

# Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura

Adriana Gomes Alves Paolla Kulakowski Taborda

Universidade do Vale do Itajaí, Curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital, Brasil



Figura 1: Tela de um jogo do gênero visual novel.

Fonte: VNDB – Cradle Song

## Resumo

O *Visual novel* é um gênero versátil e popular entre os orientais e vem adquirindo espaço no mercado ocidental desde 2010, por conta de seus roteiros complexos e diversificados. O desenvolvimento do gênero no ocidente encontra dificuldades como os altos custos na tradução do roteiro e o barramento de mercado devido à temática inserida nos jogos, no entanto há esforço dos fãs para que empresas invistam de modo global, descentralizando as vendas do Japão. Neste artigo apresenta-se uma visão do *visual novel* e como se compõe este gênero de jogo eletrônico, com vista a apresentar uma proposta de reconfiguração de seu uso como uma ferramenta educacional alternativa e dinâmica que permita ampliar as experiências dos usuários não habituados com a leitura de livros tradicionais. Não foram encontrados trabalhos com abordagem similar nas edições anteriores do SBGames, por isso o referencial bibliográfico pauta-se em sua maioria em produções internacionais.

**Palavras-chaves:** *Visual novel*, roteiros, jogos eletrônicos, adaptação

## Abstract

Visual novel is a versatile and popular game genre in East and has been gaining popularity in the West market since 2010, due its complex and diverse scripts. At West, the development of visual novels games has high cost in translate scripts and the market barriers due the themes adopted in East, like sexual themes, although many fans insist for companies to invest in this genre in a global way, so the sales could be decentralized from Japan. In this paper we present a view of visual novel and how to compose this electronic game genre, in order to propose a reconfiguration of its use as an alternative educational

tool and expand the experiences of users not accustomed to reading traditional books. There were no jobs with similar approach in previous editions of SBGames, so the bibliographic references agenda is mostly in international productions.

**Keywords:** Visual novel, scripts, electronic games, adaptation

## Contato do autor:

adrianagomesalves@gmail.com  
pacola.rock@gmail.com

## 1. Introdução

Nos primórdios dos jogos eletrônicos, na era do ATARI e do Game Boy, os enredos destes meios de entretenimento começaram com retrospectiva zero. Isto é, os jogos da época não possuíam quaisquer enredos, contendo apenas uma mecânica rústica que, para a época eram consideradas como um grande avanço e um advento tecnológico para os jogos digitais atuais. Com o progresso, pode-se considerar que, a evolução dos jogos eletrônicos está ligada intrinsecamente à evolução de aparatos tecnológicos possibilitando a transação entre jogos como Pong até os complexos jogos tridimensionais com extravagantes processadores de imagem e exóticos sistemas de interação entre homem-máquina como o OUYA [Lowe 2013] que capta os movimentos de caminhar do usuário em sua plataforma para simulá-la no jogo virtual, e o Oculus Rift, com sua primeira aparição pública em 2012, que gera maior imersão visual.

Desde então o poder visual e interativo dos jogos eletrônicos vem crescendo consideravelmente a cada lançamento de novos produtos a fim de gerar maior imersão em suas histórias fantásticas. Contudo, com

tantos avanços e deslumbres das tecnologias, os *games* se tornaram páginas vazias com roteiros superficiais e desinteressantes no aspecto de aprofundamento literário e inovações nos mundos desenvolvidos. Não é antigo o fato de jogadores e até mesmo alguns produtores questionarem problemas relacionados a essa perda de enredos e jogabilidades saturadas no mercado dos *videogames* [Razzino 2014].

O responsável pelo jogo *Dishonored*, Viktor Antonov [2009 apud Purchase 2012], afirma que dez anos atrás os produtores questionavam o desenvolvimento de jogos AAA (*triple A*) por conta da falta de tecnologia, para o desenvolvimento de mundos maiores e histórias que gerassem imersão. A atual situação tecnológica permite a criação do que outrora fora um obstáculo para o desenvolvimento dos jogos digitais, no entanto, a postura dos produtores não se alterou, o que Purchase [2012] evidencia com sua fala “Agora, temos dezenas de jogos em New York, centenas de jogos de guerra. Fico pensando como os jogadores não cansam.”

Antonov [2009 apud Purchase 2012] continua e adverte para essa desatenção com os enredos, e faz referência ao fato de, no mundo dos jogos eletrônicos, haver apenas a questão da renovação de grandes títulos da indústria e “cópias” de modelos consagrados. Abstraindo-se a mesma lógica de jogos curtos, com inimigos a serem eliminados sem muitas explicações, e o final do jogo com “pretextos vazios” dos objetivos tidos no decorrer do jogo.

Tendo este contraste demarcado, foi incisivo o estudo do desenvolvimento de jogos do gênero *visual novels*, também chamados de novelas visuais, as quais vão parcialmente contra essa corrente de renovação de séries e foco em apenas um estilo de jogabilidade. Diferentemente do oriente, no ocidente o gênero ainda é pouco desenvolvido ou publicado com frequência, se comparados aos FPSs ou plataforma, assim existindo poucas empresas que se dão ao trabalho de traduzi-los.

Os motivos da ‘não globalização’ do gênero se deve, por parte, aos elevados custos para a tradução não apenas do roteiro, mas também dos diálogos do jogo que se aproximaria ao valor da criação de dois jogos separados, tendo em vista que grande parte da programação também não pode ser reutilizada por conta do *timer* das falas e área dedicada aos textos e diálogos.

Contudo, mesmo com essa carência de mercado ocidental, as novelas visuais vêm adquirindo espaço no mercado desde 2010, quando foi apresentado ao público um modelo inovador por meio do jogo *Heavy Rain* que é um drama interativo - considerado pelos produtores como um *visual novel* tridimensional - [Calvet e Wei 2011] de ação-aventura em que se assemelha a um filme. Com isso e com o “efeito

*Greenlight*” da Steam<sup>1</sup> as novelas visuais passaram a aparecer com maior frequência no mercado ocidental como apresentado em um dos tópicos deste documento.

