



<https://dx.doi.org/10.35499/tl.v18i2>

OTOME GAMES COMO LITERATURA DIGITAL: UMA PROPOSTA DE ANÁLISE

EDUARDA DORNE HEPP (UFMT)*

 <https://orcid.org/0000-0002-0972-422>

VINÍCIUS CARVALHO PEREIRA (UFMT)**

 <https://orcid.org/0000-0003-1844-8084>

MARIANA BOLFARINE***

 <https://orcid.org/0000-0002-3342-2547>

RESUMO

Neste artigo, elaboraremos uma proposta de encontro entre literatura digital e a categoria de jogos denominada *otome games*. O jogador encontra no *otome game* características como controles “simples”, personagens romancéáveis majoritariamente homens e heterossexuais, e com estilo de arte que imita mangá/anime. Para ilustrar esse exemplo, utilizamos o jogo *Tengoku Struggle –Strayside–*, da desenvolvedora Otomate, distribuído pela Aksys Games em 2024. Na obra, a personagem principal, Rin Enma, ao receber a missão de resgatar fugitivos do Inferno, precisa contar com a ajuda de quatro prisioneiros. É assim que ela desbloqueia as rotas para um provável romance com algum deles. É através deste jogo que cumprimos nosso objeto principal: criar uma relação entre literatura digital e *otome games*, que será alcançado através dos nossos objetivos específicos: 1) fazer um levantamen-

* Graduada em Licenciatura em Língua e Literaturas de Língua Inglesa pela UFMT (Universidade Federal do Mato Grosso), Campus de Rondonópolis, em 2020. Já teve experiência como professora de língua inglesa em escola de idiomas. Trabalha como técnica administrativa educacional em uma escola estadual, no município de Rondonópolis. Atualmente é mestranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem, da Universidade Federal de Mato Grosso. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/168821165943649>.

** Doutor e Mestre em Ciência da Literatura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Bacharel e Licenciado em Letras Português-Inglês pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professor Associado I do Departamento de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT). Estágio pós-doutoral na Universidade de Nottingham (UoN), no Reino Unido. Líder do grupo de pesquisa SEMIC - Semióticas Contemporâneas, coordenador do Núcleo Estendido de Engenharia Semiótica e Arte Digital, do grupo de pesquisas SERG.PUC-Rio/Ideias e membro do grupo de pesquisa DAVI - Dados Além da Vida. Na UFMT, é atualmente Coordenador de Ensino de Pós-Graduação da Pró-Reitoria de Ensino de Pós-Graduação (PROPG). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5304593788129950>

*** É doutora (2015) e mestre (2011) na área de estudos linguísticos e literários em inglês pela Universidade de São Paulo. Possui Bacharelado (2006) e Licenciatura (2008) em Letras - Português/Inglês pela mesma Universidade. Atuou como professora substituta no IFSP, campus São Paulo e completou pós-doutorado junto à Universidade de São Paulo em 2018. Atualmente, é pesquisadora da Cátedra de Estudos Irlandeses WB Yeats - FFLCH/USP e presidente da Associação Brasileira de Estudos Irlandeses (ABEI). Desde 2017 é professora adjunta do Curso de Letras-Língua e Literaturas de Língua Inglesa da Universidade Federal de Rondonópolis (UFR). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5304593788129950>

to do que é essa categoria de jogos; 2) fazer um breve histórico do que é literatura digital; 3) analisar a obra **The Warp and Weft of Memory** (2022), de Renée Turner, e o jogo, para comparar as características hipertextuais em ambos. Concluímos que é possível que a pesquisa em literatura digital em *otome games* gere trabalhos frutíferos eventualmente.

Palavras-chave: *Otome games*. Literatura digital. *Tengoku Struggle -Strayside-*. Hipertexto. **The Warp and Weft of Memory**.

ABSTRACT

OTOME GAMES AS ELECTRONIC LITERATURE: AN ANALYSIS PROPOSAL

In this article, we will elaborate a proposal of an encounter between electronic literature and the category of games called *otome games*. The player finds in *otome games* characteristics such as: “easy” controls, options of romantic characters mainly male and heterosexual, and an art style that is similar with those of manga and anime. In order to illustrate it, we will use the game *Tengoku Struggle -Strayside-*, by Otomate, published by Aksys Games in 2024. In this work, the main character, Rin Enma, through receiving a mission of capturing Hell’s runaways, needs the help of four prisoners. That is how she unlocks their routes in order to achieve a romance with one of them. It is through this game that we will achieve our main objective: forge a relation between electronic literature and *otome games*, which will be accomplished through our specific objectives: 1) to briefly define what this category of games is; 2) to summarize what electronic literature is; 3) to analyze **The Warp and Weft of Memory** (2022), by Renée Turner, and the game, in order to compare their hypertextual characteristics. We conclude that it is possible for research in e-lit focused on *otome games* yield works.

Keywords: *Otome games*. Electronic literature. *Tengoku Struggle -Strayside-*. Hypertext. **The Warp and Weft of Memory**.

INTRODUÇÃO

Desde a Primeira Geração de Literatura Eletrônica (Flores, 2021), antes do surgimento da internet e do acesso massivo aos computadores e aparelhos celulares, os gêneros da literatura eletrônica estão em constante renovação. Um exemplo é o hipertexto, existente desde a primeira geração, e sendo reutilizado até os dias de hoje de diversas formas, como é o caso da obra **The Warp and Weft of Memory** (2022), (em tradução literal “O Entrelaçar da Memória”), de Renée Turner.

Contudo, apesar de uma abertura na academia para textos sobre *otome games*, uma categoria de jogos que pode variar desde romances visuais a outros gêneros de jogos, como RPG, ainda não se faz pesquisa sobre as possibilidades de encontros que podem ser frutíferos entre essa categoria e a literatura digital. É por isso que, neste trabalho, nós faremos um trajeto com intuito de comprovar não só que esse encontro é possível, mas também pode ser produtivo para que outros acadêmicos pesquisem o que ainda,

infelizmente, é nicho cultural no Brasil (Diniz *et al.*, 2023).

Para isso, primeiro abordaremos o que é a categoria de *otome games*, desde a sua primeira publicação acadêmica (Kim, 2009), até pesquisas acerca de relações parassociais, conceitos de *media mix* e *moe*, e como essas características se dão no jogo *Tengoku Struggle –Strayside–* (2024), doravante *TSS*, desenvolvido pela Otomate, subsidiária da empresa Idea Factory, e publicado pela Aksys Games internacionalmente. A escolha do jogo se dá não só pelo enredo, que brinca com a relação ficção/história, mas também por se enquadrar nas categorias na próxima seção deste artigo. Já na seção subsequente, vamos nos debruçar sobre a(s) definição(ões) da literatura digital, pensando em como os *otome games*, e em especial, *TSS*, se encontram nesse meio.

