

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS**

**MANOELA MÜLLER DOS REIS**

**UMA APRESENTAÇÃO DO GÊNERO *DATING SIM* ATRAVÉS DO JOGO *OBEY  
ME! ONE MASTER TO RULE THEM ALL***

**PORTO ALEGRE  
2024**

**MANOELA MÜLLER DOS REIS**

**UMA APRESENTAÇÃO DO GÊNERO *DATING SIM* ATRAVÉS DO JOGO *OBEY ME! ONE MASTER TO RULE THEM ALL***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras.

**ORIENTADORA: PROFA. DRA. SANDRA SIRANGELO MAGGIO**

**PORTO ALEGRE**  
**Agosto de 2024**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

REITOR

Carlos Bulhões

VICE-REITORA

Patrícia Pranke

DIRETORA DO INSTITUTO DE LETRAS

Carmen Luci Costa e Silva

VICE-DIRETORA DO INSTITUTO DE LETRAS

Márcia Montenegro Velho

CHEFE DA BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANIDADES

Aline dos Santos Argenta

CIP - Catalogação na Publicação

Reis, Manoela Müller  
UMA APRESENTAÇÃO DO GÊNERO DATING SIM ATRAVÉS DO  
JOGO OBEY ME! ONE MASTER TO RULE THEM ALL / Manoela  
Müller Reis. -- 2024.  
54 f.  
Orientadora: Sandra Sirangelo Maggio.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Letras, Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa e  
Literaturas de Língua Portuguesa, Língua Inglesa e  
Literaturas de Língua Inglesa, Porto Alegre, BR-RS,  
2024.

1. Narrativa em mídias digitais. 2. Jogos de  
simulação de romance . 3. Narrativa interativa . 4.  
Otome games . 5. Obey me! . I. Maggio, Sandra

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os  
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

**MANOELA MÜLLER DOS REIS**

**UMA APRESENTAÇÃO DO GÊNERO *DATING SIM* ATRAVÉS DO JOGO *OBEY ME! ONE MASTER TO RULE THEM ALL***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, 21 de agosto de 2024.

**BANCA EXAMINADORA:**

Prof. Me. Arthur Maia Baby Gomes  
Doutorando em Estudos de Literatura pelo PPG Letras UFRGS  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profa. Débora Cristina Marini  
Mestranda em Estudos de Literatura pelo PPG Letras UFRGS  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Sandra Sirangelo Maggio (orientadora)  
Departamento de Línguas Modernas  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Jaqueline e Heitor, que, desde cedo, me estimularam e incentivaram a desenvolver a habilidade e o interesse pela leitura e pela educação. Sem este incentivo, eu não me imagino no lugar onde estou hoje.

À minha irmã, Marsala, por me aguentar em meus momentos insuportáveis de empolgação quando começava a falar sobre livros e filmes. Apesar de nossos conflitos, não há um único dia em que não sinta sua falta.

À minha tia, Isabel, por sempre estar por perto e me ajudar. Espero, um dia, poder ser uma pessoa tão *good vibes* quanto a senhora.

A meus gatos, Alemão, Pompom, Pinguim, Penélope, Bingo e o sumido Alfred, que serviram de apoio emocional durante este período tão estressante. Apesar de parecer bobo uma dedicatória a animais, sou eternamente grata à existência e companhia deles.

A minhas amigas, Sarah, Juliana, Vitória, Giovanna e Anaiá, que tiveram de me aguentar discutindo o mesmo tema diversas vezes durante o desenvolvimento desta monografia. Sinto-me honrada por ter amigas tão malucas quanto eu, que alegram o meu dia com uma simples mensagem.

À minha querida orientadora, Sandra Sirangelo Maggio, por ter sido tão paciente e carinhosa durante este período. Agradeço do fundo do coração por sua ajuda e por compartilhar seus conhecimentos durante o desenvolvimento da monografia e, também, durante as aulas maravilhosas de literatura inglesa.

Aos professores Débora Cristina Marini e Arthur Maia Baby Gomes, por terem aceitado fazer parte da banca deste trabalho de conclusão de curso. Me sinto honrada por sua presença e por compartilharem suas opiniões em relação a este humilde trabalho.

À professora Dóris Bittencourt Almeida, que me guiou e tornou os anos de pandemia menos sombrios com suas discussões sobre a educação e o porquê de a memória ser importante. Apesar do curto período em que ficamos juntas, afirmo que vou mantê-la em minha memória para sempre.

Aos meus colegas e professores do Colégio Dom Feliciano, por me acompanharem em minha formação educacional e por me incentivarem a me esforçar mais. Por mais que não sejamos mais próximos, meus dias junto de vocês foram uma incrível experiência.

A quem estiver lendo esta monografia, por ter interesse em ler algo que foi escrito com muito amor, carinho e ansiedade.

### **APOIO DE FINANCIAMENTO: CNPQ**

O presente trabalho foi realizado com apoio parcial do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). /This study was financed in part by *Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)*.

### **APOIO DE FINANCIAMENTO: FAPERGS**

O presente trabalho foi realizado com apoio parcial da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS). /This study was financed in part by *Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS)*.

*“I couldn’t understand Father. Love  
was something beautiful, that’s what I’d  
always believed.”*

NTT SOLMARE, *Obey Me! Nightbringer.*

## RESUMO

Este trabalho apresenta e comenta o jogo de simulação *Obey Me! One Master to Rule Them All*, desenvolvido pela NTT Solmare Corporation, para entender como se estrutura esse tipo de narrativa virtual e os motivos de sua grande aceitação internacional. Lançado em 2019, este *dating sim* japonês cativou tanto o público oriental quanto o ocidental com sua história, narrativa, personagens e interface, tornando-se um dos mais famosos do gênero, que se insere na categoria de *otome game* (jogos voltados para mulheres). A presente monografia se estrutura em duas partes. A primeira relata a história desse gênero virtual, explicita conceitos e examina características de sua narrativa interativa. A segunda parte apresenta o jogo para um público brasileiro, explorando a ambientação, os personagens e a estrutura narrativa, procurando entender como ocorre a interatividade entre jogador e jogo. O lastro teórico da pesquisa se apoia em textos de Dani Cavallaro (2009) e da dupla Josiah Lebowitz e Chris Klug (2011), que trabalham com os gêneros *dating sim* e *visual novel*; e do trio Gabriela Rodrigues Diniz, Júlio César V. Ferreira e Rafael Dirques D. Regis (2022), que investigam o gênero *otome game*. Ao término do trabalho, espero que este estudo contribua para a compreensão do papel dos jogos virtuais nos novos formatos de narrativa ficcional.

**Palavras-chave:** 1 Narrativa em mídias digitais. 2 Jogos de simulação de romance. 3 Narrativa interativa. 4 *Otome games*. 5 Jogo *Obey me!*



## ABSTRACT

This work presents and comments on the romance simulation game *Obey Me! One Master to Rule Them All*, developed by NTT Solmare Corporation, to understand how this type of virtual narrative is structured, and the reasons for its international acceptance. Released in 2019, this Japanese dating sim captivated both Eastern and Western audiences with its story, narrative, characters, and interface, becoming one of the most famous in the genre, which falls into the category of *otome game* (games aimed at women). The monograph is structured in two parts. The first conveys a brief account of this virtual genre, explaining concepts and examining characteristics of its interactive narrative. The second introduces the game to a Brazilian audience, exploring the setting, the characters and the narrative structure, to identify how the interactivity between player and game takes place. The theoretical support consists of texts by Dani Cavallaro (2009), and the duo Josiah Lebowitz and Chris Klug (2011), who study the genres dating sim and visual novel; and the trio Gabriela Rodrigues Diniz, Júlio César V. Ferreira and Rafael Dirques D. Regis (2022), who work with the *otome* game genre. As a result of the research, I hope that this study may contribute to the understanding of the role played by virtual games in the new formats of fictional narrative.

**Keywords:** 1 Narrative in digital games. 2 Romance simulation games. 3 Interactive storytelling. 4 *Otome games*. 5 *Obey me!*

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>1. O GÊNERO <i>DATING SIM</i>.....</b>	<b>15</b>
1.1 ORIGEM.....	15
1.2 CONCEITUALIZAÇÃO.....	16
1.3 SEMELHANÇA COM <i>VISUAL NOVELS</i> .....	17
1.4 NARRATIVA INTERATIVA.....	20
1.5 DISCUSSÃO SOBRE <i>OTOME GAMES</i> .....	21
1.5.1 <i>Joseimuke</i> .....	23
<b>2. O JOGO <i>OBEY ME! ONE MASTER TO RULE THEM ALL</i>.....</b>	<b>25</b>
2.1 O ENREDO DE <i>OBEY ME!</i> .....	25
2.1.1 A ambientação de <i>Obey Me!</i> .....	26
2.1.2 As personagens de <i>Obey Me!</i> .....	29
2.2 O GÊNERO <i>DATING SIM</i> DENTRO DE <i>OBEY ME!</i> .....	36
2.2.1 O funcionamento de <i>Obey Me!</i> .....	36
2.2.2 A narrativa de <i>Obey Me!</i> .....	40
2.2.3 <i>Otome Game</i> ou <i>joseimuke</i> ?.....	44
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>46</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>49</b>

## TABELA DE IMAGENS

IMAGEM	TÍTULO	REFERÊNCIA	PÁGINA
1	Exemplo de <i>Visual Novel</i>	<i>Hakuouki: Kyoto Winds</i> . Tóquio: Idea Factory Holdings Co., Ltd, 2017. 1 jogo eletrônico.	18
2	Exemplo de <i>Dating Sim</i>	<i>Angelique</i> . Yokohama: Koei Co., Ltd. 1994. 1 jogo eletrônico.	20
3	Exemplo de referências dentro do jogo	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	27
4	Cenários de <i>Obey Me!</i>	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	29
5	<i>Intimacy System</i>	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	30
6	A personagem principal	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	31
7	Alternativas	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	32
8	Character sprites dos personagens do <i>Intimacy System</i>	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	33
9	Exemplo de <i>character sprites</i>	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	35
10	Menu do jogo	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	36
11	Exemplo de <i>Lesson</i> de <i>Obey Me!</i>	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	38
12	Combinação de cartas para jogos de ritmo	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	39
13	Exemplos de cartas	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	40
14	Elementos da narrativa de <i>Obey Me!</i>	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	41
15	Chamada telefônica	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	42
16	<i>Chats</i> de <i>Obey Me!</i>	<b>Obey me! One master to rule them all</b> . Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.	43

## INTRODUÇÃO

A arte de contar histórias é um dos elementos mais antigos da cultura das sociedades humanas. Remonta aos tempos da literatura transmitida através da tradição oral, em contos, mitos e histórias preservadas até serem finalmente colocadas em forma escrita como, por exemplo, os poemas *A Ilíada e A Odisseia*, que têm suas origens na improvisação oral (Al-Tamimi, 2010), ou de poemas e romances escritos ao longo dos séculos e milênios. O compartilhamento dessas narrativas sempre influenciou o comportamento e pensamento de seus ouvintes e leitores, a ponto de o crítico Antonio Candido afirmar, evidenciando a importância da literatura dentro de uma sociedade, que “talvez não haja equilíbrio social sem a literatura. Deste modo, ela é fator indispensável de humanização e, sendo assim, confirma o homem na sua humanidade, inclusive porque atua em grande parte no subconsciente e no inconsciente” (Candido, 1995, p. 175).