O estudo e análise do gênero *visual novel* permite repensá-lo para criar diferentes finalidades para este modelo de jogo que, apesar de rústico é considerado bastante versátil e adaptável para vários temas. Sendo assim, foi levantada a hipótese de usufruir deste modelo para propósitos de impulsionar o hábito de leitura para jovens e público em geral.

No desenvolvimento deste artigo é apresentada na Seção 2 a metodologia adotada, como os principais temas pesquisados e para que fins foram pesquisados, demonstrando a dificuldade de encontrar dissertações referentes ao tema *visual novel*. Em seguida, na Seção 3, é apresentado o gênero *visual novel* de um modo geral, alguns de seus modelos principais e secundários e, alguns jogos que se sobressaíram no mercado. Na seção 4 é apresenta-se uma pesquisa sobre a percepção dos jogadores quanto ao gênero *visual novels*. O efeito “Greenlight” gerado pela Steam e a expansão do mercado digital de *visual novel* é discutido na seção 5. A discussão do uso do *visual novel* como incentivo à leitura, suas barreiras e possibilidades são discutidos na seção 6 e, por fim, a seção 7 apresenta as conclusões do artigo.

## 2. Metodologia

Inicialmente foi verificado que caminho seria analisado sobre o gênero de jogo *visual novel*, e a pesquisa foi dividida em cinco itens:

- Significado do gênero;
- Trabalhos de renomes;
- Estado dos enredos nos jogos;
- Mercado para *visual novel*;
- Relação entre: jogos, entretenimento e educação;

Tendo todos os padrões definidos, pesquisou-se em bibliotecas virtuais e de periódicos primeiramente em português, a qual retornou apenas dois artigos que tratam parcialmente sobre o gênero *visual novel*. Um dos artigos abordava um capítulo sobre o gênero *visual novel* [André et al. 2012] e o outro brevemente comentando o modelo *visual novel* [Marquezepe 2013]. Esse levantamento foi feito em inglês, espanhol e em francês abordando todos os tópicos, em que se obtiveram mais resultados. O que levou a inclusão de uma apresentação breve sobre o tema para melhor esclarecimento.

A busca foi direcionada para a história evolutiva do jogo, com a pesquisa prioritária da primeira novela gráfica desenvolvida que foi *The Portopia Serial Murder Case*, desenvolvida por Chunsoft em 1983

<sup>1</sup> Para mais informações sobre o projeto GreenLight acessar: <http://steamcommunity.com/greenlight/>.

[Szczeplaniak 2011]. Tendo isso, foram averiguados os modelos que fizeram mais sucesso entre o gênero e os que criaram polêmica.

Após a coleta dos dados sobre o desenvolvimento e definição de novelas visuais e o atual cenário de jogos, focando nos enredos, foi aplicada uma pesquisa de campo sendo composta por três questões:

- Quais os hábitos de leitura do entrevistado;
- Se já jogou ou conhecia o gênero *visual novel*;
- Se a resposta anterior fosse não, por quê?

O questionário foi gerado em duas versões, uma com as perguntas e alternativas em inglês e outra em português, que foram divulgados em algumas redes sociais e, em alguns sites em que se conseguiu permissão para a aplicação da pesquisa. Os questionários foram hospedados no Planilhas Google cada um com um rastreador de acesso do link para ter o controle de que os questionários não fossem comprometidos, por exemplo, se algum usuário do Brasil respondesse o questionário internacional ao invés do nacional, o que não ocorreu. A Figura 2 é uma representação geográfica provida pelo rastreador no link do questionário, e que apresenta todos os países que proveram respostas para a pesquisa, sendo que quanto mais escuro o tom de azul, maior é o número de respostas providas daquela região.

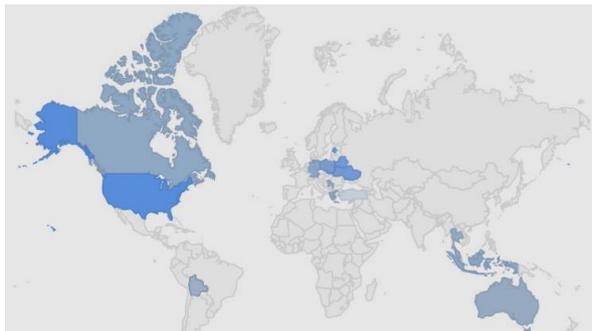


Figura 2: Mapa com as localizações das respostas internacionais obtidas.

Dentre os sites em que foi disponibilizada a pesquisa destacam-se Facebook e MyAnimeList, este segundo sendo voltado para usuários que são adeptos ao estilo oriental como a leitura de suas histórias em quadrinhos e as animações. E dois sites do Tumblr, sendo um deles voltados para a cultura oriental com ênfase em jogos do gênero *visual novel* e o outro da cultura japonesa em geral.

Além dos sites mencionados, a pesquisa incluiu três instituições de ensino superior com estudantes de Direito e Design e suas ramificações. Também foi aplicada em sites internacionais, contudo para esses não se obtiveram o controle de resposta-localização, assim, apesar da expressividade dos resultados obtidos, foi desconsiderada nesta validação.

### 3. *Visual novel*

A história é um dos elementos mais importantes para fazer os jogadores adentrarem no mundo do jogo, tal elemento não requer alto nível de habilidade com arte ou conhecimentos de programação. Um jogo de sucesso geralmente pode proporcionar aos jogadores não apenas com uma boa experiência durante a partida do jogo, mas também uma história atraente. [Ming 2013]

As *visual novels*, ou também chamadas de novelas visuais, participam do período de transição entre os jogos sem enredos efetivo, como *Tetris* e *Pong*, e jogos ao estilo RPG nos padrões primitivos da década de oitenta. O RPG (Role-Playing Game) é uma modalidade em que os jogadores assumem o papel de um personagem que segue uma história pré-determinada, e se desenvolvem com o avanço da estória com enredos tensos focados principalmente no conteúdo e possuindo uma jogabilidade rústica.