Por último, utilizaremos a obra de hipertexto **The Warp and Weft of Memory**, da autora Renée Turner, publicada na *Electronic Literature Collection: Volume 4* (2022), a fim de comparar seus componentes hipertextuais com as características presentes no jogo *otome TSS*. Assim, concluiremos em nossa pesquisa que não apenas é possível analisar *otome games* como literatura digital, mas que esses compõem um campo amplo e que podem gerar diversos trabalhos.

OTOME GAMES E TENGOKU STRUGGLE –STRAYSIDE–

Lançado em 1994, o jogo *Angelique*, feito para o console Super Nintendo Entertainment System, foi criado pelo grupo Ruby Party, uma subsidiária da Koei composta exclusivamente por mulheres. *Angelique* foi feito com a intenção de ser criado por mulheres para mulheres e inaugura o que Hyeshin Kim (2009) considera como o primei-

ro *otome game*. Para Sarah Cristina Ganzon (2022, p. 60, tradução nossa)¹, “*Angelique* critica indiretamente os jogos e a cultura dos jogos daquele tempo, que era predominantemente vista como muito masculina e dominada por homens”.

A publicação de jogos similares por outras empresas, como Konami, Broccoli, e Idea Factory’s Otomate, são entendidos como reflexo direto do crescimento do público feminino *gamer*, a partir do final dos anos 1990 (Ganzon, 2022). Atualmente, os jogos *otome* estão disponíveis tanto para consoles, como Playstation Vita, Playstation Portable, Playstation 3 e 4, além do Nintendo Switch; quanto para computador, através da Steam; para celular; e até através de websites.

Os *otome games* são definidos por Ganzon (2018, p. 37, tradução nossa)² como “uma categoria de jogos que originou no Japão e é produzida e comercializada especificamente para mulheres”, complementando que “os gêneros [de jogos] dessa categoria em particular tendem a variar de jogos de RPG a *visual novels* (sendo este o mais comum ultimamente)” (*Ibid.*, tradução nossa)³. Portanto, os *otome games* não são um gênero de jogo em específico, como jogos de RPG, *visual novel*, jogos de FPS, dentre outros, e sim uma categoria de jogos tipicamente voltados para mulheres, que podem abarcar os mais variados gêneros. Como exemplo, podemos citar o título *TSS* que é um *otome game* japonês em formato de *visual novel*, e *Love and Deepspace* (2024), um *otome game* chinês que mistu-

1 “*Angelique* indirectly critiques games and the game culture of its time, which were mostly seen as hypermasculine and male-dominated”.

2 “a category of games that originated in Japan that is produced and marketed specifically to women”.

3 “genres in this particular category tend to range from role-playing games to visual novels (the latter being the most common nowadays)”.

ra elementos de *visual novel*, RPG e sistema de *gacha*.

De acordo com Ganzon, em referência a Kim (2009), o que faz com que esses *games* sejam agrupados são as seguintes características:

contêm um sistema que permite que a personagem feminina/jogador forme relacionamentos com os personagens, que são em sua maioria heterossexuais e homens, possuem controles simples, e estão relacionados a outras formas de produtos multimídia, geralmente imitando enredos e estilos de arte de mangá e anime (Kim, 2009 *apud* Ganzon, 2018, p. 37, tradução nossa)⁴.

Ganzon (2022, p. 60-61, tradução nossa)⁵ ainda menciona que “controles simples, neste contexto, são controles que são feitos com intuito de atender uma demografia no Japão – mulheres e meninas neste caso – que acreditavam ser não familiares com jogos no geral”. Trata-se de uma estratégia de marketing para chamar a atenção de mulheres e garotas japonesas, que eram vislumbradas como alheias ao cenário de *games*.

Com o intuito de pensar uma futura relação entre *otome games* e literatura digital, conforme dito anteriormente, é preciso que escolhamos um jogo para ser objeto de análise, uma vez que os jogos de *otome* podem diferenciar de mecânica e gênero de jogo entre si. Escolhemos o recém localizado *TSS*, para analisar, tanto como jogo, quanto suas

peculiaridades como possível obra de literatura digital.

Figura 1 - Da esquerda para direita: Yona, Jack, Rin, Goemon, Sharaku e Kikunosuke



Fonte: Acervo dos autores (Captura de tela do jogo *TSS*, 2024).

TSS é um *otome game* lançado primeiramente no Japão em 2022, e em escala global em 2024, através da empresa responsável pela localização e distribuição internacional, Aksys Games. Sob direção de Wataru Watanabe, *TSS* foi desenvolvido pela Otomate, subsidiária da Idea Factory, responsável pela criação e desenvolvimento de *otome games*.

O jogo conta a história de Rin Enma, uma *transiente* no reino do Submundo, ou Inferno, que foi adotada como filha por Enma, rei do Inferno. *Transiente*, na trama, é alguém quem perdeu suas memórias quando vivo, e, como não tem nenhum tipo de conexão com pessoas ou objetos/sonhos, corre o risco de desaparecer. Como oferta de um certificado para que a protagonista permaneça no Inferno e não corra o risco de fenececer, seu pai dá à garota uma missão: ela precisa capturar cinco fugitivos que escaparam do Submundo e foram para o mundo dos humanos. Para isso, o Rei Enma e seu mentor, Ono no Takamura, selecionam quatro “prisioneiros” do Inferno, que estão pagando suas penitências há um longo tempo: Goemon Ishikawa, Kikunosuke Uga, Sharaku Touseusai e Yona Murakami. Cada um deles possui um

4 “contain a system that allows the female player character to form relationships with the mostly straight and predominantly male game characters, they have simple controls, and they are related to other multimedia products, often imitating plots and art styles from manga and anime (Kim, 2009)”.

5 “easy controls, in this context, are controls that are meant to cater to a demographic in Japan—women and girls in this case—who were thought of to be unfamiliar with games and gaming in general”.

poder especial chamado “*Desire*” em inglês, ou “Desejo”, que Rin vai descobrindo ao longo da história. Rin também possui um *Desire*, que faz com que ela “absorva” um pouco da dor que Goemon, Kikunosuke, Sharaku e Yona eventualmente sentirão, conforme os nós que os prendiam ao passado comecem a se desatar pelo desenvolvimento romântico que ela tiver com cada um deles. Os personagens usarão seus *Desires* para lutar contra os fugitivos na tentativa de trazê-los de volta ao Submundo e cumprir sua missão. Há um quinto personagem, Jack, um humano com uma maldição, que ao completar as rotas de Yona, Sharaku e Kikunosuke, o jogador pode se aventurar na rota dele. A última rota é a de Goemon, que fica bloqueável até o jogador conseguir finais felizes em todas as quatro rotas anteriores.