Ao longo do tempo, na medida em que a sociedade foi evoluindo, modificaram-se também as formas de contar histórias. As lendas e mitos passaram a ser registradas por escrito, o teatro começou a ser encenado, diferentes gêneros foram criados, outros tipos de arte foram incorporados – como a música na ópera, ou a imagem no cinema. Até chegarmos ao estágio atual, em que narrativas são contadas, e montadas interativamente, em jogos de videogame, computador, celular e diversos tipos de mídia.

Além do papel conscientizador e do papel formador, a arte de contar histórias também pode ter como função confortar, satisfazer e influenciar o leitor, o ouvinte ou o público receptor em relação a um determinado tópico. Os temas mais recorrentes são aqueles que versam sobre as questões fundamentais, de onde viemos, por que estamos aqui, para onde vamos, como fazer para sobreviver; e sobre os sentimentos humanos. Histórias de amor, de vingança, de superação, que representam emoções intensas, são as que mais nos afetam.

Com o avanço da tecnologia, na segunda metade do século XX foram desenvolvidas novas formas de abordar histórias. O que antes era transmitido exclusivamente por livros adquire novos formatos quando desenvolvido no formato de jogos como, por exemplo, os videogames. Esses modelos, normalmente, demandavam participação e interatividade do jogador, encorajando-o ou o obrigando a agir e tomar decisões para que a história prosseguisse. Inicialmente os gêneros mais abordados foram os de aventura e ação, mas não demorou para que desenvolvedores começassem a explorar as relações humanas. Entre esses, fizeram sucesso os jogos com temáticas românticas e eróticas.

Os textos com temática romântica envolvem seu público em histórias profundas e repletas de sentimentos emocionais, dramáticos e esperançosos, atraindo e cativando o público, a ponto de influenciarem a idealização de formas de relacionamento romântico.

Pesquisadores observaram que os consumidores gostam de ler romances como uma distração sempre que têm tempo. É um meio de educação sobre relacionamentos e entretenimento que incentiva a comunicação aberta e vínculos emocionais fortes entre os parceiros. Isso levanta a questão de saber se os romances são realistas em representar o que as pessoas esperam que aconteça na vida real, especialmente no que diz respeito à satisfação nos relacionamentos com seus parceiros (Garciano et al., 2023, p.36).<sup>1</sup>

No campo da narrativa feita através de jogos, em 1992, através do jogo japonês *Doukyuusei*, surgiu o gênero *romance simulation games*, popularmente conhecido como *dating sims*, que tem como objetivo a simulação de uma relação romântica entre o jogador e os personagens do jogo. O público-alvo deste primeiro jogo eram homens japoneses (Enloade, 2019), e o desafio do jogador/protagonista era de conquistar o amor, afeto ou interesse de uma ou várias personagens femininas através da interação

Porém, foi em 1994 que o gênero alcançou sucesso com o público feminino japonês com o lançamento do jogo *Angelique*. Desenvolvido pela Ruby Party, uma equipe de desenvolvedores de jogos formada apenas por mulheres, *Angelique* foi o pioneiro dos *otome games* – jogos com temática romântica destinados a mulheres japonesas –, influenciando o mercado de *dating sims*, jogos que simulam um relacionamento entre jogador e personagens, e *visual novels*, jogos que combinam elementos narrativos e visuais, de forma avassaladora. Com o sucesso do jogo, os desenvolvedores de videogames japoneses começaram a focar cada vez mais nesse gênero, avançando tanto em termos técnicos, sendo desenvolvidos jogos para console, computador e, eventualmente, para smartphones – estes conhecidos como *mobile otome games* – quanto em narrativa, misturando elementos de *dating sims* com elementos de *visual novels*, outro gênero de jogos interativos e ricos em narrativa.

Toda essa popularidade resultou em uma capitalização e distribuição dos jogos em países falantes de língua inglesa (Qian, 2021). Na *Steam*, principal plataforma de distribuição de jogos, há mais de 30 *otome games*, enquanto na *Play Store*, loja distribuidora de aplicativos

---

<sup>1</sup> Tradução minha do original: “Researchers have noticed that consumers enjoy reading romance novels as a diversion whenever they have the time. It is a relationship education and entertainment medium that encourages open communication and strong emotional bonds between partners. This is how readers, especially women, want to know if romance novels are realistically representational of what they anticipate will happen in real life, particularly regarding relationship satisfaction with their partner.”

para sistema *Android*, há mais de 50 jogos. Apesar de terem mulheres japonesas como público-alvo, esses jogos chamaram a atenção do público feminino ocidental, que passou a consumir cada vez mais esse tipo de conteúdo.

Em 2019, a empresa japonesa NTT Solmare lançou o objeto de estudo da presente monografia, o jogo *Obey me! One Master to Rule Them All* na Play Store e na App Store, a loja distribuidora de aplicativos da Apple Inc. O jogo – apesar de ter sido desenvolvido por uma empresa e equipe japonesa, e de ter como público-alvo mulheres japonesas – foi lançado inicialmente para o público ocidental no idioma inglês, sendo distribuído no Japão apenas em 2020, quando o jogo já contava com a incrível marca de 5,8 milhões de downloads ao redor do globo (*Obey Me!*, 2021).

Apesar de *Obey me! One Master to Rule Them All* ser um *otome game* no formato de *dating sim*, ele apresenta certas peculiaridades, como a mistura dos gêneros *otome game* e  *joseimuke* (jogos destinados a mulheres japonesas que não têm o romance como foco), formato e características comuns a *visual novels*, sistema *gacha* (jogos que oferecem itens ao seu jogador e o induzem a gastar dinheiro) e a obrigatoriedade da interatividade entre jogador e jogo para conseguir avançar dentro da narrativa do jogo.

Tendo em vista os tópicos apresentados acima, o objetivo desta monografia é apresentar e discutir o jogo *Obey me! One Master to Rule Them All*, enquanto uma forma menos tradicional de contar uma história. Através do entendimento deste gênero, o *dating sim*, e das características de sua narrativa, seus elementos visuais e seu enredo, podemos verificar como funciona esta nova forma de contar uma história, apresentada por um jogo que é ao mesmo tempo divertido e cativante.

## 1. O GÊNERO *DATING SIM*

Antes de apresentar e discutir o objeto desta monografia, é conveniente que o leitor conheça e entenda alguns conceitos relevantes para este estudo. Entre esses conceitos está o subgênero de jogos de simulação conhecido como *romance simulation games*, popularmente chamado de *dating sim* e ocasionalmente traduzido como “simulador de romance” em língua portuguesa. O estudo de *dating sims* como gênero de videogames e como gênero narrativo é ainda pequeno e recente no meio acadêmico, por isso sua conceitualização e suas características são ainda um pouco vagas. Este também é o motivo pelo qual há tantos termos estrangeiros nesta monografia, dado que a terminologia apropriada para lidar com vários elementos ainda não está definida. Assim, esta primeira seção tem o objetivo explicar aspectos do *dating sim*, e compreender o que de fato ele é, em comparação a outros gêneros mais conhecidos, como *visual novels*, identificando quais são suas características e como esse subgênero funciona enquanto gênero narrativo.

### 1.1 ORIGEM

Os jogos de simulação de romance tiveram sua origem no Japão no final do século XX, sendo precedidos e inspirados pelos jogos de simulação de vida, como o famoso jogo *Tamagotchi* (1996), onde o jogador precisa cuidar, alimentar e interagir com um animal de estimação virtual. Em especial, a série de jogos *Princess Maker* (1991), da empresa Gainax Co. Ltd., tornou o gênero famoso especialmente entre o público feminino. (Pollack, 1996) Neste jogo, o jogador tem o papel de criar uma menina e guiá-la através de opções de diálogos e decisões que são apresentados ao longo do jogo, influenciando diretamente o desenvolvimento da história, que possui 74 finais diferentes. Esse tipo de jogo, caracterizado pela interatividade entre jogo e jogador, através das opções de diálogos e tomadas de decisões, e por sua narrativa ramificada, que pode levar a diferentes finais, não demorou a ter sucesso entre o público japonês. Dessa forma, outros gêneros, como o romance, passaram a ser incluídos e desenvolvidos com essas mesmas características.

Um dos primeiros simuladores de romance, ou *dating sims*, foi o jogo *Doukyuusei* (1992), da ELF Corporation. Destinado ao público masculino adulto japonês, *Doukyuusei* consiste em uma série de jogos eróticos, onde a personagem principal deve interagir e se relacionar com pelo menos 14 personagens diferentes, podendo se envolver romanticamente com mais de uma. O jogo fez muito sucesso junto ao seu público-alvo, resultando no

lançamento de sequências e no desenvolvimento de outros jogos com premissas similares, como o famoso *Tokimeki Memorial*, da Konami Group Corporation (1994).

O sucesso desses jogos, cujo conteúdo é repleto de cenas românticas e eróticas, pode se dever principalmente ao sentimento de nostalgia e desejos do jogador de viver e passar por situações desse tipo. Os dois jogos citados se ambientam em escolas japonesas, ou seja, cenários próximos ou nostálgicos da realidade dos jogadores. Em uma entrevista ao *New York Times*, o diretor da Konami Group Corporation, Akihiko Nagata, disse que a pessoa responsável pelo desenvolvimento do jogo provavelmente desejou ter vivenciado esse tipo de situação durante seus anos como estudante do ensino médio (Pollack, 1996).

Apesar de, em sua origem, os *dating sims* terem sido voltados para um público-alvo homens japoneses, não demorou para que o foco desse empreendimento se direcionasse também para o público feminino. Em 1994, foi lançado o jogo *Angelique*, o primeiro dos *otome games* – simuladores de romance, ou *visual novels*, destinados ao público feminino japonês –, marcando o início de um dos gêneros mais famosos entre as mulheres ao redor do mundo.

## 1.2 CONCEITUALIZAÇÃO

Apesar de ser um gênero muito consumido entre jogadores do mundo todo, a pesquisa sobre os simuladores de romance ainda está iniciando no meio acadêmico, sendo esse tipo de jogo muitas vezes esquecido, ou confundido com outros gêneros, como, por exemplo, as *visual novels*. Consequentemente, ainda não existe uma nomenclatura consistente entre pesquisadores, nem acordo entre diferentes tradutores para outros idiomas. Dessa forma, a presente seção propõe uma análise dos materiais obtidos que discutem sobre *dating sims*, observando suas definições e características e sintetizando-as de maneira consistente.

*Dating sims* são jogos que têm como objetivo o cultivo de uma relação íntima entre o jogador e personagens virtuais, criando laços e afeições através de diálogos e respostas previamente configuradas (Qian, 2021). O jogador assume o papel de personagem principal, podendo ser ele um garoto, uma garota, ou não ter um gênero definido; deve avançar no jogo a partir de interações com as personagens do jogo, cuidadosamente construindo laços e, eventualmente, desenvolvendo um relacionamento romântico com um ou mais personagens (Lebowitz; Klug, 2011). O relacionamento entre o jogador e as personagens é, muitas vezes, marcado por pontos de afinidade – ou seja, através de uma sequência de respostas corretas, o jogador conseguirá pontuar com um determinado personagem e levantar seu nível de afinidade (Cavallaro, 2009). O contrário também pode acontecer, caso uma resposta errada seja



selecionada. É através dessas interações e do aumento do nível de afinidade com as personagens que o jogador poderá avançar no jogo, desbloqueando objetivos e tarefas para realizar.

O gênero é marcado pela quantidade significativa de diálogos (Lebowitz; Klug, 2011), que marcam a interação entre jogador e personagem e tornam possível avançar na história do jogo. Além disso, simuladores de romance são demasiadamente interativos, pois, o jogador poderá, ao longo do jogo, fazer uma seleção de escolhas que poderão, ou não, influenciar no desenvolvimento da história e dos relacionamentos com as personagens (Kar, 2023). Assim como ocorre com as *visual novels*, um dating sim pode ter sua narrativa ramificada por essas escolhas, separando a história principal em diferentes caminhos e finais (Cavallaro, 2009).