O *visual novel* é um gênero bastante popular e frequentemente desenvolvido no Japão. Segundo o levantamento de Ming [2013], o gênero lidera as primeiras colocações no Top 100 de jogos no Japão, ultrapassando os aclamados FPS<sup>2</sup> (*First-Person Shooter*), que por décadas é o gênero com maior evidência no mercado ocidental.

No ocidente, o gênero *visual novel* não é desenvolvido ou mesmo publicado com a mesma frequência, em razão de existir uma massiva preferência pelo gênero FPS. Todavia, existem vários sites na *web* que fazem o papel de "tradutores" desse gênero de jogos para os fãs, que em sua maioria são *releases*<sup>3</sup> não oficiais do jogo, podendo possuir discrepância entre o texto original e o traduzido. São poucas as empresas que fazem um trabalho como a MangaGamer, que traduzem parcialmente os jogos, isto é, quando traduzem apenas o roteiro e textos do japonês para o inglês, não levando em consideração a dublagem dos personagens, não sendo muito diferentes de outros gêneros de jogos digitais.

As *visual novels* (VN) têm uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador. Alguns jogos ainda possuem a dublagem de atores para as vozes dos personagens principais. Na maioria dos jogos no estilo *visual novel*, os jogadores

<sup>2</sup> Do inglês First-Person Shooter (FPS) é um gênero de jogo, no qual se enxerga apenas o ponto de vista do protagonista, em que o jogador e personagem são o mesmo observador. É um subgênero de jogos de tiro.

<sup>3</sup> Release é um texto sobre um determinado assunto para uma matéria, como um aviso de algum evento. Em sites de tradução não-oficiais de novels os *releases* não são formais e se referem às postagens sobre o andamento da tradução.

presenciam sua figura na tela igualmente como os demais personagens, para assim ajudar com a imersão na história. O ápice nestes jogos ocorre quando o jogador precisa decidir qual caminho irá seguir através de suas preferências dentre as alternativas apresentadas a ele na tela, desta forma, o jogo possui múltiplas histórias e consequentemente vários finais.



Figura 3: Tela do visual novel Cradle Song.  
Fonte: VNDB – Cradle Song

Na Figura 3 é apresentada uma tela *in game* do jogo Cradle Song, que é um *visual novel* colaborativo desenvolvido pela empresa ocidental Dischan Media em 2011. Observa-se nessa imagem a ideia geral das composições de cenas das *visual novels*, em que é apresentado o plano de fundo com quarto com a cama e estante; o *sprite* do personagem de cabelo alaranjado em primeiro plano, que estaria interagindo com o jogador; o diálogo com o nome do personagem a esquerda na parte inferior da tela, seguido de sua fala; os botões de menu com *backlog* das falas, carregar, salvar, opções e sair; e em alguns casos ainda existe o *portrait* do personagem que fala ao lado direito da área dos diálogos para melhor representar suas expressões faciais, bem como a identificação dos personagens.

Um parêntesis importante a realçar quanto a temáticas que envolvem as novelas visuais é a diferenciação entre elas e os jogos de gênero *dating sim* [Geest 2015], conhecidos como gerenciadores de namoro. Esta assimilação ocorre devido ao fato de, quando as novelas visuais eróticas (*eroges*) são vendidas em inglês, são chamadas de “*dating sim*”, assim, consequentemente grande parte das *visual novels* que possuem romance em seu contexto são tratadas da mesma maneira. A diferenciação entre os gêneros está no foco na história, já quem nem toda novela visual é exatamente um gerenciador de namoro, pois seu foco é a aventura/jogador como personagem no decorrer da história, ao invés de apenas focar na evolução do próprio personagem. Os jogos do gênero de gerenciadores de namoro comumente são centrados na evolução do personagem/jogador em si, como níveis de carisma, estudos, habilidades físicas, dentre outros que são geralmente representadas por medidores na tela, que aumentam e diminuem conforme as decisões do jogador, bem como também possuem um “medidor do amor” para demonstrar o nível de afeição dos personagens que o rodeiam. Neste gênero o objetivo é

conquistar algum dos personagens até o fim do período do jogo. Embora haja *visual novels* que abordem o tema de romance e namoro, não são todas que possuem este subgênero de jogabilidade incluso.

A matemática desenvolvida nos enredos destes jogos pode ser considerada como um modelo de obra-prima, uma vez que a cada resposta pode levar para as demais alternativas que assim se entrelaçam até o final do *game*, e que para maior imersão na história são acrescentando alguns *loopings* para reforçar decisões ou assuntos pertinentes do enredo. Todavia, um fato intrigante é como os criadores desenvolvem estes finais, uma vez que, com a exceção dos simuladores de namoro, a maioria possui finais marcantes e distintos, muitas vezes chamados de “*bad endings*” por não serem como o jogador almeja assim, surpreendendo-o.

Um *visual novel* que representa com fidelidade essa transição de laços de enredo é a *School Days*, no Japão conhecido por *Sukuru Deizu* [Chiyoda-ku 2007]. Este é um *novel* de temática adulta, com harém, e um fato incomum, apesar das diversas cenas de estupro que se pode obter, o jogador possui inúmeras possibilidades de morrer durante todo o decorrer do jogo dependendo de suas escolhas.

O mundo desenvolvido em *School Days* possui tamanha complexidade que, para os usuários que compraram o jogo, como brinde, ganhavam a lista descritiva de possíveis caminhos de respostas do jogo, apontando todos os vinte finais que o jogador poderia obter. Como bem sinalizado na Figura 4, os círculos em azul-claro são as únicas formas de se obter um final feliz, no caso, os dois pontos azul-claros na extremidade direita representam uma companheira do personagem, os demais círculos negros indicados na extremidade direita, são todos os que levam aos *bad endings* do jogo.