Cada um dos personagens do jogo, com a exceção da protagonista, é dublado por *seiyuus*, ou “atores de voz”, que os interpretam de acordo com as personalidades definidas no enredo de cada um. Os *seiyuus* são importantes também porque, além de contribuírem para a caracterização dos personagens, contribuem para o que é chamado de “*media mix*”. Sobre essa estratégia, Evamaria Dunkell-Duerr afirma que

É diretamente ligada à prática de “*media mix*”, que Seintberg (2012) define como: “(...) o desenvolvimento de um tipo de franquia de mídia em específico através de vários tipos de mídia, ao longo de um período específico de tempo.” (p. 135). Portanto, está relacionada ao lucro da companhia através de elementos que conectam o jogo com a realidade do jogador, como por exemplo, produtos de um personagem específico, ou eventos ao vivo com os *seiyuu* dos personagens (Dunkell-Duerr, 2021, p. 8, tradução nossa)⁶

6 “This strategy is directly linked to the practice of “media mix”, as Steinberg (2012) defines it: “(...) the development of a particular media franchise

Ganzon (2018, p. 40, tradução nossa)⁷ acrescenta que “*otome games* são parte do *media mix*, já que eles algumas vezes são usados para adaptar ou expandir histórias que surgiram primeiro em mangá ou anime, e *otome games* também são adaptados para anime”. Além dessa estratégia de marketing, Ganzon acredita que o *media mix* é feito para aumentar o consumo de “*moe*”. *Moe* é definido como “um afeto carinhoso por personagens 2D, mas também um afeto que é proposto a ser traduzido em diferentes tipos de mídia” (Ganzon, 2018, p. 41, tradução nossa)⁸, o que afeta não apenas a geração de renda, mas o desenvolvimento de “outras mercadorias, como CDs de drama, quadrinhos, anime, brinquedos, assim como eventos relacionados a esses jogos” (Ganzon, 2018, p. 41, tradução nossa)⁹.

Sobre o *moe*, Ganzon também afirma que ele

afeta a divisão de narrativa do jogo, e a gameplay no geral, já que os enredos do jogo tendem a divergir dependendo de qual personagem o jogador escolhe romancear. Como *Code: Realize* e *Princess Arthur* são *visual novels*, a gameplay é limitada a escolhas narrativas, e estas são escritas para ou ajudar o jogador a ganhar pontos dos personais

across multiple media types, over a particular period of time.” (p. 135). As such, it is related to the publisher’s making a profit from elements that connect the game world with the player’s reality, such as character specific merchandise or live events featuring the characters’ *seiyuu* (voice actors)”.
7 “Otome games are part of the media mix, since they are sometimes used to adapt or expand stories that came out first in manga or anime and otome games are also adapted into anime”.
8 “as an affectionate longing for 2D characters, but this is also a kind of affection that is meant to transfer for characters that is meant to translate across several media types”.
9 “other merchandise, such as drama CDs, comics, anime, and toys as well as events surrounding these games”.

7 “Otome games are part of the media mix, since they are sometimes used to adapt or expand stories that came out first in manga or anime and otome games are also adapted into anime”.

8 “as an affectionate longing for 2D characters, but this is also a kind of affection that is meant to transfer for characters that is meant to translate across several media types”.

9 “other merchandise, such as drama CDs, comics, anime, and toys as well as events surrounding these games”.

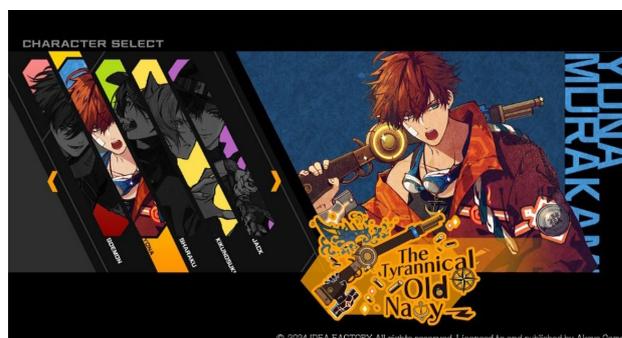
gens e ativar sua rota de romance, ou ajudar a determinar que tipo de final o *player* vai receber (Ganzon, 2018, p. 42, tradução nossa)¹⁰.

Ganzon (2018) elabora ainda que o processo de *moe* desempenha um papel fundamental nos *otome games* uma vez que afeta não apenas como os jogos serão expandidos comercialmente através da estratégia de *media mix*, mas pela forma de ligação emocional e afeto que os jogadores desenvolvem com os personagens nos jogos, por serem, em sua maioria, focados em narrativa. Além disso, é imprescindível compreender que, em um jogo como TSS, com cinco personagens romanceáveis¹¹, sendo três deles com rotas desbloqueáveis desde o início, a *gameplay* e o enredo sofrem alterações conforme o jogador for fazendo escolhas durante o jogo.

Assim como os jogos mencionados pela teórica, TSS também é um *otome game* do gênero de visual novel, então as escolhas narrativas que o jogador exerce o levam tanto para, no caso de TSS, finais bons ou ruins¹², já que as escolhas “corretas” não

são critério necessário para seleção da rota do personagem romanceável. Após a Introdução/Rota Comum, o jogador pode clicar na tela e selecionar dentre os três personagens: Yona, Sharaku ou Kikunosuke. Após zerar a rota, ou seja, conseguir finais felizes, dos três primeiros personagens, o jogador desbloqueia a rota de Jack, no mesmo processo. E depois de terminada esta rota, a de Goemon é desbloqueada, enfim.

Figura 2 - Painel de seleção da rota de acordo com o personagem romanceável. Na figura, o personagem selecionado foi Yona Murakami.



Fonte: Acervo dos autores (Captura de tela do jogo TSS, 2024).

As pesquisadoras Camila Pawlowski e Rosilane Ribeiro Mota estudam o fato de que o “afeto carinhoso por personagens 2D” (Ganzon, 2018, p. 41, tradução nossa)¹³ inerente ao *moe* não muda o fato de que “as pessoas ainda ficam emotivas com personagens ficticiais como se eles fossem reais” (Pawlowski; Mota, 2022, p. 351, tradução nossa)¹⁴, o que influencia diretamente suas escolhas no jogo. As autoras analisam que esse carinho é

devido aos fortes laços criados entre uma pessoa e um ser fictício, o que pode variar

dicando um provável “Happy Ending”, ao passo de que se escolher uma resposta ruim, aparece “Bad”, indicando um provável “Bad Ending”.

¹³ “an affectionate longing for 2D characters”.

¹⁴ “People still get emotional with fictional characters as if they were real”.

¹⁰ “Moe also affects the division of the game narrative and overall gameplay, since game plots tend to diverge depending on the character that one has chosen to romance. As Code: Realize and Princess Arthur are visual novels, gameplay is limited to narrative choices, and narrative choices are written to either help the player gain points from characters to lock them into a romance, or to help determine the type of ending they will receive”.