Quanto à temática, os simuladores de romance não se prendem a um único assunto, podendo abordar diferentes tópicos ao mesmo tempo em que cumprem o objetivo de desenvolver relacionamentos românticos. Em um mesmo jogo, é possível trabalhar com fantasia, comédia, terror, romance e drama. *Angelique* (1994), por exemplo, é um jogo onde a protagonista tem como objetivo se tornar a rainha que governa o cosmos (Enloade, 2019), administrando as terras que lhe são dadas pelos possíveis interesses românticos do videogame.

Feitas todas essas considerações, para fins da presente monografia proponho a seguinte conceitualização do gênero simulador de romance: *Dating Sims*, ou simuladores de romance, são jogos que simulam relacionamentos românticos entre as personagens do jogo e a personagem principal, vivido pelo jogador. Ricos em diálogos, que conduzem o desenvolvimento da história, operam quando o jogador interage com as personagens e aumenta sua afinidade com eles através de uma seleção de respostas apropriadas, podendo ou não iniciar um relacionamento romântico com as personagens cuja afinidade seja suficientemente alta.

### 1.3 SEMELHANÇA COM AS VISUAL NOVELS

Comumente, jogos *dating sim* são confundidos com *visual novels*, outro subgênero de videogames muito conhecido internacionalmente. Embora sejam gêneros diferentes, apresentando suas peculiaridades próprias, *visual novels* e simuladores de romance possuem muitas características em comum, resultando nesta confusão em entendê-los como dois gêneros diferentes. Portanto, esta seção tem como objetivo discutir essas características semelhantes aos dois gêneros, apresentando-as ao leitor. Assim como no caso dos simuladores de romance, não existe um consenso em relação a uma definição do gênero *visual novel*. Portanto, o entendimento deriva das visões de diferentes autores.

*Visual novels* são jogos ricos em narrativa, onde a história é apresentada através da narração de um personagem principal ou por um narrador onisciente, e diálogos (Camingue; Carstensdottir; Melcer, 2021). O jogador, que participa da narrativa através da personagem principal, que está inserido dentro da narrativa e possui seus próprios pensamentos e vontades, deve interagir com a narrativa e suas personagens, com suas escolhas influenciando no caminho da história. *Visual novels* trabalham com narrativas ramificadas, ou seja, essas escolhas que o jogador faz ao longo da história podem levá-lo a diferentes rotas e até mesmo a diferentes finais (Cavallaro, 2009). A principal diferença entre o gênero *dating sim* e o gênero *visual novel* está em sua temática – enquanto *dating sims* tem como temática a simulação de um relacionamento romântico entre o jogador e uma personagem, as *visual novels*, embora também sejam usadas para o desenvolvimento de jogos românticos, não precisam obrigatoriamente trabalhar com este tema (Taborda; Alves, 2015). Uma das *visual novels* mais famosas é a série de jogos *Ace Attorney* (2001), onde o jogador vive um advogado que deve desvendar casos e defender ou incriminar personagens.

Além da narrativa apresentada em texto, tanto no gênero *visual novel* quanto no gênero *dating sim* o jogador também deve se atentar a outros detalhes igualmente importantes para o entendimento da história, suas personagens e suas intenções. Taborda e Alves discutem que o jogador deve

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. (Taborda; Alves, 2015, p.485-486)

Então, resumidamente, *visual novels* são jogos de mecânica simples (Taborda; Alves, 2015), onde não se há uma preocupação tão grande com o design do jogo em si, mas sim com os elementos importantes à narrativa, como textos, diálogos, personagens, efeitos sonoros, músicas, cenários e até mesmo vozes e movimentos das personagens. Abaixo, segue uma imagem ilustrativa do jogo *Hakuouki: Kyoto Winds* (2015), uma *visual novel* japonesa.

### **Figura 1 – Exemplo de *Visual Novel***



Fonte: *Hakuouki: Kyoto Winds*, 2017.

Observe que, na figura acima, além dos elementos narrativos – diálogos e textos –, a *visual novel Hakuouki: Kyoto Winds* também possui elementos visuais que são essenciais para a interpretação de sua história. À frente da imagem, temos uma caixa de texto com o diálogo e, acima, o nome do personagem que está falando (neste caso, não sabemos seu nome). Ao fundo, temos um cenário, o *character sprite* (imagens 2D responsáveis por representar um personagem), de três personagens e, à frente deles, o efeito dramático de neve. Ao jogar este jogo, o jogador não consegue se movimentar pelo jogo, tendo como opção apenas acompanhar e interagir com a história através de respostas previamente configuradas.

Ao contrário das *visual novels*, simuladores de romance podem ou não seguir essa mesma estrutura. Como muitos *dating sim* trabalham com minijogos e tarefas (Camingue; Carstendottir; Melcer, 2021) que devem ser cumpridas, fazendo desses jogos altamente interativos, desde características como o cenário até mesmo a mobilidade se tornam diferentes. Peguemos *Angelique* como exemplo. Em *Angelique* (1994), o jogador consegue se movimentar pelo mapa do jogo, realizando tarefas, coletando itens e cumprindo objetivos que o jogo exigia para seu desenvolvimento. Entretanto, quando fosse necessário interagir com as outras personagens, uma tela semelhante à da Figura 1 era visualizada pelo jogador. Podemos conferir um exemplo disso na imagem abaixo.

**Figura 2 – Exemplo de *Dating Sim***



Fonte: *Angelique*. 1994.

Na imagem acima, temos uma caixa de texto com diálogos, acompanhada da imagem do personagem que está falando, e ao fundo temos um cenário com duas personagens. Ao contrário de *Hakuouki: Kyoto Winds*, onde o jogador não tem a opção de se movimentar pelo jogo, em *Angelique*, o jogador precisa se locomover pelo mapa do jogo a fim de avançar.

Embora seja comum, não há uma regra que diga que *dating sims* devam apresentar essa alta interatividade entre jogador e jogo, como será possível notar no caso do jogo *Obey me! One Master to Rule Them All*, que, apesar de ser um jogo *dating sim*, tem sua estrutura e design muito semelhantes aos de uma *visual novel*.

#### 1.4 NARRATIVA INTERATIVA

*Dating sims* são jogos que dependem puramente da interatividade do jogador com a narrativa do jogo para que seu final (ou finais) seja alcançado. Para compreensão do enredo de um jogo *dating sim* é necessário que o jogador “invista na narrativa ao unicamente combinar os recursos de texto, áudio, imagens e interatividade em uma experiência vívida de contar

histórias” (Kar, 2023, p.1)<sup>2</sup>. Um simulador de romance, como seu nome denuncia, simula as relações sociais e românticas que duas ou mais pessoas podem vivenciar – em outras palavras, o jogador deve ser sensível e paciente para compreender, desenvolver, respeitar e desvendar a interatividade que está sendo-lhe apresentada. Dessa forma, o jogador terá de prestar atenção aos mínimos detalhes do jogo, desde mudanças repentinas na trilha sonora até mudanças corporais ou nas expressões das personagens durante os momentos de diálogo. É através dessas interações que o jogador conhecerá e desvendará aquele universo, prevendo quais escolhas deve tomar para alcançar determinados finais.

O jogador receberá, ao longo do jogo, diversas respostas que poderá escolher. Essas respostas normalmente são divididas entre positivas, negativas e neutras, com essas reações sendo mostradas visualmente – ou até através de efeitos sonoros – ao jogador. Kar (2023) discorre sobre como os efeitos dessas respostas devem ser mostrados claramente ao jogador através de mudanças visuais na tela. Isso pode acontecer tanto pelas mudanças nos elementos do jogo, como mudanças nas expressões das personagens e através de suas respostas, ou pode ser literalmente mostrado se o jogador conseguiu pontuar positivamente ou negativamente. Essa interatividade torna o jogo imersivo e interessante para o jogador, estimulando-o a continuar jogando e desbloqueando diferentes reações e resultados.

### 1.5 DISCUSSÃO SOBRE *OTOME GAMES*

Inicialmente, os simuladores de romance eram desenvolvidos para jogadores homens, atendendo os interesses específicos desse público. Esses jogos, cujo público-alvo eram homens japoneses, comumente eram chamados de *bishoujo game* (Qian, 2021), traduzido literalmente para “jogos de garotas bonitas”. Nesses jogos, como já vimos nos tópicos acima, o jogador – normalmente representado por um personagem masculino ou de gênero neutro – deve interagir com personagens femininas, aumentando seu nível de afeto e desenvolvendo relacionamentos com elas. Entretanto, não demoraria muito para que o foco no público masculino mudasse.

Em 1990, foi fundado o time *Ruby Party*, da Koei Tecmo Holdings Co., Ltd., que tinha como foco desenvolver jogos voltados para o público feminino japonês. Sua fundadora, Keiko Erikawa, notou a ausência de jogos voltados para mulheres e de desenvolvedoras de jogos (Lee, 2018), incentivando o recrutamento de mulheres para a empresa e o desenvolvimento do

---

<sup>2</sup> Minha tradução para o original: “to cultivate deeper investment in the narrative by uniquely combining the affordances of text, audio, visuals, and interactivity into a vivid storytelling experience.”

primeiro jogo do time em 1994: *Angelique* (Diniz; Ferreira; Regis, 2022). Em *Angelique*, a protagonista, representada por uma personagem feminina, deve interagir com os personagens masculinos do jogo, aproximando-se deles e podendo iniciar relacionamentos românticos com eles – em outras palavras, praticamente a mesma estrutura de um *bishoujo game*, só que voltado para mulheres. Esses jogos, ao contrário dos chamados *bishoujo games*, passaram a ser conhecidos e chamados por *otome games*.

*Otome* é uma palavra japonesa usada para se referir a mulheres jovens e solteiras, podendo ser traduzida literalmente para “donzela”. A palavra teve sua origem no final da era Meiji, onde se tinha como ideal uma mulher feminina e pura, porém, atualmente, como dizem Diniz, Ferreira e Regis,

Atualmente, a palavra Otome foi apropriada culturalmente para representar a possibilidade de mulheres e meninas enunciarem suas identidades, situadas em um ambiente hermético, expressando narrativas representadas nos sonhos e fantasias de liberdade, romance e sexualidade urdidas pela aventura (Diniz; Ferreira; Regis, 2022, p.4).

Em outras palavras, *otome games* são *dating sims* destinados ao público feminino, com sua narrativa e jogabilidade se desenvolvendo “(...) na jogadora se colocando no papel da protagonista, que deve escolher entre um dos interesses românticos disponibilizados pelo jogo e assim enfrentar vários desafios e escolhas” (Diniz; Ferreira; Regis, 2022, p. 3-4). Ao contrário dos *bishoujo game*, os *otome games* possuem uma estrutura híbrida, misturando a narrativa rica em diálogos e textos com outros elementos comuns em videogames, como dinâmicas de RPG e estratégia (Saito, 2021). *Otome games* também podem ser desenvolvidos no formato *visual novel*, onde os jogadores acompanham a história através do ponto de vista de uma personagem inserida na história do jogo.