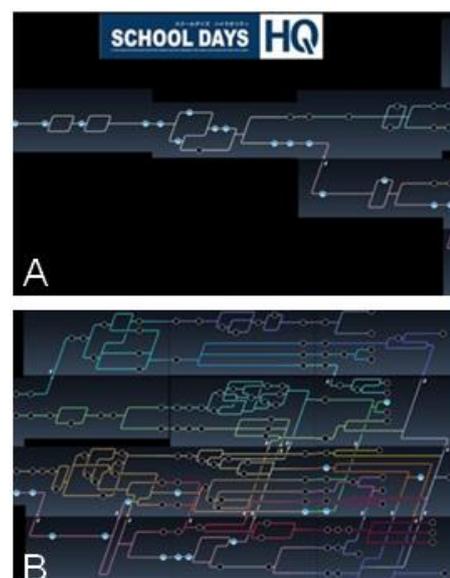


Figura 4: Árvore de respostas do jogo School Days dividida em parte A e B para visualização.  
Fonte: [Chiyoda-ku 2007]

Um jogo recente que sorveu esta temática com foco no enredo é o consagrado *Heavy Rain*, publicado em 2010, que se trata de um drama interativo de ação-aventura, considerado pelos produtores como um *visual novel* tridimensional. Em *Heavy Rain* (Figura 5) o jogador interage cumprindo com uma série de ações destacadas na tela relacionadas aos movimentos no controle (*joystick*) e, em alguns casos, pressionando uma sequência rápida de botões durante os momentos de ação mais acelerada. As decisões do jogador durante o jogo afetam a narrativa apresentada e, os personagens principais podem ser mortos, alterando o andamento da estória, assim, determinadas ações podem levar a cenas diferenciadas, com diálogos diferenciados e, conseqüentemente, finais também diferentes. [Zagal 2011]



Figura 5: Lado novel através das escolhas do jogador no jogo *Heavy Rain*. Fonte: [Zagal 2011]

O jogo *Heavy Rain*, pelo seu desempenho, adquiriu diversos prêmios por conta de seu enredo e foi positivamente avaliado pela crítica como sendo inovador. O que em realidade foi de fato, refazer um modelo, e deixar as coisas fluírem com um realismo maior, ou seja, os sentimentos dos personagens se aproximam a realidade, deixando de lado a superficialidade que outrora era aclamada nos "diversos FPS de guerra e jogos em New York" [Purchase 2012].

David De Gruttola formalmente conhecido pelo pseudônimo David Cage [Nutt 2010], diretor e fundador da empresa Quantic Dream, fundada em 1997, empresa que desenvolveu o jogo *Heavy Rain* ressalta, quando questionado sobre o diferencial que ele acreditava possuir em seu jogo:

[...] Não é através de cenas cinematográficas, mas diretamente através de ações do personagem: você não assiste a história, você realmente a joga. Com uma história quase sendo no sentido físico, transformando-a, distorcendo-a, descobrindo-a, abraçando-a, fazendo ela original, tornando ela a sua história. [Zagal 2011].

Para ele, esse foi o verdadeiro significado do enredo em um jogo. Porém, não são todas as novelas visuais que seguem a lógica de gráficos embelezados, com enfoque em ambos, texto e imagem. Em alguns casos, principalmente trabalhos independentes ou de estúdios menores optam por focar apenas no enredo e

no som, assim, criam a arte do jogo mais simples, em menor quantidade de camadas ou *layers*. As *layers* são as figuras dos personagens com preenchimento transparente sob o fundo que é o que interage com o jogador a partir de suas trocas de expressões, sendo estas coladas aos fundos, ao invés de ser sobreposto, o personagem e fundo são apenas uma única imagem.

O jogo *Fate/Stay Night* [2004] foi lançado pela empresa *Type-Moon*<sup>4</sup> num período em que esta não possuía tamanho patrimônio e credibilidade como na atualidade, sendo uma empresa com produções pequenas e independentes. Este foi um dos raros *novels* bem sucedidos que, impulsionado pela febre do mercado e pelo apelo dos fãs no ocidente, foi traduzido em vinte e cinco línguas e comercializado para todo o ocidente. Ponderando que mesmo o gênero *visual novel* em sua forma mais rústica, se comparando com os *novels* atuais em que se têm diversas animações e alguns efeitos de transição e iteração com os jogadores, pode ser um grande sucesso se apresentar uma boa e inovadora história aos jogadores. A Figura 6 apresenta a tela *in game* do jogo.

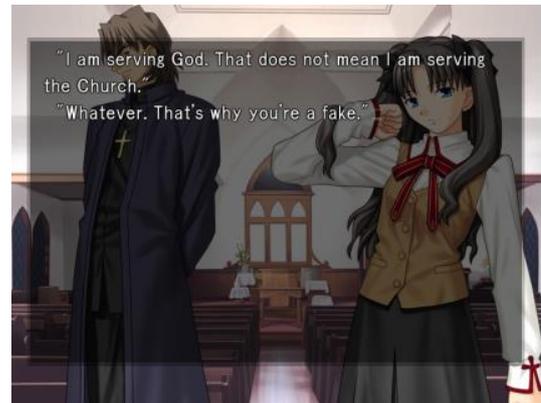


Figura 6: Jogo *Fate/stay Night* destacando a narrativa em comparação a figura. Fonte: VNDB – *Fate/stay Night*

Apesar da beleza visual de grande parte destes *games* e, de seus enredos massivamente estruturados, esses jogos ainda possuem mais do que apenas uma bela aparência: a trilha sonora é um ponto-chave para o funcionamento da mecânica. Nas novelas visuais elas são fundamentais para embalar os acontecimentos e as mudanças entre as cenas. É a trilha sonora que irá compor o sentimento e a tensão de cada cena.

A melodia criada para cada ambiente traz o efeito de penetrar na mente do personagem e transmitir seus sentimentos, sua compaixão e suas aflições para o jogador. No entanto, mesmo a música possuindo um elevado significado expressivo, não há garantias de que o jogador interpretará da mesma maneira, assim podendo conter um significado oculto no permeio de suas notas.

<sup>4</sup> Empresa japonesa fundada em 2000. Ficou conhecida pelos seus *visual novels*, alguns de seus trabalhos foram adaptados para a animação japonesa e quadrinhos orientais.