¹¹ Romanceável, neste contexto, indica que, a narrativa do jogo e suas mecânicas consistem no estabelecimento de um relacionamento amoroso entre a personagem jogadora e um dos NPCs (*non-playable characters*, ou “personagens não jogáveis”).

¹² Em TSS, a mecânica de escolha entre respostas boas para o Final Feliz e respostas ruins para o Final Ruim é relativamente simples: ao jogador é dado duas opções de respostas, e se ele escolher uma resposta boa, aparece “Happy” na opção, in-

desde identificação à criação de relações parassociais (PSR), relacionamentos com uma pessoa da mídia que se assemelha a relacionamentos reais, até mesmo tendo efeitos de gerar apoio social e causando angústia caso seja rompido [Dibble *et al.* 2015] (Pawlowski; Mota, 2022, p. 351, tradução nossa)¹⁵.

Pawlowski e Mota alegam que, ainda que os *otome games* possuam temas e dispositivos repetitivos, os jogadores continuam consumindo essas obras de acordo com seus temas e dispositivos favoritos, criando relações parassociais (Pawlowski; Mota, 2022, p. 352), o que pode ser um dos motivos para explicar a influência dos media mix dos *otome games*. Em *TSS* não é diferente. Os três personagens desbloqueáveis primeiramente, Yona, Sharaku e Kikunosuke, são típicos estereótipos presentes em *otome games*. Yona é um *tsundere*, o que as autoras definem como pertencente a um grupo de personagens que “tendem a ser hostis com a heroína no começo, mas conforme a história progride, eles lentamente se aproximam dela e se tornam mais afetuosos” (Pawlowski; Mota, 2022, p. 354, tradução nossa)¹⁶. Yona é agressivo no começo, mas aos poucos revela seu lado mais gentil para a heroína, até contar para ela sobre o seu passado e resolver os “nós” que estavam pendentes.

Kikunosuke é o mais novo do grupo e corresponde ao *shota*, que Pawlowski e Mota (2022, p. 357, tradução nossa)¹⁷ defi-

nem como “mais novo que a heroína e frequentemente tem uma personalidade infantil. Ele costuma ser muito animado e alegre, e é amigável com a heroína desde o início”. Kikunosuke tem uma personalidade mais infantil, ficando facilmente envergonhado com a heroína quando começa a gostar dela. As autoras complementam que o romance entre o *shota* e a protagonista “costuma ser “mais puro” do que com os outros personagens masculinos, e o amor da heroína por ele pode se assemelhar ao amor de uma mãe por seu filho” (*Ibid.*, p. 357, tradução nossa)¹⁸.

Sharaku Touseusai incorpora o estereótipo do *playboy*, que é “suave, carismático e bonito, geralmente deixa um rastro de corações partidos atrás dele por onde ele passa” (Pawlowski; Mota, 2022, p. 359, tradução nossa)¹⁹. Sharaku menciona várias vezes como ele é o “mais atraente”, e usa de sua aparência para flertar com a protagonista, o que está em consonância com o estereótipo do *playboy*, “conhecido por ser insistente, e não levar os sentimentos da heroína em consideração”, ainda que, depois de conquistado, ele seja extremamente devoto. Sharaku incorpora a persona do *playboy* até Rin Enma revelar o seu passado em sua rota, em que ele “vendia o próprio corpo para comprar remédios para a sua mãe”.

Os outros dois personagens LI (*Love Interest*) do jogo, Goemon Ishikawa e Jack,

15 “due to the strong bonds created between a person and a fictional other, which can range from identification to the creation of parasocial relationships (PSR), relationships with a media persona that resemble real ones, even having the same effects of providing social support and triggering distress if broken up [Dibble *et al.* 2015]”.

16 “tend to be hostile towards the heroine at first, but as the story progresses, they slowly warm up to her and become more affectionate”.

17 “The Shota is younger than the heroine and often

has a childish personality. He is generally very excitable and cheerful, and is friendly towards the heroine from the start”.

18 “Their romance is often “purer” than that of his older male counterparts, and the heroine’s love for him may resemble a mother’s love for her child”.

19 “The Playboy is suave, charismatic, and handsome, often leaving a trail of broken hearts behind him as he goes. He is known for being pushy and not taking the heroine’s feelings into consideration”.

não seguem estereótipos descritos no artigo de Pawlowski e Mota (2022), uma vez que Goemon serve como *poster-child*, ou garoto propaganda do jogo, já que a rota dele pode ser considerada a canônica na narrativa. Enquanto isso Jack seria uma mistura de *vil-lain* e *playboy*, de acordo com os 11 estereótipos analisados pelas autoras.

Contudo, apesar da liberdade dos jogadores de escolher a narrativa que mais lhes agrada, de acordo com personagens e estereótipos que desejem ou com que já estejam acostumados, Cosmos alerta para a dimensão algorítmica dos *otome games*:

Otome games são produzidos para serem bancos de dados completos a serem descobertos, com caixas de seleção das galerias para preencher e histórias de epílogo para desbloquear. E várias vezes, as revelações do enredo são dependentes de jogar o jogo novamente através de diferentes perspectivas, algumas acessíveis só quando uma rota crítica vai por um caminho completamente errado. Você não consegue ouvir as motivações do vilão até ser capaz de se aproximar dele, ou saber até que ponto o seu amor vai até que ele seja colocado à prova. Essa é a beleza de *visual novels* e *otome games*. Você ganha perspectiva ao perder (Cosmos, 2018, p. 247, tradução nossa)²⁰.

Portanto, para desbloquear todos os recursos e narrativas possíveis disponíveis em *otome games* como *TSS* – não basta jogar apenas uma ou duas rotas. É preciso jo-

20 “Otome games are designed to be full databases to uncover, with gallery completion checkboxes to fulfill and epilogue stories to unlock. And a lot of the time story revelations are dependant on replaying through different perspectives, some only afforded by a critical path route going completely awry. You can’t hear the bad guy’s motivations until you are able to get close to him, or truly know how far your love will go until it’s put to the ropes. This is the beauty of visual novels and otome games. You win perspective by losing”.

gar todos os “ finais bons ” e “ finais ruins ” de cada personagem, além de ler cada uma das histórias disponíveis na aba “ *Hari’s Archive* ”, em “ *Memory* ”, contendo episódios extras de epílogo. Além disso, podemos acompanhar o progresso da conexão amorosa entre Rin e cada um dos cinco personagens na opção “ *Report* ”, também em *Hari’s Archive*, e ler os detalhes dos cinco perfis, com dados sobre os pecados que cada um cometeu, os hobbies, as habilidades, o que eles pensam sobre a heroína e sua história. Por isso, a obra de *TSS* não pode ser analisada apenas pela narrativa de quando o jogador aperta em “ *New Game* ”: há todo um conteúdo a mais narrativo para desvendar e que eleva a obra, para muito além da cronologia de cada romance que pode se desenrolar nas seções de jogo.

