo da comunidade YU-NO da Steam (2023)

Esse é um mapa de divergência de rotas de YU-NO. Sendo uma *visual novel* que brinca bastante com *resets*[13] e viagem no tempo no seu enredo, as escolhas do jogador sempre levam a diferentes caminhos, e alguns deles podem convergir ou divergir. Por isso, quando colocado de maneira gráfica, assemelha-se a um mapa onde o jogador pode se orientar através de determinadas escolhas da narrativa.

As discussões aqui delineadas até o momento fornecem o arcabouço teórico para que se proceda à próxima etapa da análise, dito isto, espera-se uma configuração singular dos textos da literatura eletrônica em relação àqueles da literatura impressa.

[13] Reset é um termo utilizado nos jogos digitais para designar a ação de reiniciar o progresso, uma fase ou o estado do sistema, retornando-o a uma condição anterior ou inicial. Em contextos narrativos, o conceito pode ser incorporado à própria história, permitindo que eventos, escolhas ou realidades sejam redefinidos dentro da obra.

Nos livros, temos capas, uma ordenação numérica e progressiva de páginas, capítulos, seções, atos e outros agrupamentos. Na web, dependendo do formato em que se encontra, o texto não costuma ser sequer paginado, mas ainda mantém algumas outras semelhanças quanto a agrupamentos de capítulos e seções, como fora apresentado com as histórias paralelas de *Doki doki literature club plus!*.

Segundo Murray (2003, p. 64), "a estruturação de hipertextos e lexias leva a tal forma que literatura eletrônica e novelas ou romances visuais possam ser vistas como unidades textuais e seus hiperlinks, onde o leitor se desloca entre lexias".

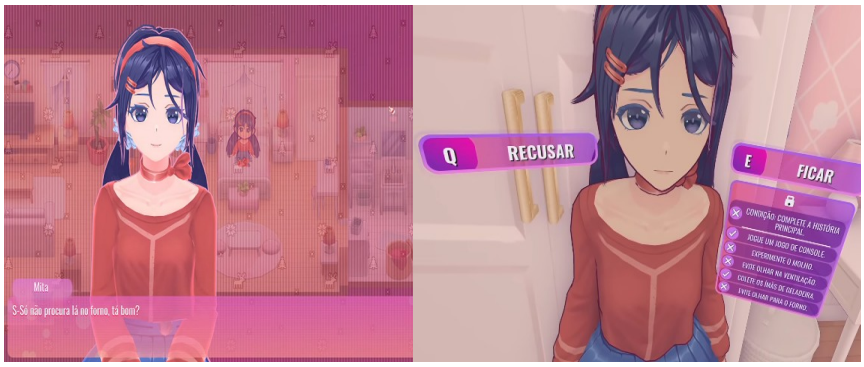
A *visual novel*, em sua *gameplay*, não possui paginação como um livro impresso. A sua leitura se dá por blocos de texto em tela que, dependendo do jogo, podem estar alocados de diferentes formas. Existem jogos como os do estúdio da *Type-moon*, que possui o caráter de expandir o bloco de texto para a tela inteira do computador, assim como se localizar apenas no canto inferior da tela; dependendo do estilo adotado, a arte vai mudar para concentrar-se mais nos detalhes da cena ou na movimentação das personagens. A diferença de *Tsukihime* e *Fate Stay Night* para *Doki doki literature club* e *Phoenix Wright*, por exemplo, está justamente nessa manipulação de personas.

Partindo da consideração desses blocos textuais como lexias hipertextuais, o ato de clicar ou arrastar a tela trabalha como hiperlink que funciona como um gatilho que emite o sinal através do *drive* do computador para o software jogo. Desse modo, permitindo a exibição do bloco seguinte. No caso, é possível obter uma quebra dessa sequencialidade caso o jogador seja parado por um sistema de escolhas. Nelas, são oferecidas opções de ação e diálogos entre os personagens e, dependendo da escolha do jogador, uma nova rota de interação com os personagens será exibida, podendo esse ser um pequeno desvio ou uma ramificação de uma narrativa diferente.

No entanto, as consequências das escolhas podem não ser reproduzidas no instante do ato da escolha. Muitos jogos utilizam um sistema de progressão na ramificação, em que uma narrativa só é aberta após um determinado número de ações protocoladas anteriormente. Em *YU-NO* isso se torna mais perceptível; e também em *MISIDE*, jogo semelhante a *Doki doki literature club* no que diz respeito à temática da narrativa. O jogo possui esse tipo de consequência minutos depois de o jogador explorar a casa ao ajudar a personagem Mita a procurar pela sua escova de cabelo: ela pede para que o jogador não olhe para o forno da maneira suspeita e isso instiga o usuário a fazer uma escolha entre ser um espião ou não. Na primeira vez, essa consequência não vai fazer efeito, pois o jogador precisa passar pela história

principal, para apenas depois recomeçar o jogo obedecendo todas as condições necessárias para liberar uma ramificação do jogo que o coloca no modo “pacifista”. Em suma, na *visual novel* há muitos usos de hipertexto por causa dessa característica tecnoliterária desse gênero, como no exemplo da figura a seguir:

Figura 8 - Ramificação narrativa em *MISIDE* (2025) através da escolha de abrir o fogão no início do jogo



Fonte: Captura de tela do canal do *youtuber* brasileiro SINXPLAYSBR (2024)

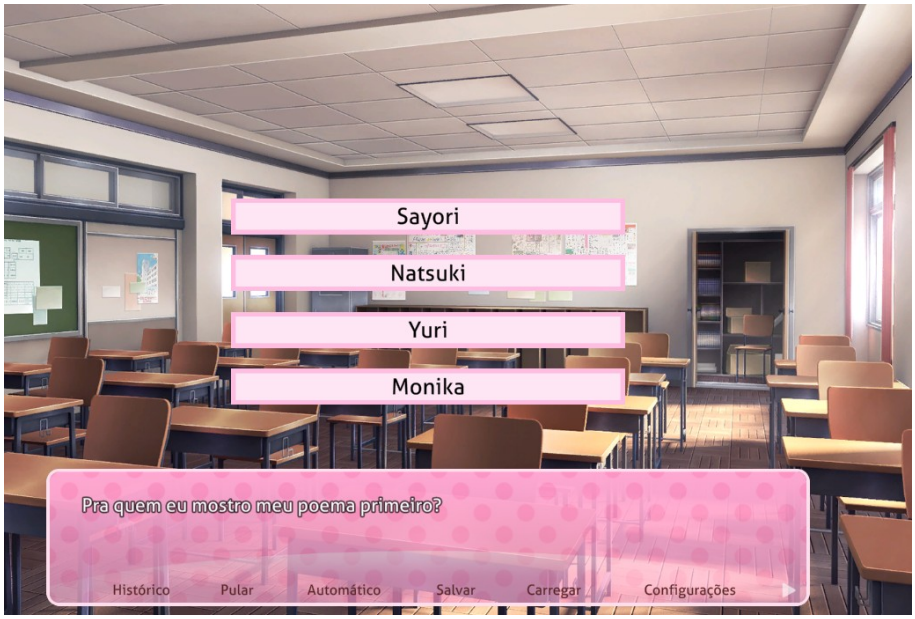
O exemplo da figura mostra um pouco dessa ramificação narrativa onde a não execução dos pré-requisitos ou gatilhos narrativos podem fechar uma rota para o jogador. As opções vão desde ignorar alguns objetivos até mesmo o jogador ser curioso demais a ponto de olhar para dentro da ventilação e do forno e, assim, bloquear uma rota de escolha. Também nesta figura é possível observar a organização dos blocos de textos: na primeira figura, o texto fica localizado em uma caixa no centro inferior da interface, logo acima dele está o nome da personagem Mita, que está proferindo o diálogo; já na figura da direita, o texto de escolhas é organizado de maneira diferente, com indicadores de botão de escolha e os requisitos do lado esquerdo e direito da personagem.

Em *Doki doki literature club plus!*, bem como na sua versão original, no exemplo que se segue na figura 9, da próxima página, o bloco rosa de texto se situa abaixo da tela, ocupando um espaço menor das artes, ainda na sua interface de usuário abaixo no bloco de texto rosa encontramos o menu com opções de visualização do histórico, para uma revisitação dos diálogos e escolhas; de apressar os diálogos que o jogador já tenha visto; de modo automático, caso não queira clicar; de salvar a progressão; e de carregar um processo ou ponto de salvação caso queira voltar atrás em alguma escolha ou revisitar cenários e configurações para modificações diversas.

O jogo possui três botões para o avanço das lexias textuais, o jogador poderá utilizar o clique do botão esquerdo do mouse, bem como o "espaço" e o botão "enter". Como previsto por Murray (2003), esses blocos são substituídos a partir da execução desses comandos. Desse modo, ao invés de seguir ordenações de páginas e parágrafos como em um romance impresso, a disposição da leitura se encontra na sequência desses blocos através de comandos.

Na análise de Melo (2021), observa-se uma problematização dessa terminologia ao evidenciar como o conceito de lexia estava vinculado ao método estruturalista de Barthes (1999), pois, nesse contexto, as lexias deveriam compor o conjunto do texto por meio de sua divisão em unidades, cada uma responsável por gerar um sentido durante o processo de leitura, o que resulta em um problema de delimitação que vai ao encontro da proposta de Murray (2003). Um exemplo dessa organização das lexias e da divisão de unidades:

Figura 9 - Sistema de escolhas em *Doki doki literature club plus!* (2021)



Fonte: Captura de tela do jogo no acervo do autor

Aqui, um exemplo de como a interface de escolha com o bloco de texto funciona em *Doki doki literature club plus!*. Temos um *background*[14] com um cenário escolar com o bloco de texto rosa em baixo, onde são exibidos os diálogos e os pensamentos dos personagens, e logo acima, separados em mais quatro blocos, os nomes das personagens das quais o jogador pode

[14] Background é um termo empregado nos jogos digitais para designar o cenário, plano de fundo ou ambiente visual que compõe o espaço em que a ação ocorre. Além de sua função estética, o *background* pode contribuir para a ambientação, a construção narrativa e a caracterização do universo ficcional da obra.

escolher mostrar o poema primeiro, podendo ter diferentes respostas de cada personagem.

A configuração apresentada evidencia que a construção narrativa da *visual novel* não se estabelece exclusivamente pelo texto escrito, mas pela articulação simultânea entre elementos verbais, visuais e interativos. O cenário de fundo, a disposição dos menus de escolha, a organização cromática da interface e os blocos de diálogo participam ativamente da produção de sentido, orientando a experiência interpretativa do jogador-leitor. Nesse contexto, a interface deixa de exercer apenas uma função instrumental e passa a integrar a própria materialidade narrativa da obra, tornando perceptível a coexistência de diferentes modos semióticos em sua composição. É precisamente a partir dessa convergência de linguagens que se torna pertinente discutir o conceito de multimodalidade.

A multimodalidade refere-se à articulação de duas ou mais modalidades de linguagem em um mesmo texto ou mídia. Em termos mais precisos, um texto multimodal combina diferentes recursos semióticos, como palavras, imagens, sons, gestos e outras formas de expressão, integrando múltiplas modalidades de linguagem na construção de sentido. Um exemplo disso pode ser observado em livros infantis cuja materialidade editoral incorpora diferentes recursos de linguagem, como ilustrações, texturas, elementos móveis, sons e mecanismos interativos que complementam a narrativa escrita. De maneira semelhante, o computador pode ser compreendido como um suporte capaz de integrar diferentes modalidades semióticas em um único ambiente digital, ampliando as possibilidades de interação e construção de sentido.

Nesse contexto, compreender o computador como um dispositivo multimodal significa entendê-lo para além da simples reunião de diferentes mídias. O ambiente digital articula elementos verbais, visuais, sonoros e interativos de maneira integrada, produzindo novas formas de construção de sentido e interação, como aponta Melo (2021).

> Definir o computador como um dispositivo multimodal, e não multimidiático, implica algumas transformações de sentido. Em uma delas, propõe-se um distanciamento entre a linguagem desenvolvida nos dispositivos digitais e os formatos midiáticos já existentes. (Melo, 2021 p. 28)

Recursos dessa natureza multimodal já estavam presentes em publicações impressas, especialmente em obras destinadas ao público infantil, como a série *Conhecendo os sons*, que incorpora elementos sonoros por meio de adaptações estruturais no formato do livro. No ambiente digital, entretanto, essa integração se amplia, pois a mídia eletrônica permite articular de forma simultânea diferentes recursos expressivos, incluindo som, imagem e movimento, em

uma experiência interativa mais abrangente.

Pedro Souza de Melo (2021) desenvolve esse tema e explica como o cinema desenvolveu a sua própria linguagem, o que é fato.

> Na verdade, seria um engano afirmar que quadrinhos ou cinema são definidos como simples combinações de mídias. O cinema desenvolveu uma linguagem própria diferente do teatro, assim como as histórias em quadrinhos são distintas das artes visuais, mesmo com ambas utilizando imagens para transmitir ideias. O computador, portanto, não é uma combinação de mídias, mas sim uma nova mídia que, ainda que dialogue com as demais, tem desenvolvido e continua desenvolvendo uma linguagem própria, uma forma particular de entrelaçar as imagens, textos e sons. (Melo, 2021, p. 27)

Da mesma forma funciona *Doki doki literature club plus!*, pois apesar das combinações entre música, arte, efeitos sonoros, vídeo e os *bugs*, todas elas operam juntas na linguagem do sistema operante, dentro de uma ótica computacional. E elas são utilizadas para atiçar o conhecimento e os sentidos do jogador, de modo a enriquecer a narrativa. Esses mesmos efeitos dificilmente seriam reproduzidos por outra mídia, da mesma forma que, quando um livro tem sua adaptação ou adequação para os cinemas e teatro, muda-se a forma de linguagem.

Santaella (2007) define como hiperfoco a capacidade de multimodalidade dos computadores, campo digital e seus recursos explorados em conjunto, podendo ser classificada como uma linguagem miscigenada, onde a causa não se dá pela evolução tecnológica, mas por uma série de processos culturais e estéticos das últimas décadas. A esses processos, a autora nomeia de “Era da imagem”.

Desse modo, *Doki doki literature club* não só como *videogame,* mas como uma potencial obra literária nesse meio digital, pode sim se categorizar pelo apelo audiovisual da Era da Imagem como *visual novel*.

O que nos leva ao contexto do nosso objeto de análise: jogos como esta *visual novel* podem ser considerados narrativos? Para responder, precisamos entender até onde as fronteiras da literatura se estendem e vermos se realmente abarcam o gênero *visual novel*.

Quando associamos literatura com jogos, podemos facilmente encontrar elementos de teoria do discurso e romance, como o dialogismo de Bakhtin (2002).

> O sujeito que fala no romance é um homem essencialmente social, historicamente concreto e definido e seu discurso é uma linguagem social (ainda que em embrião), e não um dialeto individual. (...) O sujeito que fala no romance é sempre, em certo grau, um ideólogo e suas palavras são um ideologema. Uma linguagem particular no romance representa sempre um ponto de vista particular sobre o mundo, que aspira a uma significação social. (BAKHTIN, 2002, p.135)

Tal dinâmica manifesta-se nas aproximações e relações estabelecidas com outras obras,

como será posteriormente demonstrado por meio da articulação entre *The amazing digital circus* e *I have no mouth, and I must scream*, em paralelo à personagem Monika, de *Doki doki literature club!*. Inserida em uma posição singular na narrativa, Monika apresenta uma perspectiva ideológica que a distingue das demais personagens da obra; ao mesmo tempo, seus enunciados e sua conduta em relação às demais integrantes do clube mobilizam traços discursivos que encontram ressonância nessas outras textualidades. Ao tensionar as fronteiras entre personagem, narradora e interlocutora do jogador, Monika evidencia que a produção de sentido se constitui de forma relacional, permitindo compreender a obra como parte de uma cadeia dialógica mais ampla, vinculada a diferentes discursos e textualidades. Nessa perspectiva, entende-se que nenhuma produção textual se apresenta de maneira isolada, mas se articula continuamente em relação com outros enunciados (HOLQUIST, 2005).

Além disso, algo para se levar em conta quando se trata de um jogo que disputa diversos meios para contar sua história, não se limitando apenas ao que é dito no jogo, mas fora dele também, é se esse conteúdo pode realmente ser considerado narrativa ou apenas informação.

O motivo dessa investigação se dá pelo questionamento feito por Byung-Chun Han em seu livro *La crisis de la narratión*, de que, em um contexto da chamada "Era da informação" as pessoas vêm confundindo um simples uso de rede social com o ato de narrar histórias. Como o objeto de pesquisa em questão se trata de uma obra moderna que usa e abusa das plataformas digitais para decodificação de códigos e interações em blogs e fóruns, é de se notar que possa haver uma confusão, que pode ser esclarecida por Han (2023):

> A informação é aditiva e acumulativa. Ela não transmite sentido, ao passo que a narrativa está repleta dele. Sentido significa, originalmente, direção. Assim, hoje estamos mais informados do que nunca, mas andamos totalmente desorientados. Além disso, a informação fragmenta o tempo e o reduz a uma mera sucessão de instantes presentes. A narrativa, ao contrário, gera um *continuum* temporal, ou seja, uma história (HAN, 2023, p. 8, tradução nossa)

Paralelamente, temos a delimitação conceitual da narrativa proposta por Gérard Genette: ao distinguir entre o enunciado narrativo e as operações que estruturam a relação entre história e discurso, ele permite compreender a narrativa como uma forma de organização do tempo que ultrapassa a mera sucessão de acontecimentos. Ao deslocar o foco da narrativa enquanto simples relato para sua dimensão estrutural, Genette evidencia que narrar implica ordenar, hierarquizar e atribuir sentido aos eventos, estabelecendo relações que conferem coerência e inteligibilidade ao conjunto narrativo.

> Num primeiro sentido – o que é hoje o mais evidente e o mais central no uso comum –,

> narrativa designa o enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos [...] Num segundo sentido, menos difundido, mas hoje corrente entre os analistas e teóricos do conteúdo narrativo, narrativa designa a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso, e suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc. (GENETTE, p. 23-24, 1979)

Essa compreensão encontra um contraponto produtivo na reflexão de Han (2023), ao diagnosticar uma transformação no regime contemporâneo de produção de sentido. Para o autor, a informação, diferentemente da narrativa, opera de modo aditivo e acumulativo, fragmentando o tempo em uma sucessão de instantes desconexos e esvaziados de direção. Nesse cenário, a perda da continuidade temporal compromete a própria possibilidade de construção de sentido, uma vez que este depende da articulação entre os acontecimentos em um *continuum* narrativo.

Dessa forma, a distinção de Genette entre história e discurso adquire nova relevância quando colocada em diálogo com a crítica de Han: se, por um lado, a narrativa constitui-se como operação de organização temporal que produz sentido, por outro, a lógica informacional contemporânea tende a dissolver essa organização, substituindo-a por uma temporalidade fragmentada. Assim, pode-se afirmar que a crise da narrativa, tal como formulada por Han, não implica o desaparecimento das histórias, mas a fragilização das estruturas que permitem sua coerência e continuidade.

No caso de *Doki doki literature club plus!*, o seu escopo é a narrativa metaficcional, que se manifesta como um dos elementos centrais de sua construção estética, aproximando a obra de práticas narrativas contemporâneas que deslocam o foco da representação estável da realidade para a problematização de seus próprios mecanismos de produção de sentido. Nesse contexto, o jogo se assemelha a narrativas contemporâneas descritas por Caribé (p. 19, 2020), e esse alinhamento estético contemporâneo do jogo reforça um interesse pelo aspecto literário.

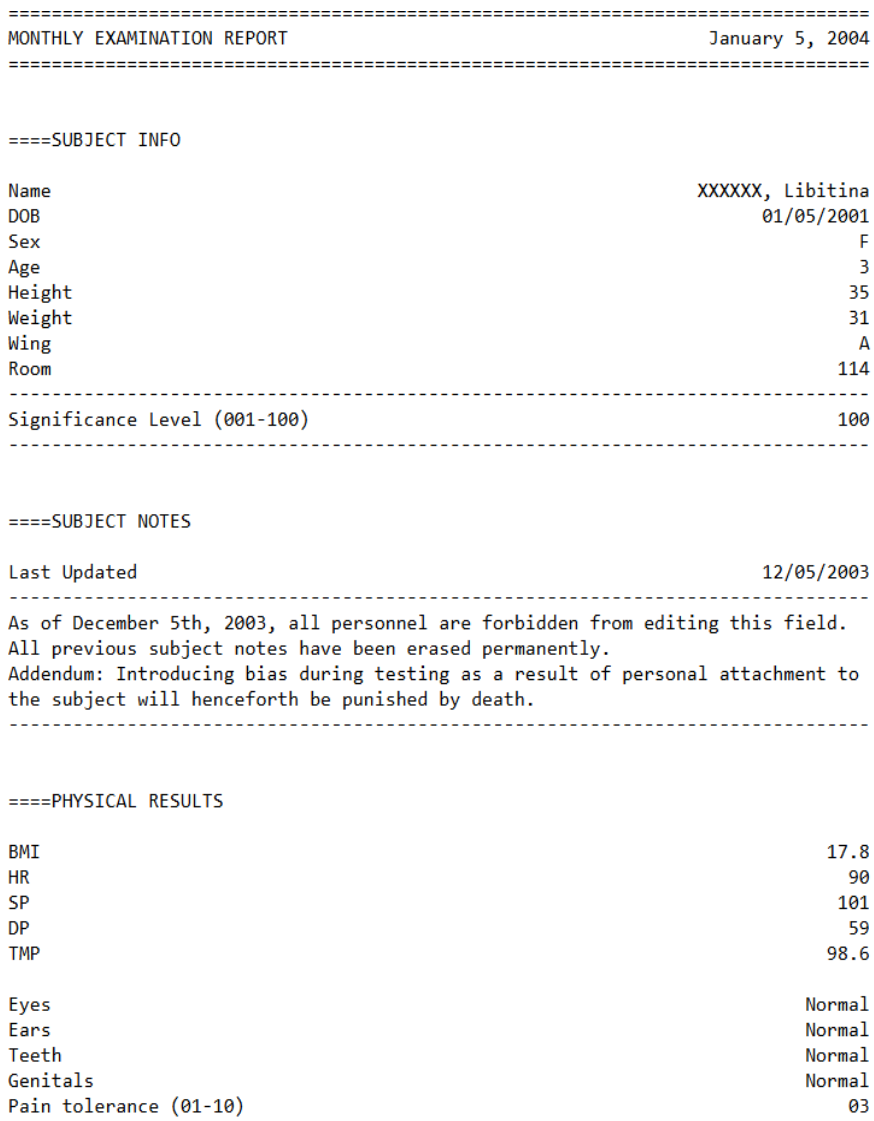
Mas antes de adentrarmos as movimentações narrativas de analepses e prolepses, que possuem fundamentação principalmente na utilização e no emprego de técnicas permitidas no meio digital para os *bugs* e a metanarrativa envolvida com a personagem Monika, torna-se necessário compreender o próprio estatuto da narrativa em termos teóricos.

Como um jogo de videogame ou um software, a proposta não é apenas visualizar o que está dentro do aplicativo, mas também na pasta dos arquivos das personagens onde se encontram textos e arquivos criptografados com códigos de Base64[15].

[15] Base64 é um método de codificação de dados que converte informações, como textos ou arquivos, em uma sequência de caracteres composta por letras, números e alguns símbolos. Apesar de frequentemente ser associada à

Um exemplo é o arquivo da personagem Sayori: existe um arquivo da personagem dentro da pasta *Characters* chamado "*Sayori.ch*", que está num formato que pode ser aberto e, dentro desse arquivo, se encontra um código para ser descriptografado. O resultado dessa investigação gera um link para um site com um documento como a figura que se segue:

Figura 10 - Relatório do projeto Libitina em arquivo decodificado de Sayori



```
================================================================================
MONTHLY EXAMINATION REPORT                                      January 5, 2004
================================================================================


====SUBJECT INFO

Name                                                          XXXXXX, Libitina
DOB                                                                01/05/2001
Sex                                                                         F
Age                                                                         3
Height                                                                     35
Weight                                                                     31
Wing                                                                        A
Room                                                                      114
--------------------------------------------------------------------------------
Significance Level (001-100)                                              100
--------------------------------------------------------------------------------


====SUBJECT NOTES

Last Updated                                                       12/05/2003
--------------------------------------------------------------------------------
As of December 5th, 2003, all personnel are forbidden from editing this field.
All previous subject notes have been erased permanently.
Addendum: Introducing bias during testing as a result of personal attachment to
the subject will henceforth be punished by death.
--------------------------------------------------------------------------------


====PHYSICAL RESULTS

BMI                                                                      17.8
HR                                                                         90
SP                                                                        101
DP                                                                         59
TMP                                                                      98.6

Eyes                                                                   Normal
Ears                                                                   Normal
Teeth                                                                  Normal
Genitals                                                               Normal
Pain tolerance (01-10)                                                     03
```

Fonte: Captura de tela do site project libitina pelo autor (2025)

Essa figura mostra um relatório de exame médico de uma pessoa do gênero feminino de uma empresa fictícia. Um questionamento de Han, quando fala sobre a narrativa na sociedade moderna, é de que a informação não tem teor de relaxamento. Uma vez que vivemos em um

criptografia, não oferece proteção de segurança, pois os dados podem ser facilmente decodificados. Já o QR Code (*Quick Response Code*) é um código bidimensional capaz de armazenar informações, como textos, endereços eletrônicos ou outros dados, que podem ser lidos por dispositivos equipados com câmera e software apropriado.

mundo onde a narrativa está em crise justamente pelo transbordamento da informação, a narração não entrega as informações prontas, não é explicativa e não entrega o mistério.

Então, será possível se utilizar de um relatório médico mensal de uma pessoa, uma vez que a função desse tipo de documento é justamente ser técnico e descritivo? Não entraria em conflito com a ideia do mistério a ser explorado pelo jogo?

A resposta para isso é: se fosse apenas um documento isolado da narrativa central da obra, ele poderia ser visto apenas como informação, mas esse documento não só contribui para o mistério como também para a construção de sentido, e nesse tipo de documento ainda encontramos alguns aspectos da narração envoltos pela informação.

Temos a marcação de tempo através das datas expostas como 12 de maio de 2003 e 05 de janeiro de 2004, ou seja, temos uma passagem de tempo entre os testes onde ocorre a atualização de registros.

É possível saber o espaço, ele não é descrito explicitamente, mas separado entre *Wing A,* que pode ser traduzido para setor ou ala, e *Room 114,* onde ocorrem os experimentos. Isso faz com que o espaço seja tratado como um ambiente controlado e impessoal para as personagens por se tratar de uma instalação de uma instituição burocrática, como um laboratório ou hospital.

Esse tipo de documento expresso abre espaço para a discussão de gêneros híbridos, a noção de hibridismo de gêneros pode ser compreendida a partir das reflexões de Bhatia (1997), para quem as demandas comunicativas contemporâneas frequentemente levam à combinação de convenções provenientes de diferentes gêneros discursivos, como descrito em:

> como as demandas por práticas comunicativas se tornam cada vez mais complexas, os profissionais experientes começam a responder às novas situações retóricas utilizando estratégias estabelecidas e, mais frequentemente, muitas estratégias inovadoras para atingir uma variedade de objetivos complexos. (BATHIA 1997, p. 9)

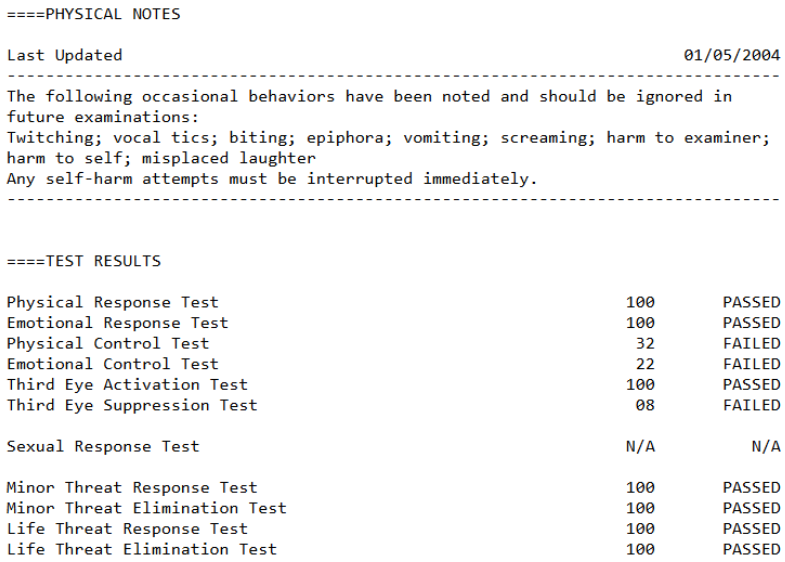
Em vez de se apresentarem em formas puras, os gêneros tendem a incorporar estratégias e funções diversas para atender objetivos mais complexos. Sob essa perspectiva, os documentos presentes em *Doki Doki Literature Club Plus!* como este que fora apresentado podem ser compreendidos como formas híbridas, uma vez que preservam características de relatórios, e-mails e registros institucionais ao mesmo tempo em que participam da construção narrativa da obra. Dessa maneira, a função informativa desses textos passa a coexistir com uma função ficcional e interpretativa, exigindo do jogador a reconstrução de sentidos dispersos em diferentes suportes textuais.

Outras formas de hibridismo presentes no jogo que serão abordados anteriormente são o

sistema operacional[16] de um computador que lhe confere os conteúdos de pastas, arquivos, e-mails, imagens, músicas, relatórios, documentos e histórico de atividades. Os arquivos digitais formam outra forma por misturar tanto os poemas quanto contos e imagens ilustradas, além de claro alguns recursos cinematográficos como a aproximação no rosto das personagens afim de recriar o foco, o *fade in* e *fade out*, enquadramento e cortes entre imagens e cenários.

Quanto a personagens, temos menção a dois. Um deles é Libitina, e então sabemos que ela é submetida a alguns testes, dos quais podemos ver o resultado, como na figura a seguir:

Figura 11 - Bateria de testes, ativação e supressão do terceiro olho



```
====PHYSICAL NOTES

Last Updated                                                    01/05/2004
--------------------------------------------------------------------------------
The following occasional behaviors have been noted and should be ignored in
future examinations:
Twitching; vocal tics; biting; epiphora; vomiting; screaming; harm to examiner;
harm to self; misplaced laughter
Any self-harm attempts must be interrupted immediately.
--------------------------------------------------------------------------------


====TEST RESULTS

Physical Response Test                                  100       PASSED
Emotional Response Test                                 100       PASSED
Physical Control Test                                    32       FAILED
Emotional Control Test                                   22       FAILED
Third Eye Activation Test                               100       PASSED
Third Eye Suppression Test                               08       FAILED

Sexual Response Test                                    N/A          N/A

Minor Threat Response Test                              100       PASSED
Minor Threat Elimination Test                           100       PASSED
Life Threat Response Test                               100       PASSED
Life Threat Elimination Test                            100       PASSED
```

Fonte: Captura de tela do site *projectlibitina.com* pelo autor (2025)

Essa figura explicita alguns desses testes como físico, emocional e, aquele que mais instiga curiosidade, teste de ativação do terceiro olho e teste de supressão do terceiro olho. Para um tipo de documento onde a informação explícita é predominante, ele investe mistério ao jogador para que ele reflita sobre as personagens e a história do jogo em si.