Os *otome games* possuem características comuns tanto aos *dating sims* como às *visual novels*, como a história rica de diálogos e textos, personagens, CG (abreviação de *computer graphics*, que são imagens estáticas que representam uma cena em específico dentro da história), trilha sonora e dublagem (Yu, 2023). Embora o diálogo entre personagens seja, talvez, a característica mais importante de um *otome game*, as demais características são essenciais para o funcionamento do jogo como uma experiência imersiva. O design das personagens é importante para a proximidade entre jogador e jogo, uma vez que devemos nos identificar e compartilhar nossos pensamentos, ideias e decisões com eles (Oygardslia; Weitze; Shin, 2020), algo que só será possível caso a personagem chame a atenção do jogador através de sua aparência ou personalidade. Outro elemento que pode ajudar na interação entre jogador e jogo

é a escolha de dubladores, chamados de *seiyuu* no Japão, conhecidos e carismáticos, cujas vozes se inserem harmoniosa e dinamicamente em suas personagens. No Japão, e na comunidade internacional que consome mídias japonesas, existe uma exaltação e admiração exorbitante em relação a esses dubladores (Otsua; Kennard, 2002), resultando em uma atenção do público a seus trabalhos e no apoio da comunidade ao consumir animes, filmes ou jogos que tenham sido dublados por seus *seiyuus* prediletos.

Atualmente, existem quinhentos *otome games* japoneses comercializados (Saito, 2021), além de *dating sims* voltados para mulheres desenvolvidos em outros países, como o jogo francês *Amor Doce* (2011) e o jogo brasileiro *Entre Laços e Amassos* (2021). Dessa forma, concluímos que o interesse por esses jogos já não é algo localizado, mas, sim, um interesse internacional, espalhando-se desde países do sudeste asiático até o continente americano. Isso prova que a necessidade de desenvolver um relacionamento satisfatório e emocional (Qian, 2019), mesmo que simulado, não é um fenômeno japonês, mas global. Desde o início do século XXI, muitas mulheres têm optado por recusar o casamento e o papel maternal imposto pela sociedade, não se sentindo satisfeitas com esses relacionamentos (Goldenberg, 2022). Para uma mulher que joga um *dating sim*, as expectativas em relação a um relacionamento romântico são ainda maiores (Garciano et al., 2023), uma vez que, através do jogo, a mulher irá criar, por mais irreais e idealistas que sejam, laços e desejos em relação à forma que deseja ser tratada dentro de um relacionamento.

Em suma, *otome games* são jogos que dosam seu componente interativo com narrativo, contemplando diferentes públicos em diferentes partes do mundo. Através de temas como sexualidade, política e romance (Diniz; Ferreira; Regis, 2022), o jogador tem a oportunidade de simular relações – românticas ou não – com personagens carismáticas, amigáveis e únicas, entretendo-se com as dinâmicas e interações apresentados pelo jogo.

### 1.5.1 Joseimuke

Um adendo interessante é a discussão sobre os jogos *joseimuke*. A tradução literal deste termo é “destinado à mulheres”, ou seja, jogos *joseimuke* são jogos que foram desenvolvidos e distribuídos para o público feminino. Diferentemente dos *otome games*, os jogos *joseimuke* não são simuladores de romance, ou seja, não têm como foco a simulação de um relacionamento entre jogador e personagens. Diniz, Ferreira e Regis explicam as diferenças entre esses dois jogos:

(...) o Joseimuke é um termo mais amplo para definir qualquer tipo de jogo que seja produzido, planejado e distribuído com foco no público feminino, mas que não necessariamente possui o desenvolvimento romântico de uma protagonista com outros personagens. A principal diferença então seria que nos *Otome games* há o foco da jogadora desenvolver um romance com algum personagem disponível, e na categoria Joseimuke as formas de interação e a própria jogabilidade que é apresentada ao praticante é diversa. Porém, cabe destacar que o foco e a estética na qual esses jogos são pensados e distribuídos são os mesmos (Diniz, Ferreira e Regis, 2022, pp.3-4).

A menção deste gênero de jogos não é à toa, uma vez que será importante para a compreensão do jogo *Obey me! One Master to Rule Them All*, que será discutido na próxima seção.



## 2. O JOGO *OBEY ME! ONE MASTER TO RULE THEM ALL*

*Obey Me! One Master to Rule Them All*, comumente chamado apenas de *Obey Me!*, é um jogo para celular desenvolvido pela NTT Solmare, uma empresa japonesa de videogames. Fundada em 2002, a NTT Solmare sempre teve como foco o desenvolvimento de *otome games*, que são, como já discutido, *dating sims* voltados para o público feminino japonês, sendo responsável pelo lançamento de mais de 20 *otome games* diferentes através da marca de jogos interativos *Shall we Date?*.

Esses jogos, embora produzidos por uma empresa japonesa, foram lançados apenas no ocidente, seguindo os princípios da técnica de pré-lançamentos chamada *soft launch*, que consiste no pré-lançamento do jogo para um público limitado antes do lançamento definitivo para o público-alvo (Jordan, 2016). Através dessa estratégia, a empresa desenvolvia e disponibilizava seus jogos para o público ocidental, analisando seu rendimento e aprovação antes de investir na disponibilização para o público japonês. Porém, apesar de seus esforços, os jogos da NTT Solmare nunca tiveram alto sucesso entre seus jogadores, o que, conseqüentemente, resultou em esses jogos nunca serem disponibilizados no Japão. Entretanto, isso mudou no ano de 2019 com o lançamento do jogo *Obey Me! One Master to Rule Them All*, que foi um total sucesso entre o público ocidental, o que resultou no investimento e disponibilização para o público oriental no ano de 2020.

*Obey Me!* é um simulador de romance gratuito, disponível para download na Play Store e na Apple Store, havendo a opção de avançar mais rapidamente no jogo através da compra de itens necessários para o avanço do jogador dentro do videogame. Outro aspecto que pode influenciar seus jogadores a gastarem dinheiro com o jogo é o sistema *gacha* – “onde cada jogada fornece uma certa probabilidade para o jogador ganhar algo, semelhante a um bilhete de loteria” (Chen; Fang, 2023) – inspirado em cartas de RPG, que, além de terem sua utilidade dentro do jogo, são itens colecionáveis que encorajam os jogadores a investirem financeiramente no jogo.

Este capítulo apresenta o jogo *Obey Me! One Master to Rule Them All*, buscando entender seu enredo, como funciona a interação entre jogo e jogador e, também, como este jogo se encaixa no gênero *dating sim*.

### 2.1 O ENREDO DE *OBEY ME!*

Em *Obey Me!*, o jogador assume o papel da personagem principal, um estudante que é teletransportado para um lugar chamado *Devildom*, que nada mais é que uma representação do inferno da mitologia judaico-cristã. Lá, essa personagem é convidada a participar do programa de intercâmbio do RAD (*Royal Academy of Diavolo*, que, traduzindo literalmente, significa “Academia Real de Diavolo”), uma escola para demônios. Ao longo do jogo, o jogador precisa interagir com as personagens, desenvolvendo relacionamentos românticos e amizades ao mesmo tempo em que avança na história apresentada.

Muitos elementos contribuem para que a narrativa de *Obey Me! One Master to Rule Them All* seja uma experiência cativante e imersiva ao jogador. Entre esses elementos, temos sua ambientação, marcada por cenários ilustrados pela equipe do jogo e pensados ao contexto do enredo, e suas personagens com personalidades únicas e aparências atraentes, que fazem referências a personagens da mitologia judaico-cristã. Abaixo, esses dois tópicos serão discutidos detalhadamente.

### 2.1.1 A ambientação de *Obey Me!*

O universo de *Obey me!* se baseia em elementos da mitologia judaico-cristã, como a divisão do mundo em três planos: a terra, chamada no jogo de *Human World* (literalmente significando mundo dos humanos), que é o local onde os seres humanos vivem; o céu, chamado no jogo de *Celestial Realm* (literalmente significando reino celestial); e, por último, o inferno, chamado no jogo de *Devildom* (cuja melhor tradução seja, talvez, reino do diabo, uma vez que junta as palavras *devil*, que significa diabo, e *kingdom*, que significa reino). Embora os três planos sejam citados e, ocasionalmente, visitados, a maior parte da história se passa no terceiro e último plano, focando em sua história e em suas personagens.

Embora a história se passe em um espaço comumente associado ao sofrimento e punição às almas que pecaram, o *Devildom* é, na verdade, um mundo com seus próprios cidadãos, cultura e sociedade. As características de sua cultura apresentam elementos fantasiosos, como nomes de ingredientes que não existem, mas referenciando ingredientes que existem no mundo real, ou marcas e estabelecimentos que fazem referências aos que estamos acostumados no mundo real. Apesar de trabalhar com elementos comuns à religião, *Obey Me! One Master to Rule Them All* não apresenta nenhuma discussão ou discurso religioso, utilizando esses elementos como forma de sátira e entretenimento. Isso é comum ao pós-moderno, marcado pelo tangenciamento e sátira de temáticas comuns à nossa cultura (Hutcheon, 1989). Essas

referências ajudam a tornar o jogo imersivo – algo extremamente importante para o gênero *dating sim*, como vimos na seção 1 – para o jogador, pois, ao encontrar essas referências, é possível sentir um sentimento de familiaridade e pertencimento.

Na Figura 1, temos um exemplo de um estabelecimento fictício que faz referência a um estabelecimento real. Na figura abaixo, uma das personagens do jogo diz que uma encomenda da *Akuzon*, estabelecimento fictício do jogo, chegou. *Akuzon* é uma mistura de *akuma* (悪魔), que significa diabo, com *Amazon*, a empresa multinacional de tecnologia norte-americana.

**Figura 3 – Exemplo de referências dentro do jogo**



Fonte: *Obey Me! One Master to Rule Them All*, 2019.

O jogo também faz referências a tradições e festividades que realmente existem, porém, mudando seus significados para poder encaixá-los a seu universo. Por exemplo, o feriado Halloween é celebrado no jogo, porém, ao invés de ser um dia em que as pessoas se fantasiam e pedem doces, a data é marcada pela celebração do aniversário de uma das personagens do jogo. Além disso, diversos elementos culturais, principalmente da cultura japonesa, podem ser encontrados, como festivais, danças, jogos, comidas etc. Isso acontece, pois, como já dito, este jogo foi desenvolvido para o público japonês, ou seja, os desenvolvedores tiveram a preocupação em incluir elementos comuns à cultura de seu público-alvo.

Também é possível encontrar diversas referências a obras da literatura para a construção da ambientação do jogo, como, por exemplo, o poema épico *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. No poema épico, Dante, “influenciado pela teoria dos círculos concêntricos” (Duarte,

2013) da filosofia e ciência aristotélica, ptolomaica e neoplatônica, descreve o inferno como uma espécie de cone, dividido em nove diferentes círculos, que representam diferentes regiões, e, conseqüentemente, punições, do local. O nono ciclo, em específico, é a moradia de Lúcifer, que está aprisionado a um lago congelado.

Em *Obey me! One Master to Rule Them All*, o *Devildom* é descrito como um local com oito camadas, referenciando a divisão de Dante, porém excluindo o nono círculo, que é onde Lúcifer está aprisionado. Como, no jogo, Lúcifer é uma personagem livre e recorrente, este local não existe.

Além disso, elementos como a luz e a escuridão, que são comumente discutidos e mencionados em diversas obras da literatura, são recorrentemente mencionados e discutidos no jogo. Por exemplo, em seu poema, Dante descreve o inferno como um lugar de escuridão e “sem esperança para os pecadores, onde os tormentos nunca cessam” (Duarte, 2013. p. 11). Seguindo a descrição de Dante, John Milton, em *Paraíso Perdido*, descreve o inferno como um local “Sem luz, senão visível cerração” (Livro I, verso 64). Dito isso, o *Devildom*, que é uma representação do inferno, é um local onde nunca faz sol, algo que pode ser notado nos cenários do jogo.