Sob tal perspectiva, os *otome games*, com suas narrativas não lineares e interativas, que em *TSS* somam 60 horas de jogo²¹, e sua arquitetura multimídia, envolvendo neste caso texto e imagens típicas de *visual novels*, como também dublagem por *seiyuus*, são propostos como espécimes de literatura digital na próxima seção deste artigo.

LITERATURA DIGITAL E OTOME GAMES: ENCONTROS PROPOSTOS

Em seu livro **Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário**, Katherine Hayles (2009, p. 20) faz várias indagações dentre as quais podemos destacar a sua provocação chave: “A literatura eletrônica é realmente literatura?”. Para Rejane Cristina Rocha (2016, p. 12), a literatura contemporânea deve ser entendida como “um contexto em que se deve reaprender a lidar com as

21 Cf. TENGOKU Struggle – strayside –. **The Visual Novel Database**. 21 abr. 2024. Disponível em: <https://vndb.org/v33150>. Acesso em: 12 jul. 2024.

linguagens, verbais e não verbais, transcodificadas pela linguagem digital”.

Ao pensarmos em uma definição para o termo literatura digital²², encontramos nosso primeiro entrave. Conforme Rocha (2018, p. 80) explica, um dos empecilhos se deve ao fato de que a “literatura digital não concerne apenas a um gênero emergente, um tipo de texto ou um estilo autoral, mas sim a um sistema que, embora mantenha vínculos teóricos e epistemológicos importantes com o sistema literário, a ele coloca não menos importantes questionamentos”. Não é um tipo de texto, um tipo de plataforma, ou código, muito menos um estilo artístico que faz com que textos sejam integrados no guarda-chuva teórico “literatura digital”, e sim é um sistema, conforme Rocha (2018):

Compreender a literatura digital como sistema significa considerá-la como fenômeno que reúne distintos fatores na sua constituição: o texto na sua materialidade inscricional e nos seus circuitos de circulação, mas também as relações entre produtores, consumidores, as instituições legitimadoras, o mercado e o repertório (ou repertórios) com os quais esse texto dialoga e no interior dos quais (bem ou mal) se acomoda (Rocha, 2018, p. 80).

No caso dos *otome games* (e, mais especificamente, *TSS*), pensá-los como literatura digital envolve responder a questões como: Qual é o dispositivo que executa a obra? Quais são os idiomas que estão disponíveis para a sua leitura? Qual a relação entre *TSS* e o mercado consumidor? De que modos a narrativa é afetada pela mecânica de jogo em um *otome game*? No caso de um visual

novel, como *TSS*, como texto, imagem e som são articulados por meios computacionais no tempo da leitura? Trata-se, portanto, de enxergar *TSS*, ou qualquer *otome game*, não apenas por seu enredo, mas para além dessa fronteira, analisando-o como algo que aproxima o texto de novos públicos, como estratégias de jogabilidade, de *media mix* e *moe*. Ao mesmo tempo, é preciso considerar o que limita sua circulação, como as restrições de língua (no caso de *TSS*, disponível apenas em inglês e em japonês), e de plataforma (no caso de *TSS*, disponível apenas para Nintendo Switch, requerendo da população recursos para adquirir o aparelho e o jogo). É uma discussão, portanto, que vai além da narrativa principal, seus personagens e enredo.

De acordo com Rocha (2018), Katherine Hayles foi a teórica responsável pela popularização do termo “literatura eletrônica” no Brasil, com o seu livro **Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário**. Para Hayles, a “literatura eletrônica, geralmente considerada excludente da literatura impressa que tenha sido digitalizada, é, por contraste, “nascida no meio digital”, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador” (Hayles, 2009, p. 20). Essa definição, por si só, excluiria, por exemplo, livros que fossem digitalizados como PDFs para leitura em computador ou outros dispositivos eletrônicos.

Para Hayles,

Ao mesmo tempo, e porque a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis, ela também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica (Hayles, 2009, p. 21).

22 No presente artigo, tomamos como sinônimas as expressões “literatura digital” e “literatura eletrônica”, haja vista que a vastíssima maioria das obras narrativas e poéticas eletrônicas hoje sejam produzidas, circuladas e consumidas em mídia digital.

Nos *otome games*, a influência da literatura contemporânea é intrínseca aos jogos, seja através da configuração deles, seja através de elementos da narrativa. Por exemplo, *TSS* faz referência à cultura contemporânea, ao passo de que brinca com o passado/presente, pois é ambientado em um bairro real de Tóquio, chamado Asakusa, e traz elementos da cultura massiva japonesa, como *streams*, o blog *Asakusa Trash*, o jogo de zumbi *Macabre*, o aplicativo dos antagonistas *√Jodo* etc. Além disso, *TSS* está o tempo todo brincando com as influências do presente sobre os personagens que estiveram vivos do passado e com quem a heroína interage hoje, sendo Yona Murakami o LI que tem dificuldade de se adaptar às tecnologias do tempo atual.

Hayles afirma que

O texto eletrônico continua distinto do impresso à medida que o primeiro literalmente não pode ser acessado até que seja desempenhado por um código propriamente executado. O caráter de urgência do código para o desempenho do texto é fundamental para o entendimento da literatura eletrônica, especialmente para apreciar sua especificidade como uma produção técnica e literária. Os principais gêneros do cânone da literatura eletrônica surgiram não apenas nas diferentes formas em que o usuário os vivencia, mas também a partir da estrutura e da especificidade do código base (Hayles, 2009, p. 23).

Ou seja, a autora, que até a publicação da obra estabelecia as bases para o que Leonardo Flores determinou como Primeira e Segunda Gerações da Literatura Eletrônica, considerava fortemente o código-fonte como fator para classificação dos gêneros estabelecidos previamente pela teórica. Por exemplo, Hayles associou a ficção hipertextual com a *Escola Storyspace*, enquanto existem hoje várias outras plataformas e linguagens de programação para produção de

ficção hipertextual. Por exemplo, um mesmo programa de desenvolvimento de *visual novel*, como Ren'Py (Melo, 2021), pode servir para a criação de um *otome game* com ou sem características de *visual novel*²³. Do mesmo modo, um mesmo *otome game* pode estar em diferentes dispositivos, como é o caso de *Amnesia: Memories* (2015), publicado tanto para computador pela Steam, quanto para Nintendo Switch, para PS Vita, e para os sistemas Android e IOS. Não seria possível, portanto, considerar apenas plataformas, códigos ou hardware para distinguir os *otomes games* de outras formas.

Leonardo Flores, em seu artigo “Terceira Geração de Literatura Eletrônica”, faz a tentativa de marcar temporalmente quais são as gerações da literatura digital. Partindo já do que havia sido estabelecido por Hayles (2009) como geração clássica e geração contemporânea de literatura eletrônica, Flores renomeou essas duas produções de Primeira Geração e Segunda Geração, respectivamente. “A primeira, como estabelecido por meus antecessores, consiste em experiências com mídia eletrônica e digital anteriores ao advento da rede mundial de computadores (...) por alguns trabalhos pioneiros que surgiram entre 1952 e 1995” (Flores, 2021, p. 358), e que poucas pessoas tinham acesso à computadores.

