

Tungo sa Golden Ending: Ang Pangangasiwa-Pagtatanghal ng Damdamin sa mga Birtuwal na Lalaki sa Larong Otome na *Golden Hour*

Mariyel Hiyas C. Liwanag

University of the Philippines Los Baños,
mcliwanag2@up.edu.ph

Rowell D. Madula

De La Salle University
rowell.madula@dlsu.edu.ph

Abstract:

Itinuturing bahagi ng kulturang Hapon ang mga larong otome ngunit sa kasalukuyan, lumalawak na ang merkado nito. Dumarami na ang dating nakasentro lamang sa mga kababaihang Hapon sa pamamagitan ng lokalisasyon. Kinalaunan, ginamit na rin ng iba pang developer ng ibang bansa ang estruktura ng larong otome at isa rito ang Matchaa Studio na binubuo ng mga Pilipinong game developer nang likhain nila ang larong otome na *Golden Hour*. Tekstwal na sinuri ng pag-aaral ang larong *Golden Hour* gamit ang konsepto ng paggawang emosyonal ni Arlie Russel Hochschild sa pamamagitan ng paggalugad sa pangangasiwa at pagtatanghal ng damdamin sa loob ng laro.

Pinangangasiwaan ng manlalaro ang kanyang damdamin sa paggamit niya ng pagkatao ni Delos Santos sa loob ng laro. Upang maabot ang layunin sa loob ng laro ang pinakakaaya-ayang katapusan ng kuwento, kinakailangang pangasiwaan nang mahusay ang damdamin sa pamamagitan ng pagpili ng sagot batay sa kaangkupan sa kuwento, damdamin ng isang birtuwal na kalalakihan at mayamang karasanang emosyonal ng manlalaro. Mula sa pangangasiwa ng damdamin, magkakaroon ng pagtatanghal ng damdamin na makikita sa piniling aksyon o desisyon ng bidang karakter na gamit ng manlalaro. Bagaman magkapatid ang suri sa *Golden Hour* sa iba pang pananaliksik ukol sa larong otome, hindi maikakaila na ang pangangasiwa nito ay nasa bahagi pa lamang ng damdamin at hindi pa tumutulay tungong oras o salapi, na nagiging giya na ng mga kasabayan nitong pamagat sa parehong kategorya.

Mga susung ideya: pangangasiwa-pagtatanghal ng damdamin; paggawang emosyonal; otome; babaeng manlalaro; *Golden Hour*; Arlie Hochschild

Ang Disenyo ng Otome bilang Isang Niche

Mystic Messenger, *Code: Realize*, *CollarxMalice* – ilan lamang ito sa mga pamagat ng mga popular na larong otome, isang genre ng video game sa iba-ibang gaming platform na ang merkado ay nakatuon sa mga babaeng manlalaro. Dinisenyo ang mga larong otome o otoge (pinaikling bersyon ng otome game) para sa mga manlalarong babae batay na rin sa literal na salin-kahulugan nitong ‘young lady.’ Sa industriya ng video gaming sa Japan, itinuturing na isang kategoryang espesyalisado o *niche* ang otoge dahil nilikha ang mga larong ito bilang isang digital na espasyo ng mga kababaihang manlalaro na laruin ang iba-ibang identidad at pantasya ng kanilang kasarian sa samu’t saring konteksto at estruktura (Kim, 166). Nangangahulugan ang kategoryang *niche* sa mga video game na maliit ang bilang ng manlalaro. Bagaman maituturing espesyalisado ang kategorya ng mga otoge, hindi nangangahulugang limitado ang bilang ng manlalaro at maituturing maliit na negosyo ang mga ito. Pinatunayan ng stock market sa Japan na hindi ito maliit na negosyo at malaki ang saklaw ng merkado nito. Ibinigay na halimbawa ni Matt Sainsbury ang game developer na *Coly* na pagmamay-ari ng dalawang magkapatid na mayroon bawat isa ng halagang 15.2 bilyong yen sa stock holdings. Ayon sa kanya, hindi pangunahing hadlang ang hindi pagsasalin ng mga laro sa iba pang wika dahil kumikita ito nang hindi lumalabas sa lokal na merkado (Sainsbury). Nagkakaroon rin ng pagsasalin ng wika ng laro upang maabot ng ganitong espesyalisadong kategorya ang mas malawak na merkado at tinatawag itong lokalisasyon (localization). Ang kumpanyang Aksys Games Localization, Inc. ang pinakaunang video game publisher na naglayong ilabas ang otoge sa Japan, Japan, nagtuon sa Kanluraning manlalaro (Aksys Games) at nagkamal na ng humigit-kumulang \$1 milyon mula sa mga naibenta nito (Dun & Bradstreet).