Contrário ao *Devildom*, o *Celestial Realm* (a representação do paraíso em *Obey me!*) é um local onde sempre faz sol e está iluminado. Em *A Divina Comédia*, novamente, Dante descreve o paraíso como um local de luz divina, como podemos ver no canto abaixo:

No Céu que mais a sua luz favorece  
estive, e coisas vi que redizer  
nem sabe ou pode quem de lá ora desce;  
porque, se aproximando ao seu querer,  
a nossa mente se aprofunda tanto,  
que a faz de sua memória se perder (Alighieri, 2019, Canto I, versos 4-9).

Em *Obey me!*, o único local a ter tanto escuridão quanto luz é o *Human World*, indicando a dualidade humana e sua conexão com os dois mundos. Na figura abaixo, temos uma comparação dos cenários dos três principais planos do jogo. A imagem no canto superior esquerdo é um cenário do *Devildom*, a no canto superior direito é um cenário do *Celestial Realm* e as duas imagens inferiores são cenários do *Human World*.

**Figura 4 – Cenários de Obey Me!**



Fonte: *Obey Me! One Master to Rule Them All*, 2019.

A presença desses cenários ajuda o jogador a entender o contexto em que determinadas cenas acontecem, uma vez que diferentes situações podem acontecer nos três mundos do universo de *Obey Me! One Master to Rule Them All*. Além disso, a presença dos cenários também é importante para construir diferentes momentos e oportunidades durante as interações entre jogador e personagens (Peo, 2019). Então, por exemplo, caso o jogador esteja interagindo com uma personagem tímida, é de interesse do jogador analisar o cenário onde os dois se encontram antes de iniciar uma interação romântica.

### 2.1.2 As personagens de *Obey Me!*

Assim como em sua ambientação, que traz elementos literários e da mitologia judaico-cristã, as personagens de *Obey me! One Master to Rule Them All* são figuras popularmente conhecidas em histórias e mitos de diversas religiões e culturas. As personagens do jogo são os responsáveis pela movimentação e desenvolvimento da história, pois *dating sims* são jogos ricos em diálogos (Lebowitz; Klug, 2011), sendo esses diálogos e falas os principais fatores para o desenrolar da história. É através dessas interações que o jogador entenderá as histórias e personalidades das personagens, percebendo quais delas lhe agradam mais e deduzindo que

tipos de respostas devem ser escolhidas durante as interações a fim de desenvolver um relacionamento romântico.

*Obey me! One Master to Rule Them All*, assim como todos os simuladores de romance (Cavallaro, 2009), possui a característica do aumento de pontos com uma personagem através de respostas corretas ou o uso de itens específicos a uma personagem. No jogo, isso é chamado de *Intimacy System*, sendo traduzido para “sistema de intimidade”. O jogador não sofrerá penalidades caso escolha uma resposta errada, ou seja, não diminuirá sua intimidade com as personagens, apenas aumentará. O *Intimacy System* de *Obey Me!* não influencia no desenvolvimento da história ou no relacionamento com a personagem, ou seja, as interações românticas irão acontecer independente da pontuação do jogador – mas, quanto mais o jogador aumentar sua pontuação, mais terá acesso a histórias bônus, como chats e ligações das personagens. Ademais, o *Intimacy System* não está relacionado a relações românticas entre o jogador e as personagens, podendo representar apenas amizade ou um alto nível de afeto. Além disso, esse sistema também influencia o jogador a continuar imerso no jogo, tendo como objetivo aumentar sua pontuação com suas personagens favoritas. Abaixo, segue uma imagem de como o sistema, no canto direito, aparece ao jogador quando consultado. Ao lado esquerdo, temos uma imagem do *chat*, que será explicado mais adiante.

**Figura 5 – Intimacy System**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

O jogo possui diversas personagens cuja importância varia dentro da história. Embora a maioria das personagens principais tenham *character sprites*, que são imagens 2D responsáveis por representá-los, algumas personagens recorrentes na história de *Obey Me! One Master to Rule Them All* não os possuem. Então, para facilitar a análise e apresentação dessas personagens, eles serão divididos nas seguintes classificações: a personagem principal, as personagens com *character sprite* que fazem parte do *Intimacy System*, as personagens com *character sprite* que não fazem parte do *Intimacy System* e as personagens sem *character sprite*.

A personagem principal de *Obey me! One Master to Rule Them All* é uma figura presente e interativa, responsável por desenvolver diálogos e interagir com as demais personagens. Embora seja, talvez, a personagem mais importante da história, essa personagem não possui uma aparência, um nome ou um gênero, permitindo que o jogador possa facilmente se inserir no papel de personagem principal. Além disso, o fato de a personagem principal não ter um gênero estabelecido torna o jogo inclusivo, possibilitando que qualquer pessoa, independente de seu gênero ou sexualidade, possa jogar e se inserir na história de *Obey Me! One Master to Rule Them All*.

No jogo, a personagem é representada por uma ovelha, animal que, na cultura popular, representa inocência. Na figura abaixo, segue a imagem que representa a personagem principal.

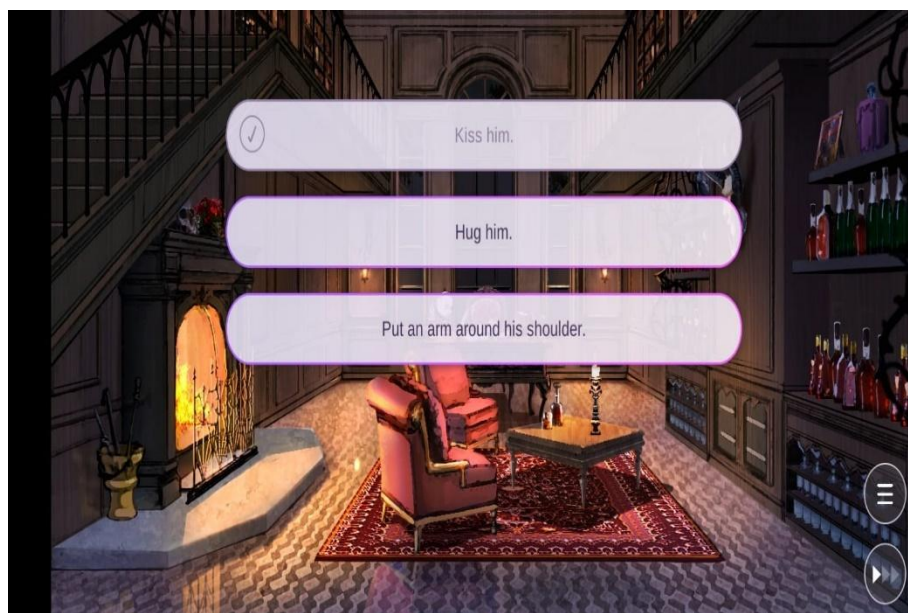
**Figura 6 – A Personagem Principal**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

É através da personagem principal que o jogador tem a possibilidade de se inserir na narrativa. Sua falta de nome, aparência e personalidade torna possível que o jogador se insira ou crie sua própria personagem, selecionando as alternativas que mais lhe convém em determinadas situações. Suas respostas, embora não interfiram no andamento da história ou resultem em diferentes finais, criam diferentes possibilidades de reações e interações com as personagens, tornando a experiência lúdica e imersiva ao jogador. Na figura abaixo, segue um exemplo das diferentes opções que o jogador pode selecionar para a mesma situação.

**Figura 7 - Alternativas**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Conforme notamos na imagem, o jogador pode selecionar três tipos de interações diferentes com as personagens. Essas alternativas, ao mesmo tempo em que evidenciam a simulação de uma situação romântica, também podem representar uma situação em que dois amigos estão se abraçando e conversando. Tudo isto depende da opção e da vontade do jogador.

As personagens com *character sprite* que fazem parte do *intimacy system* do jogo são as mais importantes do jogo. Essas 12 personagens são as principais responsáveis pelo desenvolvimento do enredo do jogo, pois a história foca em seu passado e presente e em suas personalidades. Na trama principal de *Obey Me! One Master to Rule Them All*, o protagonista, após chegar no *Devildom*, passa a morar com seis personagens masculinos conhecidos como “governantes do inferno”, que são anjos caídos responsáveis por representar cada um dos sete pecados capitais. Essas personagens são, do mais poderoso para o mais fraco: *Lucifer*



(representante do pecado orgulho), *Mammon* (representante do pecado ganância), *Leviathan* (representante do pecado inveja), *Satan* (representante do pecado ira), *Asmodeus* (representante do pecado luxúria), *Beelzebub* (representante do pecado gula). No início do jogo, o protagonista descobre que o sétimo irmão, *Belphegor* (representante do pecado preguiça), foi aprisionado do sótão da casa por Lúcifer sem o conhecimento de seus irmãos. Ao descobrir isso, o protagonista passa a ajudar *Belphegor*, convencendo os demais irmãos a formar pactos para que possua poder o suficiente para salvá-lo.

Essas personagens e suas características, como seus pecados e ranking de poder, fazem referência ao texto *Lanterne of Light* (1409-1410), onde um autor anônimo classificou os sete pecados capitais e relacionou-os a diferentes demônios (Milford, 1917). Esse texto serviu de inspiração para diversos outros escritores, como Peter Binsfeld, que desenvolveu a sua própria lista de classificação de pecados e demônios (Gettings, 1998). Em *Obey Me! One Master to Rule Them All*, a lista seguida é a de Binsfeld.

Além dos sete irmãos, o protagonista também pode interagir com outras cinco personagens que fazem parte do *intimacy system*: *Diavolo*, o príncipe do *Devildom* e responsável pelo programa de intercâmbio, *Barbatos*, um demônio e mordomo de *Diavolo*, *Solomon*, outro humano que também está participando do programa de intercâmbio, *Simeon*, um arcanjo que está representando o *Celestial Realm* no programa de intercâmbio, e *Luke*, aprendiz de *Simeon*.

Abaixo, segue uma imagem dos *character sprites* dessas personagens lado a lado. Da esquerda para direita temos: *Lúcifer*, *Diavolo*, *Barbatos*, *Luke*, *Simeon*, *Solomon*, *Mammon*, *Leviathan*, *Satan*, *Asmodeus*, *Beelzebub* e *Belphegor*.

**Figura 8 – Character sprites dos personagens do Intimacy System**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Cada uma dessas personagens, além de apresentarem personalidades cativantes e únicas, possui uma aparência própria, sendo facilmente possível diferenciá-los entre si. Os *character sprites*, responsáveis por representar cada personagem, cumprem a função de mostrar ao jogador qual ou quais personagens estão falando, que expressão facial elas estão fazendo e qual é a sua linguagem corporal (Kar, 2023). Isso ajuda o leitor a identificar algo que possa estar nas entrelinhas, como, por exemplo, quando uma personagem está irritada ou triste.

Além disso, o design das personagens de *Obey Me! One Master to Rule Them All* claramente foi feito com muita atenção, cuidado e capricho, uma vez que, em um *dating sim*, a presença de personagens esteticamente atraentes ao público captura ainda mais a atenção de seus jogadores. Ademais, os designs das personagens acabam exibindo, de forma implícita, um pouco de sua própria história e personalidade ao jogador. Por exemplo, as personagens *Lúcifer* e *Satan* – que, embora associados à mesma entidade na mitologia judaico-cristã, aqui são apresentados como duas personagens diferentes – foram criadas e desenvolvidas para terem designs opostos, desde sua paleta de cores até suas posições corporais. Isso acontece, pois, no jogo, a personagem *Satan* literalmente nasceu da ira de *Lúcifer* quando este caiu dos céus – podendo esta ser, ou não, uma referência a *Paraíso Perdido*, de John Milton, onde *Lúcifer* dá à luz a uma filha chamada *pecado*, nascida dos pensamentos malignos que este teve ao cair dos céus (Milton, 2021). Porém, *Satan* possui uma grande aversão a seu irmão (embora tecnicamente sejam pai e filho, são chamados de irmãos no jogo), comumente renegando-o e

ofendendo-o. Abaixo, segue uma imagem das personagens (*Satan* à esquerda, *Lúcifer* à direita) com posições corporais opostas.