Flores (2021, p. 358) também define que “a segunda geração começa com a Web em 1995 e continua até o presente, consistindo em trabalhos inovadores criados com inter-

23 O blog *English Otome Games* tem uma aba específica para “Create your own game”, em que há a indicação de diversas plataformas para a criação de jogos de *otome game*, incluindo o programa Ren'Py, mas há outros como o RPG Maker que é para desenvolver *games* com características de RPG. Disponível em: <https://www.englishotomegames.net/create>. Acesso em: 09 jul. 2024.

faces e formas personalizadas, publicados, principalmente, na rede”. O acesso à internet, o maior uso dos computadores, e consequentemente, o crescimento de usuários, fez com que a segunda geração produzisse e circulasse mais literatura eletrônica (Flores, 2021). É importante ressaltar que a segunda geração está em voga até os dias de hoje, sendo responsável pelo crescimento do campo nas universidades, “e suas poéticas orientam a produção, a recepção, a circulação e a economia desse setor” (*Ibid.*, p. 365).

Já a Terceira Geração é contextualizada por Flores da seguinte forma:

A terceira geração, a partir de 2005 até o presente, utiliza plataformas estabelecidas com bases de usuários massivas, como redes de mídia social, aplicativos, dispositivos móveis com telas sensíveis ao toque, API e *web services*. Essa terceira geração coexiste com a anterior e é responsável por uma escala numerosa de trabalho nativo digital, produzido por e para o público atual, para quem a mídia digital se naturalizou. Cada geração baseia-se em tecnologias, acesso e públicos anteriores e contemporâneos para desenvolver obras e poéticas características de seu momento geracional. [...] A terceira geração de literatura eletrônica, por se basear em redes de mídia social, plataformas e aplicativos amplamente adotados, tem uma produção e um público massivos (Flores, 2021, p. 358-359).

Ou seja, podemos entender que a terceira geração coexiste com a segunda geração, mas o seu público é diferente, por ser massivo. É uma literatura que ainda mantém, sim, gêneros da literatura eletrônica que surgiram em gerações anteriores, como é o caso da ficção de hipertexto (Flores, 2021, p. 360), mas elas buscam a “facilidade de acesso e capacidade de disseminação” (*Ibid.*, p. 363). Em outras palavras, para essa geração, não seria intuitivo criar obras que dificultas-

se o seu acesso, já que o propósito é tanto a acessibilidade quanto a disseminação.

Flores (2021, p. 364) complementa que “ir para onde o público está e criar trabalhos baseados em seu conhecimento já existente da plataforma é uma característica essencial dos trabalhos de literatura eletrônica de terceira geração”, que capitalizam o fato de que os “leitores já estão familiarizados com a interface e os gêneros” (*Ibid.*, p.367-368). O autor reconhece essa geração como uma “literatura eletrônica pós-moderna digital” (*Ibid.*, p. 363). O pesquisador reforça que a coexistência das duas não faz de uma melhor do que a outra, e pontua:

A literatura eletrônica de terceira geração se identifica com a mídia eletrônica e digital tanto em seus formatos quanto em seus modelos de publicação, produzindo trabalhos em vídeo e interativos que podem ser publicados como videogames e outros tipos de conteúdo digital. (Flores, 2021, p. 366-367).

Assim como as *visual novels* se enquadrariam na terceira geração descrita por Flores (Melo, 2021), os *otome games* também o fariam. Os jogos *otome* em geral são obras que possuem acesso popular e de fácil disseminação em plataformas massivas; podemos citar, por exemplo, o caso do primeiro *otome game* traduzido para português, *Amor Doce*, responsável por tornar mais acessível a categoria no Brasil (Diniz *et al.*, 2023). Não são obras para cujo acesso o leitor precise de guias, ou um conhecimento tecnológico maior; são geralmente jogos que estão em dispositivos que o usuário já acessa, como a plataforma para computador *Steam*, consoles de videogames, aplicativos *mobile*, ou sites. Do mesmo modo, aqueles que jogam *otome games* já conhecem a “interface e os gêneros”, e não se incomodam com o fato de que algumas obras da terceira geração, como Flores (2021, p. 364) comenta, estejam, por vezes,

“menos interessad[a]s na originalidade”. Parte do prazer de jogar *TSS* é encontrar os mesmos estereótipos de personagens presentes em outras obras de *otome games*, bem como eventos semelhantes em outros enredos.

THE WARP AND WEFT OF MEMORY E TENGOKU STRUGGLE –STRAYSIDE–: O USO DO HIPERTEXTO

Por fim, os *otome games* podem ser propostos como literatura digital também pela sua conexão com a ficção hipertextual. O hipertexto, para Verônica Daniel Kobs (2017, p. 163), é um texto que trabalha com vários links que desdobram a narrativa quando o leitor clica neles. Pedro de Souza Melo (2021, p. 17) contribui: “O termo hipertexto refere-se a uma proposta de construção de percursos de leitura em que há caminhos possíveis entre uma rede ou uma malha. Desse modo, há experiências de leituras não sequenciais, onde uma travessia linear é opcional ou até mesmo impossível”. Kobs (2017) corrobora que a ficção hipertextual dá ao leitor tanta liberdade quanto abrir um

livro impresso, pois você pode abrir este em qual página quiser, da mesma forma que o hipertexto pode ser clicado ou selecionado pelo usuário-leitor onde ele desejar. Enquanto isso, Melo (2023, p. 37) afirma que esse gênero possui características relevantes de “não linearidade, deslocamento e fragmentação textual por meio dos links”, e é através de cliques que o leitor lê os próximos blocos para revelar o enredo da obra.

Para os fins deste artigo, acessamos o 4º Volume da *Electronic Literature Collection*, filtrando pelo termo *Hypertext*, e selecionamos uma obra para compará-la com *TSS* e mostrar suas semelhanças, a fim de validar nossa hipótese de que *TSS* é também passível de análise no campo da literatura digital. O trabalho escolhido foi *The Warp and Weft of Memory*, da escritora Renée Turner, que é a respeito do conjunto de roupas da artista holandesa Gisèle d’Ailly van Waterschoot van der Gracht, que viveu por cem anos. A *ELO* descreve a obra como: “Ao combinar escrita, fotografias das roupas de Gisèle, vídeos e ilustrações, Renée Turner faz uma reflexão sobre seu encontro direto com os pertences de Gisèle e as intimidades de seu guarda-roupa” (ELO, 2022, n.p, tradução nossa)²⁴.

Figura 3 – Obra hipertextual *The Warp and Weft of Memory*



Fonte: Acervo dos autores (Captura de tela da obra. TURNER, 2022).