[...] toda música tem o seu poder expressivo, algumas mais e outras menos, mas todas têm um certo significado escondido por trás das notas, e esse significado constitui, afinal, o que uma determinada peça está dizendo, ou o que ela pretende dizer. O problema pode ser colocado de uma maneira mais simples: "A música tem um significado?" Minha resposta seria "Sim". E depois: "Você pode dizer em um certo número de palavras que significado é esse?" E aqui a minha resposta seria "Não". [Copland 2013]<sup>5</sup>

#### 4. Pesquisa de campo sobre o *visual novel*

Foi projetada uma pesquisa de campo em dois níveis: nacional e internacional. E, embora a pesquisa internacional tenha angariado resultados promissores, tendo respostas de grande parte do continente europeu e Estados Unidos, não poderá ser ao todo conclusiva por obter 257 resultados provenientes da Ásia. O programa que localiza as respostas não vincula estas ao país de origem da resposta, assim não conseguindo classificar se foram às respostas positivas ou negativas as comprometidas da pesquisa realizada. Portanto, os resultados internacionais serão apresentados, mas sem a validação conclusiva.

A primeira questão era relativa ao hábito de leitura dos usuários com as seguintes opções em *checkboxes*: sites de notícia e informação, revista, jornal, livro, mangá, *webtoon*, HQ, *charges*. Como a questão foi realizada em *checkboxes* os resultados foram devidamente contados isoladamente e suas repetições para ter uma proporção real, assim obtendo a Tabela 1:

Tabela 1 - Meio de leituras e seus respectivos resultados

Veículos de leitura	Nacional	Internacional
Sites de notícia e informação	2248	1887
Revista	1305	797
Jornal	566	560
Livro	2971	3366
Mangá	1480	3357
Webtoon	742	2679
HQ	834	798
Charges	508	1186
Outros	15	3168

No resultado nacional o item 'outros' foi preenchido por biografias, fóruns legendas de filmes e, livros de temáticas específicas. No resultado internacional 'outros' foi preenchido por 3027 apenas com fórum, e as demais respostas com biografias, redes sociais, Tumblr, e cartas.

Ao final foram coletadas 3535 respostas internacionais e 3640 respostas nacionais dentro do

período de 01 de Outubro de 2014 a 08 de Outubro de 2014.

Após a questão relacionada aos hábitos de leitura, questionou-se se já haviam jogado o modelo de jogo *visual novel* alguma vez. De 3640 brasileiros que responderam ao questionário, 2281 disseram que já haviam jogado um *visual novel*. Na pesquisa internacional o valor de jogadores de *visual novel* foi numerosamente maior, de 3535 entrevistados 2946 já haviam jogado algum jogo deste gênero.

Após a somatória e a constatação do resultado positivo de usuários que já haviam jogado o gênero *visual novel* foi questionado aos pesquisados a motivação de não terem jogado este gênero. As respostas foram organizadas em três grupos: os que não possuíam interesse, os que não conheciam o gênero e os que não tiveram a oportunidade de testar o gênero. No internacional não foi obtido registros de resultados com a resposta "Não possui interesse no gênero" marcada (Tabela 2), o que levou a crer que como os sites internacionais eram mais focados para a área de jogadores e usuário com interesse no gênero *visual novel*, acabou por se validar o resultado como parcialmente tendencioso.

Tabela 2- Resultado dos que não jogam *visual novel*

Se não jogou, por que?	Nacional	Internacional
Não conhecia este modelo de jogo	510	155
Não teve a oportunidade de testá-lo	640	434
Não possui interesse	209	X

Com base nos resultados coletados tanto da pesquisa nacional como da internacional pode ser considerado que, o público que não havia jogado o gênero *visual novel* é formado por sua maioria de usuários que não conheciam o gênero e, usuários que não puderam testá-lo, segundo dados da pesquisa internacional. Significando um futuro potencial de mercado a ser explorado haja ao fato de que, apenas 209 usuários da pesquisa nacional e nenhum da pesquisa internacional responderam que não possuíam interesse em *visual novel*.

Com isto, é inegável que o gênero *visual novel* possui um potencial no mercado nacional, girando em torno de 63% o valor de usuários que já tiveram contato com o gênero. Fora os valores obtidos internacionalmente que, mesmo comprometidos, podem gerar um fato favorável de vendas fora da Ásia, mesmo sendo em menor escala se comparado ao Japão.

#### 5. Efeito "Greenlight" e ocidente

Os *visual novels* angariaram uma grande proporção tanto quantidades numéricas de jogos do gênero como em campo de mercado, assim se expandindo de forma

<sup>5</sup> Obra traduzida por Luiz Paulo Horta. O texto foi lido na versão e-book, não apresentando a numeração de páginas.

plena em novos mercados entre o início de 2010, e posteriormente de modo marcante em 2014. Segundo um levantamento realizado em uma rede de distribuição de jogos digitais, a Steam, desenvolvida pela empresa Valve em 2003, vem inserido o gênero *visual novel* em seu mercado digital desde 2010, e até junho de 2015 adquiriu em sua rede uma média superior a 120 jogos do gênero. Os dados não consideram jogos que não possuem a etiqueta de “*visual novel*”, assim restringindo os resultados de pesquisa e ignorando a contagem dos sub-*visual novels* que são os dramas interativos como D4 - Dark Dreams Don't Die e Beyond Two Souls, e os que possuem erotismo e faixa etária para maiores de dezoito anos cujas etiquetas não são listadas para público não cadastrado<sup>6</sup>.

Dos 120 jogos lançados, 84 foram lançados entre janeiro de 2014 e junho de 2015. O que gera um grande aumento em sua representação na parcela do mercado Steam, comparado a apenas dois jogos lançados em 2010, Metro 2033, desenvolvido por 4A Games, e Analogue: A Hate Story, desenvolvido pela Love Conquers All Games.

O efeito “Greenlight”, ou traduzido no sentido literal como luz-verde em português, é uma ferramenta da Steam designada como oficina de jogos. Trata-se de uma plataforma na Steam para desenvolvedores obterem um acesso mais democrático ao processo de publicação dos seus jogos. A ideia desta ferramenta é que, após o envio dos esboços ou vídeos do jogo, a comunidade votará nos jogos em que tiverem interesse de jogar e, se o projeto conseguir votos o bastante, vira realidade e é inserido na lista de jogos oficiais da Steam para venda.