**Figura 9 – Exemplo de character sprites**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Em 2022, três personagens com *character sprites* foram incluídas no jogo, embora, curiosamente, não tenham sido inseridas no *intimacy system* do jogo. As personagens são: *Mephistopheles*, referenciando o demônio do folclore germânico citado em histórias famosas como, por exemplo, *Fausto (1818)*, de Johann Wolfgang Von Goethe, *Raphael*, um serafim, e *Thirteen*, a primeira personagem feminina a aparecer no jogo, mais uma vez mostrando a preocupação dos desenvolvedores com a inclusão de relacionamentos que não sejam heteronormativos. Essas personagens ainda não fazem parte do *Intimacy System* do jogo, mas não demorará até que sejam incluídas, visto a alta aprovação dos jogadores em relação a elas.

Quanto às personagens sem *character sprite*, elas são poucas e, normalmente, não apresentam muita importância dentro da história do jogo. Comumente, essas personagens aparecem para levantar algum ponto, tarefa ou obstáculo dentro da trama, fazendo com que as demais personagens tenham que agir para interagir com o que foi proposto. Entretanto, algo interessante em *Obey Me! One Master to Rule Them All* é a aprovação do público-alvo em relação a esses personagens e como essa aprovação pode resultar em um desenvolvimento de um *character sprite*. *Mephistopheles*, por exemplo, inicialmente era um personagem masculino que não tinha *character sprite*, aparecendo apenas em artigos de jornais publicados por ele.

Porém, como o público demonstrou interesse pela personagem, a equipe não tardou a incluí-lo no jogo.

## 2.2 O GÊNERO *DATING SIM* DENTRO DE *OBEY ME!*

*Obey Me!* é um *otome game* em formato de simulador de romance, ou *dating sim*, que trabalha com diversas características comuns a esse gênero. Sendo um dos mais famosos desse gênero entre os jogos de celular, *Obey Me! One Master to Rule Them All* combina características de diversos gêneros, como jogos de carta de RPG e *visual novels*, mesclando-as à interface e à narrativa do jogo. Além disso, a interatividade entre jogo e jogador se estender também por esses dois aspectos, exigindo que o jogador seja ativo para que consiga avançar. Esta subseção tem como objetivo investigar e evidenciar essas características, clarificando o porquê de *Obey Me! One Master to Rule Them All* ser um jogo tão inovador, criativo e divertido.

### 2.2.1 O funcionamento de *Obey Me!*

*Obey Me! One Master to Rule Them All* é um jogo de celular gratuito, com interface amigável e simples para entendimento do jogador. Ao realizar o download de *Obey Me!*, o jogador será convidado a passar por um tutorial que o ensinará a se movimentar pela interface do jogo, ensinando as diferentes formas que facilitam o avanço da história. Um detalhe interessante do menu do jogo é que ele faz referência a um objeto presente no enredo do jogo, o *Diavolo's Devildom Device*, chamado de DDD, que nada mais é que uma referência a um smartphone. Então, sua interface se organiza por meio de aplicativos, onde o jogador pode realizar diferentes tarefas, minijogos e acessar histórias disponibilizadas como recompensas. Na imagem abaixo, é possível visualizar o menu do jogo.

**Figura 10 – Menu do jogo**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Na imagem acima, é possível notar a organização dos aplicativos em diferentes áreas do menu, tornando sua localização e manutenção mais fácil para o jogador. No canto superior esquerdo da imagem, temos o nível em que o jogador está (o jogador pode aumentar seu nível realizando batalhas dentro do jogo, recebendo itens e recompensas ao evoluir), os pontos de ação, essenciais para que o jogador possa avançar na história e dois tipos diferentes de moedas virtuais que podem ser gastas dentro do jogo. À esquerda, além da data e do horário em que o jogador está jogando, há três aplicativos: o *Phone*, ou telefone, onde o jogador pode consultar sua lista de amigos e acessar antigas chamadas telefônicas recebidas das personagens do jogo, o *Chat*, onde é possível acessar salas de bate-papos que podem, ou não, estar conectadas à história principal do jogo, e o *Majolish*, onde o jogador pode modificar o cenário e a personagem presente no menu.

À direita, temos 11 diferentes aplicativos, com alguns deles não aparecendo nesta imagem. Em ordem, temos *Mail*, onde o jogador pode recolher itens e recompensas conquistados, *Akuzon*, onde é possível comprar itens com as moedas virtuais, *:D JOBS*, onde o jogador poderá realizar pequenas tarefas para conseguir moedas virtuais, *Devilgram*, onde o jogador poderá ler histórias bônus através das cartas conquistadas em eventos e no aplicativo *Nightmare*, o aplicativo *To Do*, que disponibiliza tarefas específicas que o jogador deve realizar para conquistar pontos, itens e moedas, *Contacts*, onde o jogador o jogador poderá consultar as cartas que conseguiu no sistema *gacha*, *Nightmare*, que é o aplicativo responsável por disponibilizar o sistema *gacha* aos jogadores, *Your Tasks*, por onde o jogador pode acessar a

história principal do jogo, *Akuber*, outro aplicativo de minijogo que disponibiliza itens ao jogador, o *Deviltube*, por onde o jogador pode acessar vídeos que fazem parte da franquia *Obey Me!*, e o *Lonely Devil*, responsável por organizar e disponibilizar eventos anteriores ao público. Nesta imagem, os três últimos aplicativos representam eventos que o jogador pode participar, tendo a chance de ler histórias extras e conseguir itens.

Esses aplicativos são essenciais para o funcionamento do jogo, pois é através das recompensas alcançadas através dos minijogos e tarefas realizadas, como itens, pontos e moedas virtuais, que o jogador conseguirá aumentar suas chances de avançar e finalizar a história com mais agilidade. Ao acessar o aplicativo *Your Tasks*, o jogador se deparará com a narrativa principal do jogo. A história é dividida em *Lessons*, que, basicamente, são os capítulos da história. Essas *Lessons* também se dividem em pequenos capítulos, representados por livros azuis, que ocasionalmente são interrompidos por jogos de ritmo (batalhas de dança, representados por ícones rosas) que devem ser obrigatoriamente vencidos para avançar na história. Em outras palavras, o jogador é obrigado a interagir com esses jogos para conseguir continuar a história, tornando *Obey Me! One Master to Rule Them All* um jogo altamente interativo. Abaixo, segue uma imagem de uma das *Lessons*, onde é possível notar a separação entre jogos de ritmo e capítulos.

**Figura 11 – Exemplo de Lesson de Obey Me!**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Os jogos de ritmo de *Obey Me!* são baseados na estrutura de jogos de carta de RPG, onde, através da combinação estratégica de diferentes cartas (Galam; Dias, 2017), o jogador consegue infligir danos a seu oponente e ganhar o jogo. Em *Obey Me! One Master to Rule Them All*, o jogador tem a chance de conseguir essas cartas através do aplicativo *Nightmare*, onde ele terá três chances gratuitas no sistema *gacha*, e através de batalhas no jogo, onde ele poderá recebê-las como recompensas. Durante os jogos de ritmo, o jogador deverá combinar três cartas principais, chamadas de *Demon Cards*, e três cartas de apoio, chamadas de *Memory Card*. Essa combinação de cartas resultará em uma pontuação (chamada de *Total Strength* no jogo) que deve ser maior ou igual à pontuação adversária para que o jogador consiga vencer. Abaixo, segue uma imagem da organização das cartas para os jogos de ritmo.

**Figura 12 – Combinação de Cartas para Jogos de Ritmo**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

As cartas de *Obey Me!* são itens importantíssimos para o andamento do jogo. O jogador obrigatoriamente terá de evoluir seus níveis e habilidades caso queira levantar sua pontuação. As cartas são divididas por cores, com cada uma representando um pecado diferente – azul, representando o orgulho, amarelo, representando a ganância, laranja, representando a inveja, verde, representando a ira, rosa, representando a luxúria, vermelho, representando a gula, e roxo, representando a preguiça –, e por raridade – Ultra raro +, Ultra raro, *Special Super Rare* e *Rare*. A manutenção das cartas ocorre no aplicativo *Contacts*, onde é possível consultar todas as cartas que o jogador possui e consultar suas informações, como seu nível e suas habilidades.

Para aumentar seu nível, é necessário o uso de moedas virtuais, e para aumentar suas habilidades, é necessário o uso de itens. Além da importância manual das cartas dentro do jogo, o sistema *gacha* também estimula o espírito colecionador dos jogadores, uma vez que vários jogadores investem dinheiro para terem maiores chances de conseguir cartas de suas personagens favoritos. Ademais, ao conseguir uma carta, o jogador também tem direito a ler uma história bônus relacionada a ela. As cartas de *Obey Me! One Master to Rule Them All* são ilustradas por uma equipe com diferentes artistas, trazendo uma alta diversidade de trabalhos artísticos para o jogo. Abaixo, seguem dois exemplos de cartas da mesma personagem, mas ilustradas por artistas diferentes.

**Figura 13 – Exemplos de Cartas**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Então, esta monografia conclui que *Obey Me! One Master to Rule Them All* é um jogo com interface amigável e interativa, estimulando seu jogador a participar ativamente de tarefas e jogos, a fim de avançar na história principal. Isso torna o jogo ativo e uma experiência divertida e imersiva.

### 2.2.2 A narrativa de *Obey Me!*

*Obey Me! One Master to Rule Them All* é um jogo cuja narrativa se divide em cinco direções: a história principal, os eventos de história, as histórias bônus, as chamadas telefônicas e os *chats*. Embora sejam cinco formas diferentes, muitas vezes elas acabam se interligando e



se complementando, uma vez que o principal objetivo de *Obey Me!*, como um *dating sim*, é a simulação de relacionamentos, românticos ou não, através da interação com as personagens do jogo. Ou seja, a narrativa rica em diálogos (Lebowitz; Klug, 2011) de *Obey Me!* contribui para a interação entre jogador e personagens e, também, para o desenvolvimento da história.

A história principal, os eventos de história e as histórias bônus, que podem ser encontradas, respectivamente, nos aplicativos *Your Tasks*, *Lonely Devil* e *Devilgram* do jogo, contam com elementos e características extremamente comuns ao gênero *visual novel*. Em seus trabalhos, Soham Kar (2023), destaca alguns desses elementos, sendo eles: *character sprites*, que são imagens responsáveis por representar as personagens, *cenários de fundo*, que mostram ao jogador onde a história se passa, caixa de texto de diálogos, responsável por exibir as falas das personagens, efeitos dramáticos, como movimentações das personagens e vibrações, e a mídia CG, que são imagens ilustradas de uma cena específica do jogo. Em *Obey Me!*, temos quatro destes elementos presentes, sendo eles o *character sprite*, cenários de fundo, caixa de texto de diálogos e efeitos dramáticos. Embora *Obey Me!* não possua uma mídia CG, as cartas do sistema *gacha* talvez sejam o mais semelhante a isso, uma vez que algumas das cartas ilustram uma cena de suas histórias bônus. Abaixo, segue uma imagem do jogo onde estes elementos se encontram.