24 “Combining writing, photographs of her clothes, videos, and illustrations, Renée Turner reflects on her direct encounter with Gisèle’s belongings and the intimacies of the closet”.

Assim que abrimos o site onde a obra está alocada, somos levados à aba “Notes”, com o título “*How I came to her closet*”, em que vislumbramos fotografias, notas de rodapé e um longo texto em que a autora conta como foi encontrar as roupas da artista e como decidiu fazer o projeto. A leitura hipertextual pode se dar de algumas formas: podemos clicar nos números do texto, que nos levam às notas de rodapé, ou podemos clicar nas outras abas, que configuram “*The Warp and Weft of Memory*”, “*Epistolary*”, “*Semantic Tapestry*”, “*Colophon*”. A primeira aba conta sobre a obra; a segunda mostra trocas de cartas da autora com Kate Pullinger, com Frans-Willem Korsten e uma carta/nota endereçada para a artista falecida Gisèle d’Ailly van Waterschoot van der Gracht; a terceira aba leva a um conjunto de roupas de Gisèle, com fotografias, descrições e, algumas vezes, páginas com desenhos e mais detalhes acerca de determinada peça; e a última aba carrega os créditos da obra.

Similarmente, em *otome games* como *TSS*, a ficção hipertextual está presente. São várias escolhas que o leitor-jogador pode fazer e que levam a narrativa para diferentes finais, sejam eles bons ou ruins. O que Melo (2023) fala sobre uma travessia não linear é que, em jogos como *Amnesia: Memories* (2015), não é possível ter uma narrativa com começo, meio e fim, mas, no caso de *TSS*, isso é possível em algumas passagens, pois temos uma rota comum, que é a mesma para qualquer um dos cinco LIs, e só depois é que os desdobramentos variam. A hipótese de liberdade equivalen-

te à de um livro impresso, defendida por Kobs (2017), mostra-se questionável, pois por mais que o jogador possa escolher qual rota seguir, no começo de *TSS*, por exemplo, ele só pode escolher entre três dos cinco personagens romanceáveis. E até que o jogador desbloqueie todas as rotas e todos os finais, é impossível pular para uma parte que não leu e “receber *spoilers*”, como seria possível ao abrir um livro impresso e ler a última página. Contudo, os *otome games* possuem sim, não linearidade, deslocamento e fragmentação textual, por meio das escolhas que vão desdobrando as narrativas propostas.

É possível vislumbrarmos em *TSS* outras componentes hipertextuais semelhantes aos da obra **The Warp and the Weft of Memory**. O menu do jogo apresenta diversas opções de hiperlinks para que o usuário possa escolher. Contudo, é importante mencionar que, ao contrário de **The Warp and the Weft of Memory**, em que a obra já está “completa”, quando o usuário começa a jogar do início um *otome game*, algumas opções podem aparecer bloqueadas. Em *TSS*, no menu inicial, as abas disponíveis na primeira sessão são “*New Game*”, “*Load Game*”, “*Options*”, e “*Custom*”, em que a primeira significa iniciar um “Novo Jogo”; a segunda, “Carregar o Jogo”; a terceira, “Opções”, e a quarta, “Customizar”, para customização dos *sprites* que ficam no menu inicial e o jogador pode trocar. As opções bloqueadas são *Stage Select* e *Hari’s Archive*. *Stage Select* é quando o leitor já começou a jogar e deseja selecionar um estágio para voltar no jogo, e o *Hari’s Archive* é o segundo menu que o jogo tem.

Figura 4 - Colagem do menu principal de TSS antes de iniciar o jogo, e depois de ter concluído o jogo.



Fonte: Acervo dos autores (Capturas de tela do jogo TSS, 2024).

Figura 5 - Segundo menu de TSS - Hari's Archive



Fonte: Acervo dos autores (Captura de tela do jogo TSS, 2024).

Porém, quando retornamos a TSS já com o jogo concluído, todas as mecânicas do menu estão preenchidas. O *Hari's Archive* é o segundo menu contendo as seguintes opções: *Image*, *Music*, *Video*, *Library*, *Report* e *Memory*. Podemos utilizar o *Hari's Archive* para nova comparação com a obra **The Warp and Weft of Memory**. Parecido com o “*Semantic Tapestry*”, o item *Image* reserva as imagens que podem ser desbloqueadas no jogo. As cartas de Renée Turner trocadas em “*Epistolary*” podem ser entendidas como a parte do jogo “*Memory*”, em que desbloqueamos os epílogos dos personagens principais e secundários da história. Os créditos presentes no vídeo inicial do jogo,

disponível também na aba *Video*, contêm todas as informações dos dubladores e dos criadores de TSS, aproximando-se dos conteúdos de “*Colophon*” na obra de Turner. A aba “*The Warp and Weft of Memory*”, que dá detalhes da obra de hipertextualidade, pode ser conectada com a aba *Report* de TSS, em que podemos ler os perfis de cada um dos cinco personagens romanceáveis. Já as abas *Library* e *Music*, de TSS, não têm correspondência com a obra mencionada, funcionando como um dicionário do jogo e um arquivo de suas músicas. Do mesmo modo que podemos ir revelando o enredo da obra de Renée Turner, clique a clique, podemos fazê-lo com *otome games* como TSS.

Figura 6 - Um exemplo de escolha em TSS

Fonte: Acervo dos autores (Captura de tela do jogo TSS, 2024).

Por último, a hipertextualidade impacta TSS desde o primeiro instante de execução da narrativa principal. O próprio ato de clicar na opção *New Game* já infere a ação de o leitor-jogador selecionar um hiperlink. TSS possui duas formas de seguir a narrativa: o jogador pode clicar em “*auto*” para o jogo rodar sozinho e só parar quando tiver escolhas a serem feitas, como uma narrativa em *continuum*; ou o jogador pode apertar o botão “A” do seu videogame, ou tocar na tela para acessar sequencialmente cada bloco de texto. Ambas as formas de execução exigem escolhas dos leitores e cliques. Por fim, a narrativa, tanto no modo “*auto*”, quanto clicando-se para liberar cada bloco de texto, é afetada, no plano diegético, pelas escolhas da personagem que estamos controlando. É preciso então, optar uma das duas opções em diferentes cenas do jogo para que os personagens procedam de determinado modo, o enredo continue e o leitor alcance o “final bom” ou o “final ruim” com o LI que ele escolheu. Conforme o exemplo da Figura 7, foram dadas ao/à jogador/a duas opções de

responder ao Rei Enma: selecionando-se a resposta “*You're imagining things*”, a pessoa jogando está se encaminhando para um *Happy Ending*. Na imagem também podemos ver a opção de execução “*auto*” mencionada anteriormente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos que os *otome games* se configuram como uma categoria de jogos, originada no Japão, que pode variar de gêneros de *games* distintos. Eles foram produzidos e comercializados tendo como grupo almejado as mulheres, e se constroem quando o jogador se insere no enredo tentando formar relacionamentos com os personagens, LI, que são, em sua maioria, homens heterossexuais. Um exemplo disso é o jogo que analisamos, *Tengoku Struggle – Strayside –*, localizado para inglês em 2024.