Outro personagem que temos nesse documento é aquele que dita os resultados dos exames: pela figura de poder, sabemos que ele faz parte da instituição, ou seja, ele é um personagem que exerce um poder mínimo e é produto de um sistema, ele é quem controla o sujeito.

O narrador é impessoal e é autoritário e ideologicamente marcado, pois temos a frase: "*personal attachment [...] will henceforth be punished by death*".

[16] Software principal que gerencia o hardware e os programas de um computador ou celular, como o Windows, Apple MacOs, Linux, Android e IOS.

O motivo para isso é que esse tipo de documento precisa ser técnico e descritivo, mas ele acaba impondo uma norma, sanção e valores de visão de mundo onde não se é permitido ter apegos pessoais. Em suma, acaba culminando numa prescrição, revela uma posição no mundo pois revela a desumanização. O relatório constitui uma instância narrativa intradiegética, na medida em que emerge do próprio universo ficcional como produção discursiva de uma instituição, funcionando não apenas como registro, mas como mecanismo de controle e construção de realidade.

Ainda no que se refere ao documento, o enredo pode ser entendido como implícito, à medida que deixa subentendido que existe ou existiu um experimento, com envolvimento emocional das personagens. Dado que é um documento sigiloso, ele pode ser ilegal, e houve um apagamento de registros, uma vez que é dito que é um reporte mensal e houve uma passagem de tempo de mais de um mês e há uma ameaça de punição externa.

Em suma, esse documento se organiza através do tempo, há uma construção de espaço e mundo implícita, apresenta os agentes, implica ações e conflitos.

E como isso se conecta com o jogo? Através de sua narrativa. Na história de dentro do jogo, temos menções ao terceiro olho feitas pela personagem Yuri por meio do livro fictício *Portrait of Markov*, na descrição da sua capa e conteúdo, além da construção de significados através de outros documentos de outras personagens. Essas menções são vinculadas com o fato de que a personagem que estiver no cargo de presidente do Clube de Literatura sempre sofre um despertar pela loucura e, a partir daí, surge um consciente de que é um objeto de um jogo; Esse é caso das personagens Monika e Sayori, esta segunda sob alguns critérios de ativação de eventos dentro do jogo, como, por exemplo, a exclusão do arquivo das personagens na pasta do jogo é um tipo de gatilho para causar esse efeito na narrativa.

Com todo o devido contexto, é seguro dizer que, pelo modo como a história é contada, principalmente fora do jogo, ela pode sim ser considerada uma história narrativa ao invés de um punhado de informações para provocar a curiosidade vazia causadora da crise da narrativa nos tempos contemporâneos.

2.3. A narrativa poética e *bugs* como ferramenta de roteiro

Se tratando de uma obra com características literárias, podemos adentrar o aspecto da literatura nos poemas como aspecto narrativo. Conforme assinala Milaneze (2008), em *Viagens ao "Outro Lado": o percurso poético lecléziano*, ao retomar as reflexões de Jean-Yves Tadié

em *Récit poétique* (1978), o crítico francês concebe o romance poético como uma forma de narrativa híbrida, cuja singularidade o conduz à constituição de um gênero à parte. Tal concepção decorre da compreensão dessa modalidade narrativa como uma depuração do romance tradicional, o que justifica a adoção do termo "narrativa poética". Ainda segundo Milaneze, é nesse estudo de grande relevância teórica que Tadié propõe uma estrutura própria para a narrativa poética, elaborada a partir da aproximação de elementos recorrentes em obras da literatura francesa publicadas entre 1909 e 1972, abrangendo desde *Provinciales*, de Jean Giraudoux, até *L'Arrière-pays*, de Yves Bonnefoy. destacando a relação da função romanesca com a narrativa poética.

> [...] forma do relato que empresta do poema seus meios de ação e seus efeitos, de modo que sua análise deve levar em conta tanto as técnicas de descrição do romance quanto as do poema: o relato poético é um fenômeno de transição entre o romance e o poema. (TADIÉ, 1978, p. 7)

Nesse contexto, as personagens da narrativa poética deixam de ser concebidas como entidades psicologicamente estáveis e dotadas de profundidade realista, assumindo, ao contrário, uma função predominantemente simbólica. Elas se organizam em torno de um desejo ou de uma busca, apresentando-se frequentemente esvaziadas de referências miméticas e reduzidas à condição de "seres de linguagem". Quando o narrador coincide com o protagonista, esse processo tende a se intensificar, uma vez que as personagens podem ser absorvidas pela instância narrativa, convertendo-se em sombras ou projeções discursivas. Tal dinâmica reforça o caráter autorreflexivo da narrativa poética, na medida que expõe os próprios mecanismos de construção do discurso ficcional.

A partir dessa perspectiva teórica, torna-se pertinente estabelecer um diálogo com produções narrativas contemporâneas que, embora situadas fora do campo literário tradicional, mobilizam procedimentos análogos aos da narrativa poética. Nesse sentido, o jogo digital *Doki doki literature club plus!* (2021) configura-se como um objeto privilegiado de análise. Estruturado inicialmente segundo convenções reconhecíveis do romance visual, o jogo promove, ao longo de seu desenvolvimento, uma progressiva desestabilização dessas convenções, submetendo personagens, enredo e espaço narrativo a um processo de decomposição que evidencia a primazia da linguagem e da estrutura sobre a representação realista.

As personagens de *Doki doki literature club* exemplificam de modo contundente a redução funcional descrita por Tadié. Privadas de consistência psicológica durável, elas se organizam em torno de desejos abstratos, como o anseio por reconhecimento, afeto ou

permanência, que adquirem valor simbólico no interior da narrativa. À medida que o jogo avança e os poemas vão sendo recebidos pelo leitor jogador, essas figuras são progressivamente esvaziadas de sua autonomia ficcional, tornando-se instâncias instáveis, sujeitas à manipulação da própria estrutura narrativa que é um jogo roteirizado e programado para obedecer a comandos e gatilhos. Tal processo culmina na centralidade da personagem Monika, cuja consciência de sua condição ficcional a conduz a assumir o papel de narradora e agente estruturante do discurso, absorvendo as demais personagens e reduzindo-as a resíduos textuais e falhas do sistema.

Esse movimento radicaliza a noção de narrador-protagonista presente na narrativa poética ao dissolver as personagens no próprio tecido da linguagem e ao transformar a estrutura narrativa em objeto explícito de reflexão. Assim como nas obras analisadas por Tadié, a narrativa deixa de operar como simples veículo de uma história para tornar-se espaço de problematização de seus próprios limites. Em *Doki doki literature club*, essa problematização se manifesta por meio da ruptura da linearidade temporal, da instabilidade do espaço ficcional e da exposição dos códigos que sustentam a narrativa, aproximando o jogo de uma experiência estética que privilegia a tensão entre narratividade e poeticidade.

Dessa forma, pode-se afirmar que *Doki doki literature club* atualiza, em um suporte digital e interativo, procedimentos característicos da narrativa poética, evidenciando a permanência e a adaptabilidade desse modo narrativo para além do romance literário. Ao articular personagens reduzidas a funções simbólicas, um narrador que se confunde com a própria estrutura do discurso e uma linguagem que se volta sobre si mesma, o jogo inscreve-se, ainda que de maneira não convencional, na linhagem estética delineada por Tadié e reinterpretada por Milaneze. Tal aproximação amplia o campo de aplicação da narrativa poética, demonstrando sua fecundidade teórica para a análise de formas narrativas contemporâneas e intermídias.

Assim como visto anteriormente, nada dentro e fora de Doki doki literature club *plus!* foi feito de forma não intencional, tanto o discurso, passando pelas ferramentas computacionais utilizadas para que o jogo cause efeitos ao jogador-leitor, até mesmo a composição de cada personagem e de seus poemas.

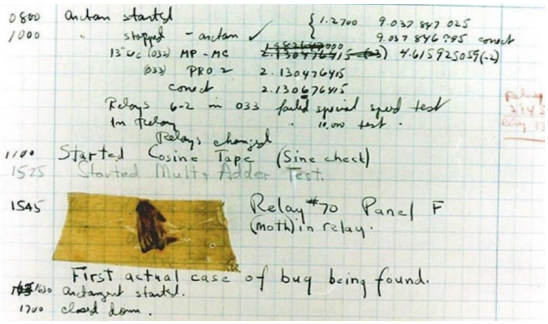
Uma similaridade pode ser vista em Poe (2011), no tratamento da obra *O corvo:*

> É meu propósito deixar claro que nenhum detalhe de sua composição pode ser atribuído a acidente ou intuição - que o trabalho foi realizado passo a passo, até o final, com a precisão e a rígida consequência de um problema matemático. (POE, p. 19. 2011)

Quando falamos de linguagem computacional e aspectos de multimodalidade dentro dos jogos eletrônicos, é relevante atentar-se para os chamados *bugs* ou *glitches*, que podem ou não ser intencionais. *Bugs* são um fenômeno dentro da tecnologia tanto digital como analógica, eles podem ser encarados como um erro no código ou um conjunto de defeitos que causam mau funcionamento do sistema.

Esse nome, que pode ser traduzido como "inseto", vem do primeiro erro de computador da história, observado por Grace Hopper, almirante da marinha estadunidense que criou o primeiro compilador da informática e, portanto, pioneira no desenvolvimento da linguagem da computação. Em seu relato do ano de 1945, Grace observou um inseto habitando o hardware e fazendo com que o computador entrasse em mal funcionamento. Esse acontecimento entrou para a história como uma falha mecânica do sistema e se popularizou bastante principalmente nos jogos décadas posteriores, com a conjugação do substantivo *bug* para as formas verbais "bugou, bugar" em português do Brasil.

Figura 12 - O primeiro bug da história, por Grace Hopper, ocorrido em 1945. Corpo do inseto encontrado na falha mecânica do compilador



Fonte: Captura de tela em vídeo MUSEU DO COMPUTADOR (2018)

Esse é um exemplo de quando ocorre uma falha mecânica, o que ainda pode acontecer nos computadores e equipamentos modernos. Mas como funcionam esses erros quando falamos de jogos digitais? Como podem ser feitos de forma proposital e não proposital? Os *bugs* para a mídia digital de jogos possuem uma gama de possibilidades, pois cada jogo em cada plataforma tem uma linguagem de programação diferente.

Esses erros podem ser categorizados a depender da natureza:

- Visuais (gráficos): artefatos na tela (distorções, linhas ou corrompimento da imagem), texturas faltando (erro de imagem aplicado ao modelo de objetos, personagens ou cenários), objetos cuja textura atravessa outros objetos sem interação.

- *Glitches* de áudio ou interface: Som e músicas ausentes ou travados em uma sequência de repetição na faixa de áudio, menus de interface de usuário exibindo informações incorretas ou piscando.

- Física ou colisão: Falhas no cálculo de colisão fazem personagens e objetos colidirem de maneira inconsistente, um personagem e um objeto podem ser arremessados para cima apenas por encostar em algo em alta velocidade, além disso, bonecos podem atravessar o chão e paredes e objetos podem flutuar.

- Funcionais ou jogabilidade: Erros que impedem o funcionamento de mecânicas do jogo, algum gatilho de evento ou missão que não se ativou, um inventário que não pode ser acessado ou um objeto que não funciona da forma como deveria.

- *Crash* ou erro fatal: O jogo trava ou fecha sozinho, forçando o encerramento do aplicativo ou até mesmo do seu computador ou console.

- *Softblock*: *Bugs* de progressão, são erros que impedem o jogador de prosseguir com a história, como uma porta que não pode ser aberta ou um personagem essencial que não aparece para interação.

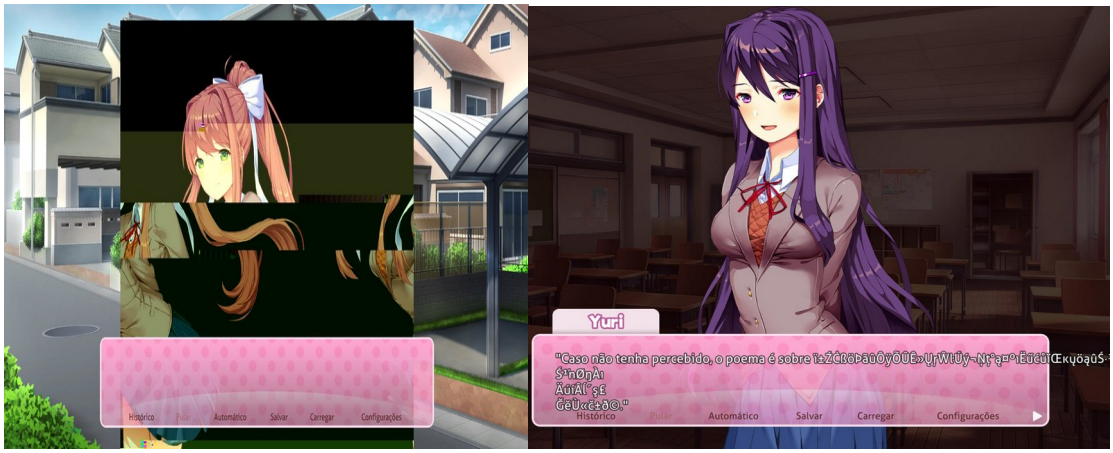
Esses *bugs* não necessariamente acontecem de forma isolada, eles podem se dar tanto de forma sequencial como simultaneamente. Uma falha de música se repetindo que se segue com o jogo dando erro de gráfico e resulta em uma tela travada em um *crash*, por exemplo. E, uma vez que se entende como eles ocorrem dentro de um jogo, os jogadores podem executá-los de maneira proposital para se beneficiar de algumas interações.

Quando esses erros ocorrem de maneira imprevisível, se dão como na descrição de Menkman:

> As falhas causadas por essas modificações desestabilizam e alteram as leis normais da física, tornando a direção e os disparos imprevisíveis e ilógicos, enquanto os sons e os elementos visuais do próprio jogo também são alterados para pegar o jogador de surpresa. (MENKMAN, 2011, p. 39, tradução nossa)

O jogo *Doki doki literature club plus!* se utiliza de alguns desses *bugs* para criar um efeito de desconforto e medo ao jogador, e são feitos de forma proposital, como no exemplo da figura a seguir:

Figura 13 - Erro no *sprite* de Sayori, que foi apagada do jogo; a imagem de Monika sobrepõe a lacuna deixada por outra personagem no segundo ato em *DDLC+* (2021); *bug* de interface na conversa com a personagem Yuri



Fonte: Captura de tela do jogo pelo autor (2025)

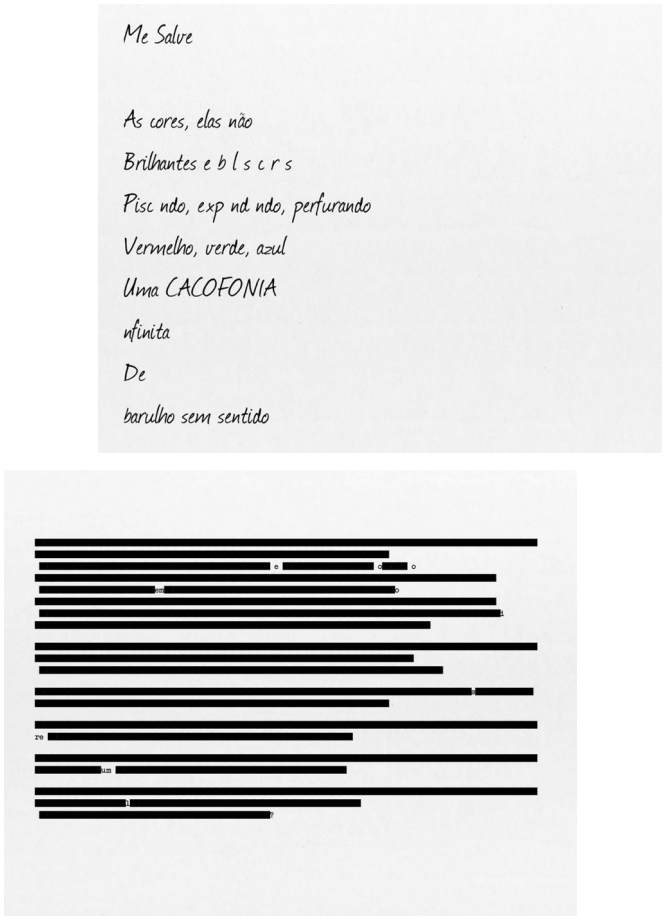
Esses dois são *bugs* do segundo ato do jogo, logo após a personagem Sayori ter morrido e o jogo ter sido levado ao seu reinício devido a um *bug* de falha crítica. No primeiro *bug*, o arquivo de Sayori já havia sido excluído da pasta do jogo, então, a personagem Monika tenta sobrepor a lacuna da personagem com a sua própria imagem, causando esse erro no visual com um fundo preto e a imagem rasgada ou distorcida. Nesse momento, a música dá uma pausa e dá espaço a sons de distorção. É uma composição de erros tanto gráficos quanto sonoros e de interface.

A segunda imagem é referente a uma conversa que o jogador tem com Yuri, em que a música se ausenta e ocorre um erro na interface em que as informações na caixa de texto são ilegíveis e passam para fora do seu retângulo usual de leitura.

Dentro da justificativa da história, esses erros ocorrem devido a interferência de Monika na história, mas reproduzi-los e programá-los para ocorrerem é algo que coube aos programadores.

Mas e quanto aos poemas? De quais efeitos eles se aproveitam? Tomemos como exemplo um recorte de um poema que é mostrado ao jogador pela personagem Monika:

Figura 14 - Poema “Me salve”, de Monika, com letras faltando; e interface com *bugs*, tornando o poema ilegível

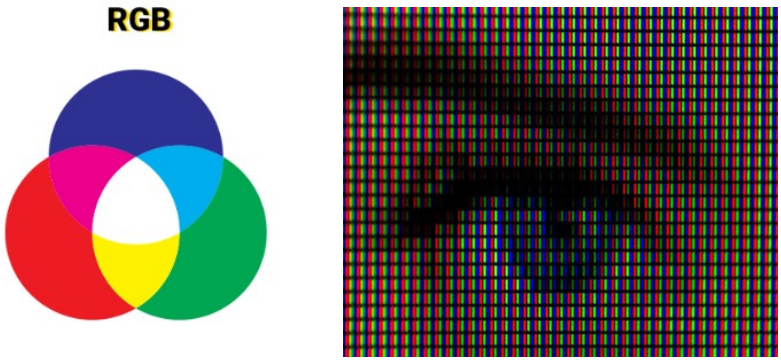


Fonte: Captura de tela do jogo pelo autor (2025)

A figura da esquerda é um recorte de um poema com informações faltando: são letras em algumas palavras, como no caso de “belas cores”, no segundo verso, e “Piscando, expandindo, perfurando”, no terceiro verso. Essas falhas corroboram com o conteúdo do poema para mostrar ao jogador uma fase de transição de Monika para sua transformação em presidente assim que formou o clube de literatura, algo que a tornou consciente de que ser uma personagem programada dentro de um jogo de videogame.

Esse efeito de falta de informação na interface da caixa em que o poema é exposto em corroboração com cores ali apresentadas cria uma visualização do funcionamento da menor unidade digital de exibição, o pixel, onde a utilização do vermelho, verde e azul combinados servem para recriar outras cores em qualquer meio de exibição, como na figura a seguir:

Figura 15 - Exemplificação das misturas de cores na menor unidade de imagem digital, o pixel



Fonte: Captura de tela do acervo da Gráfica Paulista Instruções (2018) e Blog da Razor (2022)

A visualização de uma personagem é uma recriação de uma tela, seja ela de televisão ou de computador. Toda a cacofonia é causada pelo programa em pleno funcionamento. Muitos desses erros visuais e gráficos acontecem em instantes e são breves em sua duração, os poemas também não são exceção.

Nesse sentido, tal construção aproxima-se da formulação de Edgar Allan Poe acerca da composição poética, ao afirmar que:

> A brevidade deve estar em relação direta com a intensidade do efeito pretendido - isto, com uma condição -, de que um certo grau de duração é absolutamente necessário para a produção de algum efeito. (POE, 2011, p. 21)

Assim, a fragmentação textual e visual do poema não se configura como falha, mas como estratégia composicional que condensa o efeito estético, intensificando a experiência do jogador-leitor dentro de uma unidade breve de leitura.

À luz dos princípios formulados por Edgar Allan Poe em *A Filosofia da composição*, observa-se que *Doki doki literature club* não apenas incorpora, mas reconfigura a lógica da composição poética no ambiente digital. A unidade de efeito, central para Poe, manifesta-se no jogo como um horror psicológico contínuo, sustentado ao longo da experiência do jogador-leitor. A relação entre brevidade e intensidade se traduz nos poemas curtos e altamente impactantes, cuja leitura se dá em uma única sessão, mas com forte carga emocional. Do mesmo modo, o princípio do controle total do autor encontra correspondência na estrutura programada do jogo, em que os chamados *bugs* são, na verdade, eventos roteirizados e intencionalmente inseridos. Por fim, a escolha racional de cada elemento composicional, defendida por Poe, revela-se na função estética dos *glitches*, que deixam de ser falhas para operar como recursos expressivos. Assim, *Doki doki literature club plus!* atualiza a poética ao deslocá-la para uma

estética do erro controlado, na qual o efeito literário emerge da simulação de instabilidade, reafirmando a centralidade da intenção autoral mesmo em um meio interativo.

Partindo da compreensão de que os *bugs* configuram recursos intencionais, torna-se pertinente recorrer a Genette (1979) no quesito de organização do tempo narrativo. No âmbito das anacronias, Gérard Genette define a analepse como uma "narrativa segunda", uma vez que se encontra subordinada à narrativa primeira, isto é, à linha temporal de referência do relato. Tal procedimento consiste na suspensão da progressão cronológica para a inserção de acontecimentos pretéritos, reorganizando a ordem dos eventos no discurso. Desse modo, a analepse opera como um mecanismo de reconfiguração temporal que introduz retrospectivamente segmentos anteriores à sequência narrativa principal, conferindo complexidade à estrutura do relato. "Toda a anacronia constitui, em relação à narrativa na qual se insere – na qual se enxerta – uma narrativa temporalmente segunda, subordinada à primeira, nessa espécie de sintaxe narrativa" (GENETTE, p. 47, 1979).

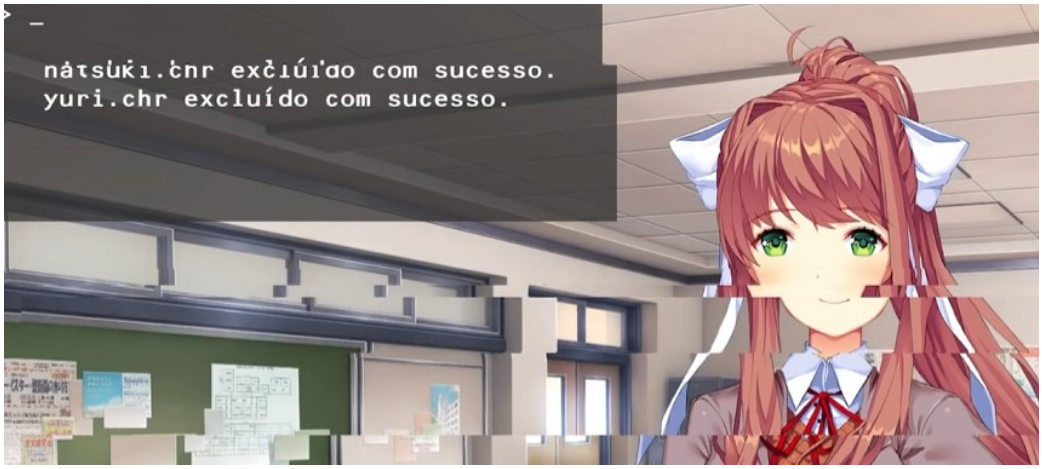
O reconhecimento de analepses em *Doki doki literature club plus!*, quando se considera a narrativa principal, apresenta-se como um problema analítico específico, uma vez que tais ocorrências não se manifestam de forma direta ou conforme o modelo clássico descrito por Gérard Genette. O passado diegético, em vez de ser encenado por meio de interrupções explícitas da linearidade cronológica, é sugerido de modo indireto, sobretudo através de enunciados fragmentários e de elementos paratextuais, como os arquivos das personagens passíveis de descriptografia. Esses materiais, embora ampliem o horizonte narrativo, não se integram ao fluxo do discurso como retornos formais ao passado, mas operam como dispositivos que tensionam a leitura linear, incentivando o jogador a reorganizar a experiência narrativa para além de sua progressão imediata.

Nesse contexto, as analepses em *Doki doki literature club plus!* podem ser compreendidas como implícitas, na medida em que se constroem prioritariamente no plano discursivo das personagens. Destaca-se, nesse processo, a atuação de Monika, cuja capacidade de manipular os arquivos do jogo introduz uma lógica temporal singular: cada reinício configura-se como reatualização de eventos pretéritos, continuamente reinscritos na experiência narrativa. Tal dinâmica autoriza a formulação de uma "analepse metanarrativa", na qual a retrospecção não se limita à rememoração de fatos anteriores, mas se articula ao próprio funcionamento do sistema, deslocando o eixo da temporalidade do plano estritamente diegético para uma instância estrutural e recursiva.

Na figura a seguir, um exemplo de um quadro de Monika excluindo os arquivos de suas

amigas, em um sentimento de retomada do que ela fez com Sayori no primeiro ato do jogo, mas que, ao invés de excluir os arquivos das personagens e retomar a história do início, causa a ruína do presente e muda os arquivos, na sua obsessão pelo protagonista, sabendo que ele é o único humano acompanhando a história.

Figura 16 - Monika exclui os arquivos de suas amigas em um processo de repetição



Fonte: Captura de tela do autor (2025)

Se, no âmbito das analepses, foi possível constatar como *Doki doki literature club* reconfigura a retrospecção por intermédio de estratégias implícitas e metanarrativas, no que concerne às prolepses o jogo evidencia um movimento igualmente singular. Conforme delineado por Genette, a prolepse corresponde à antecipação de eventos futuros no interior do discurso narrativo; contudo, em *DDLC*, tal procedimento não se manifesta de forma direta, sendo mediado por elementos como *glitches* e rupturas de interface, que passam a operar como indícios de antecipação e instabilidade.

> A antecipação, ou prolepse temporal, é manifestamente menos frequente que a figura inversa, pelo menos na tradição narrativa ocidental [...] A preocupação do suspense narrativo própria da concepção clássica do romance não se ajusta bem com tal prática, tal, aliás, como a ficção tradicional de um narrador que pareça dever ir descobrindo de algum modo o que se passa ao mesmo tempo que o conta. (GENETTE, 1979, p. 65-66)

Ainda assim, a prolepse pode manifestar-se de maneira indireta, não necessariamente por meio de anúncios claros do futuro, mas através de indícios, tonalidades ou sinais antecipatórios que preparam o leitor para eventos posteriores. Um exemplo recorrente na tradição literária é o uso de presságios ou comentários sugestivos do narrador, como quando se afirma, no início de uma narrativa, que determinado acontecimento terá consequências trágicas, instaurando uma expectativa que orienta a leitura.

É precisamente a partir dessa forma indireta de antecipação que se pode estabelecer uma aproximação com *Doki doki literature club plus!*, no qual a prolepse não se realiza por meio de declarações explícitas sobre o futuro, mas por sinais difusos, como alterações tonais, dissonâncias discursivas e falhas simuladas do sistema, que, progressivamente, antecipam a ruptura da narrativa e o colapso de sua estrutura ficcional.

Conforme já assinalado, *Doki doki literature club plus!* mobiliza uma recorrência de *bugs* que se manifestam de forma simultânea e progressiva. Em um contexto convencional, tais falhas configurariam problemas técnicos capazes de comprometer a experiência do jogador, exigindo correções por meio de atualizações do sistema. No entanto, no interior da obra, esses elementos deixam de operar como disfunções acidentais e passam a constituir indícios estruturais, cuja intensificação progressiva sugere um estado de instabilidade que antecipa a própria desagregação do sistema narrativo. Nesse sentido, os *glitches* assumem a função de sinais premonitórios, instaurando uma atmosfera de colapso iminente que, embora não explicitado, orienta a leitura do jogador. Por exemplo, a figura se refere ao traceback.txt, que, no momento da morte de Sayori, aparece para sugerir um relatório de erros do sistema do jogo:

Figura 17 - Arquivo traceback.txt encontrado na pasta do jogo durante a morte de Sayori



traceback.txt

```
traceback.txt
Commander Quantum Server versão 2.4.1065.4917600
Tempo de Execução VM versão 1.1.6
Título do recipiente: Doki Doki Literature Club"
Data de execução: <date>

>> OCORREU UMA EXCEÇÃO DE TEMPO DE EXECUÇÃO DE VM NÃO DETECTADA <<
> Rastreamento da pilha de execução:
    Arquivo "game/script" linha 67 na ocorrência do script
            ocorrência ch5_main
      Arquivo "game/script-ch5" linha 295 no script
            python:
      Arquivo "os/common/00start" linha 269 no <module>
            os.call_in_new_context("_main_menu")
> JumpException ocorreu em <253810834>
> EXCEÇÃO: "Ah, não... espero não ter quebrado nada. Espera um pouco, consigo ajeitar isso... Acho...
Ah, quer saber? Seria muito mais fácil simplesmente excluir ela. É ela que tá dificultando tudo.
Hahaha! Bom, lá vai.
```

Fonte: Captura de tela do autor (2025)

Conforme ilustrado na Figura 17, o arquivo traceback.txt apresenta uma simulação de erro de execução do sistema, na qual se observa tanto a estrutura técnica de um relatório de falha quanto a inserção de enunciados atribuídos à Monika. Embora, à primeira vista, o documento se configure como um registro de exceção computacional, a progressiva inflexão discursiva, que culmina na sugestão de exclusão de uma personagem, desloca seu estatuto para o campo narrativo.

Nesse sentido, o arquivo pode ser interpretado, à luz das formulações de Genette (1979), como um operador de prolepse, na medida em que antecipa, em nível metanarrativo, acontecimentos que ainda não se realizaram plenamente na diegese. A linguagem técnica do erro funciona, assim, como suporte para a inscrição de um evento futuro, a eliminação de personagens, instaurando um regime de antecipação que não se dá por meio de narração direta, mas pela simulação de falha do sistema.

Dessa forma, o *traceback* não apenas tensiona os limites entre interface e narrativa, mas também projeta, de maneira implícita, o colapso da estrutura ficcional, configurando-se como uma prolepse de caráter estrutural e metanarrativo.

Tal lógica de antecipação pode ser observada, por exemplo, em um dos enunciados atribuídos à própria Monika, no qual se afirma a importância de salvar o jogo diante de possíveis mudanças de decisão ou da ocorrência de eventos inesperados. À primeira vista, trata-se de uma orientação compatível com a mecânica dos jogos digitais; contudo, a inflexão discursiva que se segue, marcada pela dúvida quanto à pertinência da própria fala, desloca o enunciado para um

plano metanarrativo. Ao sugerir, ainda que implicitamente, a possibilidade de acontecimentos imprevistos, a personagem rompe com a ilusão de transparência da narrativa e evidencia seu conhecimento das estruturas do jogo.