**Figura 14 – Elementos da Narrativa de *Obey Me!***

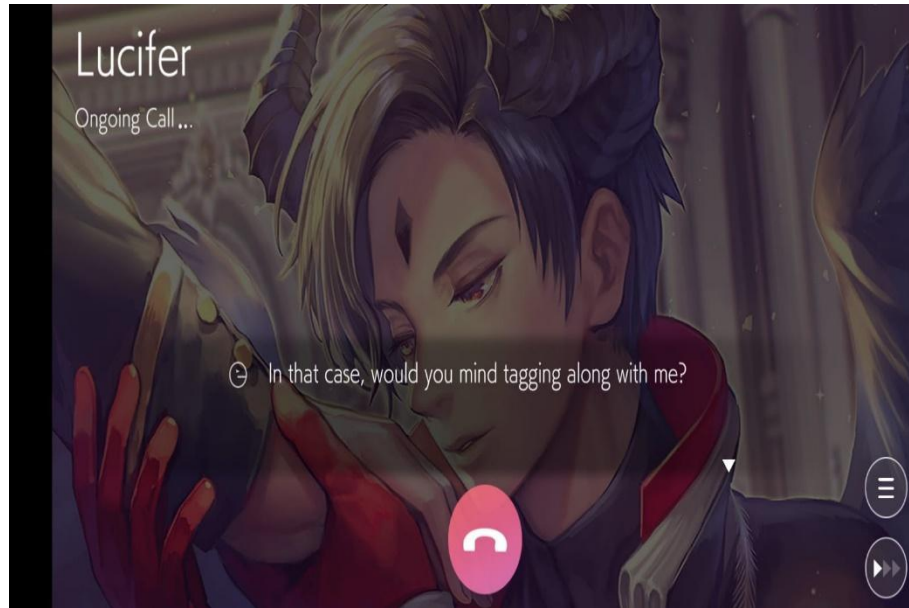


Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Na imagem acima, os quatro elementos citados no parágrafo anterior estão presentes em sua organização padrão. O *character sprite* da personagem, *Mammon*, está logo atrás da caixa de texto de diálogo, com seu nome no topo desta para indicar que é ele quem está falando. Ao fundo, o cenário indica que as personagens estão em um local fechado, com os efeitos de riscos brancos à frente dando uma sensação caótica à cena. Para que o próximo diálogo, cenário, *character sprite* e efeitos dramáticos ocorram, o jogador deve tocar na tela do seu celular continuamente ou selecionar o botão automático. Além deste pequeno gesto de interação entre jogador e jogo, também são disponibilizadas determinadas opções de diálogos para serem selecionadas ao jogador, estimulando-o a participar da narrativa. Entretanto, essas respostas não influenciam no desenvolvimento da história, em outras palavras, a história possui apenas um final definido.

As chamadas telefônicas de *Obey Me! One Master to Rule Them All* são diálogos gravados e dublados pelos dubladores oficiais das personagens em japonês, sendo traduzidos para o inglês numa caixa de texto. Normalmente, essas chamadas ocorrem em momentos aleatórios, simulando uma chamada telefônica verdadeira. Essas chamadas, como já dito, não acrescentam em nada à história principal, sendo apenas um momento interativo e divertido dentro do jogo. Durante o momento da chamada, uma imagem da personagem estará centralizada ao fundo, enquanto uma caixa de texto trará a tradução para o Inglês do que o dublador está dizendo. Além disso, o jogador também tem a chance de interagir com a personagem durante essas chamadas telefônicas, podendo escolher entre as diferentes respostas que lhe são oferecidas. Abaixo, segue uma imagem que demonstra como ocorre esse momento da chamada telefônica.

### **Figura 15 – Chamada Telefônica**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Em relação aos *chats*, ou salas de bate-papo, assim como com as chamadas telefônicas, eles não influenciam ou acrescentam algo à história principal. Entretanto, muitas vezes eles podem estar interligados aos acontecimentos de uma *lesson*, com uma das personagens comentando algo que aconteceu ou citando algo que pode vir a acontecer. Nesses momentos, ocorre uma simulação de um bate-papo, com mensagens das personagens aparecendo na tela e opções de mensagens que o jogador pode enviar de volta. Além dos *chats* entre jogador e personagem, o jogador também pode ler salas de bate-papo das personagens conversando entre si. Abaixo, segue uma imagem que mostra como esses *chats* funcionam.

**Figura 16 – Chats de Obey Me!**



Fonte: *Obey me! One Master to Rule Them All*, 2019.

Em conclusão, a narrativa de *Obey Me! One Master to Rule Them All* é rica em interatividade, estimulando e encorajando a imersão do jogador em seu universo a fim de tornar a experiência algo único e especial. Apesar de possuir características comuns ao gênero *visual novel*, o jogo tem como principal objetivo a simulação de relacionamentos através de seus diálogos divertidos, românticos e cativantes, entretendo e encorajando o jogador e continuar explorando o jogo.

### 2.2.3 *Otome game* ou *joseimuke*?

*Obey Me! One Master to Rule Them All* é, portanto, um *dating sim* japonês destinado ao público feminino. Apesar das temáticas românticas voltadas para mulheres (Diniz; Ferreira; Regis, 2022), sendo, portanto, um *otome game*, *Obey Me!* compartilha ainda características comuns ao *joseimuke*, mesclando os dois gêneros em sua narrativa. Um *otome game* pode ser tanto um *dating sim* quanto uma *visual novel* (contanto que seja de temática romântica destinado ao público feminino japonês). *Otome games* contam com a presença de uma protagonista feminina, podendo se tratar de uma personagem presente na história ou externa, na qual as jogadoras podem facilmente se inserir, como no caso de *Obey Me! One Master to Rule Them All*. Esta protagonista, obrigatoriamente, irá se envolver romanticamente com um ou mais personagens masculinos, podendo desbloquear diferentes finais dentro do jogo (Camingue;

Carstendottir; Melcer, 2021). Um jogo  *joseimuke*, pelo contrário, não trabalha obrigatoriamente com a interação romântica do protagonista – que não precisa ser uma mulher, podendo ter qualquer gênero e sexualidade – e personagens. Normalmente, são jogos esteticamente agradáveis, com a presença de personagens masculinos bonitos e carismáticos (Persada; Nurrahmah, 2024).

*Obey Me! One Master to Rule Them All* trabalha com simulações de relacionamentos românticos, com o jogador obrigatoriamente tendo de interagir com as personagens do jogo para compreender e avançar em sua história. O jogador tem a opção de interagir com quinze personagens diferentes, podendo selecionar entre as opções de diálogos propostas para melhorar ou não seu relacionamento com eles. Essas interações, dependendo da vontade do jogador, podem resultar em uma simulação de relacionamento romântico com uma das personagens, ou, se o jogador desejar, com todos eles. Então, resumidamente, *Obey Me!* é um jogo cuja temática romântica está altamente presente, classificando-o como um  *otome game*.

Porém, dependendo de como a narrativa do jogo for conduzida, a ênfase de *Obey Me!* não precisa obrigatoriamente recair sobre a temática romântica se assim o jogador desejar, encaixando-se também no gênero  *joseimuke*. A interpretação e desejos do jogador desenvolvem os relacionamentos dentro do jogo, podendo decidir se o jogo seguirá um caminho romântico ou não. Além disso, a liberdade que o jogador tem ao se inserir dentro do jogo com seu nome, gênero e personalidade pode modificar o tipo de relacionamentos dentro do jogo. Então, por exemplo, se um jogador se identifica como homem e simular um relacionamento romântico com as personagens, ele simulará um relacionamento homossexual. Isto significa que o jogo pode acabar fugindo do padrão  *otome game*, onde o romance é vivido por uma personagem feminina e uma personagem masculina. Em outras palavras, *Obey Me! One Master to Rule Them All* pode ser classificado tanto como  *otome game* quanto  *joseimuke*. Tudo dependerá de quem estiver jogando e de suas preferências quanto ao jogo e suas personagens.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As representações artísticas de cada época sempre refletem as visões de mundo da sociedade em que se inserem, bem como as influenciam. Quando grandes mudanças ocorrem, surgem inclusive outros gêneros e outros campos de representação e novas mídias. Quando nasceram os jogos interativos, eles passaram a oferecer mais recursos para a arte de contar histórias. Este estudo feito sobre o jogo *Obey Me!* mostrou uma diferença importante que caracteriza os jogos de videogame onde, em certos momentos, os papéis do leitor e do autor se fundem. Na definição de J. F. Jensen, interatividade é a capacidade que uma mídia tem de permitir que o usuário influencie o conteúdo ou a forma da comunicação mediada (Jensen, 1998, p. 185).

O jogo que analisamos se enquadra na categoria dos *dating sims*, que lidam com temáticas de envolvimento sentimentais voltados para um público feminino, no campo dos *otome games* e dos jogos  *joseimuke*. Ao explorarmos esses conceitos e nomenclaturas, percebemos que se trata de um processo ainda em construção e que certas definições ainda se justapõem. Lendo textos sobre o assunto traduzidos de outras línguas para o português, fica claro que a terminologia sobre como transpor certos conceitos ainda não está bem definida, o que provoca o uso frequente dos termos estrangeiros originais, em itálico, muitas vezes com a intermediação do inglês, como no caso de *otome* (japonês) *games* (inglês). Com o tempo, serão encontrados os termos apropriados em português para vários desses conceitos; e outros serão incorporados ao nosso idioma com o neologismo e perderão o itálico. É o que ocorre quando surgem novos elementos em uma cultura ou civilização.

O objetivo deste trabalho foi utilizar o nosso corpus de aplicação – jogo *Obey Me!* – para observar e descrever como se apresenta o gênero de videogames, suas características, sua narrativa e os subgêneros variados que o circundam, porque é do nosso interesse, como profissionais acadêmicos da área de linguagem e literatura, estarmos atentos às novas formas narrativas. Neste jogo, o participante tem a oportunidade de se inserir na narrativa, participando do desenvolvimento da história e simulando/vivenciando um sentimento de pertencimento em meio a seus personagens. Ao jogar um simulador de romance o jogador deve estar atento a muitos detalhes, além do texto escrito: fazem diferença elementos como as expressões faciais e corporais dos personagens, os cenários, a trilha sonora, por exemplo. Os efeitos dramáticos são significativamente importantes dentro da narrativa de *Obey Me!*, podendo abrir portas para diferentes interpretações, uma vez que cada jogador tem diferentes percepções sobre o mesmo

momento. E cada vez que o mesmo jogador visitar esse universo ficcional mais de uma vez, diferentes cenas podem ser criadas ou modificadas.

*Obey Me! One Master to Rule Them All* é um simulador de romance focado na construção de relacionamentos e na exploração de dinâmicas interpessoais, permitindo que seus jogadores se aproximem e conheçam os personagens do jogo intimamente. Ao adicionar camadas de complexidade através do enredo e da interação com personagens multidimensionais, o jogo convida à reflexão sobre temas de relacionamento e identidade. Apesar de o jogo ter sido pensado para o público feminino, nada impede que qualquer pessoa interaja com a narrativa e desenvolva seus próprios relacionamentos, mostrando que os desenvolvedores tiveram preocupação em relação à diversidade dentro do jogo.