Contudo não apenas jogos de desenvolvedores independentes como de empresas de porte médio e grande também fazem seu posicionamento no mercado digital através desta ferramenta, assim podendo obter uma noção real se será viável ou não ele inserirem seu jogo desenvolvido, ou ainda em desenvolvimento, neste mercado digital externo ao mercado oriental. O que foi constatado através de um levantamento individual de cada jogo listado na Steam foi de que, setenta e cinco dos 120 jogos do Steam, foram aprovados pelo Greenlight. Este resultado comprova que o mercado do gênero *visual novel* pode ser explorado em maior escala, pois, o gênero *visual novel* possui um público promissor, apenas faltado maiores investimentos e exploração neste nicho de mercado.

## 6. Uma outra perspectiva: expandindo o hábito de leitura

Para além da apreciação de um jogo que beira ao estilo de um livro interativo, o *visual novel* pode ser adotado

<sup>6</sup> Para mais informações sobre o funcionamento das etiquetas disponível em <<http://store.steampowered.com/tag>>.

como um modelo de aprendizagem para seus jogadores, com o propósito de estimular o hábito de leitura. Com o diferencial de o roteiro basear-se exclusivamente nas decisões dos jogadores, o gênero propicia um modo mais interativo e interessante para os usuários que acreditam que apenas palavras grafadas em uma fina folha de papel não sejam o suficiente, ou mesmo, sejam muito vazias de significados para sua imaginação, precisando de um apoio visual.

### 6.1 A ilustração no hábito de leitura

O ato da leitura segundo o dicionário Aurélio<sup>7</sup> é a maneira de interpretar um conjunto de informações, ou seja, o ato de entendimento e compreensão daquilo que é lido. Para melhor esclarecimento, Silva [1995] declara nove passos para haver o processo de compreensão de um texto:

1. O conhecimento das palavras;
2. O raciocínio na leitura;
3. A capacidade para focalizar a atenção nas posições do autor;
4. A identificação da intenção do autor e seus pontos de vista;
5. A capacidade para derivar novos significados a partir do contexto;
6. A capacidade de identificar proposições detalhadas de um trecho;
7. A capacidade de seguir a organização de um trecho e identificar os antecedentes que se referem a ele;
8. O conhecimento específico dos recursos literários;
9. A capacidade para sintetizar a ideia principal de um trecho. [SILVA 1995 p. 17-18]

O que demonstra a necessidade de produção de sentidos baseadas nas relações entre os signos impostos no texto, e para que esta ponte fique mais simples, a utilização de recursos visuais age como um facilitador. Adquirir o hábito de leitura não é um processo rápido, mas sim, gradual que leva a prática contínua para que posteriormente se torne um hábito.

Yolanda [2001 p.13] afirma que “a ilustração em um livro, mesmo quando escrito em uma língua estrangeira, pode ser compreendida por outros povos que tem outras culturas”. Apesar de esta se referenciar a livros ilustrados, pode ser feito um comparativo direto com o gênero de *visual novel*, pois, são compostos pelos mesmos elementos: arte; texto; enredo, se diferenciando pelo formato de mídia entregue ao leitor e elementos animados. Na afirmação de Yolanda [2001 p.13], fica evidente que o leitor é capaz de perceber melhor uma imagem para a interpretação da narrativa, do que o próprio texto, por isso com a união dos elementos se obtém um resultado satisfatório.

Para um público jovem que apenas palavras não bastam como forma de expressão, as imagens de algumas obras funcionam como um apoio a imaginação, isto é, as figuras presentes na composição das cenas dos *visual novels* funcionam como suporte para a organização do pensamento dos jogadores. O gênero pode tornar mais lúdico e atrativo e favorecer o

<sup>7</sup> Dicionário Eletrônico do Aurélio, 2015.

hábito de leitura, fazendo com que o ritmo dos textos flua com naturalidade e menos cansativo do que apenas páginas repletas de palavras.

## 6.2 O visual novel e suas barreiras para uso na educação no Ocidente

O *visual novel* poderia possuir a finalidade educativa não fosse o fato de que seja frequentemente associado a estilos como gerenciadores de namoro (*dating sim*), que, em sua maioria tem associação com temáticas contendo harém, estupro ou mesmo de violência explícita como, por exemplo, o *gore*, que é um subgênero do terror que, se concentra em representações explícita violência gráfica como desmembramentos e vísceras a mostra. O que, no ocidente, desqualifica sua publicação como comenta Miller [2013] no artigo sobre o motivo que leva as novelas visuais a não serem traduzidas, bastando apenas umas poucas, pois, as demais são em sua maioria, não oficiais:

[...] E mesmo se um campo de força mágico fosse colocado ao redor desses jogos para protegê-los de controvérsia política, a própria indústria de videogames não estaria ansiosa para apoiá-los. A Nintendo, Sony e Microsoft nunca permitiriam que jogos que são classificados AO — adults only (apenas para adultos), 18+ (apenas para maiores de dezoito) fossem lançados em seus consoles, o que significa que *visual novels* eróticos só poderiam ser encontrados em computadores pessoais. [...] Mas há uma abundância de novelas virtuais "soft" (autor fala sobre as que não possuem erotismo — comentário nosso) lá fora, então porque eles não chegam até os Estados Unidos? [Miller 2013]

No mesmo artigo Miller justifica que a ‘não tradução’ das *visual novels* para o ocidente é devido ao fato de que o custo de se traduzir é demasiadamente elevado, tornando-se parcialmente inviável. Uma vez que, para se traduzir um jogo é cobrado por pacote de linhas traduzidas, e em um novel com poucos finais - contando entre dois a quatro, já que a maioria possui acima de sete finais desenvolvidos - possui aproximadamente mais de quatrocentas mil linhas, o que justifica o elevado custo, isto sem considerar a tradução do jogo completamente com os diálogos, que arcaria com custos extras.

A outra justificativa é o fato de vários países não possuírem políticas demasiadamente liberais como o Japão, que apesar de ter um sistema de educação rigoroso e estrito, é favorável e liberal quanto aos jogos para somente usuários maiores de dezoito anos. Assim possuindo regras mais liberais quanto a temáticas de violência e de sexualidade em jogos.