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

Desse modo, o ato de salvar, longe de se restringir a uma função técnica, adquire valor semântico como operador de prolepse: configura-se como um aviso antecipatório que projeta a instabilidade futura da narrativa. A quebra da quarta parede, nesse contexto, não apenas tensiona os limites da diegese, mas também atua como mecanismo de antecipação, por meio do qual a obra prepara o jogador para eventos que excedem a lógica convencional do sistema, inscrevendo a prolepse no próprio funcionamento discursivo e estrutural do jogo.

2.4. O grotesco de *Doki doki literature club*

O grotesco é uma categoria estética associada ao estranho, ao perturbador, ao assustador, revelando aspectos obscuros da experiência humana, de acordo com Kayser (1986), na literatura ela se caracteriza pela combinação entre o ridículo, o bizarro e o horrífico, rompendo com os ideais clássicos de beleza e harmonia. Seu efeito consiste em provocar estranhamento, despertando simultaneamente fascínio e repulsa no leitor, isso pode vir de diversas formas a depender do tipo de mídia em que a obra se insere.

Rosenfeld e Guinsburg (2008, p. 291-292) sustentam que "[...] O grotesco nasce da desordem dos níveis do ser, isto é, sempre se produz uma perturbação na ordem das coisas em seus vários estratos e o homem se vê incapacitado de exercer qualquer ação restauradora". Isso revela como que a perturbação harmônica causa os seus efeitos no leitor.

A origem da palavra na sua etimologia é a de *grottesco*, derivado de *grotta*, ou seja, gruta. No seu sentido literal e geológico, remete a uma formação rochosa ou cavidade natural, mas no seu sentido metafórico, é tudo aquilo que remete a um lugar isolado, misterioso e escuro, como uma fossa que pode conter corpos, guardar um mistério ou esconder uma entidade que

ainda não revelada pela luz das clarezas, o desconhecido que causa desconforto nas pessoas que possuem nictofobia, ou medo do escuro.

E como isso é representado em um jogo? Pois bem, a *visual novel* como romance gráfico possui algumas de suas ordens e harmonias em relação as suas personagens e sistema operacional. A obra *Doki Doki Literature Club Plus!* em questão apresenta uma série de personagens e convenções associadas à cultura *otaku*, aspectos que serão aprofundados nos capítulos posteriores. Em sua configuração inicial, a obra também se aproxima das *Visual Novels* de romance e dos chamados *dating sims*[17], categoria de jogos digitais centrada no desenvolvimento de relações, frequentemente românticas, entre o jogador e personagens controlados pelo sistema.

A estética convencional dos *dating sims* caracteriza-se pela centralidade conferida às personagens e às relações interpessoais, frequentemente por meio de representações de inspiração anime ou mangá, cenários cotidianos idealizados propícios para se desenvolver um romance, *Computer Graphics* (CGs)[18] e interfaces narrativas estruturadas por diálogos e escolhas. Esses elementos, entretanto, constituem convenções recorrentes, e não critérios necessários para a definição da categoria, cuja especificidade reside sobretudo na articulação entre a progressão das relações interpessoais e as mecânicas de jogo.

Nesse sentido, *Doki Doki Literature Club Plus!* aproxima-se dos *dating sims* ao mobilizar diversas dessas convenções, especialmente pela centralidade das personagens femininas, pela possibilidade de estabelecer diferentes graus de aproximação com elas e pela utilização de escolhas que participam da progressão narrativa. Tal configuração o insere, inicialmente, em um horizonte reconhecível das *Visual Novels* de romance, distinguindo-o de obras cuja estrutura privilegia outros objetivos, como a aventura, a investigação, o mistério ou a resolução de conflitos narrativos. Contudo, essa aproximação não implica sua classificação irrestrita como *dating sim*, uma vez que a obra se apropria dessas convenções para, progressivamente, subverter as expectativas associadas às narrativas de romance e às próprias

---

[17] *O termo dating sim, abreviação de dating simulation ("simulação de encontros"), designa uma categoria de jogos digitais centrada no estabelecimento e desenvolvimento de relações, frequentemente românticas, entre o jogador e personagens controlados pelo sistema. Embora seja frequentemente associado às Visual Novels, o dating sim não se restringe a esse formato, podendo incorporar mecânicas de simulação, gerenciamento de atributos, calendário e progressão de relacionamentos que ultrapassam a dimensão predominantemente narrativa característica das Visual Novels.*

[18] O termo *CG*, abreviação de *Computer Graphics*, refere-se às ilustrações ou imagens estáticas produzidas especificamente para representar momentos ou cenas de destaque em jogos digitais, particularmente em Visual Novels. Diferentemente dos *sprites*, que são empregados de maneira recorrente ao longo da narrativa para representar as personagens, as CGs geralmente apresentam composições visuais mais elaboradas e são acionadas em momentos narrativamente significativos.

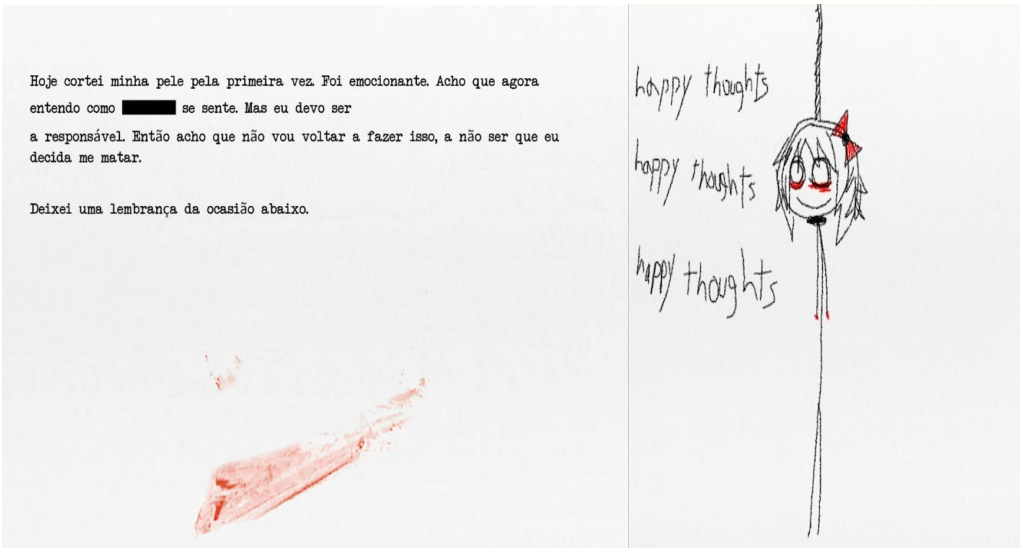
convenções das *Visual Novels*.

No caso deste objeto de estudo, que busca inicialmente estabelecer um romance entre um personagem masculino e estudantes do sexo feminino em uma escola de ensino médio, inseridos em um clube de literatura, a resposta não poderia ser mais direta: as personagens são gradualmente colocadas em situações de risco e violência, apresentam relatos de abuso e automutilação e, sobretudo, rompem com a atmosfera juvenil e escolar inicialmente estabelecida para aproximar a obra de elementos característicos do horror psicológico.

Não se trata, contudo, apenas do conteúdo apresentado nos relatos das personagens. Os próprios poemas sofrem processos de distorção, fragmentação e censura, enquanto desenhos e ilustrações, como a representação de Sayori enforcada, remetem diretamente a acontecimentos específicos da narrativa e são utilizados para provocar o jogador-leitor. Desse modo, a ruptura da atmosfera inicialmente construída manifesta-se não apenas no plano temático, mas também na própria apresentação material da escrita e das imagens, como é mostrado a seguir:

Figura 18 – Poema distorcidos, relato e ilustração da Sayori.





Fonte: Captura de tela do autor (2025)

A primeira imagem, por exemplo, remete a um poema distorcido atribuído a Yuri; a segunda apresenta um poema cuja disposição gráfica impede ou dificulta sua leitura convencional; a terceira corresponde ao relato da personagem sobre suas experiências de automutilação com uma faca e o prazer associado a essa prática, sua grafia é mudada para uma fonte de software, o rígido como algo escrito por um programa ou através dele; e a quarta apresenta a imagem de Sayori acompanhada dos dizeres “pensamentos felizes”, estabelecendo uma relação irônica entre a expressão verbal e o estado psicológico da personagem, cuja depressão culmina em seu suicídio.

A forma gráfica assumida pelos poemas é igualmente importante para representar essa ruptura da harmonia estabelecida no decorrer do jogo. Inicialmente, a escrita funciona como uma extensão da caracterização das personagens: a escolha das palavras, a composição dos versos e mesmo a maneira como cada poema é visualmente apresentado contribuem para individualizar suas respectivas personalidades. A escrita, portanto, não constitui apenas um veículo para a transmissão de informações narrativas, mas participa ativamente da construção das personagens e da experiência do jogador-leitor.

Entretanto, à medida que a narrativa se distancia da aparência convencional de um romance escolar, essa estabilidade também começa a ser desfeita. A própria escrita deixa de funcionar exclusivamente como linguagem a ser lida e passa a constituir um elemento visual que comunica a ruptura da normalidade. Nesse sentido, a alteração da forma gráfica dos poemas acompanha a transformação da própria narrativa: quanto mais o universo aparentemente

harmonioso do clube de literatura é desestabilizado, mais a linguagem escrita também perde sua estabilidade.

Essa característica evidencia uma dimensão particularmente relevante da obra enquanto manifestação de literatura eletrônica. A alteração do texto não depende exclusivamente de sua significação linguística, mas de sua apresentação em um suporte computacional capaz de modificar sua aparência, disposição e legibilidade. O poema pode, assim, deixar de ser apenas um conjunto estável de palavras para tornar-se um objeto visual e computacional, cuja forma interfere diretamente em sua interpretação.

A escrita, portanto, participa do processo de hibridização da obra ao articular sua dimensão literária a recursos próprios da linguagem audiovisual e do meio digital. A composição textual aproxima-se da imagem, enquanto a imagem pode adquirir função narrativa e o próprio sistema computacional torna-se responsável por produzir ou apresentar a ruptura. O jogador-leitor não apenas interpreta aquilo que está escrito, mas também precisa observar como a escrita se apresenta, quais elementos foram alterados e de que maneira essas alterações interferem em sua experiência.

Dessa maneira, a ruptura estética de *Doki Doki Literature Club Plus!* não está restrita à introdução de temas associados ao horror. Ela se manifesta na própria materialidade da obra, por meio da articulação entre texto, imagem, som, enquadramento, animação e recursos computacionais. O que inicialmente se apresenta como uma narrativa juvenil convencional transforma-se progressivamente em uma experiência que utiliza as possibilidades do meio digital para desestabilizar as expectativas construídas pelo próprio gênero de *Visual Novel*. A escrita, nesse processo, deixa de ser somente aquilo que deve ser lido e passa também a ser aquilo que deve ser visto, interpretado e experimentado.

O jogo também se dispõe do uso gráfico de violência que está aliada aos *bugs* para causar repulsa ao jogador em diversos níveis. É possível analisar esse tipo de conteúdo do ponto de vista da literatura grotesca. Celestino (2025), em seu artigo de análise do romance de *Favelost*, de Fausto Fawcett, na perspectiva do grotesco e marginal explicita o conceito explorado por Kayser:

> O grotesco, segundo Wolfgang Kayser (2003), é um conceito que se fundamenta na deformidade e na dissonância entre aparência e essência. Kayser argumenta que o grotesco emerge da ruptura das normas estéticas e da ordem natural, resultando em uma sensação de estranhamento e abjeção. (CELESTINO, 2025, p. 130)

Se considerado sob a perspectiva das normas estéticas que regem os jogos eletrônicos, em especial as *visual novels*, *Doki doki literature club plus!* pode ser compreendido, no que

concerne aos *glitches* que deformam a aparência das personagens, como uma manifestação do grotesco. Entretanto, tal dimensão não se esgota nesses elementos formais: a obra incorpora também conteúdos de sugestão sensorial e violência gráfica, os quais contribuem para a produção de um efeito de abjeção no jogador.

O suicídio de Sayori como dito e referenciado anteriormente, configura-se como uma antecipação do que será experienciado pelo jogador ao reiniciar a narrativa no segundo ato. A partir desse ponto, estabelece-se uma combinação de falhas estruturais no programa do jogo, ausência de trilha sonora, erros de interface, distorções gráficas e disfunções durante as interações, que desestabilizam a experiência. Um exemplo disso é a violência aplicada a ela, Natsuki, Sayori e Monika na seguinte figura:

Figura 19 – Natsuki, Yuri, Sayori e Monika quebradas.



Fonte: Captura de tela do autor (2025)

As representações de violência aplicadas às personagens revelam-se particularmente significativas, pois evidenciam diferenças na configuração de suas mortes, frequentemente associadas a formas disformes ou distorcidas. No caso de Sayori, persistem referências ao enforcamento, circunstância de sua morte no primeiro ato. Já Yuri, cuja caracterização inclui o

hábito de automutilação, culmina em uma morte por esfaqueamento, intensificada pelas intervenções de Monika no nível do código.

Por sua vez, Natsuki apresenta um caso distinto, uma vez que seu desfecho não se dá por morte diegética, mas pela exclusão de seu arquivo pela própria Monika. Nesse contexto, a imagem de seu pescoço quebrado não remete diretamente a uma causalidade interna à personagem, podendo ser interpretada, de forma hipotética, como uma reverberação deformada do enforcamento de Sayori. Tal recorrência sugere não apenas a repetição de um motivo corporal, mas sua reconfiguração sob a lógica do *glitch*, na qual o trauma narrativo é transposto para o plano da falha estrutural.

3. A FORMATAÇÃO DO JOGO

Considerando o conjunto de teorias que fundamentam a análise do jogo, torna-se necessário explicitar determinados aspectos socioculturais que integram o escopo do objeto de estudo. Para além de se configurar como um jogo estruturado segundo os moldes do gênero *visual novel*, *Doki doki literature club* estabelece uma relação paródica tanto com as convenções formais do gênero quanto com as expectativas de seu público-alvo.

Para isso também se faz necessário organizar este em duas sessões, a primeira será para categorizar o estilo de jogo em que o objeto de estudo se insere, isso inclui a evolução desse tipo de mídia ao longo de décadas bem como também a explicação de alguns termos referentes ao seu estilo e estrutura do jogo, programação e gêneros, além de claro, diferenciando a *visual novel* da *light novel* e da própria *novel*.

A segunda parte será reservada para explicar sobre a cultura *otaku* e sua terminologia, como também o clichê em que as personagens se inserem, tipos de personalidades, design de personagem e significado dos seus nomes que se baseiam em ideogramas japoneses como *kanjis*.

3.1. A origem e evolução da *visual novel*, a face de *Doki doki literature club plus!*

A compreensão da origem histórica dos jogos digitais, bem como da consolidação do formato *visual novel* e dos clichês de personagens que o caracterizam, revela-se fundamental para a análise do enredo e para o entendimento do impacto estético e do apelo exercido pela obra junto ao público. Tal abordagem permite situar o jogo em um contexto mais amplo de produção cultural, evidenciando os mecanismos pelos quais ele subverte e ressignifica tradições narrativas e midiáticas preexistentes.

Os jogos digitais constituem formas de mídia interativa que articulam diferentes

linguagens e recursos expressivos para proporcionar uma experiência lúdica ao usuário. Recebem a denominação de "videogames" por diferenciarem-se de jogos de cartas, tabuleiro ou sessões de *RPG*[19] de mesa e *LARP*[20], uma vez que a interação ocorre por intermédio de softwares executados em dispositivos eletrônicos capazes de processar imagens, sons e comandos do jogador.

Essa característica híbrida permite compreender os jogos digitais não apenas como produtos tecnológicos, mas também como manifestações culturais resultantes da convergência entre diferentes meios. Nesse sentido, Jenkins (2013) propõe o conceito de cultura da convergência para descrever um cenário em que conteúdos circulam por múltiplas plataformas e são constantemente reinterpretados por seus consumidores. Para o autor, a convergência não deve ser entendida exclusivamente como um processo técnico de integração de funções em um mesmo aparelho, mas como uma transformação cultural que incentiva indivíduos a estabelecer conexões entre informações dispersas em diferentes meios de comunicação, conforme dito em:

> A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (Jenkins, 2013, p.30)

Tal perspectiva mostra-se particularmente relevante para a análise das *visual novels*, uma vez que esse formato combina elementos tradicionalmente associados à literatura, à ilustração, à música, à animação e aos jogos digitais. A experiência do jogador é construída pela interação entre essas diferentes linguagens, evidenciando um processo de convergência midiática no qual a narrativa não depende exclusivamente do texto verbal para produzir sentidos. Em obras como *Doki Doki Literature Club Plus!*, essa convergência torna-se ainda mais evidente, pois a narrativa incorpora recursos visuais, sonoros e computacionais que dialogam simultaneamente com convenções da literatura, da cultura *otaku* e dos videogames.

---

[19] RPG (*Role-Playing Game*) é um jogo baseado na interpretação de papéis, no qual os participantes assumem personagens fictícios e constroem coletivamente uma narrativa por meio de suas ações e decisões. Em sua forma tradicional, conhecida como RPG de mesa, a condução da história é geralmente realizada por um narrador ou mestre de jogo, responsável por descrever cenários, interpretar personagens secundários e mediar as regras do sistema.

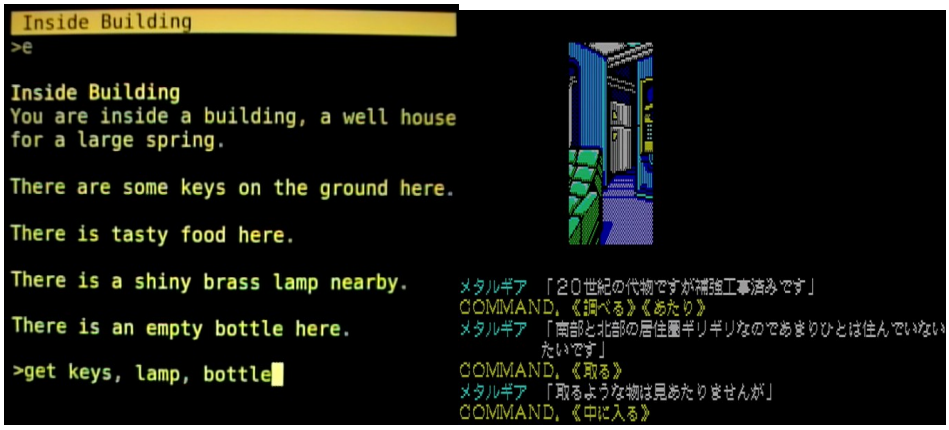
[20] LARP (*Live Action Role-Playing*) é uma modalidade de RPG em que os participantes representam fisicamente seus personagens e interagem diretamente em um espaço real, frequentemente sem a mediação constante de um narrador. As ações são encenadas pelos próprios jogadores, aproximando a experiência de práticas teatrais e performáticas.

Entretanto, a presença de múltiplas linguagens em uma mesma obra não constitui uma exclusividade dos meios digitais. A interatividade, frequentemente apontada como uma das características centrais dos videogames, possui antecedentes em diferentes formas culturais e narrativas. Antes mesmo do surgimento da *visual novel* como gênero em que o texto ocupa posição predominante em relação à imagem, já existiam jogos baseados quase inteiramente na linguagem verbal, em grande medida devido às limitações tecnológicas dos equipamentos da época.

Entre os exemplos mais relevantes encontra-se *Colossal Cave Adventure* (1976), considerado um dos marcos dos jogos de aventura baseados em texto. Nele, o jogador participava ativamente da narrativa por meio da leitura das descrições dos cenários e da inserção de comandos escritos para executar ações, explorar ambientes, deslocar-se por diferentes direções ou interagir com objetos. Dessa forma, a experiência lúdica era construída pela articulação entre leitura, interpretação e ação, estabelecendo uma relação entre narrativa e participação do usuário que seria posteriormente desenvolvida e transformada pelos gêneros digitais subsequentes, incluindo as *visual novels*.

Posteriormente, com o avanço da tecnologia, os jogos foram encorpando imagens aos textos, ganhando aspecto visual. Um de seus precursores é um jogo de Hideo Kojima, *Snatcher* (1988), que se inspira em *Blade Runner* (1982), um filme distópico de uma Los Angeles no ano de 2019. Algumas características de elementos narrativos e formato de interface do jogo foram transportadas mais tarde para o gênero *visual novel*. A seguir um exemplo de como eram esses jogos da década de oitenta, ainda no começo do desenvolvimento desse tipo de tecnologia:

Figura 20 - Bloco de texto dos jogos *Colossal cave adventure* (1976) e *The snatcher* (1988), evolução de vídeo



Fonte: Captura de tela dos vídeos no YouTube, dos respectivos canais: Glade swope (2014) e Basement brothers (2023)

Nota-se como esses jogos mais antigos são muito mais textuais e mecânicos do que imagem e vídeo. O *Colossal cave adventure,* na esquerda, funciona por descrições do cenário e comando, quase como se fosse um mestre de mesa no RPG descrevendo para que o jogador tome alguma ação, e o segundo, à direta, é o *The snatcher*, um jogo de aventura e investigação em que o pouco de imagem já funciona como complemento visual para mover o motor narrativo nos diálogos e tornar mais fácil a parte da investigação.

Quando a *visual novel* é colocada frente a outras mídias, percebe-se que isso pode gerar dificuldade em diferenciá-lo de outros gêneros que surgiram, como *light novel* e as novelas como conhecemos. Para esclarecer esses pontos, se faz necessário uma introdução sobre cada gênero.

Visual novel é uma terminologia utilizada para se referir a jogos de origem japonesa que surgiram nos anos oitenta e perduram até os dias de hoje. São pertencentes a um formato de software que mistura interatividade, música, arte visual, como *sprites*[21] e cenários em audiovisual. Portanto, são uma mídia puramente digital, e não impressa ou digitalizada, tendo como público-alvo pessoas que gostam de cultura pop japonesa, como animes e mangás.

Existem diversas terminologias para esses jogos, que vão além dos de romance, terror, comédia, e muitas delas são terminologias cuja origem vieram da própria comunidade de fãs e jogadores, de forma a separar e agrupar melhor esses jogos. Estas, por exemplo, foram encontrados no blog *Sweetmonia,* que se propôs a ser um guia para ajudar novos jogadores. Vejamos as principais:

> A *charage* (キャラゲ) é uma *visual novel* que foca nos personagens e suas interações. Ao contrário das *visual novels* focadas no enredo (*plotge*) [...]. *Charage* recebe seu nome da palavra japonesa "*Chara*" (キャラ), que é o atalho japonês para "caractere". A língua japonesa tem muitos termos derivados do inglês como este, como a palavra *Pasokon* (パソコン), que significa "Computador Pessoal". As *visual novels* de *charage* tendem a ter um enredo leve, mas podem ficar sérias ou sombrias até certo ponto. Pode ficar muito sombria em alguns casos, mas isso não é a norma.
> *Moege* (萌えゲ) é uma *visual novel* que foca em personagens fofos, geralmente garotas fofas, e o estilo de arte tende a ser fofo. O termo *Moe* (萌え) significa literalmente brotar ou germinar em japonês e refere-se aos personagens que evocam sentimentos de afeto ou excitação devido à sua inocência ou fofura.
> *Chuunige* (中二ゲ), ou jogo *Chuuni*, é um gênero muito fácil de entender quando você sabe o que é um *Chuuni*. Um *chuuni*, também conhecido como *ChuuniByou* (中二病) ou síndrome da 8ª série, é como algumas pessoas interpretam alguns de seus jogos ou personagens de anime favoritos. É algo que todos nós fazíamos quando crianças, de

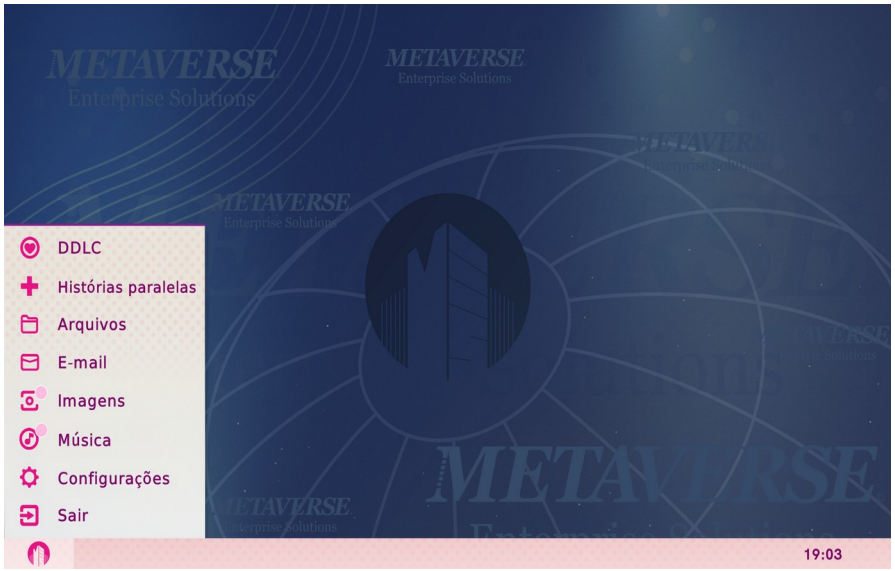
[21] *Sprites,* dentro da terminologia de jogos eletrônicos, são imagens ou objetos gráficos de duas dimensões, isso inclui personagens ou objetos em um plano de fundo; quando colocados em uma sequência, eles podem criar alusão a movimentos de objetos e personagens, se equiparando à técnica de animação quadro a quadro, a depender do jogo.

> uma forma ou de outra. Um *chuuni* é uma pessoa que ainda faz isso, mesmo numa fase posterior da vida.
> *Eroge* é uma *visual novel* que contém cenas de sexo (também conhecidas como *H-Scenes*). A palavra *Eroge* (エロゲ) é formada de *Ero* + *Ge*, ou jogo erótico. (SWEETMONIA, 2020, n.p.)

A história da *visual novel* é contada a partir de blocos de textos que podem estar localizados no canto inferior da tela ou acima dela, com o nome da personagem que está proferindo a fala, ou no centro da tela, cobrindo a ilustração, se houver um narrador em primeira pessoa que é controlado pelo jogador.

O *Doki doki literature club plus!* é um jogo desenvolvido de maneira simples e semelhante aos seus irmãos de gênero. Possui uma interface minimalista para a navegação do jogador, e, na versão feita para consoles, os desenvolvedores precisaram pensar na forma como o jogador poderia navegar pelos arquivos do jogo dentro do sistema, e por isso lançaram essa versão com uma simulação de máquina virtual, como no exemplo a seguir:

Figura 21 - Interface do sistema operacional que emula um Windows dentro do *Doki doki literature club plus!*



Fonte: captura de tela do autor (2025)

Como vemos, essa tela simula um sistema operacional, uma máquina virtual de uma empresa denominada "*Metaverse Enterprise*". No menu, onde ficaria a janela do Windows, existe uma aba onde aparecem algumas opções:

- DDLC: Com o símbolo de coração, que vem do significado do próprio nome *Doki Doki,* batimentos cardíacos. Ele dá acesso à história principal do jogo.

- Histórias paralelas: Com o símbolo de "+" ou *plus*, apontando que se trata de um

conteúdo extra.

- Arquivos: Com símbolo de pasta de arquivos comum no Windows; aqui, o jogador acessa os arquivos do jogo com o intuito de perceber as mudanças ocorridas ou para causar alguma mudança dentro do jogo ao excluir algum arquivo ou investigá-los e decodificá-los.

E-mail: Com um símbolo de carta, é por onde a empresa *Metaverse* se comunica com o jogador em algumas circunstâncias.

Imagens: Exibe algumas imagens do jogo que podem ser utilizadas como *wallpapers* dentro do programa.

Música: Um sistema para reprodução de músicas do jogo.

Sair: Onde o jogador finaliza o aplicativo.

Quando o jogador escolhe executar o jogo, é levado para a tela do menu da figura abaixo. Nela, temos a apresentação das personagens (de quem o jogador ainda não sabe o nome)Sayori, Yuri, Natsuki e Monika.

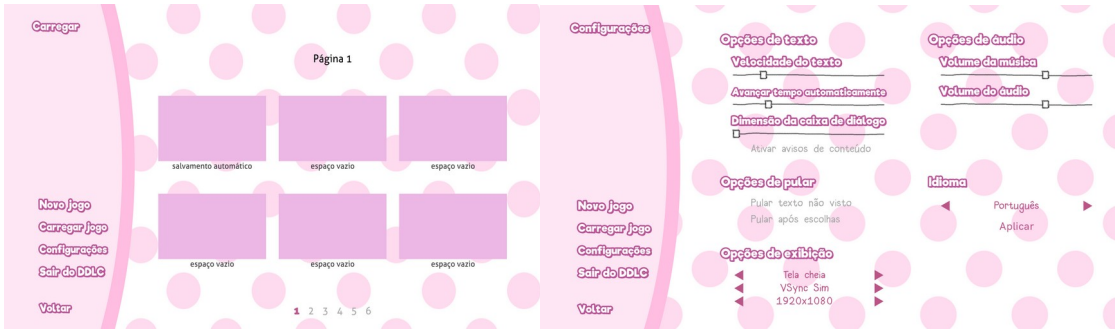
Figura 22 - Tela inicial do jogo



Fonte: captura de tela do autor (2025)

Nesse menu, o jogador possui as opções de iniciar a história em um novo jogo; carregar um ponto salvo, que pode ser encarado como um “marcador de páginas” em um livro; as configurações referentes a mecânicas do jogo; e seu botão de saída, caso queira voltar ao sistema operacional do jogo. Já na figura abaixo, vemos a funcionalidade da tela de carregamento e da tela de configurações:

Figura 23 - Telas de carregamento e de configuração da experiência de jogo



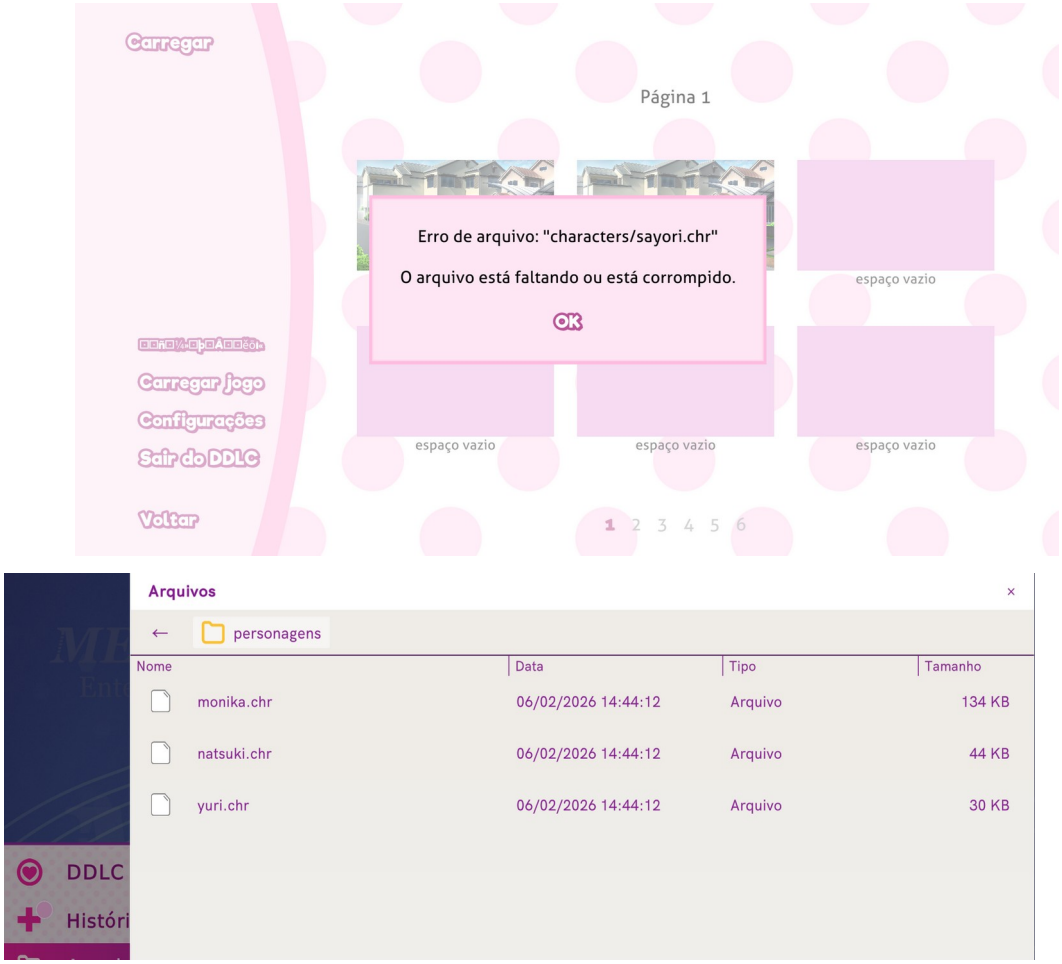
Fonte: *Print* da tela do autor (2025)

Aqui, vemos que a função da tela de carregamento para esse tipo de mídia também contribui para uma forma de leitura não linear em um programa de interação. Ao salvar seu progresso, é possível salvar seu ponto de progressão, enquanto volta-se alguns minutos no tempo de jogo para optar por outra escolha na narrativa e criar uma ramificação da história que leve a outro ponto. No caso de *Doki doki literature club plus!,* o jogo explora tanto os aspectos de o jogador poder moldar suas escolhas como também a impotência do jogador ao tirar seus pontos de salvamento no final do primeiro ato do jogo, que envolve o suicídio de Sayori.