Como observado no trabalho, existem jogos voltados para homens e jogos voltados para mulheres. Com relação ao tratamento da sexualidade, esses jogos refletem o que é esperado do comportamento social de homens e mulheres. *Obey Me!* é um jogo pensado para mulheres japonesas, e sua narrativa interativa apresenta enredo cativante e convida os personagens a serem carinhosos, agradáveis e simpáticos. No nosso imaginário ocidental, a mulher oriental é vista como sendo suave e, de certa forma, mais submissa do que o estereótipo da mulher ocidental. Mas o que ocorre é que o interesse do público feminino ocidental pelo jogo é imenso. Esse fenômeno abre espaço para pesquisas interessantes, que evitamos abordar aqui devido ao espaço limitado que uma monografia oferece. Mas ainda assim fica claro que a proximidade entre os dois públicos mostra que as circunstâncias, desejos e carências das mulheres ocidentais e orientais são semelhantes. Isso fica refletido na busca por serem melhor amadas e mais respeitadas.

Em *Obey Me!*, os personagens com quem interagimos têm como principal característica o amor e a veneração pela personagem principal, tratando-a com respeito e carinho. Esse tipo de comportamento, embora, atualmente, seja mais comum e encorajado dentro de relacionamentos, ainda é algo muito complexo e ignorado. Isso combinando com o fato de que, em sociedades com tradição patriarcal, as mulheres acabam assumindo tipos de responsabilidades em um relacionamento que as levam a um sentimento de desilusão e até ao desinteresse por uma relação romântica, como vem acontecendo na Coreia do Sul (Azenha, 2024). Desta forma, jogos como *Obey Me! One Master to Rule Them All* adquirem também um aspecto de literatura de autoajuda, ao oferecerem entretenimento e conforto para essas mulheres, permitindo que elas possam se inserir em uma narrativa onde não serão desrespeitadas ou discriminadas, mas, sim, respeitadas e amadas.

Uma outra característica interessante dos jogos e produtos orientais voltados para o público ocidental é que eles com frequência fazem referência a elementos culturais, religiosos e artísticos, mas de maneira leve e superficial. O subtítulo de *Obey Me*, por exemplo, remete ao mito nórdico do anel dos Nibelungos, incorporado por Tolkien em *O Senhor dos Anéis*. A ambientação do jogo é inspirada no Inferno do Satã de *O Paraíso Perdido*, de Milton. Mas tudo isso se dá sem grandes consequências para análise ou para o desenvolvimento da narrativa. Apesar de essas referências serem apresentadas de forma descompromissada, não deixam de funcionar como um apelo de mercado. E têm também a consequência de trazer essas referências para um tipo de público que pode não ter tido acesso anteriormente às obras que ali são referidas. A teórica canadense Linda Hutcheon aponta que essa forma de tangenciar temas, autores, ou obras de modo superficial é um dos traços da pós-modernidade (Hutcheon, 1989).

Em conclusão, *Obey Me! One Master to Rule Them All* não é apenas uma experiência divertida, mas uma obra que pode ser apreciada e analisada sob a ótica da narrativa. Sua capacidade de engajar os jogadores por meio de uma combinação de narrativa interativa, desenvolvimento de personagens e diversidade de interpretações oferece um novo paradigma para a compreensão das formas modernas de contar histórias. Através de sua abordagem inovadora e envolvente, o jogo se estabelece como uma forma contemporânea de narrativa, refletindo as complexidades e as riquezas da experiência humana de uma maneira única e acessível. Portanto, *Obey Me! One Master to Rule Them All* é uma prova de que jogos também são meios de expressão artística e narrativa, tendo o potencial de criar experiências memoráveis e impactantes que ressoam com os jogadores para muito além do entretenimento superficial.



## REFERÊNCIAS

**Ace attorney.** Osaka: Capcom, 2001. 1 jogo eletrônico.

ALIGHIERI, Dante. **A divina comédia: Inferno.** Tradução: Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2019.

AL-TAMIMI; JAWAD, Aymenn. What does it mean to say that the *Illiad* is an oral poem? Nashville: **New English Review**, 2010. Disponível em: <https://aymennjawad.org/8262/iliad-oral-poem#:~:text=In%20conclusion%2C%20the%20Iliad%20is,can%20be%20called%20'formulæ'> Acesso em: 07/08/2024.

**Amor doce.** Nantes: Beemov, 2011. 1 jogo eletrônico.

**Angelique.** Yokohama: Koei Co., Ltd. 1994. 1 jogo eletrônico.

AZENHA, Manuela. **Por que sul-coreanas não querem mais se relacionar com homens e qual a razão para o movimento ressoar em tantas mulheres mundo afora?** Rio de Janeiro: Marie Claire, 2024. Disponível em: <https://revistamarieclaire.globo.com/comportamento/noticia/2024/06/por-que-sul-coreanas-nao-querem-mais-se-relacionar-com-homens-e-qual-a-razao-para-o-movimento-ressoar-em-tantas-mulheres-mundo-afora.ghtml> Acesso em: 08/08/2024.

CAMINGUE, Janelynn; CARSTENSDOTTIR, Elin; MELCER, Edward F. What is a visual novel? **The Proceedings of the ACM on Human Computer Interaction**, Nova Iorque, v. 5, n. 285, p. 1-18, 2020.

CANDIDO, Antonio. **O direito à literatura: vários escritos.** 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995.

CAVALLARO, Dani. **Narrative and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games.** Jefferson: McFarland, 2009.

CHEN, Canhui; FANG, Zhixuan. Gacha game analysis and design. **Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems**, Nova Iorque, v. 7, n. 6, p. 1-45, 2023.

DINIZ, Gabriela Rodrigues; FERREIRA, Júlio César Valente; REGIS, Rafael Dirques David. **Otome Games: mapeamento e análise exploratórios do perfil dos jogadores brasileiros.** in: **Trilha de Indústria: artigos completos.** Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 21, 2022, Natal. Anais. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 1197-1206, 2022. Disponível em: [https://doi.org/10.5753/sbgames\\_estendido.2022.226162](https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226162). Acesso em: 07/08/2024.

**Doukyuusei.** Tóquio: ELF Corporation, 1992. 1 jogo eletrônico.

DUARTE, Tiago Ancelmo. Inferno: uma ideia do espaço dos pecadores na *Divina comédia* de Dante Alighieri. in: **III Simpósio Nacional de História da UEG**, 3, 2013, Iporá. Anais. Goiás: Universidade Federal de Goiás, p. 771-785, 2013. Disponível em:

<https://www.anais.ueg.br/index.php/simposionacionaldehistoria/article/view/2396> Acesso em: 07/08/2024.

ENLOADE, Locke. **The quest for love: dating sims over the years**. San Francisco: Medium, 2019. Disponível em: <https://medium.com/@tpeng3/the-quest-for-love-dating-sims-over-the-years-af5fd4e81ce5> Acesso em: 07/08/2024.

**Entre laços e amassos**. Goiânia: Doguinho Studios, 2021. 1 jogo eletrônico.

GARCIANO, Shylyn G.; CUEVAS, Gloria Con-ui; GERALDIZO-PABRIGA, Maria Gemma; MACABODBOD, Sara Jay J.; YU, Jaciah Mae B.; PINOTE, Ma. Jezan A. Romance-themed novels: influenced on relationship satisfaction. *International Journal of Literature Studies*, Basel, v. 3, n. 3, p. 35-48, 2023.

GALAM, Gabriel T.; DIAS, Mauricio A. **Realidade aumentada aplicada a um jogo de cartas baseado em RPG**. Pirassununga: Faculdade de Tecnologia, Ciências e Educação (FATECE), 2017.

GETTINGS, Fred. **Dictionary of demons**. Londres: Guild[SM1] Publishing, 1998.

GOLDENBERG, Mirian. **“Não tenho marido, mas sou feliz”: cresce o número de mulheres que não querem se casar ou terminam casamentos infelizes**. São Paulo: Vogue, 2022. Disponível em: <https://vogue.globo.com/sua-idade/noticia/2022/01/nao-tenho-marido-mas-sou-feliz-cresce-o-numero-de-mulheres-que-nao-querem-se-casar-ou-terminam-casamentos-infelizes.html> Acesso em: 07/08/2024.

**Hakuouki: Kyoto winds**. Tóquio: Idea Factory Holdings Co., Ltd, 2017. 1 jogo eletrônico.

HUTCHEON, Linda. **Historiographic metafiction: parody and the intertextuality of history**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1989. 3-32.

JENSEN, J. F. Interactivity: Tracing a new concept in media and communication studies. *Nordicom Review*, vol. 19, 1998. pp. 185–204.

JORDAN, Jon. **Ever softer: trends in the soft launch strategy of F2P mobile games**. Londres: Pocketgamer.biz, 2016. Disponível em: <https://www.pocketgamer.biz/soft-launch-trends/> Acesso em: 07/08/2024.

KAR, Soham. **The impact of visuals on storytelling in visual novels**. Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2023.

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. **Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories**. Amsterdã: Elsevier Inc., 2011.

LEE, Anne. **How the creators of the otome game genre bring romance to modern audiences**. Nova Iorque: Vice, 2018. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/ev7z4m/otome-genre-vita-dating-sim> Acesso em: 07/08/2024.

MILFORD, Humphrey. **The lantern of light: introduction**. Oxford: Oxford University Press, 1917.

MILTON, John. **Paraíso perdido**. Tradução: Daniel Jonas. São Paulo: Editora 34, 2021.

**Obey Me! Nightbringer**. Osaka: NTT Solmare Corporation, 2023. 1 jogo para dispositivos móveis.

**Obey me! One master to rule them all**. Osaka: NTT Solmare Corporation, 2019. 1 jogo para dispositivos móveis.

**Obey me!**, the mobile game with 5.6 million downloads across 186 countries and regions, celebrates a second anniversary! enjoy awesome events such as up to 200 free spins on the nightmare gacha! **NTT Solmare**, 2021. Disponível em: <https://www.nttsolmare.com/e/press/2021/e1210.html> Acesso em: 07/08/2024.

OTSUA, Terumitsua; KEMNARD, Mary. **The art of voice acting**. Tóquio: The Daily Yomiuri, 2002.

OYGARDSLIA, Kristine; WEITZE, Charlotte Laerke; SHIN, Juhjung. The educational potential of visual novel games: principles for design. **Replaying Japan**, Buffalo, v.2, n.2, p.1-12, 2020.

PEO, Samneang. **Visual development of a visual novel**. Kouvola: South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2019.

PERSADA, Satria Indra Praja; NURRAHMAH, Dea Nisrina. Visual analysis of Mikazuki Munechika's character in game Touken Ranbu and its connections with Japanese history. **International Conference on Business Economics, Social Sciences and Humanities**, Bandung, v.7, p. 838-845, 2024.

POLLACK, Andrew. **Japan's newest young heartthrobs are sexy, talented and virtual**. Nova Iorque: The New York Times, 1996.

**Princess maker**. Tóquio: Gainax Co., Ltd, 1991. 1 jogo eletrônico.

QIAN, Xinyuan. **Dating sims: a threat to human or a new digital intimacy? relationships** Dublin: Trinity College Dublin, 2021.

SAITO, Kumiko. **From novels to video games: romantic love and narrative form in japanese visual novels and romance adventure games**. Clemson: Department of Languages, Clemson University, 2021.

TABORDA, P.K.; ALVES, Adriana Gomes. Visual novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. **XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, v.1, p.483-492, 2015. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147469.pdf> Acesso em: 07/08/2024.

**Tamagotchi**. Tóquio: Bandai Co., Ltd, 1996. 1 jogo eletrônico.

**Tokimeki memorial.** Tóquio: Konami Group Corporation, 1994. 1 jogo eletrônico.

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis.** Tradução de Ronald Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

YU, Yangyang. **The Role Model Power of Otome Games for Modern Women.** Xangai: College of Arts and Media, Tongji University, 2023.