Após uma apresentação dos *otome games* e de TSS, debruçamo-nos por um dos significados da literatura digital, e como as suas três gerações se dividem. Nosso propósito foi de demonstrar como a *e-lit* possui

características que envolvem *otome games*, como a cultura de massa e a familiaridade das plataformas, reflexo da terceira geração.

Para tanto, concretizamos nossa investigação por meio da comparação entre *TSS* e a obra hipertextual **The Warp and Weft of Memory**, da escritora Renée Turner. Essa última seção comparativa demonstrou que tanto **The Warp and Weft of Memory** quanto *TSS* são obras que devem ser analisadas não apenas pelo seu enredo, mas por toda a sua estrutura, e que ambas possuem características hipertextuais que também as configuram como pertencentes à literatura digital. Deste modo concluímos que o encontro entre *otome games* e literatura eletrônica é possível e que diversos temas podem ser pesquisados nesse esteio, como os estudos de gênero para analisar o papel das protagonistas desses jogos, estudos de masculinidade, para visualizar quais são os estereótipos que os personagens masculino, ou até mesmo para aprofundar a pesquisa relacionando ambos. Só não podemos esquecer que cada *otome game* possui suas particularidades e merece ser analisado como sua própria obra.

REFERÊNCIAS

BEEMOV. **Amor Doce**. Nantes: Beemov, 2011. Criado por: Stéphanie Sala (ChiNoMiko). Disponível em: <https://www.amordoce.com/>. Acesso em: 16 jul. 2024. Disponível em Android, iOS e Website.

COSMOS, A. M. Sadistic Lovers: Exploring Taboos in Otome Games. MCDONALD, H. (Ed.) **Digital Love: Romance and Sexuality in Games**. Nova York: Taylor & Francis Group, 2018, p. 245-251.

DIBBLE, J. L.; HARTMANN, T.; ROSAEN, S. F. Parasocial Interaction and Parasocial Relationship: Conceptual Clarification and a Critical Assessment of Measures. **Human Communication Research**, v. 42, n. 1, p. 21-44, 2015. DOI:

<https://doi.org/10.1111/hcre.12063>. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/hcre.12063>. Acesso em: 16 jul. 2024.

DINIZ, G. R.; REGIS, R. D. D.; FERREIRA, J. C. V. Otome Games: globalization and glocalization processes, conceptualization and data analysis of Brazilian players. **Journal on Interactive Systems**, Porto Alegre, RS, v. 14, n. 1, p. 429-447, 2023. DOI: 10.5753/jis.2023.3193. Disponível em: <https://journals-sol.sbc.org.br/index.php/jis/article/view/3193>. Acesso em: 11 jul. 2024.

DUNKEL-DUERR, E. **Otome Game localization: A case study of the character Toma from Amnesia**. 2021. Monografia (Bacharelado em Letras) - Dalarna University, Falun, Suécia, 2021.

FLORES, L. Third Generation Electronic Literature. **DAT Journal**, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 355-371, 2021. DOI: <https://doi.org/10.29147/dat.v6i1.346>. Disponível em: <https://datjournal.anhemi.br/dat/article/view/346>. Acesso em: 8 jul. 2024.

GANZON, S. C. Making Love Not War: Female Power and the Emotional Labor of Peace in Code: Realize - The Guardian of Rebirth and Princess Arthur. MCDONALD, H. (Ed.) **Digital Love: Romance and Sexuality in Games**. Nova York: Taylor & Francis Group, 2018, p. 37-58.

GANZON, Sarah Cristina. **Playing at Romance Otome Games, Globalization and Postfeminist Media Cultures**. 2022. Tese (Doutorado em Comunicação) - Faculty of Arts and Science, Concordia University, Montreal, 2022. Disponível em: <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/990916/>. Acesso em: 12 jun. 2024.

HAYLES, K. Literatura Eletrônica: O que é isso? In: HAYLES, K. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global, 2009, p. 19-53.

IDEA FACTORY, DESIGN FACTORY. **Amnesia: Memories**. Califórnia: Idea Factory International, 2015. Dirigido por Mikiharu Yamaguchi. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/359390/Amnesia_Memories/. Acesso em: 01 jul. 2024. Disponível para Windows, Android, iOS, Playstation Vita e Nintendo Switch.

IDEA FACTORY. **Tengoku Struggle -Strayside-**. Torrance, Califórnia: Aksys Games, 2024.

Dirigido por Wataru Watanabe. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/tengoku-struggle-strayside-switch/>. Acesso em: 10 jul. 2024. Disponível para Nintendo Switch.

KIM, H. Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. **Theory, Culture & Society**, v. 26, n. 2-3, p. 163-188, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1177/0263276409103132>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0263276409103132>. Acesso em: 01 jul. 2024.

KOBS, V. D. Cibertextos e hipertextos: a literatura na era digital. **Cadernos de Letras da UFF**, v. 27, n. 54, p. 153-170, 30 jun. 2017.

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

MELO, P. S. Literatura eletrônica Pop: o “visual novel” na terceira geração de “e-lit”. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 19, n. 2, p. 31-74, 2023. DOI: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2023.e96972>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/96972>. Acesso em: 16 jun. 2024.

PAPERGAMES; INFOLD PTE. LTD. **Love and Deepspace**. Singapura: Infold Pte. Ltd. , 2024. Disponível em: <https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home>. Acesso em: 05 jul. 2024. Disponível para iOS e Android.

PAWLOWSKI, C.; MOTA, R. R.. Do You Choose Him or Does He Choose You? - Analyzing Character Archetypes in Otome Games. In: TRI-LHA DE CULTURA – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p. 351-360. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.224865. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23671. Acesso em: 4 jul. 2024.

ROCHA, R. C. Apresentação - Além do livro: literatura e novas mídias. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 47, p. 11-17, jan. 2016.

ROCHA, R. C. Literatura Digital. In: RIBEIRO, A. E.; CABRAL, C. A. (Org.). **Tarefas da edição: pequena mediapédia**. Belo Horizonte: Impressões de Minas, 2020, p. 80-84.

STEINBERG, M. **Anime's media mix: franchising toys and characters in Japan**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

TURNER, R. The Warp and Weft of Memory. In: BERENS, K. I., *et al.* (Ed.) **Electronic Literature Collection: Volume 4**. Washington State University, Vancouver, 2022. Disponível em: <https://collection.eliterature.org/4/the-warp-and-weft-of-memory>. Acesso em: 10 jul. 2024.

Recebido em: 30/09/2024

Aprovado em: 24/10/2024



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.