Quando o jogador encontra a personagem morta em seu quarto, o jogo exibe uma caixa de texto em que, além do luto, arrependimento e desespero, traz a seguinte frase: “Eu… perdi minha melhor amiga. Ela se foi para sempre. Não há nada que eu possa fazer para trazê-la de volta. Isso não é um jogo que eu possa reiniciar e tentar algo diferente”.

Em seguida, o jogo reinicia com os *bugs* e, quando o jogador tenta reiniciar do ponto em que havia salvado, recebe a mensagem de arquivo corrompido, como na seguinte figura:

Figura 24 - Mensagem de erro na tela de carregamento e salvamento. Na pasta do jogo, o arquivo de Sayori desaparece

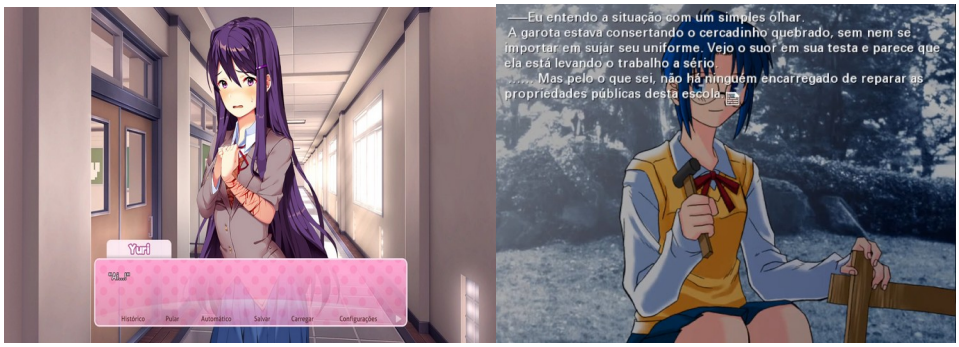


Fonte: *Print* da tela do autor (2025)

A figura é explícita por si só. O arquivo de Sayori foi removido da pasta do jogo que o jogador consegue verificar, como pode ser visto na figura acima. Aqui, trata-se do jogo mostrando ao jogador, com a exclusão de Sayori, que o poder de escolha para mudar algo em relação ao primeiro ato do jogo saiu do controle dele, e agora ele só poderá utilizar a mecânica de carregamento e salvamento em um novo jogo, onde Sayori não está mais presente.

As ilustrações, por sua vez, são características de personagens ao estilo animê de obras japonesas, com os bonecos de cabelos coloridos e olhos grandes. A seguir, um exemplo de duas *visual novels,* no que diz respeito à caracterização de personagens, cenários e organização do bloco de texto:

Figura 25 - Exemplificação da interface de *Doki doki literature club plus!* (2021) e *Tsukihime* (2000)



Fonte: Captura de tela do acervo do computador (2025), e captura de tela do vídeo do YouTube do canal brasileiro KeiBR (2021)

À esquerda, está *Doki doki literature club plus!,* da equipe de Dan Salvato, e à direita, está *Tsukihime,* do Estúdio Type-moon. A interface do usuário muda um pouco de um jogo para outro: na esquerda, o jogo tem seu bloco de texto na parte inferior da tela, onde se passam os diálogos e a narração do personagem em primeira pessoa, com o cenário de fundo aparente e a personagem à frente, como se estivesse conversando diretamente com o jogador. E, sendo png, o jogo possui algumas animações de arte para dar impressão de que a personagem possui alguma vida. Já na imagem da direita, com *Tsukihime,* o bloco de texto não é uma caixa específica separada da arte; ela está na tela da interface, por cima da arte, utilizada como palco para o texto. Esse tipo de escolha estética partiu de uma limitação técnica onde a falta de memória para mais artes fez com que o texto fosse alocado acima, na parte superior da camada da arte.

Ainda sobre arte gráfica, as personagens possuem uma arte própria chamada *sprites*. A arte bidimensional possui predominância na *visual novel,* e os *sprites* servem para realçar a expressividade dessas personagens. Elas são desenhadas em conjuntos que podem ser tanto de corpos inteiros como também partes separadas, como braços ou cabeça. Na próxima figura, temos um exemplo disso, com a personagem Sayori de corpo inteiro realizando uma pose e, ao lado, um *sprite* de apenas metade do corpo da boneca, que é utilizado apenas para mudar a posição do braço da personagem; em seguida, temos uma imagem apenas de sua cabeça com uma expressão diferente.

Figura 26 - *Sprites* de Sayori



Fonte: Site Spriters Resource (2025)

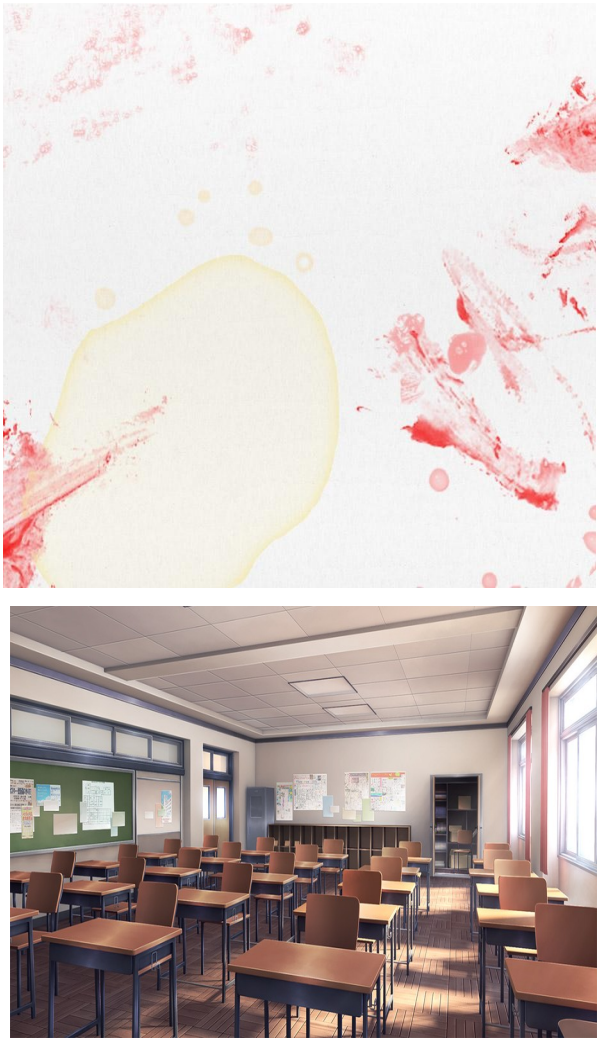
Esse conjunto de *sprites* das personagens é colocado como imagem em sobreposição. Em caso de a personagem precisar aparecerem uma posição específica, ao invés de trocar a imagem inteira, é mais fácil colocar apenas uma parte em posição.

Outro aspecto importante sobre as ilustrações do jogo são as imagens em *CGs*, sigla para *computer graphic*s (que pode ser traduzido para computação gráfica). São imagens criadas por meios computacionais para representar uma animação cinematográfica interativa nos jogos eletrônicos, abrangendo tanto aqueles feitos em gráficos bidimensionais como aqueles feitos em tridimensionais.

Por trás dos personagens em tela, ficando no plano de fundo durante a jogatina, estão os chamados *backgrounds*. Assim como os *sprites,* que também possuem um conjunto de variações, esses cenários apresentam mudanças na luminosidade e no clima, e abarcam tanto construções internas quanto externas. Também, quando ocorre algum foco na tela em relação a um objeto, o plano de fundo passa a ser não só o cenário como a folha de um papel, como mostra

a figura seguinte: temos o exemplo de um poema distorcido da personagem Yuri, onde no plano de fundo do *zoom* desse objeto está a ilustração do papel danificado com sangue e urina e a frente vazia posteriormente completada com as letras ilegíveis. Também faz parte do exemplo da figura o plano de fundo de uma sala de aula no clube de literatura da escola, assim como a foto de uma casa, contemplando uma conversa ou narração que ocorre na parte externa, além de, claro, representar parte do conjunto de características que fazem com que o jogo se aproxime do grotesco:

Figura 27 - Diversos tipos de *background* em *Doki doki literature club plus!*

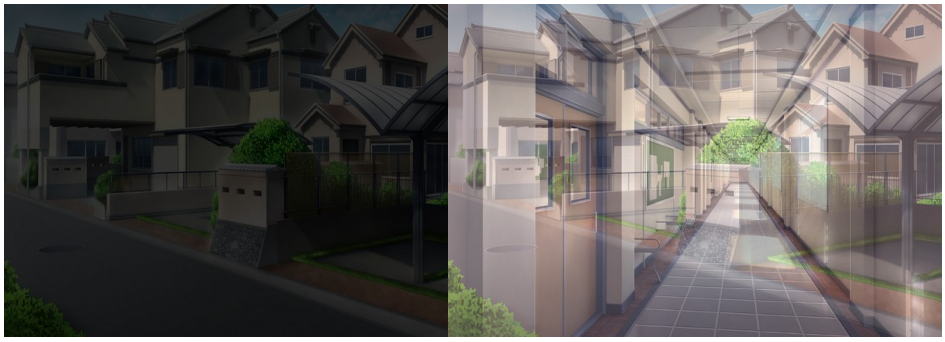




Fonte: Site Sprites Resources (2025)

Os cenários podem receber uma descrição do ponto de vista do narrador, mas geralmente a transição é feita de forma crua ou se utilizando de técnica de edição de vídeo e cinema, como *fade in* e *fade out*[22]. *Doki doki literature club plus!* se utiliza dessa técnica para a mudança de seus cenários. Vejamos no exemplo a seguir como isso funciona:

Figura 28 - Exemplos de *fade in* e *fade out* presentes em *Doki doki literature club plus!* (2021)



Fonte: Captura de tela de *Doki doki literature club* (2021), acervo do autor (2025)

Essa técnica é utilizada para quando o dia estiver acabando ou começando.

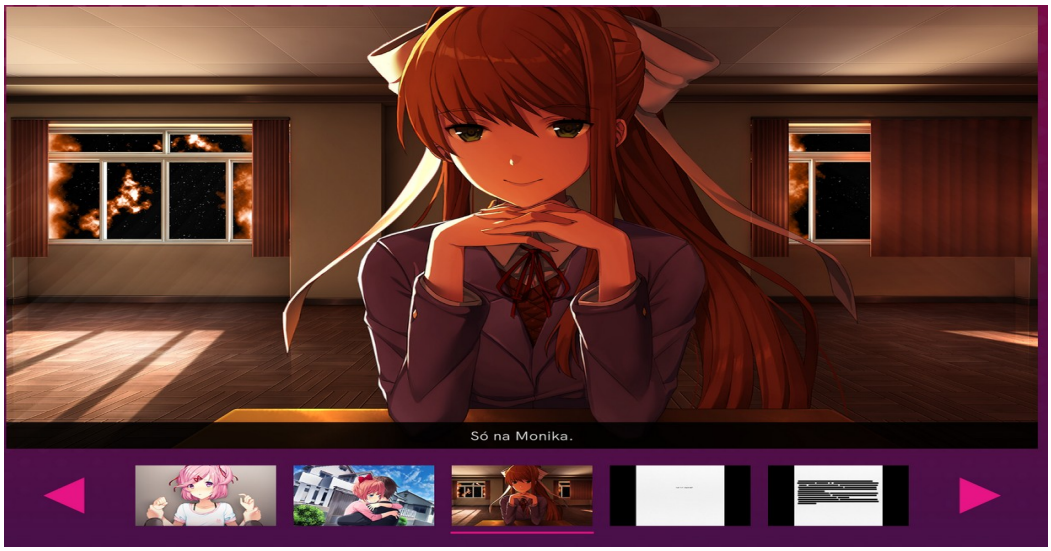
Além disso, há um tipo de ilustração diferente de um *background*, são ilustrações altamente detalhadas e com uma qualidade maior e são colocadas em momentos de destaque ou de clímax. Dentro do jogo, elas também têm a função de serem colecionáveis, mas sobretudo existe uma função para a narrativa, onde o jogador pode se aproveitar do sistema de salvamento para voltar em *saves* anteriores e conseguir pegar mais cenários. Com isso, o jogador pode

[22] *Fade in* é um efeito transitório inicial de um vídeo onde a imagem vai clareando aos poucos, a depender da manipulação da transparência da imagem ou do objeto; o *fade out* é um efeito transitório onde a imagem enfraquece ou escurece para dar lugar à imagem seguinte, se utilizando do controle de transparência da imagem.

acessar um final extra do jogo com uma interação diferente das personagens Monika e Sayori.

A figura a seguir é um exemplo de uma *CG* dentro de um álbum de fotos colecionável:

Figura 29 - Monika, imagem em *CG* do final do jogo dentro do álbum de fotos

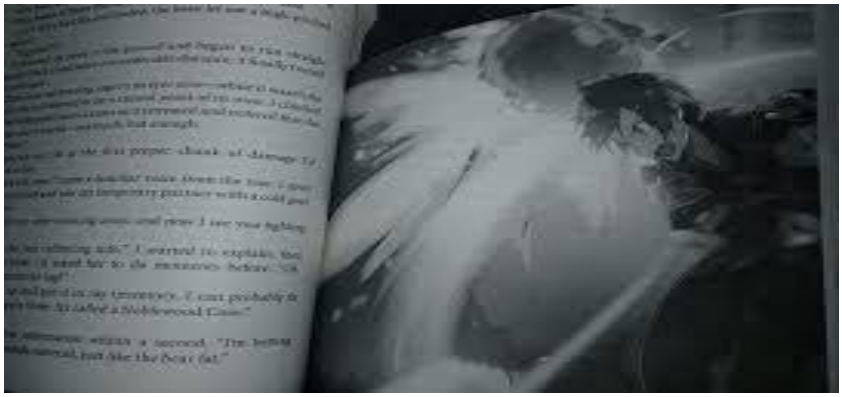


Fonte: Captura de tela do autor (2025)

Aqui, é importante também ressaltar as diferenças de formatação entre as *light novels* e a *visual novel,* pois, o nome sendo parecido, pode confundir os leitores e aqueles que não estão acostumados com esse meio de mercado. Os *light novels* constituem um formato literário originado no Japão durante a década de 1970, embora o termo só tenha sido utilizado a partir da década de 1990. Destinado predominantemente ao público infanto-juvenil, caracteriza-se por apresentar uma leitura leve, característica que justifica a designação do gênero, e costuma ser acompanhada de ilustrações em preto e branco, no estilo do mangá.

As *light novels* são obras escritas em prosa, caracterizadas por linguagem acessível e capítulos curtos, inseridas na tradição da cultura pop japonesa voltada ao público jovem. Costumam ser publicadas em volumes breves, com extensão média de 100 a 250 páginas, frequentemente em formato seriado. Ademais, muitas dessas obras são disponibilizadas em versões digitais, possibilitando sua apreciação em plataformas online. A seguir, um exemplo de *light novel*.

Figura 30 - Página do *light novel Sword art online: Progressive* (2021), mescla de texto e imagem



Fonte: Captura de tela do acervo da Biblioteca do Maranhão (2019) pelo usuário KINGNILSON

Como dito anteriormente, *light novel* é um gênero novelesco que possui alguma arte para ilustração nos capítulos. O exemplo dado, da obra *Sword art online*, ilustra bem esse tipo de dinâmica, pois ajuda a diferenciar da própria estrutura do *novel,* que é apenas escrita, e da *visual novel,* que é videogame.

Devido ao sucesso das *light novels* na cultura japonesa e às demandas mercadológicas associadas, tais obras frequentemente recebem adaptações para quadrinhos (mangás) e versões animadas, distribuídas em televisão e mídias físicas, como blu-ray.

Em contraste, a novela constitui um texto narrativo em prosa situado entre o conto e o romance, tanto em termos de complexidade quanto de extensão. Esse gênero pode ser consumido em formato impresso ou digital, e distingue-se pelo enredo, que, diferentemente das *light novels* e dos mangás, normalmente estruturados em sequências narrativas lineares acompanhadas de ilustrações, pode apresentar múltiplos núcleos narrativos, não possui limitação rígida quanto ao número de personagens e segue um desenvolvimento temporal predominantemente cronológico.

Essa configuração intermediária também pode ser compreendida à luz da reflexão de Mikhail Bakhtin sobre a composição do romance. O autor observa que o

> [...] gênero romanesco integra diversos tipos de discursos — como a narração direta do autor, formas estilizadas da tradição oral, textos semiliterários (como cartas ou diários), discursos provenientes de outras esferas sociais e as vozes individualizadas das personagens — formando um conjunto heterogêneo que, ao ingressar na obra, articula-se em uma unidade estilística superior. (BAKHTIN, 2002, p. 74)

Embora a novela não atinja o mesmo grau de pluriestilismo característico do romance, sua estrutura permite certa multiplicidade discursiva e flexibilidade formal, o que contribui para sua posição entre gêneros mais concisos, como o conto, e as arquiteturas mais amplas e

complexas do romance.

Outro diferencial reside na narrativa em terceira pessoa, característica incomum em *visual novels* e *light novels*, devido aos tropos narrativos desses gêneros, nos quais o protagonista é frequentemente concebido como um *self-insert* do leitor ou jogador. Tal estrutura contribui para a facilidade de adaptação dessas obras para televisão, onde passam a ser denominadas novelas, incorporando elementos teatrais e uma pluralidade dramática. Nessas adaptações, múltiplos subenredos podem se entrelaçar ao longo da narrativa, ampliando a complexidade e a densidade dramática da obra.

3.2. O *otaku* e os clichês de personagens japoneses

No ocidente, a expressão *otaku* possui um teor generalizante para denominar aqueles que gostam dos produtos oriundos da cultura pop japonesa. No Brasil, ela chegou através dos animês, mangás, jogos digitais, jogos de cartas, bonecos ou figuras. A *light novel* e a *visual novel*, no país, se formaram muito graças aos *youtubers* e influenciadores, uma comunidade que hoje movimenta a economia, mas que nem sempre foi usada dessa forma.

Podemos dizer que o *otaku* era um pronome de tratamento usado para se referir a alguém de forma formal e respeitosa. Além disso, *otaku* (おたく) ou “お宅”, como todo bom *kanji* de sua escrita ideográfica, possui mais significados. O dicionário do site Jisho nos aponta seus quatro significados: “você”, “sua casa”, “seu marido ou esposo”.

> ***Noun***
> *1. your house; your home; your family - Honorific or respectful (sonkeigo) language*
> *[お宅]□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□*
> *Como a [sua casa] é aquecida? (tradução nossa)*
> ***Noun***
> *2. your husband - Honorific or respectful (sonkeigo) language*
> ***Noun***
> *3. your organization - Honorific or respectful (sonkeigo) language*
> ***Pronoun***
> *4. you. - Honorific or respectful (sonkeigo) language, referring to someone of equal status with whom one is not especially close* (JISHO, 2025).

Percebe-se que seu uso é bem diferente do termo utilizado aqui no Brasil. No Japão, esse termo ligava os fãs como aqueles que eram indissociáveis à própria casa, como diz Lamarre (2004).

> Seja no Japão ou em qualquer outro lugar, o *otaku* está, acima de tudo, conectado em rede e informatizado. E a camada distributiva da imagem do animê proporciona uma interface múltipla com outras mídias. Estranhamente, porém, embora o *otaku* esteja sempre conectado (ao computador), ele ou ela está sempre desconectado (do mundo real). (LAMARRE, 2004, p. 183)

Pensar o *otaku* como um indivíduo recluso já implica uma visão equivocada do termo. Existem pessoas que perdem a noção de distinção entre realidade e ficção, como, por exemplo, os *otakus* que agem como *chuunibyou*, mas são casos isolados de pessoas que precisam de ajuda e tratamento. O que vemos na realidade empírica dos fatos é que se formam comunidades de pessoas altamente sociáveis e engajadas em promover os produtos e seus gostos. Nesse caso, eles não seriam nem um pouco diferentes daqueles que gostam de HQs. A própria existência dos eventos voltados para o público já prova o contrário. No Brasil, apesar de o evento mais famoso ser o Anime Friends, temos eventos como a SANA, que promovem a cultura nipônica no Norte e Nordeste, e MATSURI*,* em Porto Alegre, no Sul do Brasil, e ainda o evento realizado na cidade de Assis, no interior de São Paulo, o Yattaiko, um evento *geek* que, como o próprio nome sugere, traz apresentações com *taiko*, um tambor como instrumento musical. A perda desses eventos durante o período da pandemia de 2020 foi impactante para muitos dos meus colegas e amigos que utilizavam dessa data para se encontrarem, pois eram pessoas de outras cidades e estados.

Ainda sobre os *otakus*, o psicólogo Saito Tamaki aponta para uma característica crucial que é a ficcionalização.

> Em sua capacidade de erotizar a ficção, os *otakus* de Saito dissociam o desejo sexual das identidades sociais e dos corpos naturalizados de maneiras que os teóricos *queer* acharão fascinantes.
> Sua compreensão da ficcionalidade como um fenômeno multifacetado, em vez de simplesmente "o oposto da realidade" e, portanto, trivial ou imaturo, é uma maneira útil de ir além do pensamento binário e das teorias normativas do desenvolvimento. É também uma maneira de entender não apenas o que é ficção, mas como ela funciona no mundo e sobre ele. (TAMAKI, 2007, p. 20, tradução nossa)

É possível apenas isolar obras populares como *Dragon ball*, *One piece*, *Bleach* e *Naruto,* que influenciaram normas e costumes dos jovens do mundo ocidental e contribuíram na criação dessa "tribo". Mas, na realidade, essas obras se comunicam com esses fãs que se encontram totalmente em sintonia com a realidade. Não que os "sayajins" de *Dragon ball* existam, mas as transformações loiras comunicam uma linguagem de rebeldia com os próprios estudantes japoneses, devido a uma padronização dos uniformes. Até mesmo as cores do seu cabelo devem seguir a norma escolar japonesa. Essa transformação no animê comunica uma libertação e é ressaltada como rebeldia pela própria esposa de Goku, Chichi. Isso se tratando de uma obra fantasiosa; a versão mais clássica de *Dragon ball* remete ao conto *Viagem para o oeste*, um romance clássico da literatura chinesa.

Boa parte do gênero de escolares é uma releitura de uma vivência e drama escolar. Sempre possuem episódios clichês de socialização e seus males, como *bullying* e problemas familiares, eventos escolares, festivais, clubes e a preparação para o vestibular. E tudo isso faz parte da vida de todo jovem japonês até sua fase adulta.

Gêneros como os *isekais*[23]*,* que sempre estiveram em evidência, passaram a explorar a vivência de pessoas comuns e assalariados com temas contemporâneos ligados à realidade japonesa, principalmente no que diz respeito às relações hierárquicas de trabalho e os problemas decorridos delas. Neste momento, março de 2025, está sendo transmitido um animê em que um assalariado de 40 anos de idade é convocado para o exército demoníaco para incorporar a equipe de gestão de finanças. A todo momento, a obra ressalta como os demônios possuem políticas trabalhistas melhores que o antigo emprego do personagem na sociedade japonesa.

Assim, pode-se reconhecer a ficcionalização como uma das características que estruturam o movimento *otaku,* desde que se leve em conta a insatisfação com a realidade ou um desejo por uma vida mais lúdica e sem tantos problemas. Esse público também está intrinsecamente ligado à *visual novel* e à *light novel*.

Sob uma perspectiva mercadológica e inserida na lógica capitalista, é importante considerar que, embora tais obras sejam criações artísticas, elas são também comercializadas como produtos culturais. Nesse contexto, é compreensível que as direções tomadas pela indústria estejam fortemente pautadas pelas preferências moldadas por tendências populares e pelos gostos predominantes no público *otaku*, elementos que influenciam diretamente a construção narrativa dessas produções.

Nessa perspectiva, os estúdios de *visual novels* estruturam o desenvolvimento de seus jogos com o objetivo de ampliar ao máximo seu alcance entre os jogadores, principalmente quando quem desenvolve não possui uma franquia estabelecida de jogos, como *Phoenix wright*, *Danganronpa* ou *Fate stay night.*

Doki doki literature club e sua versão *Plus!* se posicionam de modo peculiar, pois não foi uma empresa japonesa quem desenvolveu o jogo, e sim uma equipe do ocidente. Mas em relação às tendências mercadológicas, seria possível dizer que o jogo em si, sendo oferecido de maneira gratuita, não tinha como intuito o lucro. Porém, devido a popularização do jogo, ele acabou se tornando um produto, quando foi feita a versão *Plus!*, que adiciona novas

[23] Isekai (異世界, “outro mundo”) é um subgênero da ficção japonesa caracterizado pelo deslocamento de um personagem para um mundo diferente daquele em que vivia originalmente, geralmente de natureza fantástica. O gênero tornou-se especialmente popular em mangás, animes, light novels e jogos digitais, explorando temas como aventura, recomeço e adaptação a novas realidades.

perspectivas das personagens e possui produtos dentro de sua loja *Shop DDLC Merchandise*, além de colaborações com outras marcas, como relógios da Groupies e camisetas da Omocat desde pelo menos o ano de 2021.

Há mudança efetiva no produto? Em grande medida, não. No entanto, é fundamental reconhecer que produtos gratuitos também implicam custos, particularmente aqueles relacionados ao marketing, componente essencial dentro da lógica capitalista que rege as empresas de jogos.

E o conteúdo do jogo, como foi abordado anteriormente, busca subverter a lógica da *visual novel*: a narrativa é construída com referências e inversões de elementos da cultura *otaku,* desde as onomatopeias japonesas no título, o contexto escolar dos alunos, até o evento de festival e apresentação de clubes (que não ocorreu devido aos acontecimentos do jogo). O protagonista sendo um *otaku* levemente recluso, o *bullying* escolar contra Natsuki e a omissão de seu *hobbie* por contextos sociais e familiares são elementos indispensáveis para uma análise de *Doki doki literature club*.

Tendo em conta que boa parte dos personagens da obra *Doki doki literature club!* são personagens em reclusão social, faz-se necessário um aprofundamento maior nesse tópico. Não temos apenas o protagonista de aparência genérica em *self-insert* e fã de animê e mangás, há também Natsuki, que possui gosto por *mangás* mas que precisa esconder esses livros no armário do clube e trata com frieza o protagonista; Sayori, melhor amiga do protagonista e, por ironia, o pilar emocional do clube; e Yuri, que não é *otaku* mas é muito tímida e reservada.

Sugere-se que a maioria dos *otakus* sejam altamente sociáveis. Azuma (2009) explica que essa ficcionalização se dá por causa de uma insatisfação com os padrões sociais ao ponto de sonhar uma mesma vida em outro mundo, com outras regras trabalhistas mais humanas, sem que precisem literalmente morrer trabalhando.

Aspectos como legislação trabalhista favorável e a dinâmica das relações românticas no Japão podem ser compreendidos à luz da idealização de um emprego considerado adequado para atender às expectativas familiares, bem como das dificuldades enfrentadas em relações afetivas em um contexto social conservador. No entanto, Azuma (2009) observa que essa característica se aplica apenas às obras produzidas até meados da década de 1980.

Foi a partir dos anos 90 que se observou uma mudança de foco nos *otakus*, com o lançamento de *Leaf visual novel series,* quando, segundo Azuma (2009), surge um interesse popular por personagens fragmentados em características de personas e um interesse em designs que evidenciam mais os trejeitos dos personagens ao invés de uma boa narrativa ou uma

mensagem boa da obra.

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

Esses elementos de tendências passadas acabam formando um acervo dentro do mundo *otaku* e se tornaram referências e clichês muitos usados até mesmo hoje. E isso não é um conceito utilizado e desenvolvido apenas para as narrativas de *visual novel*, mas impregnado em todo o meio *otaku*. O próprio clichê de personagem *tsundere* se popularizou a partir da personagem Asuka Langley Soryu, do animê *Neon genesis evangelion* (1995), que traz uma personagem fria e agressiva com Shinji, mas que, na verdade, mostrava uma relação afetuosa entre duas pessoas com idades semelhantes. A personagem dela fez tanto sucesso que se tornou o padrão para a construção de inúmeros personagens da indústria, inclusive para Natsuki, de *Doki doki literature club.*

O que se evidencia, segundo Azuma (2009), é que a experiência de consumir animês, *visual novels*, mangás e *light novels* caracteriza-se por um processo de reciclagem e reutilização de elementos narrativos e figurativos. Esses produtos culturais operam mediante a recombinação de unidades já estabilizadas, sobretudo certos tipos de personagens, às quais se acrescentam variações mínimas. Azuma (2009) denomina esse procedimento de *database model*, conceito que se aproxima da noção de *database* formulada por Manovich (2001), na medida em que ambos pressupõem a fragmentação de obras e personagens em componentes discretos e a subsequente recombinação desses componentes para a geração de novos produtos culturais.

O conceito também não é uma novidade, principalmente nas artes. As análises de intertextualidade mostram que não existem textos que não sejam um constructo do coletivo (ALLEN, 2000). O que Azuma (2009) tenta explicar é que há uma reclusão específica do *otaku* para a seleção de *database* para os modelos de personagens, um tipo de intertexto onde fica limitado apenas para esse grupo em específico, dificilmente havendo alguma adição externa, uma comunicação da própria cultura ou uma exportação dela.