[...] Para atrair a atenção das pessoas e para expandir o mercado, as *visual novels* geralmente envolvem elementos como pornografia, violência e horror. Especialmente para países como o Japão, onde a censura não é significativamente marcante, assim os designers têm permissão para

usufruir o quanto desejarem de conteúdos adultos para atender ao maior número de jogadores possíveis. [Ming 2013]

No Japão ocorre o lançamento em média de dez a quinze jogos ao estilo *visual novel* por semana, conforme VNDB [2007] com um estudo de média de lançamentos de jogos entre o período de Abril de 2013 a Novembro de 2014 e, uma média de quatro a sete projetos por mês são *unofficial* de tradução livre e independente, feito pelos fãs, quando não são criados os *novels* pelos mesmos. Significando que público há, falta apenas investimento neste inexplorado nicho dos jogos pelo ocidente.

## 6.3 O visual novel e suas possibilidades de incentivo à leitura

Com o advento da internet e o conhecimento possível de ser angariado nesta era tecnológica ao qual estamos atrelados neste século, é inegável que este veículo de informação vem transformando o modo comportamental, intelectual, e até mesmo de comunicação com as demais pessoas. A humanidade sofre uma metamorfose adquirida com a facilitação gerada pela tecnologia, o que acendeu uma mudança nas pessoas que a este grupo compõe, principalmente nos jovens, com a diminuição no hábito de leitura, abstraindo-se apenas em gírias e mensagens curtas de redes sociais.

Neste novo mapa com a difusão da informação, se torna evidente que a internet é o veículo de comunicação em que a informação é processada em tempo real, de uma forma interligada e globalizada. O que torna o mundo mais próximo no quesito de facilitadores em reunir informações e formas modernas de comunicação. Isto é, quando um usuário se depara com um texto escrito em seu computador, incondicionalmente ele busca conhecer o conteúdo desse texto, seguindo seu padrão de leitura e, se o texto incita curiosidade para assim progredir com sua leitura. O que ressalta que a função do texto é a de provocar no leitor certo interesse por seu conteúdo, o qual este o reconhece.

Neste contexto acredita-se que a leitura não seja apenas uma maneira de transmitir informações e conhecimentos a uma pessoa, mas, que seja o mais importante elemento do imaginário. Pois, por definição, o ato de ler gera a reflexão, o modo de pensar, estar a favor ou contra algo, a troca de opiniões, o posicionamento sobre assuntos específicos, enfim, exercer sua cidadania.

Ler não é decifrar como num jogo de adivinhações, o sentido de um texto. É a partir do texto, ser capaz de atribuir-lhe significado, conseguir relacioná-lo a todos os outros textos significativos para cada um, reconhecer nele o tipo de leitura que seu autor pretendia e, dono da própria vontade, entregar-se a esta leitura, ou rebelar-se contra ela, propondo outra não prevista. [Gerald 1999]

Seguido esse raciocínio e atrelando este pensamento ao contexto do *visual novel*, as possibilidades de incentivo à leitura são inúmeras. O jogador se torna dono da própria vontade dentro do jogo, definido pelas escolhas que o mesmo toma nas opções dos diálogos dentro do universo do jogo ao qual o jogador, enquanto leitor, foi inserido. A tradução dessa coligação entre o leitor e a história que o *visual novel* consegue propor é bem descrita por Queiros [1999 apud Machado 2013]: “Ler é inteirar-se de outras proposições, é confrontar-se com os outros destinos, é transformar-se a partir da experiência vivenciada pelo outro e referendada pelo fruidor.”

Diferente dos jogos de plataforma, FPS ou MMOs, o modelo *visual novel* instiga o leitor e o incentiva a leitura, pois suas ações e escolhas afetam diretamente o enredo do jogo, as quais somente são possíveis observando-se o enredo, os textos e os resultados de suas decisões.

O modelo de jogo *visual novel* é amplamente qualificado para a inserção no modelo pedagógico *edutainment*, união das palavras educação e entretenimento, ou ludoinformação, que se refere à geração de experiências divertidas para seus jogadores com teor educativo [Wang 2012]. E o gênero *visual novel* pode vir a suprir as desvantagens citadas por Wang [2012] no modelo da ludoinformação, de que “não possui as vantagens dos jogos para simular fenômenos, engajar o jogador através da estória, expressar ideias criativamente, ou colaborar com outros jogadores”. Todos os itens citados podem ser supridos com um bom enredo e análise de alternativas se um *visual novel* for desenvolvido para esta finalidade. Assim, provendo aprendizagem para os adeptos e aos iniciantes neste ciclo de leitura.

No gênero *visual novel* existe a análise não apenas de posicionamento de campo de batalha, ou cenário, como nos demais gêneros de jogos, mas, de como o jogador irá se portar diante das situações e problemas apresentados, assim, gerando uma análise de atitudes e respostas que o jogador poderá possuir no decorrer do jogo. Neste aspecto é ponderado que o *visual novel* não apenas pode ser uma ponte entre a leitura e o jogador, como também pode ajudar ao desenvolvimento individual de seus leitores. O que indiretamente pode levar aos jogadores, dependendo do estilo do *visual novel*, a se tornarem homens e mulheres aptos a interagir com seus semelhantes recorrendo à palavra, para imprimir suas opiniões de modo claro e decisivo. Saber ler e, adquirir pouco a pouco o gosto pela leitura, constitui uma conquista fundamental no processo de educação para a cidadania individual.

## 7. Conclusão

As *visual novels* fizeram parte de uma etapa fundamental dos jogos eletrônicos e, não devemos desconsiderar seu valor histórico de fato. Não se pode

ignorar o grande potencial que este gênero ainda possa infundir para a sociedade. Um vez que se for estudado a fundo seria prático, além de ser facilmente adaptável e mesclado a outros gêneros subsequentes como o *point-and-click*, que nos modelos mais avançados, como por exemplo, o *Nintendo DS*, possuem esta função em sua jogabilidade através do teclado de toque, ou até mesmo por sensores de movimentação da tela em *mobiles*.

A construção do gênero *visual novel* é basicamente roteiro e imagem. Algumas empresas desconsideram a elaboração de uma harmoniosa trilha sonora, assim, simplificando o seu desenvolvimento, quando a trilha inclui apenas os áudios para a gravação dos diálogos em si e o uso de onomatopeias, sem qualquer som de cena. Isso é um dos motivadores para ser lançado um grande número deste gênero de *game* por mês e, um número ainda maior de jogos gerados pelos fãs dos projetos originais que não são oficialmente contabilizados.

Até o momento existem poucas novelas visuais que possuem o cunho educativo ou para meramente gerar uma leitura descontraída e descompromissada com o foco didático. Seria uma pesquisa de validação interessante sobre a inserção deste modelo de jogo eletrônico no mercado ocidental, entretanto de forma desvinculada ou até mesmo com suas temáticas minimizadas para que fossem adaptadas aos padrões do ocidente. Isto é, regularizar a sua faixa etária para menores de quatorze ou de dezesseis anos e inserir em um contexto para que os jovens se interessem e adquiram o apego pela leitura. Já que um dos problemas da sociedade atual é a falta de hábito de leitura principalmente os jovens na faixa etária de dezoito anos, o que os leva ao erro na escrita e vocabulário reduzido em consequência desta falta de leitura e pelo uso excessivo de gírias virtuais.

## Referências

- ANDRÉ, M. F. S., BORGES, S. I. 2012. *Riquezas do Tepequém: Um jogo educativo computacional e suas contribuições*. Norte Científico, v.7, n.1, maio/junho. 2012
- AZEVEDO, D. D. G. 2014. *Trans/Re/Criações do estilo noir: das páginas para as telas*. Iluminuras, Porto Alegre, v. 15, n. 35, p. 294-317, janeiro/julho. 2014.
- CALVET, T; WEI, H. 2011. *Conventions and Innovations: Narrative Structure and Technique in Heavy Rain*. In: \_\_\_\_\_. The Journal of the International Digital Media and Arts Association. Estados Unidos. v.6, n. 2, p. 59-66. 2011.
- CHIYODA-KU, K. 2007. *School Days Visual Guide Book*. Disponível em: <http://archive.is/schooldays.Overflow.com> [Acesso em: 15 outubro 2014].
- COPLAND, A. 2013. *Como ouvir (e entender) música*. Rio de Janeiro, Artenova, 1939.

- CRISTINE, K. G. D. G., BORGES R. T. R. 2012. *As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura*. v.13, n.2, abril. 2012.
- GEEST, D. V. D. 2015. *The role of Visual Novels as a Narrative Medium*. Tese para título de mestre (Mestrado em Línguas: Linguagem e Comunicação - Universidade de Leiden, Holanda. 2015.
- GERALDI, J. W. *O texto na Sala de Aula*. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1999.
- LOWE, S. 2013. *The mediocre beginning to a promising idea*. Disponível em: [www.ign.com/articles/2013/07/26/ouya-review](http://www.ign.com/articles/2013/07/26/ouya-review) [Acesso em 10 setembro 2014].
- MACHADO, M. Z. V. 2013. *Algumas Reflexões sobre Formação de Leitores: In Na Ponta do Lápis*. (Olimpíada de Língua Portuguesa) ano IX – n. 22 Agosto de 2013.
- MILLER, B. 2013. *Visual novel Video Games are Big in Japan, Small Elsewhere*. Disponível em: [www.nvate.com/12243/visual-novel-video-games/](http://www.nvate.com/12243/visual-novel-video-games/) [Acesso em: 20 setembro 2014].
- MING, W. 2013. *Flinders Project Report: Text Game Editor*. 31f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Informação) - Universidade Flinders, Adelaide Austrália, 2013.
- MARQUEZEPI, C. P. 2013. *Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs*. São José do Rio Preto.
- NUTT, C. 2010. *Tense Questions: David Cage on Heavy Rain* Disponível em: [www.gamasutra.com/view/feature/4309/tense\\_questions\\_david\\_cage\\_on\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4309/tense_questions_david_cage_on_.php) [Acesso em 20 agosto 2014].
- PURCHESE, R. 2012. *"It's been a poor, poor five years for fiction in the video game industry"*. Disponível em: [www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry](http://www.eurogamer.net/articles/2012-07-18-its-been-a-poor-poor-five-years-for-fiction-in-the-video-game-industry) [Acesso em 15 setembro 2014].
- RAMOS, M DO C. S., MOTTER, R. M. B. 2012. *Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem e Leitura: um elo Pedagógico*. O professor PDE e os desafios s escola pública paranaense. v. 1. 2012
- RAZZINO, R. E. 2014. *A incompletude narrativa como efeito de sentido nos jogos digitais*. Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 46-75, janeiro/julho. 2014.
- SILVA, E. T. da. 1995. *Leitura na escola e na biblioteca*. ed 5. Campinas: Papyrus. p. 17-18, 1995.
- SZCZEPANIAK, J. 2011. *Portopia Renszoku Satsujin Jiken*. Retro Gamer. v. 85, p 64-65. 2011
- VISUAL NOVEL DATABASE. 2011. *Fate/Stay Night*. Disponível em: <https://vndb.org/v11> [Acesso em: 28 junho 2015].
- VNDB. The Visual Novel Database. 2007. Disponível em: <https://vndb.org/> [Acesso em 15 Novembro 2014].
- WANG, W. 2012. *O aprendizado através de jogos para computador: por uma escola mais divertida e mais eficiente*. Disponível em: [www.educacaoetecnologia.org.br/?p=6098](http://www.educacaoetecnologia.org.br/?p=6098) [Acesso em 17 julho 2015].
- YOLANDA, R. 2001. *Literatura infantil na escola: leituras do texto e da imagem*. Brasília: Instituto Teotônio Vilela. Dupligráfica Editora. p.13. 2001.
- ZAGAL, J. P. 2011. *Heavy Rain: How I Learned to Trust the Designer*. Davidson. p. 55-65. 2011.