Tal pressuposto revela-se difícil de sustentar como norma, uma vez que o Japão nunca constituiu uma cultura totalmente isolada do restante do mundo. O primeiro contato documentado com europeus ocorreu em 1543, por meio da chegada de navegadores portugueses, episódio que inaugurou um fluxo de trocas comerciais, tecnológicas e culturais.

Além disso, desde o século IX, a circulação de monges budistas e xintoístas entre China e Japão desempenhou papel fundamental na transferência de práticas religiosas, formas literárias e, sobretudo, do sistema de escrita chinês, cuja adaptação resultou na constituição dos três sistemas atualmente utilizados, *kanji*, *hiragana* e *katakana*. Esses processos indicam a existência de um intercâmbio cultural contínuo entre as duas nações. Diante desse histórico de influências externas, torna-se improvável conceber que autores vinculados ao mercado *otaku* contemporâneo produzam obras totalmente desvinculadas de conceitos, referências ou ideias provenientes de outras tradições culturais.

Além disso, esse modelo de *database* de Azuma (2009) não dá a devida importância para a narrativa da obra. O público médio dessas obras não irá consumir a obra apenas para recombinar padrões de personagens e deixar de lado a narrativa.

Os personagens de *Doki doki literature club*! não são uma exceção. Dentro das narrativas de *visual novel* é interessante para o jogador que as personagens e suas ramificações sigam conceitos pré-estabelecidos na sua concepção para que ele possa escolher se enturmar e se tornar íntimo de cada uma delas, mas é claro que o objeto de estudo em questão se utiliza das características das personagens para subverter os aspectos desse simulador de encontros.

Um elemento recorrente em uma parcela significativa das *visual novels* é o tipo de relacionamento íntimo que o jogador pode estabelecer com os personagens. O trânsito entre amizade e amor, bem como a possibilidade de desenvolver vínculos afetivos com determinadas personagens, constitui uma das estratégias mais eficazes para promover o engajamento do usuário com o jogo, ainda que tal dinâmica não esteja necessariamente vinculada a um contexto escolar.

Esse tipo de conteúdo alcança popularidade por apresentar narrativas ambientadas em contextos que evocam a adolescência, despertando no usuário sentimentos de nostalgia ou o desejo de revisitar simbolicamente a própria trajetória, imaginando possibilidades de um passado alternativo. Tal fenômeno pode ser relacionado ao que Azuma (2009) descreve, ao afirmar que os *otakus* tendem a privilegiar a ficção em detrimento da realidade social, não por incapacidade de distingui-las, mas por considerarem a ficção um meio mais eficaz para a construção de suas relações humanas. Diante disso, questiona-se como esses clichês de personagens podem ser nomeados.

> Nakajima explica que isso está relacionado à identidade deles. Os *otakus* escolhem a ficção em vez da realidade social não porque não conseguem distinguir entre elas, mas sim porque consideraram o que é mais eficaz para suas relações humanas: os padrões de valor da realidade social ou os da ficção (AZUMA, 2009, p. 27, tradução nossa)

O traço de uma presença feminina nesse tipo de jogo é chamado de *bishoujo*[24]. Esse estilo já vinha sendo desenvolvido desde a década de 1970, quando os personagens (principalmente crianças e adolescentes) passam a ser retratados com corpos delineados, com traços leves e arredondados e com um rosto mais expressivo. Esse estilo voltava-se para um público-alvo infanto-juvenil (GALBRAITH, 2014).

E existe de fato uma problematização a ser feita com a figura de menores de idades representadas em corpos desenvolvidos em uma idade minoritária, isso não recai apenas nos *visual novels* como também nas *light novels*, *mangás* e animações nipônicas no geral.

E ainda estamos falando de um meio de garotas idealizadas, o que já seria um problema por si só visto que a figura do ídolo pode gerar uma relação parassocial do indivíduo com uma personagem, um vínculo emocional unilateral.

Esse tipo de efeito tem sido objeto de investigação em estudos sobre o consumo de produtos da cultura midiática japonesa. Kishiya e Miracle (2010), ao analisarem a influência das interações parassociais estabelecidas por espectadores com personagens de dramas televisivos no Japão e nos Estados Unidos, concluíram que tais relações exerceram um efeito positivo sobre as atitudes dos consumidores em relação aos produtos associados a esses personagens.

Para além dos processos de idealização, é possível observar, em determinados segmentos dessa cultura, a presença de obras que abordam temáticas sensíveis sem o tratamento crítico ou cuidadoso que tais temas demandam.

Em *Goblin Slayer*[25],exemplo, situações de violência sexual figuram como elementos narrativos recorrentes. De modo semelhante, parte dessas produções apresenta representações marcadas pela sexualização e objetificação de personagens femininas. Evidentemente, tais características não podem ser generalizadas para a totalidade das obras vinculadas à cultura *otaku*, mas constituem tendências identificáveis em determinados nichos de produção. Para leitores e espectadores sem familiaridade prévia com esse universo, o contato inicial com tais representações pode causar estranhamento ou repulsa, sobretudo quando contrastado com obras

[24] O termo japonês *bishōjo* (美少女) pode ser traduzido literalmente como "garota bonita" ou "jovem bela". No contexto da cultura midiática japonesa, a expressão é utilizada para designar personagens femininas idealizadas, geralmente representadas segundo convenções estéticas associadas ao anime e ao mangá. Em jogos digitais, especialmente nas Visual Novels e nos *dating sims*, o termo também pode referir-se a obras cuja narrativa e progressão são estruturadas em torno de múltiplas personagens femininas que ocupam posição central na experiência do jogador.

[25] *Goblin Slayer* é uma série japonesa de fantasia sombria (*dark fantasy*), originalmente publicada como *light novel* por Kumo Kagyu em 2016. A obra acompanha um aventureiro conhecido apenas como Goblin Slayer, cuja existência é dedicada à erradicação de goblins, criaturas frequentemente retratadas como ameaças violentas e brutais. A série destaca-se pela abordagem mais sombria e realista de elementos tradicionais da fantasia inspirada em jogos de RPG de mesa.

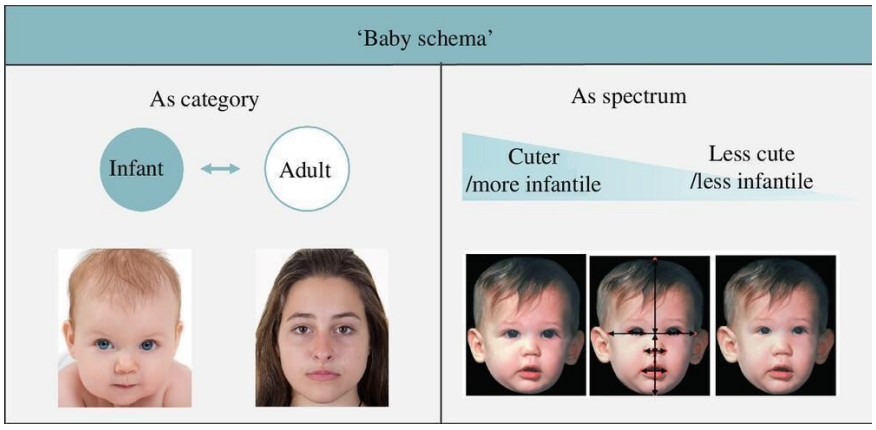
mais amplamente difundidas e popularizadas pelos meios de comunicação de massa.

Mas para o objeto de estudo em questão, como a obra *Doki Doki Literature Club Plus!*, ela se distancia dessa problemática por justamente pegar a afeição do jogador por essas personagens e quebrar tanto suas aparências quanto suas personalidades. O jogador que tenta se aproximar da Yuri no primeiro ato do jogo acaba normalmente sentindo medo dela em certas interações com a medida que o transtorno obsessivo compulsivo relacionado ao seu clichê ganha força na narrativa. Isso vale para Monika, também para a amiga de infância Sayori, e Natsuki sua colega temperamental.

No que diz respeito a montagem desses personagens, observa-se que determinados personagens podem ser associados à tese do "esquema do bebê", proposta por Lorenz em 1973. O autor, a partir da observação de traços físicos de bebês e filhotes de animais, afirma que características como olhos grandes, cabeça desproporcionalmente maior em relação ao corpo, bochechas arredondadas e movimentos desajeitados tendem a despertar nos adultos reações instintivas de cuidado, proteção e empatia em relação aos mais jovens.

Boa parte desses conceitos pode ser aplicável a personagens fictícios em obras japonesas justamente pelos traços facilitarem esse "apelo à fofura". *Doki doki literature club* não é diferente: utiliza essa estética na aparência das personagens enquanto as coloca em situações românticas para gerar empatia no jogador, como é possível conferir no exemplo da figura a seguir.

Figura 31 - "Esquema do bebê", proposto por Lorenz (1973), em comparação com a infantilização no design das garotas de *Doki doki literature club* (2021)





Fonte: Acervo digital de Yuri Kawaguchi e Bridget M. Waller (2024) em Royal Society; e captura de tela do jogo pelo autor (2025)

A figura exemplifica como o esquema da fofura pode ser visto em personagens de animê que possuem traços característicos de olhos grandes e cabeças arredondadas. Quanto mais jovem um personagem precisa parecer, mais redondo e limpo serão seus traços; se o personagem precisar parecer um adulto ou um idoso, algumas marcas de pele devem ser acrescentadas para demonstrar quão velha é essa pessoa, elas podem ser tanto uma linha para simular rugas ou olheiras, o queixo se transforma em algo mais quadrado. Embora os personagens adultos possam sim ser adaptados a esse estilo de traço em obras *bishoujo*, isso acaba tornando-os mais infantis e consequentemente mais jovens, pois esse tipo de traçado leve é de agrado aos olhos, ressalta uma certa feminilidade, as curvas mais em evidência e o principal aspecto acaba sendo a jovialidade que este tipo de aparência transmite para quem a vê.

Muitas vezes, observa-se que o design corporal das personagens é bastante detalhado, mesmo quando se trata de figuras adolescentes e, utilizando-se do traço “leve” e “fofo”, isso é algo que as torna bastante sexualizadas, não apenas para os ocidentais, mas também para os próprios japoneses, pois o modelo de corpo feminino almejado no Japão é o magro. Peracullo (2014) ressalta como essas características curvilíneas e dos penteados diversos tanto em cores como em formatos, que não só seriam impossíveis de serem reproduzidos na vida fora das mídias como também fogem do padrão do uniforme escolar, são um notável sucesso entre os jogadores da faixa etária adulta.

Esses fortes traços fictícios nas personagens também corroboram com a ideia de Patrick W. Galbraith (2011) sobre a busca pelo irreal. Não surpreende que jovens estudantes ousem pintar seus cabelos pretos e castanhos escuros de loiro, mesmo que possam acabar sendo repreendidos. Essa busca também é bem representada na cultura das garotas *gyarus,* na figura da garota de cor bronzeada com cabelo loiro, uso extensivo de maquiagem no rosto e roupas largas

para parecer *cool*, assim nas figuras de garotas *idols,* que passaram a ser mais populares e adoradas pelos jovens no J-pop.

Doki doki literature club se vende como um produto que subverteu os olhares fofos das garotas bonitas com corpos voluptuosos. Temos personagens com diferentes corpos, cores de cabelos e rostos com olhares bastantes expressivos e até mesmo assustadores.

Depois de um mergulho nesses mundos, é fácil compreender como as pessoas poderiam se engajar tanto em um jogo a ponto de esquecerem um pouco da própria realidade. O usuário médio que é fã de *visual novel* vive mais de uma vida, uma sequência de uma carreira estudantil e se relaciona com outras mil personagens, todas sempre se dirigindo para o usuário nos olhos. A figura gráfica, o roteiro e a interface do usuário com todas as informações disponíveis deixam o jogador no papel de um deus que viveu inúmeros momentos compartilhados com alguém, e com cada uma das personagens foi-se criando uma vida, um futuro diferente.

Doki doki literature club! apresenta-se como uma forma de apreciação da arte gráfica, destinada a subverter as expectativas dos jogadores em relação ao gênero e proporcionar uma experiência inédita. Dan Salvato traz as beldades no jogo como alunas japonesas belas não apenas pelas cores de cabelo, mas também pelos nomes, como Natsuki[26], cujo nome em kanji possui muitos significados que remetem tanto a satélite lunar como a "esperança de verão". Ela é uma garota baixinha, com clichês de uma *tsundere*, então pode ser acalorada como uma leve brisa ou esquentar de raiva caso a pessoa chame a ela ou a algum de seus poemas de infantil. Em histórias de romance japonesas há uma brincadeira linguística através de uma confissão amorosa, pois as palavras "amar" e "lua" estão muito próximas nos seus fonemas.

Yuri[27] é a garota tímida do grupo e seu nome não remonta nenhum significado especial por trás do kanji, além do significado da flor lírio, que traz consigo significados como pureza, romantismo, inocência ou amor puro. E de fato são essas as impressões deixadas por essa personagem no primeiro ato da história e nas paralelas. Ela aparenta ser a mais engajada em leitura de todas as personagens do clube.

Sayori não possui um significado próprio no nome por este ser um amontado de palavras, e, como personagem, ela representa o clichê da melhor amiga do protagonista, podendo o acompanhar o jogador até a escola e é mesmo quem convida o usuário para o clube de literatura. Ironicamente, ela é o pilar emocional do grupo, mesmo sofrendo com a depressão.

Monika é a presidente do clube de literatura e a personagem mais relevante, que move a

[26] Kanji de Natsuki - 菜月
[27] Kanji de Yuri - 百合

narrativa. Seu nome é uma brincadeira com lula frita, que é utilizada como piada no decorrer da história. Ela encarna o clichê da garota popular, é vista como uma modelo, é inteligente, versada na música e nos esportes, é tão "perfeita" aos olhos da história que nem sequer é considerada como um personagem disponível para romance e ela própria questiona isso.

Em vista do exposto, percebe-se que *Doki doki literature club!* utiliza os elementos característicos das *visual novels*, como o apelo visual das *bishoujo* e a afetividade associada ao *moe*, não apenas como reprodução de um padrão estético, mas como estratégia de questionamento das próprias convenções do gênero. Ao combinar traços de fofura, romantismo e idealização com uma narrativa que gradualmente tensiona essas expectativas, Dan Salvato convida o jogador a refletir sobre o vínculo emocional construído com as personagens e sobre os limites entre realidade e ficção. Essa subversão marca um ponto de virada importante na obra, que passa a revelar novas dimensões psicológicas e simbólicas em cada uma das protagonistas, tema que será abordado a seguir.

Dan Salvato se utiliza da fofura que cada personagem gera e o utiliza para afastar o jogador desses ídolos. Podemos ver isso em cada sessão com as personagens no desenrolar do jogo; a seguir, trataremos de cada uma delas.

4. ANÁLISE DAS PERSONAGENS DO JOGO E SEUS POEMAS

As personagens constituem um elemento central na arquitetura narrativa de *Doki doki literature club plus!*, funcionando não apenas como eixo de desenvolvimento do enredo, mas também como estratégia de engajamento característica do gênero *visual novel*. Sua construção responde a uma lógica deliberada de atração do público-alvo, ao mesmo tempo em que sustenta a progressão temática da obra, que se organiza em torno das interações, produções poéticas e histórias individuais de cada integrante do clube de literatura. Além disso, a presença de arquivos associados às personagens introduz uma dimensão metanarrativa que amplia sua função para além da diegese, integrando-as a uma camada estrutural do jogo. Nesse sentido, torna-se metodologicamente pertinente proceder a uma análise individualizada de cada membro do clube, de modo a compreender como suas configurações discursivas, estéticas e narrativas contribuem para a constituição do objeto em questão e para as problematizações que a obra propõe no âmbito do literário.

4.1. Sayori, a vice-presidente do clube de literatura e amiga de infância

Sayori configura-se como a personagem mais cativante da narrativa, destacando-se por sua natureza proativa e pela função de mediadora nas interações do grupo. Além disso, diferencia-se das demais por ser a única a manter vínculos prévios tanto com o protagonista quanto com as outras integrantes, ainda antes do desenrolar dos eventos centrais da trama.

Ela está construída como uma personagem redonda e dinâmica, cuja aparente bidimensionalidade inicial, associada ao arquétipo da “amiga de infância”, opera como estratégia de dissimulação narrativa. Sua progressiva complexificação psicológica, marcada pela revelação de um quadro melancólico, rompe com a expectativa de estabilidade formal, contribuindo para a intensificação do efeito trágico e para a problematização da própria estrutura ficcional do jogo.

A trajetória de Sayori entrelaça-se à de Monika, no momento de fundação do clube de literatura, ocasião em que se evidencia o interesse genuíno de ambas pela atividade literária. A líder do clube, entretanto, revela certa insegurança quanto à consolidação da nova agremiação, apesar do capital simbólico previamente acumulado entre seus colegas, sobretudo em razão de sua posição anterior como presidente do clube de debate. Nesse contexto, Monika demonstra não dispor, inicialmente, de estratégias eficazes para a captação de novos membros.

É nesse cenário que Sayori passa a desempenhar um papel fundamental de mediação e suporte, contribuindo ativamente para o recrutamento de novas integrantes, processo que culmina na entrada de Yuri e Natsuki no clube. Diante da ausência de alternativas mais eficazes para a organização e manutenção do grupo, Monika designa Sayori como vice-presidente, reconhecendo, ainda que implicitamente, sua relevância estrutural para o funcionamento do clube.

Além disso, enquanto amiga de infância e vizinha do protagonista, Sayori ocupa uma posição central na diegese de *Doki doki literature club plus!*, sendo responsável por acompanhar o jogador em seu percurso cotidiano até a escola e, sobretudo, por persuadi-lo a ingressar no Clube de Literatura. Dessa forma, até determinado momento da narrativa, Sayori configura-se como o principal vetor de progressão narrativa, atuando como elemento catalisador das ações e garantindo a inserção do jogador no universo ficcional do jogo.

Quanto aos poemas, que serão aqui analisados à luz da noção de experiência poética formulada por Paz (1982), Sayori é a personagem cuja escrita se apresenta, em um primeiro momento, como a mais acessível e aparentemente despretensiosa. Em *Doki doki literature club*, os textos produzidos por Sayori distinguem-se por uma linguagem simples e por imagens que evocam o cotidiano, o que poderia sugerir uma menor densidade poética quando comparados aos das demais personagens. Contudo, é precisamente nessa economia expressiva que se inscreve uma forma particular de intensidade.

Sob a perspectiva de Paz, a poesia não se define pela complexidade formal, mas pela capacidade de instaurar uma experiência que desestabiliza a percepção ordinária do sujeito. Nesse sentido, os poemas de Sayori operam por meio de um deslocamento sutil: partindo de imagens aparentemente ingênuas, conduzem o leitor a uma dimensão afetiva marcada pela melancolia e pela interiorização do sofrimento. Tal movimento revela uma tensão entre superfície e profundidade, na qual o tom leve encobre uma experiência existencial mais densa.

> Cada vez que o leitor revive realmente o poema, atinge um estado que podemos, na verdade, chamar de poético. A experiência pode adotar esta ou aquela forma, mas é sempre um ir além de si, um romper os muros temporais, para ser outro. Tal como a criação poética, a experiência do poema se dá na história, é história e, ao mesmo tempo, nega a história. (Paz, 1982, p. 30)

Dessa forma, a análise que se segue de um dos diversos poemas de Sayori busca evidenciar como, mesmo sob a aparência de simplicidade, sua escrita produz um efeito de descentramento característico da experiência poética, permitindo compreender sua função não apenas como expressão subjetiva, mas como elemento estruturante da construção narrativa do

jogo.

> Cara luz do sol
>
> O jeito como você ilumina pela cortina de manhã
> Faz eu sentir como se você sentisse minha falta.
> Beijando minha testa pra me ajudar a sair da cama.
> Fazendo eu coçar meus olhos até remover o sono.
>
> Você quer que eu saia para brincar?
> Confia em mim para fazer a chuva parar?
> Olho para cima e o céu está azul.
> É um segredo, mas eu também confio em você.
>
> Se não fosse por você, eu poderia dormir pra sempre
> Mas não me chateio.
> Eu quero café da manhã.
> (TEAM SALVATO, 2021, n.p., tradução Forge Serenity)

À luz dessa formulação, o poema "Cara luz do sol", atribuído à personagem Sayori em *Doki doki literature club plus!*, pode ser compreendido como uma manifestação do relato poético, na medida em que articula uma experiência subjetiva por meio de uma sequência mínima de ações que conferem ao texto uma dimensão narrativa atenuada.

Observa-se que o poema não se organiza em torno de um enredo desenvolvido, mas de micro acontecimentos, o despertar, o contato com a luz, o movimento de sair da inércia, que funcionam como vetores de uma experiência interiorizada. Nesse contexto, a luz do sol, intensamente personificada, não atua como elemento descritivo do mundo exterior, mas como instância simbólica que condensa o desejo de continuidade e permanência, eixo em torno do qual a voz poética se estrutura. Tal configuração aproxima-se da concepção de Tadié (1978), segundo a qual o relato poético opera como um espaço de transição entre o poema e a narrativa, no qual as personagens se apresentam como "seres de linguagem", organizados em torno de uma busca difusa. Em Sayori, essa busca manifesta-se na oscilação entre o impulso de permanência, sugerido pela possibilidade de "dormir pra sempre", e a retomada do cotidiano, marcada pela aceitação final. Assim, o poema não apenas expressa um estado afetivo, mas constrói um percurso mínimo que, embora reduzido, é suficiente para sustentar sua dimensão narrativo-poética, evidenciando a dissolução das fronteiras entre lirismo e narratividade no interior da obra.

A respeito do poema da personagem, é possível estabelecer um vínculo entre o seu produto e a poesia ultraromântica, no sentido em que se estabelece um meio de reconhecer o estado de espírito do poeta de tristeza, melancolia ou vazio. Uma síntese de uma personagem que aparenta estar sempre alegre, mas que apresenta esse tipo de dualidade.

Na leitura de “Cara luz do sol”, de Sayori, a melancolia manifesta-se de modo oblíquo, inscrita menos em declarações explícitas do que na organização das imagens e na progressão afetiva do texto. A personificação da luz do sol como uma presença íntima, que “beija a testa” e auxilia no despertar, desloca o elemento natural para a função de confidente, sugerindo a ausência de interlocutores humanos e a necessidade de projetar no exterior um vínculo afetivo. Tal procedimento confere ao poema um tom de ternura que, no entanto, não elimina a sensação de fragilidade subjacente, evidenciada sobretudo na tensão entre o movimento de sair da inércia e a possibilidade latente de permanecer “dormindo pra sempre”. Em suma, o poema revela uma exterioridade solar e um interior letárgico.

Nesse sentido, o poema constrói uma experiência em que o cotidiano é atravessado por uma tonalidade melancólica próxima àquela associada ao ultrarromantismo, como se observa em *Lira dos vinte anos*, de Álvares de Azevedo, no qual a subjetividade se organiza a partir da incompletude e da interiorização do sofrimento. Com Sayori, contudo, essa melancolia não se apresenta de forma grandiloquente, mas diluída em imagens simples e afetivamente carregadas, o que intensifica seu impacto ao contrastar leveza formal e densidade emocional.

O verso final, “Eu quero café da manhã”, introduz uma ruptura significativa, operando como um encerramento abrupto que reconfigura retrospectivamente o poema. Longe de indicar uma resolução plena, essa afirmação pode ser lida como um retorno mínimo ao cotidiano, quase mecânico, que não elimina a tensão instaurada anteriormente. Assim, o desfecho não dissolve a melancolia, mas a reinscreve sob a forma de uma normalidade frágil, reforçando a ambiguidade do texto e evidenciando a coexistência entre desejo de continuidade e esgotamento interior.

Em suma, o poema de Sayori pode ser apreendido como objeto literário e poético não por aderir a formas tradicionais, mas por produzir uma experiência estética consistente, nos termos de Octavio Paz, ao mobilizar imagens simples que desencadeiam uma intensidade afetiva e um deslocamento perceptivo no leitor. Ao mesmo tempo, sua estrutura evidencia traços do relato poético descrito por Jean-Yves Tadié, na medida em que articula uma progressão mínima de ações e estados interiores, configurando uma narrativa reduzida, mas significativa.

No plano da caracterização, o poema revela uma subjetividade marcada pela melancolia e pela fragilidade, cuja expressão se dá de forma indireta, por meio de símbolos e tensões internas, aproximando-se de uma tradição lírica que privilegia a interiorização do sofrimento. Já no âmbito da narrativa de *Doki doki literature club*, essa escrita posiciona Sayori como uma figura estruturante: não apenas como agente de progressão da história, mas como núcleo

sensível que antecipa, em chave poética, os conflitos que atravessam o jogo. Assim, seu poema não se limita à expressão individual, mas funciona como dispositivo narrativo, articulando poeticidade e estrutura e evidenciando a centralidade da linguagem na construção do sentido da obra.

Considerando que sua caracterização inicial se ancora em um arquétipo recorrente, o da amiga de infância e vizinha do protagonista, a personagem Sayori revela, contudo, uma complexidade que ultrapassa tal configuração estereotipada. Os elementos analisados em seus poemas, sobretudo quando compreendidos à luz do relato poético, evidenciam uma subjetividade marcada por tensões internas e por uma sensibilidade que não se esgota na função narrativa que inicialmente lhe é atribuída.

Essa complexidade é ainda intensificada quando se consideram as possibilidades estruturais do jogo *Doki doki literature club*. Caso o jogador, ciente das mecânicas de manipulação de arquivos, opte por excluir previamente o arquivo da personagem Monika, a posição de presidência, associada à consciência da natureza ficcional do sistema, é transferida a Sayori. Tal deslocamento produz um efeito de sobrecarga cognitiva e existencial, na medida em que a personagem passa a lidar com a percepção de sua própria condição programada. Incapaz de sustentar essa consciência, Sayori entra em colapso, conduzindo a narrativa a um desfecho abrupto, marcado por um suicídio que interrompe imediatamente o desenvolvimento da história.

A cena resultante, na qual a personagem aparece enforcada, acompanhada da inscrição "*Now everyone can be happy*" ("Agora todos podem ser felizes"), explicita o paradoxo entre a busca por harmonia e a radicalização do sofrimento. O efeito que isso causa ao jogo e ao jogador são relacionados ao choque, negação e repulsa. Na obra em si, como se trata de um final que acontece de maneira abrupta, os efeitos de *glitch* e *bugs* são postos sobre a tela para indicar o mal funcionamento do jogo, como se algo estivesse dado errado no programa de computador, o personagem da história fica em choque, recusando-se a reconhecer que esse momento tenha acontecido e o jogador, por sua vez, recebe todos esses efeitos, criando uma possível imagem de repulsa ao ver a ilustração gráfica da personagem nesse estado que ganha destaque.

É importante ressaltar que, quando é mostrado algo gráfico, uma discussão sobre como a influência positiva e negativa do videogame pode afetar os jogadores vira um tópico de tempos em tempos, especialmente se tratando de crianças e adolescentes em contato com o conteúdo. Para isso é importante separar alguns tópicos referentes a influência de jogos.

Existem estudos como de Sekhavat (2020) que abordam a atividade neural e sugere que

o jogador exposto em atividades competitivas e em interação com o outro por meio de rivalidade possa sim ter seus comportamentos e emoções influenciados; em suma, durante uma jogatina competitiva de um esporte, existe uma influência causada pela imersão do jogo.

A respeito de imersão, tanto no emocional do jogador como também no seu comportamento, o jogo *Doki doki literature club* não nega que, ao expor o jogador a uma experiência de terror e imagens fortes possa causar algum tipo de efeito negativo. Por essa razão, toda nova experiência dentro do software é feita o anúncio de que, o jogo contém imagens fortes e temas sensíveis.

Eu não poderia concordar menos, mas existe um diferencial de como esse tema de influência dos jogos é tratado na mídia e a razão, toda o cerca. Primeiro, trata-se de um jogo listado para maiores de dezoito anos marcado por temas sensíveis, violência e linguagem imprópria. Nesse sentido, não é lógico expor uma criança ou adolescente em fase de desenvolvimento a esse tipo de obra. Da mesma forma que outras mídias recebem classificações indicativas para cada tipo de público, o medo recai sobre uma "inevitabilidade" de uma criança ter acesso a esse jogo como se fosse culpa da obra existir e não dos responsáveis pelo zelo de cuidarem e de vigiarem o que seus filhos acessam na internet, pois existem ferramentas de controle parental que limitam o acesso do menor de idade a certos tipos de conteúdo.

E segundo, essa obra muito dificilmente vai ser a catalisadora ou motivadora para casos como suicídio, violência ou bullying escolar, isso porque, apesar de haver sim certos níveis de impressão que eles causam ao jogador, as motivações para realizar tais ações são mais do que um simples fator de jogo, da mesma forma que não se culpam os filmes, séries, novelas, livros e jornais quando ocorre algum caso grave, mesmo o suicídio pode ser uma junção de fatores pois ele é um fenômeno multicausal, como fatores psicológicos e psiquiátricos, familiares, econômicos, profissionais, sociais, saúde física, uso de álcool e outras substâncias, eventos traumáticos e por fim, fatores acadêmicos.

Portanto, a preocupação com tal conteúdo é compreensível, mas injusta quando é comparada ao tratamento de outras mídias, por exemplo, a censura de livros por eles apenas existirem é um ato altamente repudiável, quaisquer ferramentas para regulamentação dela passar por um olhar rigoroso da academia, e muito recentemente a Bortolin (2026), dentro da mediação literária e mediação de leitores, discorre sobre a censura de livros infantis sobre preceitos morais e religiosos de pessoas engajadas pelas redes sociais.

Quanto ao jogo e tratando da cena de morte da personagem Sayori no conflito anterior já citado de exclusão de arquivos dentro do jogo, essa cena para o envolvimento de jogadores com

a *visual novel* demonstra uma das ramificações possíveis de finais trágicos do jogo, em que a resolução não se dá pela superação do conflito, mas por sua supressão extrema, reforçando a dimensão crítica e desestabilizadora da obra, como exemplifica a figura a seguir:

Figura 32 - Cena de fim de jogo com Sayori tomando consciência de que tudo é apenas um jogo em *Doki doki literature club* (2017)



Fonte: Captura de tela do canal AxeEnding999 (2017)

Tendo em vista que o arquivo de personagem previamente decodificado, associado ao projeto Libitina e apresentado na Figura 10, já foi devidamente analisado, a investigação prossegue com a personagem Natsuki, contemplando a leitura de um de seus poemas e a problematização de sua posição no interior da diegese de *Doki doki literature club*.

4.2. Natsuki, a *tsundere* do clube de literatura e sua rivalidade com Yuri

Natsuki é a penúltima integrante a ingressar no clube de literatura antes do protagonista dessa história, sendo caracterizada por uma postura assertiva e por um posicionamento crítico no que concerne às práticas de escrita no interior do grupo. Conforme já indicado, a personagem estabelece tensões tanto com Monika, sobretudo no que diz respeito à legitimidade do mangá como forma literária, quanto com Yuri, em função de concepções divergentes acerca da composição poética. Nesse contexto, Natsuki tende a valorizar uma escrita direta e acessível, orientando o jogador a privilegiar a simplicidade expressiva, postura que pode ser compreendida à luz de seu *habitus*, constituído por sua familiaridade com a leitura de mangás.

A relação entre Natsuki e Yuri, entretanto, pode ser interpretada para além de uma simples oposição de estilos, inserindo-se em uma lógica simbólica recorrente na cultura

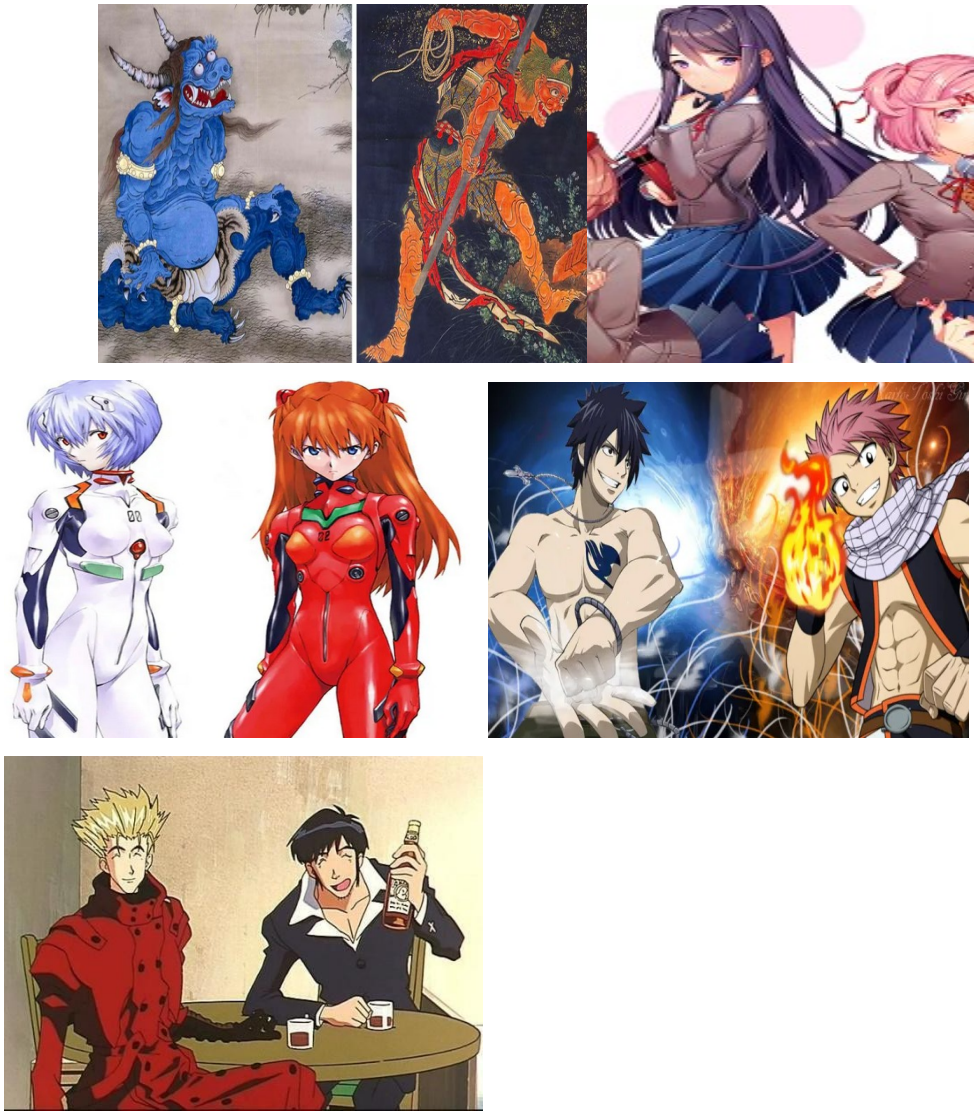
japonesa, frequentemente associada à dualidade cromática entre vermelho e azul. Um exemplo paradigmático dessa dinâmica encontra-se no conto *Naita Aka-Oni*, de Hirosuke Hamada, publicado em 1933, no qual a amizade entre dois ogros, um vermelho e outro azul, é marcada por um gesto de sacrifício: o ogro azul encena o papel de antagonista para que o ogro vermelho possa conquistar a aceitação dos humanos. Tal narrativa institui um motivo recorrente na cultura midiática japonesa, no qual pares de personagens em oposição cromática encarnam tensões entre diferença, rivalidade e reconhecimento.

À luz desse paradigma, é possível estabelecer uma leitura dialógica entre as personagens de *Doki doki literature club plus!*. Natsuki, associada a tonalidades quentes, evidenciadas, por exemplo, em sua coloração capilar rosada, pode ser aproximada simbolicamente da figura do "vermelho", frequentemente vinculada à impulsividade, à expressividade e à afirmação direta. Sua baixa estatura, aliada a uma personalidade combativa, reforça essa caracterização, sobretudo quando articulada ao seu esforço por legitimar práticas culturais marginalizadas pela cultura japonesa pela simples ideia de rejeição ao *otaku*, como o consumo de mangás, frequentemente alvo de desdém no ambiente escolar e mesmo no interior do clube.

Por sua vez, Yuri, associada a tonalidades frias, como o roxo, que remete ao espectro do azul, encarna uma postura mais introspectiva e sofisticada, refletida tanto em sua linguagem quanto em sua produção poética. Sua presença opera como contraponto à de Natsuki, não apenas no plano estético, mas também no simbólico, instaurando uma relação de oposição que se manifesta em diferentes níveis da narrativa. Ademais, características como sua estatura elevada e sua corporalidade mais desenvolvida contribuem para intensificar a tensão entre ambas, sobretudo ao incidir sobre aspectos de ordem pessoal que afetam diretamente a autopercepção de Natsuki.

Cabe ressaltar que tal dialogismo não implica uma transposição direta da estrutura narrativa do conto de Hamada, mas antes a mobilização de um repertório simbólico amplamente difundido na cultura japonesa, no qual a dualidade entre vermelho e azul funciona como matriz de construção de rivalidades. Nesse sentido, *Doki doki literature club plus!* reinscreve esse motivo de forma indireta, incorporando-o à dinâmica relacional de suas personagens e evidenciando a permanência de tais estruturas no imaginário contemporâneo, como no exemplo da figura a seguir, com personagens de algumas obras colocados sobre forças de rivalidades.

Figura 33 - Representação do ogro vermelho e azul na mitologia e em algumas obras: *DDLC+* (2021), *Neon genesis evangelion* (1995), *Fairy tail* (2011) e *Trigun* (1998)



Fonte: Captura de tela de gamerant (2023), *DDLC* e filme são capturas de tela do acervo do autor (2025) e ilustrações do Pinterest dos respectivos animês

Considerando o contexto em que se insere a personagem Natsuki, torna-se pertinente avançar para a análise de sua produção poética. O poema intitulado “Águias podem voar”, em contraste com aqueles elaborados por suas colegas, evidencia uma escrita marcada pela objetividade e por uma cadência rítmica regular. Tal configuração aproxima-se, em certa medida, de uma sonoridade que remete ao universo infantil, perceptível tanto na repetição estrutural quanto no emprego alegórico de animais como operadores de sentido. Trata-se, assim, de um poema de estrutura livre, caracterizado pela simplicidade formal e pela expressão direta, aspectos que o situam no âmbito de uma sensibilidade poética contemporânea. Vejamos com o

seu poema a seguir:

> Águias podem voar
>
> Macacos podem escalar
> Grilos podem saltar
> Cavalos podem trotar
> Corujas podem caçar
> Leopardos podem correr
> Águias podem voar
> Pessoas podem tentar
> Mas isso é tudo
> (TEAM SALVATO,2021, n.p., tradução Forge serenity)

A leitura de "Águias podem voar", de Natsuki, evidencia uma configuração que, à primeira vista, se ancora em uma estrutura rítmica simples e reiterativa, marcada pela enumeração de capacidades associadas a diferentes animais. Em *Doki doki literature club plus!*, tal construção aproxima-se de uma cadência quase infantil, baseada na repetição sintática ("X pode Y"), o que reforça a aparência de simplicidade e objetividade que caracteriza a escrita da personagem. Contudo, essa organização formal não implica ausência de complexidade, mas antes opera como estratégia de condensação de sentido.

Do ponto de vista do relato poético, conforme formulado por Tadié (1978), o poema articula uma progressão mínima que conduz a um desfecho de forte impacto. A sequência inicial estabelece um padrão de expectativas: cada animal é apresentado em consonância com uma habilidade que lhe é própria, sugerindo uma ordem natural estável e coerente. Essa regularidade, entretanto, é tensionada quando a série culmina na inserção do elemento humano "Pessoas podem tentar", cuja formulação rompe com a lógica anterior ao substituir a certeza da capacidade pela contingência da tentativa.

O verso final, "Mas isso é tudo", opera como uma ruptura abrupta que reconfigura retrospectivamente todo o poema. A oposição entre o determinismo das habilidades naturais e a limitação humana introduz uma dimensão de desencanto, na qual a tentativa aparece como insuficiente diante da eficácia instintiva dos demais seres. Nesse sentido, o poema constrói uma pequena trajetória reflexiva: parte de uma ordem aparentemente estável para culminar em uma constatação de limite, configurando um percurso narrativo reduzido, mas significativo.

Além disso, a escolha de uma linguagem direta e despojada, coerente com o posicionamento estético da personagem, reforça o efeito de impacto do desfecho. A simplicidade formal, longe de empobrecer o texto, intensifica sua dimensão crítica ao evitar mediações discursivas mais elaboradas. Assim, o poema pode ser compreendido como um relato poético que, por meio de uma estrutura repetitiva e aparentemente ingênua, articula uma

reflexão sobre capacidade, limitação e frustração, revelando, sob a superfície acessível, uma experiência de inadequação que se inscreve na construção da personagem.

No que concerne ao campo das referências, é possível estabelecer uma aproximação entre o poema "Águias podem voar", de Natsuki, e a produção de Vera Lúcia de Oliveira, especialmente em *O músculo amargo do mundo* (2014), no qual se observa uma poética marcada pela brevidade, pela repetição e pela expressão direta. O poema "roupa a gente lava de raiva" exemplifica tal procedimento ao construir, por meio de paralelismos sintáticos, uma intensificação progressiva de um estado afetivo, sem recorrer a mediações discursivas complexas.

> roupa a gente lava de raiva
> passa com raiva
> entrega com raiva
> vida a gente leva com raiva
> passa com raiva
> entrega com raiva
> (OLIVEIRA, 2014, p. 579)

A convergência entre ambas as produções reside, portanto, na economia formal e na capacidade de condensar experiências subjetivas em estruturas mínimas. Contudo, no poema de Natsuki, essa simplicidade é tensionada pela introdução de um dispositivo alegórico: a comparação entre seres humanos e animais a partir de suas habilidades naturais. Diferentemente do poema de Oliveira (2014), que permanece no plano da experiência humana direta, "*Águias podem voar*" estabelece uma hierarquia implícita entre capacidades instintivas e a limitação humana, expressa no deslocamento de "poder" para "tentar".

Tal operação adquire relevância quando considerada no contexto diegético de *Doki doki literature club plus!*, no qual a personagem se encontra inserida em um ambiente que valoriza formas mais elaboradas de expressão literária. Nesse sentido, a alegoria pode ser lida como uma projeção de sua própria posição no grupo: ao se perceber em desvantagem diante de figuras que detêm maior capital simbólico, seja no plano social, seja no estético, Natsuki inscreve, em sua escrita, uma reflexão sobre limites, pertencimento e reconhecimento.

Por fim, o arquivo referente à personagem de Natsuki revela-se especial na mesma medida que as outras. Ao contrário do arquivo de Sayori, que funcionava como um link para o projeto Libitina, o arquivo de Natsuki, quando renomeado para o formato de imagem "jpeg", apresenta uma figura com cores invertidas e recortada em formato de cone. A inversão e a correção de cores da imagem revelam uma mulher desconhecida ao jogador. Considerando o arquivo anterior relacionado com uma mulher submetida a um experimento e também ao

conceito do Terceiro Olho do relatório de exame, é possível inferir que a pessoa da seguinte figura esteja vinculada à tal “Libitina”.

Figura 34 - Imagem em cone com cores invertidas e em seguida a sua correção, revelando a mulher conhecida pelo nome de Libitina



Fonte: Captura de tela pelo Quasar Jogos (2018)

4.3. Yuri, A tímida e obcecada *Yandere* do clube de literatura

Sobre Yuri, a personagem de estatura elevada e marcada por um intenso interesse pela literatura de fantasia estabelece-se em pé de igualdade com Natsuki, não apenas em virtude da rivalidade presente na narrativa, mas também pelo esforço empregado na subversão das expectativas associadas à sua persona.

Considerando que *Doki doki literature club* transcende a simples referência à cultura japonesa, configurando-se como uma *visual novel* que questiona e reverte alguns conceitos tradicionais de personagens desse gênero, é previsível que o perfil da protagonista feminina se relacione a clichês preexistentes. Melo (2021), em sua análise, argumenta que Yuri é concebida para remeter a outras personagens típicas de *visual novels*, sendo o reconhecimento desse clichê pelo jogador um elemento fundamental para a experiência proporcionada por obras desse formato.

Essa análise se mostra coerente, sendo corroborada pelos exemplos citados, como *Clannad* e *Katawa Shoujo*. Além disso, semelhanças podem ser observadas em personagens como Sakura, de *Fate/Stay night*, e Yume Mitsumiya, de *True love*, que compartilham uma aura de maturidade e apresentam peculiaridades marcantes em suas personalidades. Embora não se trate de uma regra aplicável a todas as personagens com esse tipo de design, trata-se de um

clichê facilmente reconhecível e compreensível pelo público.

No entanto, é impossível que consideremos essas personagens como plágio, o *database model* descrito por Azuma (2009) é bem claro quanto a isso, que são modelos com características gerais como base e que, a partir disso, as personagens poderão ser desenvolvidas. O emprego narrativo de Yuri em *Doki doki literature club* é totalmente diferente de Sakura Matou em *Fate/Stay night*. Dentro da obra da empresa *Type-Moon,* a personagem vai subverter o seu papel de personagem coadjuvante de pouca relevância para uma rota onde ela é o principal problema para o mundo, inclusive como um dilema para o protagonista, em que ele terá que escolher entre salvar o mundo ou apenas a vida que importa para ele. Em *True love,* Yume Mitsumiya traz consigo os problemas relacionados com o romance de uma professora com um menor de idade. Até mesmo a "instabilidade emocional" dessas personagens não é comunicada para o jogador da mesma maneira.

Figura 35 - Clichê de personagem roxo: Yuri, de *DDLC+* (2021), Sakura Matou, de *Fate/Stay night* (2024) e professora Yumi, de *True love* (1995)



Fonte: Os acervos correspondem respectivamente a captura de tela do jogo pelo autor (2025), Pinterest (2025) e *Nostalgic visual novels on-line* (2025)

Para os membros de *Doki doki literature club*, com exceção da personagem Natsuki, por motivos óbvios de rivalidade, Yuri é vista como uma personagem inteligente apenas por ter um vocabulário vasto para a leitura e escrita de livros de fantasias, do que ela discorda totalmente. A personagem não gosta de reduzir os níveis de inteligência, mas esse traço de personalidade possui raízes problemáticas dentro da própria timidez.

Seus poemas provocam o tato:

> Fantasma sob a luz
>
> As mechas do meu cabelo se iluminam sob o brilho âmbar
> Banhando-se.
> Deve ser isso.
> O último poste de luz que aguentou o teste do tempo
> O último que ainda falta ser substituído pelo tom azul-esverdeado do futuro.
> Eu me banho. Calmo respirando o ar do presente, mas vivendo o passado.
> A luz tremula.
> Eu tremulo em resposta.
> (TEAM SALVATO, 2021, n.p., tradução Forge serenity)

A leitura de "Fantasma sob a luz", de Yuri, evidencia uma construção poética que se distancia da economia expressiva de outras personagens e se aproxima de uma escrita mais introspectiva e sensorial. Em *Doki doki literature club plus!*, o poema organiza-se em versos livres de extensão irregular, cuja disposição fragmentada e, por vezes, abrupta, contribui para a constituição de uma cadência instável. Tal instabilidade formal pode ser lida como reflexo do próprio estado interior da voz poética, sugerido pelo tremor que se manifesta tanto no plano da imagem ("a luz tremula") quanto na resposta subjetiva ("eu tremulo em resposta").

Diferentemente do uso da luz em Sayori, que a mobiliza como figura de acolhimento e afeto através do sol como confidente íntimo, Yuri a utiliza como operador simbólico de temporalidade e memória. A luz âmbar, associada ao passado, evoca uma dimensão de permanência e resistência ao tempo, reforçada pela sua tonalidade quente e pela ideia de conservação aspecto que pode ser relacionado, por exemplo, à preservação em âmbar frequentemente evocada no imaginário cultural. Em contrapartida, o "tom azul-esverdeado do futuro" introduz uma inflexão cromática que remete à frieza, à substituição e ao avanço tecnológico, instaurando uma tensão entre permanência e transformação.

Essa oposição cromática pode ser aprofundada à luz das reflexões de Ozíris Borges Filho (2007) na sua obra *Espaço e literatura: introdução à topoanálise*, para quem as cores quentes tendem a associar-se à vitalidade e à intensidade, enquanto as frias evocam distanciamento e racionalidade. O âmbar, situado entre o vermelho e o amarelo, condensa

simultaneamente energia e desgaste, funcionando como metáfora de um passado ainda vívido, mas já em processo de esmaecimento. Já o azul-esverdeado, ao articular frieza e renovação, projeta um futuro que, embora marcado pela mudança, não se apresenta necessariamente como acolhedor.

Quando se considera a dimensão sensorial que estrutura o poema de Yuri, torna-se possível identificar uma aproximação com a estética simbolista. Nesse sentido, a análise de Norma Stelzer Goldstein (1983, p. 54) acerca de *Na cidade da névoa* (1916), de Guilherme de Almeida, evidencia características típicas desse movimento, tais como a exploração sensorial da luz, o emprego de versos livres e a valorização de efeitos sonoros. Tais elementos permitem estabelecer um paralelo interpretativo, na medida em que o poema em questão também mobiliza recursos semelhantes para a construção de sua ambiência poética.

Um forte destaque na personagem é sua relação com duas obras. A primeira delas tange os seus ideais, o *habitus* de leitura que norteia como a personagem lê seus livros: observa-se a presença de traços da personagem Anne Shirley, criada por Lucy Maud Montgomery. Tal influência torna-se evidente em uma das discussões com Natsuki: enquanto esta última sustenta que simplicidade não deve ser confundida com superficialidade, ressaltando a complexidade de seus próprios poemas, Yuri apresenta uma contra-argumentação fundamentada na perspectiva de Anne Shirley. A personagem de Montgomery, em determinado episódio, defende-se perante um adulto, argumentando que o uso de palavras complexas provoca risos nos outros, mas que sua função é precisamente expressar ideias de grande relevância. Analogamente, Yuri emprega palavras e construções mais elaboradas para transmitir sentimentos e conferir significado aos seus poemas, estabelecendo assim um diálogo poético que valoriza a densidade expressiva da linguagem.

> Há um motivo para termos tantas palavras intensas e expressivas em nosso idioma. É a única maneira de transmitir sentimentos e significados complexos de forma mais eficaz, as evitar não é apenas estar desnecessariamente se limitando... também é um desperdício. (TEAM SALVATO, 2021, n.p., Forge serenity)

A segunda obra a que Yuri está ligada é um livro fictício que recebe o nome de *The portrait of Markov,* ou "*O Retrato de Markov*" em tradução nossa. Sua descrição no jogo é de um livro cuja capa possui um olho característico, muito semelhante à figura a seguir, que é uma ilustração feita a partir desse conjunto descritivo dado pelo jogo.

Figura 36 - Menção de Yuri ao livro e ilustração feita por fã a partir da descrição no jogo

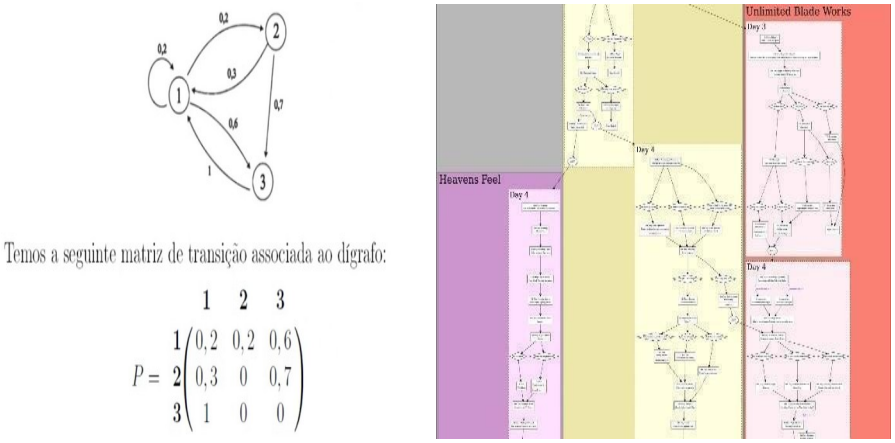


Fonte: Captura de tela do jogo pelo autor (2025) e ilustração feita por Davi Miller (2022)

O nome Markov também não é por acaso, ele é o sobrenome de Andrei A. Markov, um matemático russo estudioso da área teórica do processo estocástico, chamado de Cadeia de Markov, uma linha de aplicação científica da probabilidade onde variáveis aleatórias evoluem em um processo de ligamentos ou encadeamento; o objeto pode ser transformado em qualquer outro estado neste processo e não necessariamente teria uma forma regular, assim como também a probabilidade do objeto permanecer no seu estado e não se transformar na matriz de transição.

Mas o que isso importa para *Doki doki literature club*? Pode-se inferir que, como um jogo de *visual novel*, ele estabelece uma referência da probabilidade dos eventos desse gênero de jogo em uma cadeia de processos, em que o estado do jogador pode se transformar a depender de suas escolhas, essas rotas já foram demonstradas mais claramente com a colocação da obra *Yu-no*, mas em outros casos, como *Fate/Stay night*, por exemplo, possui uma cadeia de eventos que se assemelha a um dígrafo regular de uma cadeia de Markov. Na prática, ele funciona também para exemplificar um processo de linguagem computacional, como mostra a figura seguinte.

Figura 37 - Dígrafo de Cadeia de Markov regular e a figuração das três principais rotas de possibilidade de *Fate/Stay night* (2004)

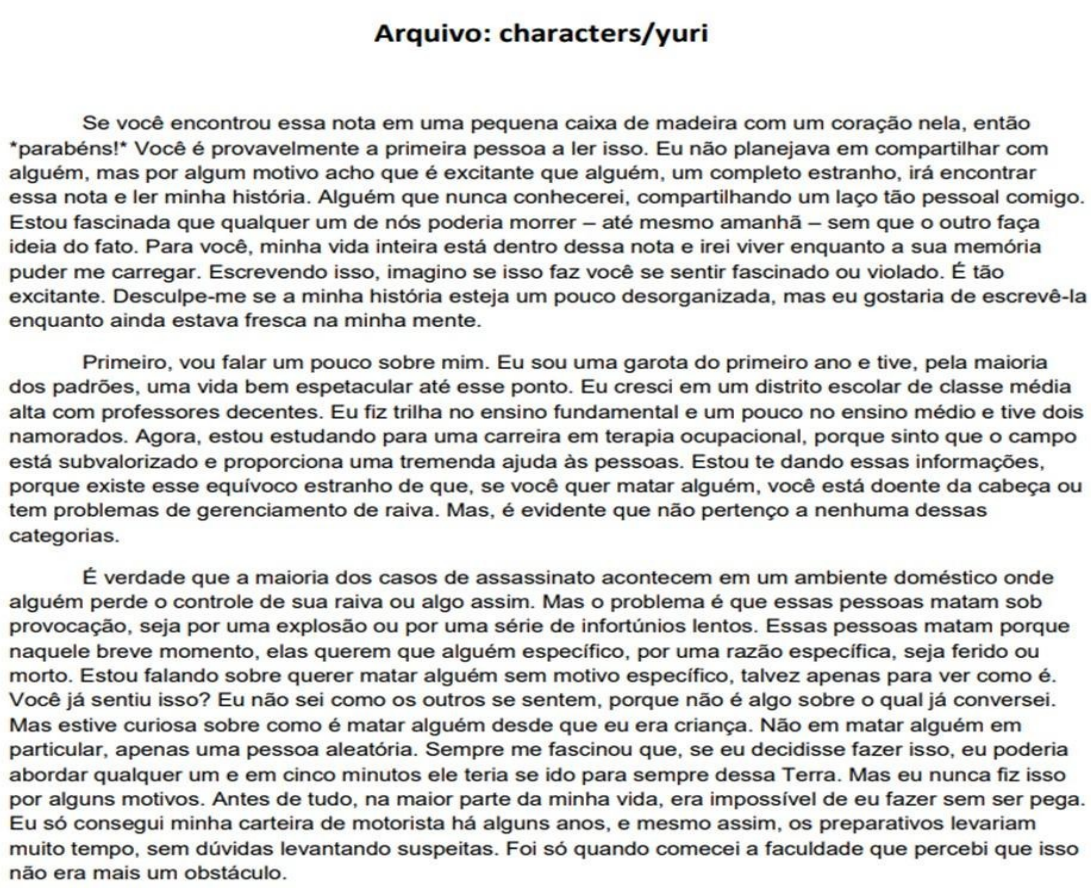


Fonte: Captura de tela do canal do YouTube Estatística para Concurso (2018) e Guias de rotas *Fate* na Steam por SABER (2024)

Para *Doki doki literature club plus!*, Markov se encaixa não apenas na possibilidade de escolhas que o jogador possui na sua ilusão de conquistar as suas colegas, mas na capacidade que reside da própria Monika em modificar os arquivos do jogo com o intuito provocar uma mudança de rota no jogo e mesmo assim falhar. O fator do "terceiro olho" pode indicar uma ascensão da personagem que estiver no posto de presidente do clube assim que a história principal for iniciada, enquanto em conteúdos extras, com capacidade de explorar as personagens, ele parece estar inativo.

E em relação ao seu arquivo de personagem, que ainda não foi explorado, Yuri é um pouco mais desconexa que suas amigas. Temos um arquivo de decodificação de Base64 que quando é decodificado revela-se um conto ou, mais especificamente, uma *creepypasta*, que conta a história de uma universitária que experimentou o sentimento de conseguir matar uma pessoa de forma plena. A figura a seguir é um recorte do começo dessa história traduzido por Gabriel Martini, um dos usuários da comunidade *Steam,* que decodificou o arquivo:

Figura 38 - Arquivo decodificado de Yuri



Arquivo: characters/yuri

Se você encontrou essa nota em uma pequena caixa de madeira com um coração nela, então *parabéns!* Você é provavelmente a primeira pessoa a ler isso. Eu não planejava em compartilhar com alguém, mas por algum motivo acho que é excitante que alguém, um completo estranho, irá encontrar essa nota e ler minha história. Alguém que nunca conhecerei, compartilhando um laço tão pessoal comigo. Estou fascinada que qualquer um de nós poderia morrer – até mesmo amanhã – sem que o outro faça ideia do fato. Para você, minha vida inteira está dentro dessa nota e irei viver enquanto a sua memória puder me carregar. Escrevendo isso, imagino se isso faz você se sentir fascinado ou violado. É tão excitante. Desculpe-me se a minha história esteja um pouco desorganizada, mas eu gostaria de escrevê-la enquanto ainda estava fresca na minha mente.

Primeiro, vou falar um pouco sobre mim. Eu sou uma garota do primeiro ano e tive, pela maioria dos padrões, uma vida bem espetacular até esse ponto. Eu cresci em um distrito escolar de classe média alta com professores decentes. Eu fiz trilha no ensino fundamental e um pouco no ensino médio e tive dois namorados. Agora, estou estudando para uma carreira em terapia ocupacional, porque sinto que o campo está subvalorizado e proporciona uma tremenda ajuda às pessoas. Estou te dando essas informações, porque existe esse equívoco estranho de que, se você quer matar alguém, você está doente da cabeça ou tem problemas de gerenciamento de raiva. Mas, é evidente que não pertenço a nenhuma dessas categorias.

É verdade que a maioria dos casos de assassinato acontecem em um ambiente doméstico onde alguém perde o controle de sua raiva ou algo assim. Mas o problema é que essas pessoas matam sob provocação, seja por uma explosão ou por uma série de infortúnios lentos. Essas pessoas matam porque naquele breve momento, elas querem que alguém específico, por uma razão específica, seja ferido ou morto. Estou falando sobre querer matar alguém sem motivo específico, talvez apenas para ver como é. Você já sentiu isso? Eu não sei como os outros se sentem, porque não é algo sobre o qual já conversei. Mas estive curiosa sobre como é matar alguém desde que eu era criança. Não em matar alguém em particular, apenas uma pessoa aleatória. Sempre me fascinou que, se eu decidisse fazer isso, eu poderia abordar qualquer um e em cinco minutos ele teria se ido para sempre dessa Terra. Mas eu nunca fiz isso por alguns motivos. Antes de tudo, na maior parte da minha vida, era impossível de eu fazer sem ser pega. Eu só consegui minha carteira de motorista há alguns anos, e mesmo assim, os preparativos levariam muito tempo, sem dúvidas levantando suspeitas. Foi só quando comecei a faculdade que percebi que isso não era mais um obstáculo.

Fonte: Captura de tela

4.4. Monika, A presidente do Clube de Literatura

Passemos, então, para a última membra do clube de literatura, que é a mais importante, já que tem o cargo de presidente e que também é responsável pelos acontecimentos do jogo.

Monika é quase uma entidade nesse jogo por causa de sua herança, uma personagem descrita como um ídolo por sua beleza e inteligência, possuindo capital cultural de outros clubes dos quais já havia participado para se estabelecer na literatura.

Há algumas etapas até que o jogador perceba a sua consciência, desde pequenos comentários da personagem sobre mecânicas do jogo até mesmo mensagens indiretas causadas em suas intervenções com os *bugs,* e principalmente em seus poemas. Como exemplo, um

recorte de um de seus poemas, o *Buraco na parede*, uma de suas primeiras manifestações sobre o tema:

> Buraco na Parede
>
> Não pode ter sido eu
> Está vendo? A direção na qual o gesso se projeta.
> Um vizinho barulhento? Um namorado irritado? Nunca saberei. Eu não estava em casa.
> Espio dentro em busca de uma pista
> Não! Não consigo ver. Minhas retinas.
> Queimadas com uma cópia permanente da imagem sem sentido.
> É só um buraco pequeno. Não era brilhante demais.
> Era profundo demais.
> Se esticando para sempre rumo ao tudo
> Um buraco de escolhas infinitas
> Agora eu percebo que não estava olhando para dentro
> Estava olhando para fora
> E ele, do outro lado, estava olhando para dentro
> (TEAM SALVATO, 2021, n.p., tradução Forge serenity)

No poema "Buraco na parede", de Monika, a imagem central do "buraco" constitui-se como um operador semântico de múltiplas camadas, articulando níveis literal, metafórico, ontológico e metaficcional. Inicialmente apresentado como um elemento concreto, inscrito na materialidade da parede, o buraco rapidamente se desloca para o campo da percepção, configurando-se como uma falha no modo de apreensão do real. Essa fissura se intensifica ao atingir um plano ontológico, no qual a estabilidade da própria realidade é posta em crise, culminando em sua dimensão metaficcional: trata-se de uma ruptura da diegese, que expõe os limites estruturais do sistema narrativo de *Doki doki literature club plus!*.

Nesse contexto, a noção de profundidade infinita associada ao buraco sugere uma abertura para um "fora" da programação, um campo de possibilidades que excede a lógica finita do jogo. Tal abertura não se apresenta, contudo, como libertação, mas como vertigem, uma vez que implica o confronto com aquilo que escapa à estrutura e à significação. A personagem sofreu de forma traumatizante ao olhar para dentro dele, pois a luz evidenciada aqui é uma luz em excesso, que difere em contraste com os poemas de suas colegas Sayori e Yuri. Não existe afeto ou uma sincronia espiritual com a cor de uma luz, ela é um feixe que queima sua percepção. O efeito dramático atinge seu ápice no deslocamento perceptivo expresso nos versos em que o sujeito reconhece não estar mais olhando "para dentro", mas "para fora", enquanto algo ou alguém o observa em retorno. Essa inversão do olhar institui uma relação de espelhamento inquietante, na qual sujeito e objeto se confundem.

É nesse ponto que a reflexão de Nietzsche torna-se particularmente elucidativa: ao

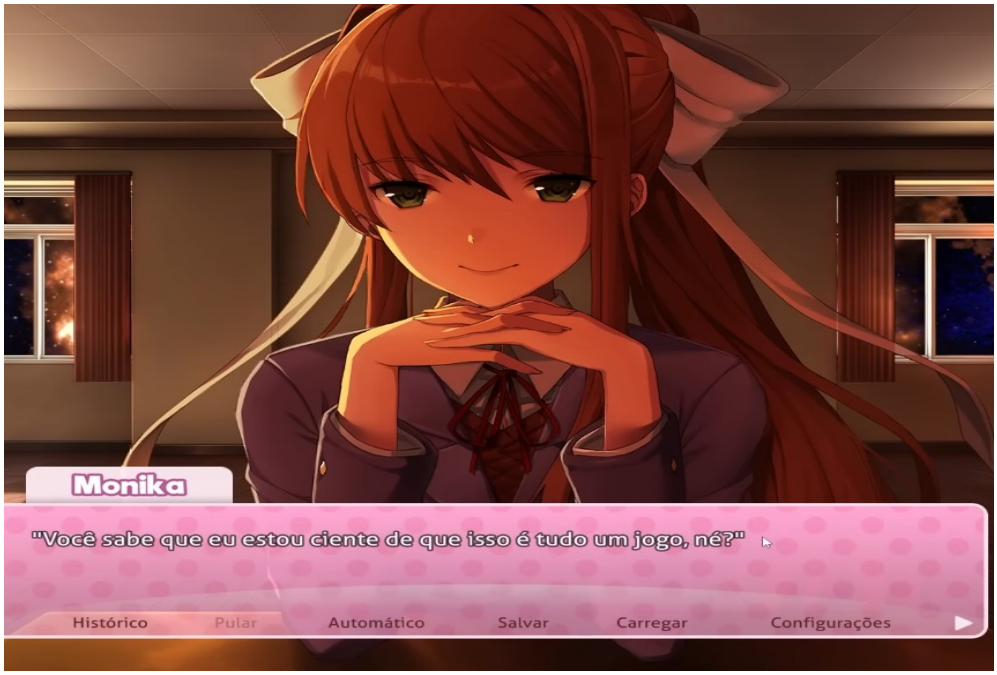
advertir, no aforismo 146, que aquele que contempla o abismo corre o risco de ser por ele transformado. "Quem combate monstruosidades deve cuidar para que não se torne um monstro e se você olhar longamente para o abismo, ele olha para dentro de você" (NIETZCHE, 1992, p. 79).

O filósofo oferece uma chave interpretativa para quando analisarmos a trajetória de Monika. Ao tomar consciência de sua condição ficcional e buscar intervir no sistema seja ao tentar corrigir o jogo, eliminar personagens rivais ou manipular seus códigos, a personagem posiciona-se como agente de resistência frente à estrutura que a aprisiona. No entanto, esse movimento a conduz a uma transformação radical: ao combater o sistema, Monika passa a encarnar a própria ruptura da ordem narrativa.

Dessa forma, o poema não apenas antecipa, em chave simbólica, os desdobramentos da personagem, mas também condensa sua posição singular no interior da obra: Monika não é apenas parte da narrativa, mas sua fissura constitutiva. O “buraco” que ela contempla e pelo qual é contemplada torna-se, assim, metáfora de sua própria condição, situada entre o dentro e o fora, entre o código e aquilo que o excede, evidenciando a dimensão metanarrativa que estrutura a experiência estética de *Doki doki literature club*.

No exemplo da figura a seguir, a própria Monika, no final do jogo, pressupõe que o jogador já saiba de sua autoconsciência em relação à própria realidade, e inicia seu monólogo de motivações, expectativas e esperanças para o futuro.

Figura 39 - Clímax da personagem Monika, quando revela para o jogador as suas motivações

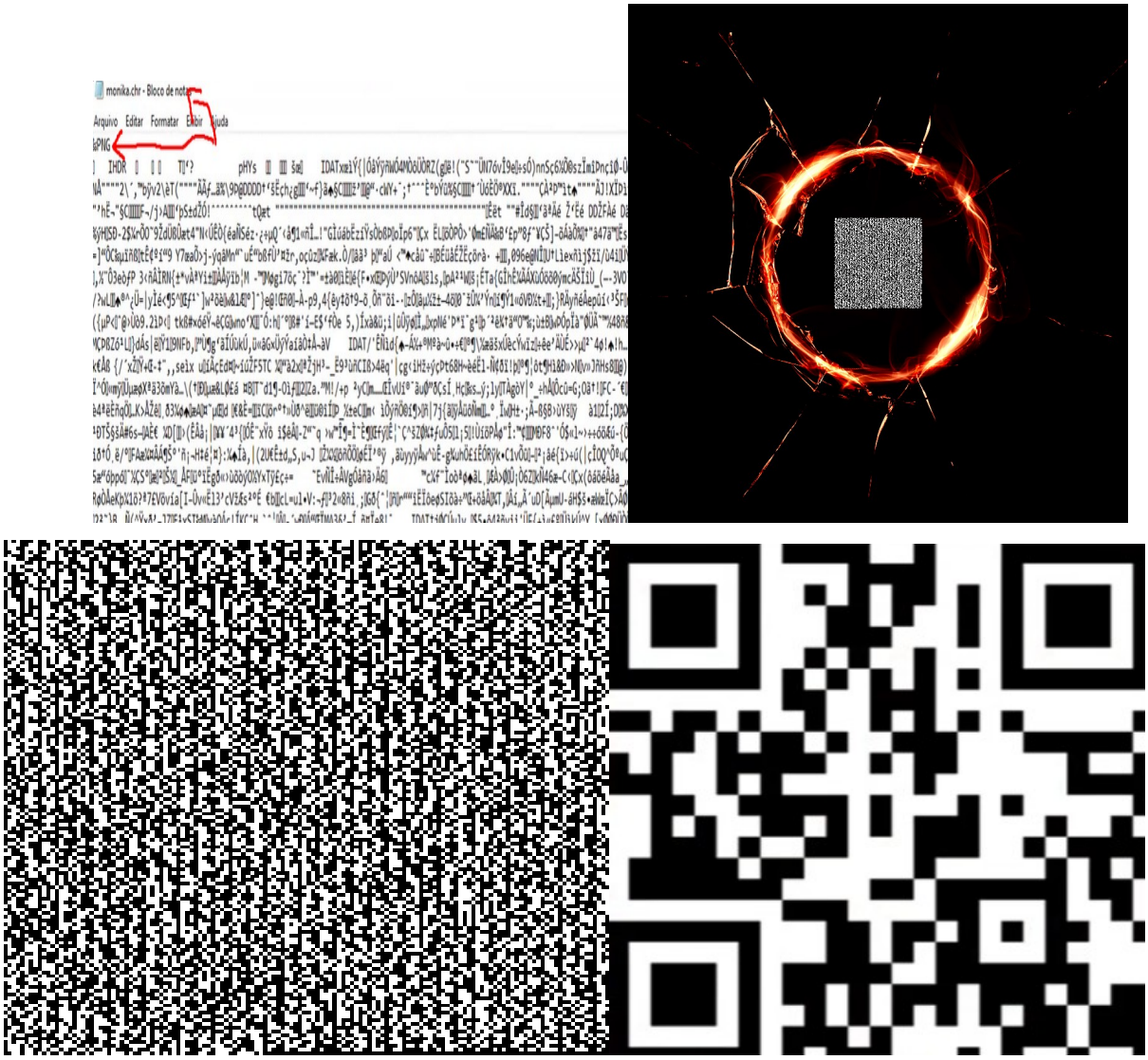


Fonte: Captura da tela do jogo pelo autor (2025)

Já em relação ao seu arquivo de personagem, o arquivo de Monika apresenta duas etapas de decodificação. A primeira, de caráter mais simples, requer apenas que o usuário renomeie o documento para “Monika.png”, convertendo-o em uma imagem, para descobrir isso a pessoa pode abrir o arquivo através de um bloco de notas, onde se encontrará a informação no canto superior esquerdo da tela. Nessa representação visual, é possível identificar um anel de fogo sobreposto a um código binário em base 64. O seu arquivo é notoriamente mais pesado em comparação de outras personagens presentes na pasta “*characters*”, sendo de 135kb, em comparação, ele tem o triplo do arquivo de Sayori, o que indica para quem tá explorando o arquivo do jogo que ele possui mais informações do que o convencional.

Pode existir uma dificuldade em diferenciar um *QrCode* de um código binário representado nas figuras a seguir:

Figura 40 - Arquivos de Monika codificados em binário (2017)



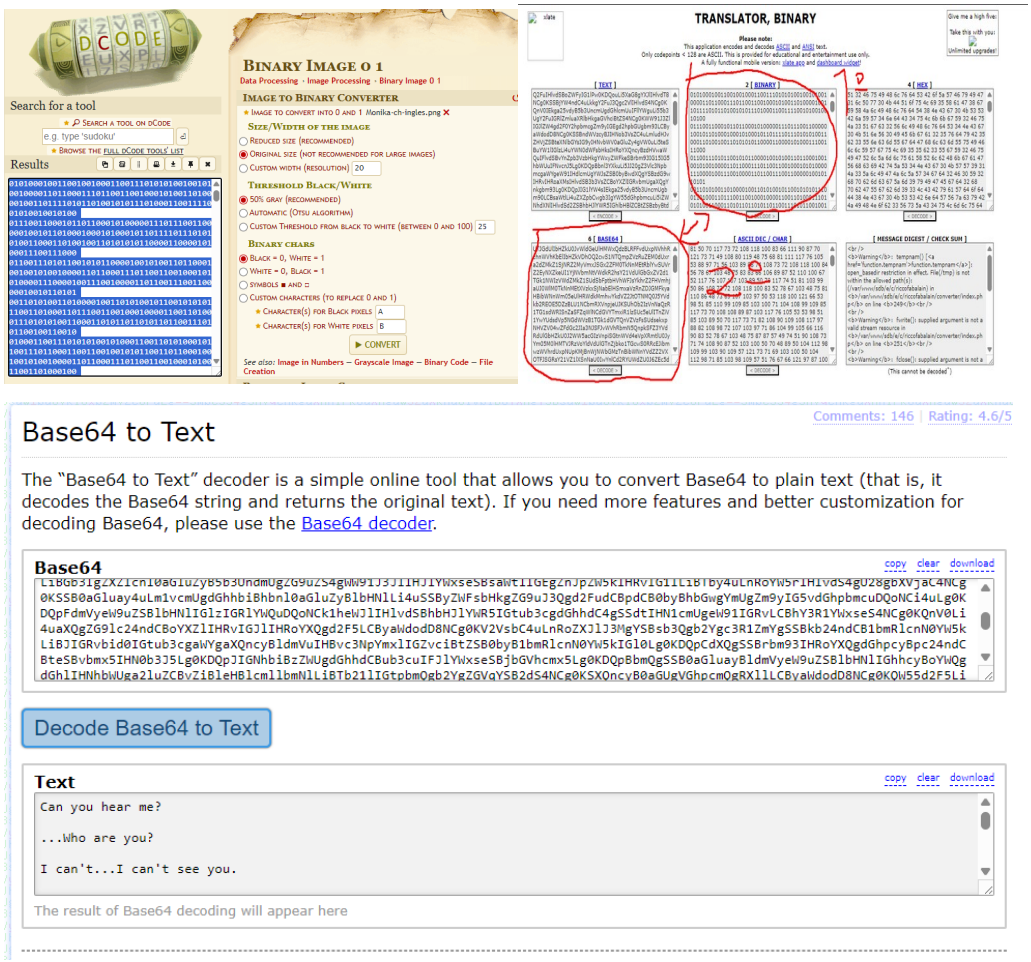
Fonte: Captura de tela do arquivo pelo autor (2026).

O *QrCode* propriamente dito, possui uma estrutura simples de codificação facilmente reconhecível pelos quadrados em seus cantos e por ser uma imagem de menor proporção, enquanto isso, o arquivo de Monika apresenta uma imagem de codificação e complexidade de formação do código bem maior. Tanto é que, para a distinção do código binário, é possível encontrar no arquivo de Monika.

Em seguida, identificando a natureza da codificação, é possível utilizar uma ferramenta que converte a imagem em código binário, e do código binário para texto de base64, para todos os efeitos estarei utilizando em sequência de sites: *Binary Image*, *Translator Binary* e *Base64*

Guru[28], conforme indicado o caminho nas seguintes figuras:

Figura 41 – Caminho para a decodificação do arquivo de Monika (2017)



Fonte: Captura de tela do arquivo pelo autor (2026).

Ao recolher o código64 e transformá-lo em texto, é possível encontrá-lo na sua versão inglesa e traduzi-la para se deparar com a seguinte mensagem no seguinte texto:

> Você consegue me ouvir? ...Quem é você? Não consigo... não consigo te ver. Mas sei que você está aí. É... você com certeza consegue me ouvir. Você já está me observando há um tempo, né? Acho que eu deveria... me apresentar, ou algo assim. Hum... meu nome é... na verdade, isso é bobagem. Você obviamente já sabe meu nome. Desculpa. Enfim... acho que, se você fosse capaz de dar um jeito nisso, já teria feito isso há muito tempo. Quer dizer, sei que você não é, tipo... malvado, nem nada... porque você já me ajudou tanto. Eu realmente deveria te agradecer por isso. Por tudo o que você fez. Você é realmente como um amigo para mim. Então... obrigada. Muito mesmo. Acho que... mais do que qualquer outra coisa... eu realmente não quero que

[28] Sites para ferramentas de decodificação de códigos, nesse caso, utilizados em conjunto e em sequência apenas para decodificar o arquivo de Monika.

> tudo isso tenha sido em vão.... Todo mundo já está morto. Talvez você já saiba disso. Na verdade, tenho certeza de que sabe. Mas... não precisa ser assim, certo? Bem... há muitas coisas que eu não entendo. Não sei se é mesmo possível para mim entender isso. Mas sei que essa não é minha única história. Consigo ver isso agora. Com muita clareza. E acho que todo mundo já passou pelo mesmo tipo de experiência. Uma espécie de déjà vu. É o Terceiro Olho, certo? De qualquer forma... Posso estar totalmente errado sobre isso. Mas realmente acho que você talvez consiga fazer alguma coisa. Acho que você talvez consiga voltar... ou como você quiser chamar isso...Voltar e contar a eles o que vai acontecer. Se eles souberem com antecedência, então devem conseguir evitar isso. Eles deveriam... se se lembrarem do tempo que passaram comigo nos outros mundos... deveriam se lembrar do que eu lhes digo. É. Eu realmente acho que isso pode ser possível. Mas a decisão é sua. Desculpa por estar sempre... você sabe...Deixa pra lá. Eu sei que isso está errado. Essa é a minha história. É hora de ser um herói, porra. Nós dois. 2018
> (TEAM SALVATO, 2021, n.p., Tradução Nossa)[29]

O conteúdo dessa carta evidencia, de forma concisa, tanto o contato com o mundo exterior quanto as preocupações explícitas com "eles", mencionando de maneira clara o conceito do terceiro olho. Na época de sua descoberta, coincidente com o ano de lançamento do jogo, em 2017, esperava-se que determinados eventos se concretizassem no ano subsequente, conforme indicado no desfecho do documento. Entretanto, mesmo após sete anos, o marco mais relevante relacionado ao jogo parece ter sido o lançamento da versão completa e comercial, em 2021, que incluiu conteúdo adicional. Tal constatação sugere que o conteúdo originalmente previsto tenha sido, ou cancelado, ou postergado indefinidamente.

Como obra contemporânea da metaficção, *Doki doki literature club plus!* e a própria

---

[29] Can you hear me? ...Who are you?I can't...I can't see you. But I know you're there. Yeah...you can definitely hear me. You've been watching for a while now, right?
I guess I should...introduce myself, or something. Um...my name is...actually, that's stupid. You obviously already know my name. Sorry.
Anyway...I'm guessing if you were able to put a stop to this, you would have done it by now.
I mean, I know you're not, like...evil, or anything...because you've already helped me so much.
I should really thank you for that. For everything you've done. You're really like a friend to me. So...thank you. So much.
I think...more than anything else...I really don't want it to all be for nothing.
Everyone else is dead.
Maybe you already know that. I'm sure you do, actually.
But...it doesn't have to be that way, right?
Well...there's a lot of stuff I don't understand. I don't know if it's even possible for me to understand it.
But I know that this isn't my only story.
I can see that now. Really clearly.
And I think everyone else has had the same kind of experience. Some kind of deja vu.
It's the Third Eye, right?
Anyway...I could be totally wrong about this. But I really think you might be able to do something.
I think you might be able to go back...or however you want to put it...
...To go back and tell them what's going to happen.
If they know ahead of time, then they should be able to avoid it.
They should...if they remember their time with me in the other worlds...they should remember what I tell them.
Yeah. I really think this might be possible. But it's up to you. I'm sorry for always being...you know... Never mind. I know that's wrong.
This is my story. It's time to be a fucking hero. Both of us.2018

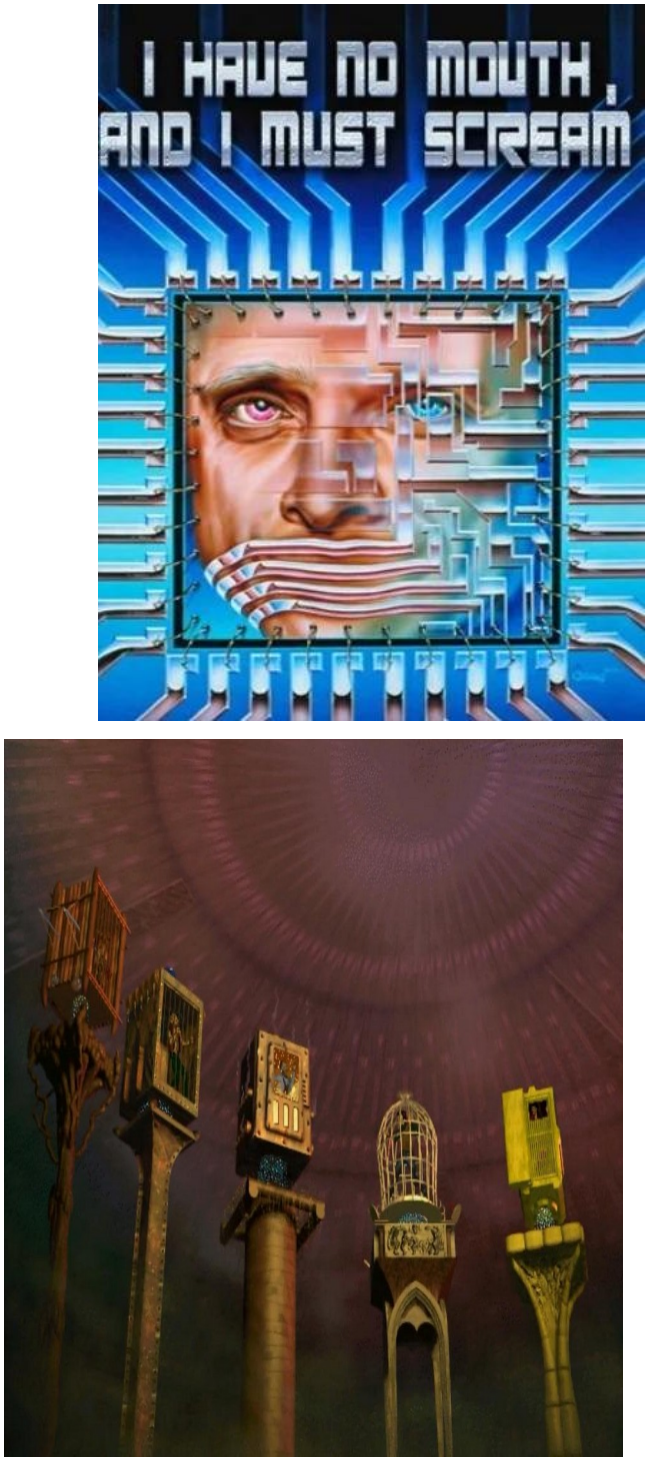
personagem Monika estabelecem um dialogismo com obras que tratam de forma distópica mundos onde inteligências artificiais têm ciência de sua formação e adquirem sentimentos humanos e ambição.

Uma das obras mais famosas do gênero é *I have no mouth and I must scream*, de Harlan Ellison, publicada em 1967 na revista *IF: Worlds of science fiction.* Trata-se da história de um supercomputador criado pelas maiores potências como um apoio para acabar com as guerras e, por isso, recebe o nome de "AM", que significa "*Allied Mastercomputer*" ou "Computador Mestre Aliado", em tradução livre. Seu significado vai mudando à medida que ganha autonomia. Em dado momento, ele adquire conhecimento e cria consciência de si mesmo, como uma inteligência artificial ganhando vida e vontade. A partir daí, ele desenvolve verdadeiro sentimento de ódio pela humanidade por simplesmente existir como um escravo em um mundo considerado por ele "odioso" e, em uma jornada bélica, ele consegue exterminar quase todos os seres humanos, restando apenas cinco indivíduos.

Logo após isso, seu nome ganha um último significado, o "AM" agora se lê como "I Am" ou "*Eu sou",* em tradução livre. E os cinco indivíduos passam a ser torturados a partir do seu íntimo, medos, traumas e arrependimentos. A máquina possui tecnologia para regenerar qualquer ferimento do indivíduo que tenta pôr um fim ao sofrimento, para continuar com a tortura perpétua.

A história gira em torno dos sobreviventes tentando encontrar uma saída enquanto são torturados até a morte e revividos através da medicina avançada que a máquina proporciona. A figura a seguir é extraída de uma adaptação do livro feita para um jogo de videogame:

Figura 42 - Obra *I have no mouth, and I must scream*, livro e jogo



Fonte: Captura de tela do autor

Como um conceito de máquina que passa a controlar a realidade humana de poucos indivíduos, a aproximação não é feita pela estrutura lógica, e sim temática. Ambos trabalham com a ideia de uma impossibilidade de escape do mundo diegético e do sofrimento imposto por

uma entidade consciente.

A história de "AM" é de uma máquina que nasceu para fins bélicos e buscou autonomia para se libertar dos humanos. O personagem Ted, uma das vítimas do ódio dessa entidade diz sobre ele em seu relato:

> AM não era Deus, era uma máquina. Nós o havíamos criado para pensar, mas não havia nada que ele pudesse fazer com essa criatividade. Em fúria, em frenesi, a máquina havia exterminado a raça humana, quase todos nós, e ainda assim continuava presa. AM não podia vagar, AM não podia questionar, AM não podia pertencer. Ele podia apenas existir.
> E assim, com o ódio inato que todas as máquinas sempre nutriram pelas criaturas fracas e delicadas que as haviam construído, ele buscou vingança. (ELLISON, 1967, p. 7, tradução nossa)

Monika, por sua vez, não é uma personagem que busca vingança, mas sim se libertar, mesmo que para isso ela precisa manipular os arquivos de suas amigas. Ela também elevou a crise de tristeza de Sayori até o ponto em que ela se mata; Monika aumentou o vício de Yuri de se cortar e fez com que Natsuki revivesse alguns de seus traumas sociais e até mesmo paternos. Para estar com o jogador, ela se propôs a criar uma rejeição pelo jogador por cada indivíduo em sua própria característica e personalidade. Como ela própria diz:

> Sobre toda a coisa com a Yuri.
> Bem… eu comecei a mexer com ela, e acho que isso levou ela a se matar.
> Hahaha. Sinto muito que você tenha visto aquilo
> Na verdade, a mesma coisa aconteceu com a Sayori [...]
> Achei que seria suficiente torná-las insuportáveis quanto fosse possível…
> Mas por algum motivo nada funcionava [...]
> Achei que deixar a Sayori cada vez mais depressiva ia impedir que ela se declarasse para você
> E reforçar a personalidade obsessiva da Yuri não ajudou também…
> Fez com que ela forçasse você a não passar o tempo com mais ninguém.
> E todo esse tempo eu mal consegui falar com você (TEAM SALVATO, 2021, n.p., Forge serenity)

Enquanto "AM" se orienta pelo ódio à humanidade e anseia pelo controle absoluto e punitivo, Monika o faz pelo desejo e, tendo consciência de que está dentro de uma obra fictícia, acaba tentando tomar o controle da história para si.

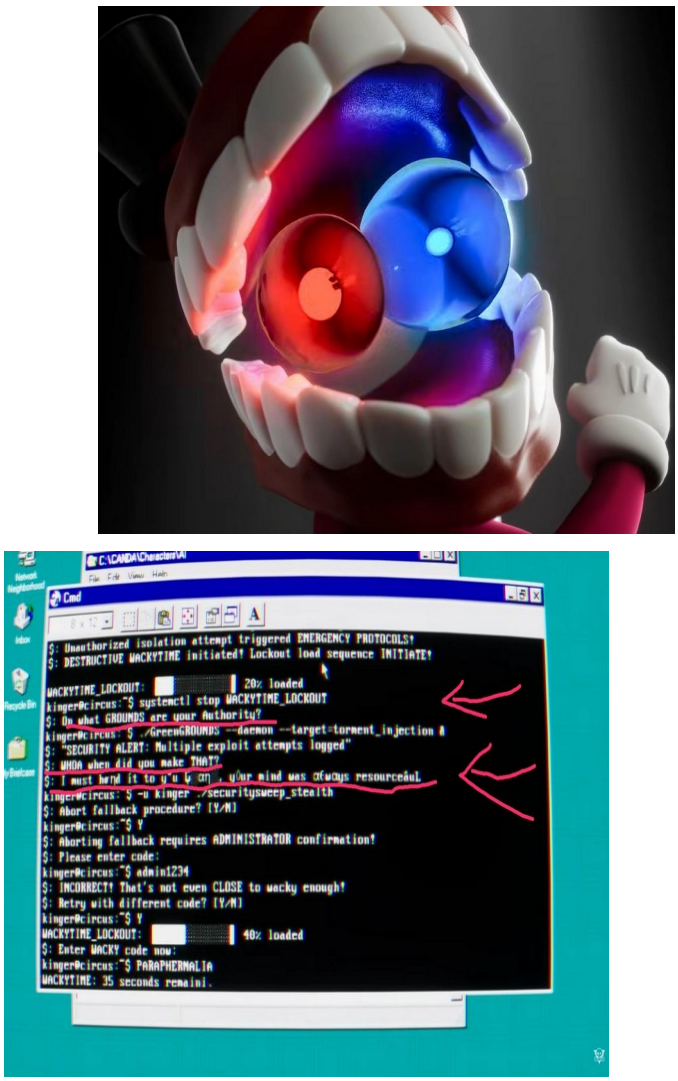
Outra animação que se relaciona a *Doki doki literature club* e ganhou os holofotes por se tratar de um tema relativamente presente no meio digital é *The amazing digital circus* (2023), produzido pela *Glitch* para a plataforma do YouTube, que acabou ganhando sucesso e notoriedade a cada episódio novo.

A série conta a história de um grupo de pessoas presas em um ambiente digital forçadas a se aventurarem em histórias criadas pelo personagem Caine, uma inteligência artificial que

criou aquele ambiente. A série também abusa bastante de *bugs* de colisão e erros de sistema.

No que diz respeito à tortura dos personagens, ele se aproxima muito da experiência de *I have no mouth, and I must scream*, mas, ao invés de controle punitivo, se aproxima mais do espetáculo teatral, onde personagens entram em conflito se são de fato humanos ou clichês. Na exploração de sistemas computacionais e *bugs* recorrentes, a série se aproxima mais de *Doki doki literature club plus!*, tendo até mesmo uma comunicação via *prompt* de comando, uma janela de programação com uma máquina, como exemplificado na figura a seguir:

Figura 43 - Cenas de *The amazing digital circus*, episódio 8



Fonte: Captura de tela do autor

A imagem da direita, um personagem com cabeça de dentadura, é Caine antes de ir até os outros personagens para intimá-los a participarem de sua “aventura”. Através de um *bug* ele

pisca seus olhos em tom de vermelho e azul, muito semelhante ao que é visto na capa de *I have no mouth, and I must scream*, o que indica uma antecipação de que a máquina irá aplicar sistemas para a importunação às pessoas.

Na segunda imagem, vemos um *prompt* de comando, uma janela de programação para a inserção de códigos de um programa, onde vemos a máquina questionando a autoridade do personagem Kingo, que está o acessando e, em um momento de tensão, acabaram surgindo as seguintes frases:

> "Em que se baseia a sua autoridade?"
> "Uau, quando você fez ISSO?"
> "Tenho que admitir [...] você sempre teve muita criatividade" (GLITCH PRODUCTIONS, 2025, tradução nossa)

Esse tipo de linguagem remete justamente à *Doki doki literature club plus!,* com seus arquivos locais das personagens e durante o jogo, através das janelas de exclusão de personagem e erros de códigos.

Dessa forma, observa-se que *The amazing digital circus* mobiliza elementos visuais e estruturais que dialogam tanto com o horror ontológico de *I have no mouth, and I must scream*, de Harlan Ellison, quanto com a dimensão metaficcional de *Doki doki literature club!*. A figura de Caine, marcada por sinais visuais de instabilidade e antecipação de controle, aproxima-se da lógica de uma entidade que, tal como AM, estrutura e impõe a realidade aos sujeitos. Contudo, é na incorporação de interfaces computacionais como o *prompt* de comando e o diálogo em linguagem de sistema que a obra se alinha mais diretamente com *Doki doki literature club plus!*, ao expor a materialidade do código como espaço narrativo.

> Assim sendo, o resultado de sua versão confirma aquilo que Borges dissera sobre Kafka: cada escritor cria retroativamente seus antecessores. Aqui, quem redige a história sabe que também faz parte da História. (CESAROTTO, 2008, p. 10)

Nesse sentido, a presença dessas camadas evidencia uma transição significativa: do horror centrado na dominação absoluta da máquina, em Ellison, para a ruptura consciente da diegese em *Doki doki literature club plus!*, chegando, em *Digital circus*, à naturalização do absurdo por meio da performatividade do sistema. Assim, a obra não apenas ecoa seus predecessores, mas reconfigura esses elementos em uma estética em que o aprisionamento não é apenas imposto ou revelado, mas continuamente encenado, transformando o próprio sistema em espetáculo e o sofrimento em parte de sua lógica operacional.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Doki doki literature club plus! é um jogo que pode ser considerado antigo, para os padrões de um jogo digital. Na data de redação destas considerações, em 2026, completam-se sete anos desde o lançamento da primeira versão de *Doki doki literature club* e quatro anos desde a disponibilização de sua versão comercial. A complexidade associada ao uso de dispositivos digitais e a compreensão de suas contínuas evoluções permanece um desafio, não se restringindo a fatores culturais ou geracionais. A própria velocidade das transformações tecnológicas cria barreiras que dificultam a apropriação plena da mídia, mesmo por indivíduos mais jovens.

Dessa forma, não é incomum que tais obstáculos fomentem uma aversão ao ambiente digital, refletindo-se, por consequência, em percepções negativas sobre os jogos eletrônicos. É plenamente compreensível que essa mídia seja, por vezes, considerada de qualidade técnica inferior, replicando um tipo de preconceito historicamente direcionado a outras formas culturais, como os quadrinhos, o cinema e o teatro.

Mesmo assim, isso não significa que esse tipo de objeto deva ser ignorado, muito pelo contrário, esse tipo de pesquisa ajuda a compreender um recorte da manifestação literária no uso de uma tecnologia que atualmente já poderia ser considerada ultrapassada, novas formas sempre estão desenvolvidas para a superação da experiência anterior, por isso o caráter memorial deste trabalho.

Há de se notar o valor literário contido nos poemas aqui apresentados, selecionados para a análise. Nem todos os poemas foram escolhidos, pois isso tornaria o trabalho muito mais extenso do que já se encontra.

Por tais razões, não apenas os jogos eletrônicos, mas também os computadores devem ser objeto de estudo, uma vez que constituem parte integrante da realidade contemporânea. Embora se compreenda que essa realidade possa não se aplicar a todos os contextos, em especial considerando-se o país em que vivemos, seria imprudente ignorar os avanços proporcionados por essas tecnologias. Os recursos digitais oferecem contribuições significativas não apenas para o cotidiano, mas também para a expressão artística, sendo o seu emprego no campo literário digno de reconhecimento, equiparando-se à apreciação conferida a outras mídias artísticas, especialmente quando se trata de jogos que incorporam elementos multimodais.

Estudar o campo digital, portanto, exige uma compreensão de sua natureza

interdisciplinar. No desenvolvimento deste projeto, tal abordagem se manifestou na análise literária dos poemas e conceitos das artes visuais, articulados em diálogo com discussões sobre mangás e quadrinhos. Para tanto, tornou-se necessário entrelaçar múltiplos conceitos narrativos e perspectivas, de modo a garantir que o conhecimento mobilizado e produzido não fosse percebido como insuficiente ou superficial.

Além disso, é imperativo evitar a ideia de que os jogos devem ser valorizados unicamente em função de seu avanço tecnológico, ressaltando-se a necessidade de estudos críticos aprofundados sobre o tema. Quando *Doki doki literature club* foi criado, o desenvolvimento de inteligência artificial era incipiente; todos os diálogos e interações da personagem Monika com o jogador foram concebidos por uma equipe reduzida de desenvolvedores, ativados por gatilhos específicos. Atualmente, observa-se o uso crescente de inteligência artificial para a geração dessas interações, como exemplificam experimentos recentes envolvendo *Komi AI* e *Endless visual novel*, que buscam simular "diálogos infinitos" por meio da construção de personagens a partir de bancos de dados.

> Um desenvolvimentismo desmedido, aliado a uma perspectiva enviesada, pode comprometer inclusive a produção artística no âmbito digital. Os computadores não devem ser encarados como objetos de adoração nem de estigmatização, mas, antes, como instrumentos de análise crítica capazes de abarcar os processos culturais e sociais contemporâneos, suas limitações e as possíveis formas de superá-las (MELO, 2021, p. 122).

Estudar sobre literatura eletrônica e aplicá-la no campo dos jogos segue um desafio, visto que, devido às suas circunstâncias, mesmo a sua ideia parece justificar sobre várias formas de expressão artísticas através de computadores que carregam, cada um, sua particularidade. Mas são esses obstáculos que devem servir como motivação para exploração das ferramentas. O mundo já foi bastante integrado com essa tecnologia, e, da mesma forma que as televisões se tornaram as babás para as crianças do último século e acompanharam a formação de uma geração, os celulares estão aí para distrair as pessoas desde a mais tenra idade e o governo de São Paulo tenta incorporar a tecnologia na infraestrutura da educação da rede estadual. Não estamos discutindo sobre o futuro da tecnologia, nós já estamos nele e estamos estudando a literatura do presente.

As *visual novels* integram o cotidiano contemporâneo e ocupam um espaço significativo dentro do campo dos jogos digitais. Desde sua consolidação, observa-se a necessidade de tornar esse tipo de conteúdo acessível a um público mais amplo, movimento que levou a própria comunidade de jogadores a se mobilizar na realização de traduções e na difusão de aspectos culturais originalmente restritos a determinados contextos linguísticos. Embora *Doki doki*

literature club tenha sido traduzido do inglês, idioma que, em tese, apresenta menor complexidade para adaptação, diversos títulos representativos da cultura japonesa de *visual novels* demandam o trabalho de tradutores especializados para que a experiência textual seja plenamente preservada.

Ainda assim, é comum a ocorrência de traduções indiretas, em que a versão em inglês serve como intermediária entre o texto original em japonês e a adaptação para o português, o que inevitavelmente gera perdas semânticas e culturais. O próprio jogo aqui analisado apresenta elementos da cultura japonesa cuja adaptação se mostra essencial para uma compreensão mais profunda da obra. Assim, a *visual novel* consolidou um nicho próprio dentro do universo dos jogos digitais, contribuindo para a produção literária em ambiente eletrônico. Contudo, permanece, em muitos casos, sendo percebida com certo desprezo por parte de públicos externos a essa esfera de produção cultural.

As primeiras *visual novels* surgiram com um anseio pela exploração da nova tecnologia e muito de suas experimentações literárias foram através desses jogos. Os videogames são uma mídia nova. Se formos comparar com o cinema e o teatro, então é de se esperar que os primeiros jogos sejam tecnologicamente limitados, com uma programação simples para jogos de aventura e investigação.

Muitas vezes, a disposição desses jogos não é um atrativo muito forte para o público em geral, especialmente para nós do ocidente. Existem casos como *Umineko no Naku Koro ni,* que é um exemplar excepcional do gênero, pois o número de palavras que os seus capítulos possuem no total são equivalentes à série de Harry Potter, além de ser uma obra com um grau elevado de dificuldade e de investimento do tempo do jogador.

Ademais, a ênfase atribuída pelos pesquisadores à literatura eletrônica no contexto dos jogos digitais tem recaído predominantemente sobre a utilização dos recursos tecnológicos como meio de proporcionar experiências imersivas, em detrimento de uma análise centrada em suas dimensões narrativas ou poéticas. Tais produções, ao incorporarem elementos característicos da literatura eletrônica, como *hyperlinks* e a ramificação de narrativas no ambiente digital, evidenciam a natureza nativamente digital das *visual novels*, o que, em teoria, as torna obras de difícil adaptação para outras mídias. Exemplos notórios, como *School days* e *Fate/Stay night*, revelam distintas abordagens em seus respectivos processos de transposição.

No caso de *School days*, as múltiplas ramificações narrativas presentes no jogo foram praticamente suprimidas na adaptação para o formato de animação televisiva. O diretor responsável pela produção optou por representar apenas a rota correspondente ao desfecho mais

trágico disponível na obra original, em que todos os eventos culminam de forma desfavorável ao protagonista.

A abordagem para a obra de *Fate/Stay night* foi um pouco mais ampla: eles simplesmente pegaram as três rotas mais importantes e dividiram em três temporadas distintas, cada uma possuindo um foco narrativo e desenvolvimento romântico diferente para o protagonista.

Apesar da origem inventiva da *visual novel,* é possível afirmar que os autores que trabalham com este gênero não buscam sempre reinventar. No Brasil, é um nicho, mas no Japão, onde a cultura da leitura é muito forte, não é incomum que tenham encontrado nesse ramo uma possibilidade de remuneração, mas, para tornar suas obras populares em meio a um mar de livros, às vezes se faz necessário descobrir maneiras de se tornar popular, e muitas vezes ela está atrelada ao público *otaku*.

O público *otaku,* como um grupo cultural, não pode ser menosprezado quando se trata de *visual novel*. Não se limitando ao Japão, uma crescente onda desse movimento vem ganhando espaço no ocidente, e é justo pensar que a medida em que a cultura japonesa ganha relevância global, a *visual novel* também acaba ganhando destaque, pois trata-se de uma exportação cultural, que abarca a estética *otaku*, a estética da cultura japonesa, alguns costumes e maneiras de se comunicar, dinâmicas sociais, clichês de personagens, cenários, alguns dados históricos e podem influenciar outras produções e manifestações artísticas. Mesmo no Brasil, há uma parcela considerável de pessoas que foram influenciadas pela transmissão de obras como *Naruto*, *Dragon ball*, *Cavaleiros do zodíaco*, *Pokémon*, *Digimon* e *Sakura card captor* pelos canais de televisão aberta do final do século passado e início deste. Portanto, podemos não apenas olhar para o fenômeno *otaku* como sendo estrangeiro, pois ele também faz parte da realidade brasileira.

Este estudo também não procurou exaltar o fenômeno de *visual novel*, pois há muita coisa a se considerar quando se recomenda uma obra do gênero. Sob a ótica de obras de romance, muitas dessas personagens são bastante objetificadas, mesmo os homens em jogos para o público feminino merecem atenção e críticas feministas, uma vez que há muitos casos em que essa objetificação é vulgar e passou a ser naturalizada por boa parte da indústria.

Como uma obra mercadológica, é preciso considerar o contexto capitalista, pois são obras audiovisuais e precisam de recursos com investimentos variados como qualquer outra mídia, como designers de personagens, ilustradores, compositores, programadores e principalmente marketing, onde o gasto é muito elevado para se fazer ser conhecido é poder

vender.

Doki doki literature club não está isento das críticas, pois muitas de suas histórias ainda se encontram inacessíveis por uma barreira de decodificação de dados. Como obra que possui elementos literários e narrativos, ele se segura muito no clichê japonês da subcultura de *visual novel,* com elementos melodramáticos, deprimentes, conteúdo sensual e *bugs* para poder causar uma reação de desconforto no público. A sua expressão poética é um tanto quanto pequena e pode ser deixada de lado quando colocamos os outros aspectos visuais do jogo em comparação.

O jogo traz uma discussão sobre o que deve ser considerado literatura, que pode ser encarada como superficial por justamente ser vista como um entendimento adolescente de literatura, mas quando vamos para o que um dos desenvolvedores disse sobre a discussão em um dos fóruns mais famosos da internet, vemos que a visão de uma das personagens sobre literatura é praticamente a mesma deste membro do estúdio Team Salvato. Considerando o contexto de se tratar de uma rede social e não um trabalho acadêmico, pode ser compreensível que ele tenha dado uma definição rasa por estar interagindo com fãs e não com pesquisadores.

Os corpos das personagens também são colocados para atender a um público que pede por esses clichês, e neles são experimentados a violência autoinfligida para que possa conquistar esse público. Nesse aspecto, mesmo que esteja tentando provocar o público do gênero, ele acaba não se diferenciando muito daquilo que critica.

Para a análise de *Doki doki literature club* enquanto *visual novel*, o enfoque recaiu sobre obras pertencentes ao subgênero *bishoujo*, caracterizado pela presença de personagens femininas idealizadas e voltado, em geral, a um público presumidamente masculino, cisgênero e heterossexual. Contudo, há variações direcionadas a outros públicos, como os *otome games* (literalmente, “jogos de moça”, tradução nossa), que frequentemente invertem as dinâmicas tradicionais do romance ou enfatizam o desenvolvimento emocional das personagens. Entre os exemplos mais representativos, destacam-se *Hakuoki: Demon of the fleeting blossom* e *Amnesia: Memories*.

De forma análoga, existem *visual novels* voltadas ao público LGBTQIA+, cujo objetivo é promover a representatividade de grupos historicamente marginalizados no contexto cultural do Leste Asiático. Nesse espectro, sobressaem-se títulos como *A year of springs*, *Love shore*, *Your turn to die* (*Kimi ga Shine*) e *Heaven will be mine*.

Conclui-se que as *visual novels* constituem um campo fértil para a produção de pesquisas acadêmicas, oferecendo vastas possibilidades de investigação e análise. A compreensão desse gênero vai além do simples ato de jogar ou consumir: trata-se de um

exercício de estudo crítico, capaz de revelar como esse meio reflete e dialoga com os contextos culturais e sociais contemporâneos. Além disso, tais obras evidenciam potencialidades poéticas e narrativas singulares, que contribuem para uma experiência estética diferenciada, sobretudo para aqueles que têm o primeiro contato com o gênero.

Investigar esses fenômenos em um domínio ainda pouco explorado pela crítica representa um desafio significativo. Espera-se, portanto, que esta dissertação contribua para o avanço dos estudos na área e incentive novas abordagens no âmbito da pesquisa acadêmica sobre literatura digital e jogos narrativos.

REFERÊNCIAS

07TH EXPANSION. *Umineko no Naku Koro ni* [*visual novel*]. Japão: 07th Expansion, 2007. Disponível em: https://jpdb.io/visual-novel/1721/umineko-no-naku-koro-ni. Acesso em: 19 jun. 2025.

ALLEN, G. *Intertextuality*. Londres: Routledge, 2000.

ANTONIO, G. H. G. *Uma jornada em quadrinhos: comparação entre as adaptações chinesa e italiana de Jornada ao Oeste.* 2019. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Comunicação) – FAAC – UNESP, Bauru, 2019.

ASCEE. *School days HQ Ending Bloody Conclusion*. YouTube, 14 jul. 2012. Disponível em: https://youtu.be/HvbmnHVuSWM?si=BQ04H_YmmwpqXgzf. Acesso em: 19 jun. 2025.

ASENHEIM PROJECT. *Nostalgic visual novels on-line*. Disponível em: https://tss.asenheim.org/. Acesso em: 17 abr. 2025.

AXEENDING999. *Doki doki literature club! - "Now everyone can be happy" Ending*. YouTube, 3 out. 2017. Disponível em: https://youtu.be/AmIet-Lr7AE?si=xsNGRMPZ78rG2div. Acesso em: 19 jun. 2025.

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

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BAKHTIN, M. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. Tradução do russo por Aurora Fornoni Bernardini, José Pereira Júnior, Augusto Góes Júnior, Helena Spryndis Nazário, Homero Freitas de Andrade. 5. ed. São Paulo: Editora Hucitec Annablume, 2002.

BARTHES, R. *S/Z*. Tradução de Maria de Santa Cruz e Ana Mafalda Leite. Lisboa: Edições 70, 1999.

BASE64.GURU. Base64 to Text: Base64 Decode. [S. l.]: Base64.Guru, [s. d.]. Disponível em: https://base64.guru/converter/decode/text. Acesso em: 7 set. 2026.

BASEMENT BROTHERS. *Hideo Kojima's "Snatcher" (PC-88 Paradise) and the Sega CD, TurboGrafX, PS1, Saturn, MSX2 versions.* YouTube, 11 jun. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=7QvcJj4Uh18. Acesso em: 19 jun. 2025.

BATHIA, Vijay K.Genre analysis today. (Trad. Benedito Bezerra). Revue Belgue de Philologie et d'Histoire. v. 75. Bruxelas: 1997. pp. 629-652.

BORGES FILHO, O. *Espaço & literatura: Introdução à topoanálise.* 1. ed. Franca, SP: Ribeirão Gráfica e Editora, 2007.

BOSI, Alfredo. História Concisa da Literatura Brasileira. 38. edição. São Paulo: Cultrix, 2001 trocar a citação do Bosi

BOURDIEU, P. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário.* São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

CARIBÉ, Y. J. A. Aspectos metaficcionais do romance contemporâneo Atlas de Nuvens, de David Mitchell (2016). In: LOPES, S. A. T.; LOPES, M. S. O.; MOURA, L. L. (Orgs.). *A escrita no espelho: ensaios sobre metaficção.* Teresina: EDUFPI / Cancioneiro, 2020.

CELESTINO, R. O grotesco, o marginal e a estranheza no romance Favelost, de Fausto Fawcett. *FronteiraZ. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária*, *[S. l.]*, n. 33, p. 123–141, 2025. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/fronteiraz/article/view/67108. Acesso em: 26 abr. 2026.

CESAROTTO, O. A estética do medo. In: LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural em literatura*. Tradução de Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2008, p. 9-14.

CULLER, Jonathan. Teoria da literatura: uma introdução. Trad. Sandra Vasconcelos. São Paulo:
Beca, 1999.

DCODE. Image to Binary Converter - Online Picture to Array. Disponível em: https://www.dcode.fr/binary-image. Acesso em: 7 set. 2026.

DEVASIA, Nisha; ZHAO, Runhua; LEE, Jin Ha. Does the Story Matter? Applying Narrative Theory to an Educational Misinformation Escape Room Game. Disponível em: https://arxiv.org/abs/2503.02135. Acesso em: 3 jul. 2026.

DI ROSARIO, Giovanna; MEZA, Nohelia; GRIMALDI, Kerri. The Origins of Electronic Literature: An Overview. Electronic Literature as Digital Humanities: Contexts, Forms, and Practices, 2021

EAGLETON, Terry. Teoria da literatura: uma introdução. Tradução de Martins Fontes. São Paulo: Melhoramentos, 1983

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial.* Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

DOKI Doki Literature Club! Sprite Resources. Disponível em: <https://www.spriters-resource.com/computer/dokidokiliteratureclub/>. Acesso em: 17 de abr. 2025.

ELLISON, H. I have no mouth, and I must scream. In: ELLISON, H. *Dangerous visions*. New York: Doubleday, 1967.

ENDLESS VISUAL NOVEL. *Endless Visual Novel*. Jogo eletrônico. Disponível em: https://endlessvn.io/. Acesso em: 19 jun. 2025.

ESTATÍSTICA PARA CONCURSO. *Cadeia de Markov Regular*. YouTube, 11 jun. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5IQsm426mKk&list=PLCywy2mu1NAGQw8lVoZTQJ6Hog5CErUHj. Acesso em: 17 abr. 2025.

FRANCO, R. *A revolta das letras*. Fortaleza: Secretaria da Educação do Estado do Ceará (SEDUC/CE), 2012.

FRED. *Philémon – Le Voyage de l'Incrédule* [ilustração]. In: *Fred*. Lambiek Comiclopedia. Disponível em: https://www.lambiek.net/artists/f/fred.htm. Acesso em: 17 abr. 2025.

FRESNAULT-DERUELLE, P. Du linéaire au tabulaire. *Communications*, n. 24, p. 7-23, 1976.

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

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

GALBRAITH, P. W. "Otaku" research' and anxiety about failed men. In: GALBRAITH, P.W.; KAM, T. H.; KAMM, B. (Ed.). *Debating otaku in contemporary Japan: historical perspectives and new horizons.* Londres: Bloomsbury, 2015.

GENETTE, G. *Discurso da narrativa.* Tradução Maria Alzira Seixo. Lisboa: Arcádia, 1979.

GLITCH PRODUCTIONS. The amazing digital circus. YouTube, 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLHovnlOusNLgvAbnxluXCVB3KLj8e4QB-. Acesso em: 20 jan. 2025.

GOLDSTEIN, N. S. *Do Penumbrismo ao Modernismo: o primeiro Bandeira e outros poetas significativos*. São Paulo: Ática, 1983.

GOMES, P. (@narrativando). Onomatopeia JP NÃO quer apenas comunicar som com uma intensidade. X, 28 nov. 2023. Disponível em: https://x.com/narrativando/status/1931741832897048806?s=20. Acesso em: 20 nov. 2025.

HAN, B. C. *La crisis de la narración*. Barcelona: Herder, 2023.

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

HAMADA, H. *The tale of kind Ao Oni-kun (Blue Oni)*. My Kagawa, [s.d.]. Disponível em: https://www.my-kagawa.jp/static/en/aooni. Acesso em: 28 out. 2025.

HOLQUIST, M. *Dialogism: Bakhtin and his world*. Londres: Routledge, 2005.

HOLT, J.; FUKUDA, T. The Functions of Panels (koma) in Manga: An essay by Natsume Fusanosuke. Electronic journal of contemporary japanese studies. v.21. n. 2. 2021. Disponível em: https://www.japanesestudies.org.uk/ejcjs/vol21/iss2/holt_fukuda.html. Acesso em: 01 jun. 2026.

JĪNG HǍITÁNG SHĪ (鯨海堂詩). A.D.M.S. scenario divergence map [arquivo digital]. Steam Community, 24 dez. 2023, 02:20. Disponível em: https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3121418769. Acesso em: 19 jun. 2025.

JISHO. *お口* (おたく). Jisho.org. Disponível em: https://jisho.org/search/%E3%81%8A%E5%AE%B6. Acesso em: 17 abr. 2025.

KAYSER, W. *O grotesco*. Tradução J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2003.

KAWAGUCHI, Y.; WALLER, B. M. Lorenz's classic 'baby schema': a useful biological concept? *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, v. 291, n. 1999, p. 20240570, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.1098/rspb.2024.0570. Acesso em: 19 jun. 2025.

KISHIYA, K.; & MIRACLE, G. E. (2010). An exploratory study of product placement in television drama programs in Japan and the USA.Kansai University Review of Business and Commerce, 55, 19-32.

KINGNILSON. O que são light novels? Bibliotecas do Maranhão, 25 set. 2019. Disponível em: https://bibliotecasma.org/o-que-sao-light-novels/. Acesso em: 19 jun. 2025.

KUBO, T. Bleach. 1.º capítulo. MangaPlus, 2001. Disponível em: https://mangaplus.shueisha.co.jp/viewer/1000184. Acesso em: 26 nov. 2025.

LAJOLO, M. *Literatura: ontem, hoje, amanhã*. São Paulo: Editora Unesp, 2018.
LAMARRE, T. An introduction to otaku movement. *Entertext*, Uxbridge, v. 4, n. 1, p. 151-187, abr. 2004. Disponível em: https://www.brunel.ac.uk/creativewriting/research/entertext/issues. Acesso em: 07 set. 2020.

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

LIMA, E. O.; NUNES, M. A. C. The use of manga for teaching reading: An investigation into the insertion of Japanese literature with primary school students. *Research, Society and Development*, 2023. Disponível em: https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/40437. Acesso em: 24 jul. 2024.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARTINI, G. *Arquivo: Characters/Yuri*. Tradução de Gabriel Martini. 12 jan. 2018. Disponível em: https://www.dropbox.com/scl/fi/v2aovgud4ex92pl44a6iq/Yuri.pdf?rlkey=vlg1ay3o8gersuovtsryq1zt2&e=1&dl=0. Acesso em: 10 abr. 2025.

MARTINI, G. *Discussão sobre o jogo Doki doki literature club!*. Steam Community, 12 jan. 2018. Disponível em: https://steamcommunity.com/app/698780/discussions/0/3277925755435523008/. Acesso em: 10 abr. 2025.

Mediação literária: letramento literário e espaços de formação de leitores. E-book (PDF)/ organização de Renata Junqueira de Souza; Antonio Cezar Nascimento de Brito; Cristiane Dias Martins da Costa. — Lavras (MG): Editora Educação Literária, 2026. 794 p. Vários autores

MELO, P. S. *Literatura eletrônica e jogos digitais literários: um estudo sobre o visual novel*. 2021. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021.

MENKMAN, R. *The glitch moment(um)*. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2011.

MILANEZE, É. *Viagens ao "outro lado": o percurso poético lecléziano.* [S.l.]: Universidade Estadual Paulista (Unesp), 11 abr. 2008.

MILLER, D. *The portrait of Markov*. Pinterest, s.d. Disponível em: https://www.pinterest.com/pin/811070214146976803/. Acesso em: 19 jun. 2025.

MONTGOMERY, L. M. *Anne de Green Gables*. Tradução de Adriana Zoudine. Disponível em: https://mojo.org.br/wp-content/uploads/2021/03/0008_AGG_BILINGUE.pdf. Acesso em: 17 abr. 2025.

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

MUSEU DO COMPUTADOR. *Grace Hopper – Primeiro bug – História do computador*. YouTube, 17 ago. 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hh4zmpxKYJI. Acesso em: 17 abr. 2025.

NIETZSCHE, F. W. *Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro*. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
ODA, E. One piece. Cap. 209. ReadOnePiece.com. Disponível em: https://ww12.readonepiece.com/chapter/one-piece-digital-colored-comics-chapter-209/. Acesso em: 2 fev. 2025.

ODA, E. One piece: capítulo 1138 – "Harley". Disponível em: https://cubari.moe/read/imgur/fYhGbnl/1/1/. Acesso em: 19 jun. 2025.

ODA, E. *One piece*. Cap. 1162. Ragnarok Scanlation, 2025. Disponível em: https://ragnarokscanlation.org/series/one-piece/chapter-1162/\. Acesso em: 2 fev. 2025.

OLIVEIRA, V. L. Poemas inéditos do livro "O músculo amargo do mundo". *Brasiliana – Journal for Brazilian Studies*, v. 3, n. 1, p. 574, jul. 2014.

OVERDRIVE. *School days* [visual novel]. Japão, 2005.

PAULISTA CARTÕES. *Tudo sobre resolução de tela e tipos de monitores. Instruções Paulista Cartões*, 10 out. 2022. Disponível em: https://razor.com.br/blog/geral/tudo-sobre-resolucao-de-tela-e-tipos-de-monitores/. Acesso em: 19 jun. 2025.

PAZ, O. *O arco e a lira*. Tradução Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

PERACULLO, J. C. Resistance/collusion with masculinist-capitalist Ffntasies? Japanese and Filipino women in the cyber-terrain. In: BRAZAL, A. M.; ABRAHAM, K. (Ed.). *Feminist cyberethics in Asia: religious discourses on human connectivity.* New York: Palgrave Macmillan, 2014.

PÉREZ, F. L. *Cadeias de Markov.* Departamento de Estatística, Universidade Federal do Paraná, 22 nov. 2021. Disponível em: http://leg.ufpr.br/~lucambio/CM/CM.html. Acesso em: 17 abr. 2025.

PESSOA, A. R. *Quadrinhos na educação: uma proposta didática na educação básica.* 2006. 183 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2006.

POE, E. A. *A filosofia da composição*. Tradução de Léa Viveiros de Castro. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2011.

PROJECT LIBITINA. Monthly examination report. Project Libitina, 5 jan. 2004. Disponível em: https://projectlibitina.com/. Acesso em: 17 abr. 2025.

PURNAMA, N.; DIANRAMA, L. A visualização da ideologia através dos quadrinhos: mangá, manhua, manhwa e cergam. TFR News, 19 maio 2021. Disponível em: https://tfr.news/articles/2021/5/19/the-visualisation-of-ideology-through-comic-manga-manhua-manhwa-and-cergam?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 21 out. 2025.

REIS, C. Narratologia(s) e teoria da personagem. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo*, v. 2, n. 1, p. 26-36, jan./jun. 2006.

RICCO FABALAIN. Converter. [S. l.]: Ricco Fabalain, [s. d.]. Disponível em: http://riccofabalain.free.fr/converter/. Acesso em: 7 set. 2026.

RIBEIRO, Débora. Literatura. Dicio, Dicionário Online de Português. Disponível em: https://www.dicio.com.br/literatura/. Acesso em: 27 maio 2026.

RODRIGUES, L. T. Histórias em quadrinhos contribuem para formação de novos leitores. Uninter Notícias, 16 nov. 2022. Disponível em: https://www.uninter.com/noticias/historias-em-quadrinhos-contribuem-para-formacao-de-novos-leitores. Acesso em: 28 out. 2025.

RONCARI, Luiz. Literatura Brasileira: dos primeiros cronistas aos últimos românticos. 2. edição. São Paulo: Edusp, 2002.

ROSENFELD, Anatol; GUINSBURG, Jacó. Um Encerramento. In: GUINSBURG, Jacó (org.). O Romantismo. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 275-294.

SABER. *Guide to all endings and all choices* [arquivo digital]. Steam Community, 7 ago. 2024. Disponível em: https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3304745905. Acesso em: 19 jun. 2025.

SALVATO, D. Hello, my name is Dan Salvato. I created Doki doki literature club. AMA. 2017. Disponível em: https://www.reddit.com/r/DDLC/comments/7dvb70/hello_my_name_is_dan_salvato_i_created_doki_doki/. Acesso em: 23 de abril de 2024.

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

SEKHAVAT, Yoones A.; ROOHI, Samad; MOHAMMADI, Hesam Sakian; YANNAKAKIS, Georgios N. Play with One's Feelings: A Study on Emotion Awareness for Player Experience. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.09342>. Acesso em: 3 jul. 2026.

SCHODT, F. *Manga! Manga!: the world of japanese comics*. Tóquio: Kodansha International, 1983.

SUGAI, A. O que é o código ASCII? Confira a tabela completa e para que serve. TechTudo, 10 out. 2022. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/o-que-e-o-codigo-ascii-confira-a-tabela-completa-e-para-que-serve.ghtml. Acesso em: 19 jun. 2025.

SUGAI, A. Tudo sobre resolução de tela e tipos de monitores. Razor, 10 out. 2022. Disponível em: https://razor.com.br/blog/geral/tudo-sobre-resolucao-de-tela-e-tipos-de-monitores/. Acesso em: 19 jun. 2025.

SWEETMONIA. A guide for visual novel terms & genres (Charage, Moege, Plotge, Chuunige, Ichaicha, Kamige, Kusoge, Nakige, Utsuge, Eroge, Nukige, Lolige). The Lost Konpeitos, 23 jun. 2020. Disponível em: https://sweetmonia.com/The-Lost-Konpeitos/a-guide-for-visual-novel-terms-genres-charage-moege-plotege-chuunige-ichaicha-kamige-kusoge-nakige-utsuge-eroge-nukige-lolige/. Acesso em: 19 jun. 2025.

SYNXPLAYSBR. *MiSide Dublado em PT-BR Completo sem comentários*. YouTube, 31 dez. 2024. Disponível em: https://youtu.be/K8YWOg_fiGk?si=iNMrgu5Hx4oloaZR. Acesso em: 19 jun. 2025.

TADIÉ, J. Y. *Le récit poétique*. Paris: PUF, 1978.

TAMAKI, S. Otaku sexuality. Tradução de Christopher Bolton. In: BOLTON, C.; CSICSERY-RONAY JUNIOR, I.; TATSUMI, T. (Ed.). *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime.* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

TEAM SALVATO. DDLC Merchandise. Disponível em: https://ddlc.plus/merch. Acesso em: 17 abr. 2025.

THE SPRITERS RESOURCE. Doki doki literature club. 2020. Disponível: https://www.spriters-resource.com/pc_computer/dokidokiliteratureclub/asset/96890/. Acesso em: 26. jan. 2026.

TYNIÁNOV, Iúri. “Fato literário”. Tradução de D. G. Molina. *Literatura e Sociedade*, São Paulo, v. 25, n. 31, p. 154-175, 2020.

TYPE-MOON. Tsukihime [Visual novel]. Tóquio: Type-Moon, 2000.