Hindi nalalayo ang otoge sa *shoujo* na genre ng manga at anime. Habang maililingkis ang salitang *otome* sa mga laro, maikakawing naman ang salitang *shoujo* sa mga anime at manga. Bagaman magkaiba ang midyang saklaw ng kanilang katawagan, may pagkakahawig sa kadalasang esensya ang mga ito: madalas na may lakip na temang romansa at mayroong protagonistang babae. Noong Dekada ’90 at ’00, umusbong ang *anime* sa mga pampublikong istasyon sa telebisyon at kabilang ang ilang mga sikat na *shoujo anime* tulad ng *Card Captor Sakura*, *Fushigi Yuugi*, at *Sailor Moon* sa mga pamagat na ipinalabas noon (Conde). Masasabi na hindi na rin bago ang esensya ng isang otoge sa danas ng mga Pilipinong lumaki sa dekadang ito. Inilarawan rin ni Hyeshin Kim (kay Ganzon, *Growing the Otome Game Market: Fan Labor and Otome Game Communities Online*, 348), ang mga katangiang madalas makita sa mga otoge: relatibong madaling sistema ng mga kontrol, koneksyon sa iba pang midya

tulad ng shoujo anime o manga, at sistemang may kakayahang makipag-usap at bumuo ng relasyon sa mga kalalakihan. Langkap ng mga otoge ang estruktura ng isang nobelang biswal (visual novel), ang kakayahang magkaroon ng interaksyon sa mga karakter, ang mga alternatibong yugto ng kuwento at mga alternatibong katapusan at ang estilong grapika ng Japanese animation—isa na itong buong sistema ng larong pang-aliw na nakatuon sa mga babae. Ang larong Angelique ng Koei ang unang inilabas na otoge at idinisenyo ito para sa console na Super Nintendo noong 1994. Ang serye na ito ang itinuturing na unang romantikong laro para sa mga kababaihan (Famitsu). Dahil sa tagumpay nito na makaakit ng kababaihang manlalaro sa industriya ng video game, naglabas ng mga spin-off at bersyon ng laro ang kumpanya para sa iba pang plataporma sa paglalaro tulad ng Game Boy Advance, PC (personal computer) at Playstation sa mga sumunod na taon. Ito rin ang naging trend para sa iba pang otoge — lumilikha ang mga kumpanya ng isang kwentong nakapaloob sa laro at umiinog sa isang bidang babae na maaaring lumikha ng relasyong romantiko sa isa sa mga sumusuportang non-playable character (NPC) sa loob ng laro.

Sa paglawig ng teknolohiya, umusbong ang konseptong freemium ng negosyo sa mobile phone at mga portable na gadget. ng mga manga reader, role-playing game, at social networking site ang ilan sa mga halimbawa ng mga aplikasyong na sumailalim sa ganitong konsepto. Sa paglago rin ng kulturang freemium, lumaki ang bilang ng mga libreng aplikasyon na maituturing na aksesible sa mga mayroong smartphone at koneksyon sa internet. Maging ang mga otoge ay pumailalim sa konsepto ng freemium, kabilang na ang larong *Golden Hour* na likha ng mga Pilipino at mayroong kuwentong umiinog sa loob ng isang kathang-isip na siyudad sa Pilipinas. Sinuri sa pananaliksik ang pangangasiwa ng damdamin ng manlalaro sa larong *Golden Hour* at paano ito tumutungo sa pagtatanghal ng damdamin, at inilarawan ang disenyo ng *Golden Hour* sa mas malawak na disenyo ng mga otoge sa panahon ng modelong freemium.

Mga Direksyon ng Pag-aaral sa Larong Otome

Sa paglago ng otoge sa merkado, lumitaw rin ang maraming iskolastikong lathalain hinggil rito at iba-ibang pamagat ng otoge ang kanilang sinuri batay sa iba-iba ring mga paksa. Isang halimbawa ang pag-aaral ni Emily Taylor noong 2007 hinggil sa mga lalaking protagonista bilang isang tila kaban na walang laman dahil sa kawalan o kalabuan ng personalidad na tumutugma sa sinumang manlalaro (Taylor). Sinuri naman ni Kumiko Saito (1-18) ang nosyon ng romansa at relasyon na hinubog ng modernong pulitika ng identidad. Tinalakay naman ni Sarah Christina Ganzon ang representasyon sa larong *Mystic Messenger* at Dandelion (Ganzon, “*Sweet Solutions*

for Female Gamers': Cheritz, Korean Otome Games, and Global Otome Game Players" 225-244). Itinala naman ni Hyeshin Kim (165-188) ang kasaysayan ng mga larong pambabae at ang diskurso ng pagkababae sa mga larong elektroniko sa pamamagitan ng mga larong *Angelique* at *Harukanaru Tokino Nakade3*. Ipinaksa naman ng *Sadistic Lovers: Exploring Taboos in Otome Games* (Cosmos, 245-251) ang mga trope ng mga birtuwal na kalalakihan sa otome na sa pagsusuri naman ni Shira Chess sa mga video game, natanto niya na naglalaan ng paggawang emosyonal (emotional labor) ang mga kababaihang manlalaro dahil mayroong mga laro na nilikha para sa kababaihan at nakaangkla sa kalagayang emosyonal ng ibang tao. Kabalintunaan ang kinalalabasan ng emosyonal na paggawa sa loob ng isang laro, kumpara sa emosyonal na paggawa sa reyalidad kung saan hindi ito nabibigyan ng kabayaran (Chess, 90). Dagdag ni Chess (90), malinaw ang pabuya sa naglalaan ng emosyonal na paggawa sa loob ng laro. Mayroon ring ganitong lapat ng teorya hinggil sa paggawang emosyonal sa iskolastikong artikulo na sumuri sa mga larong Mystic Messenger (Ganzon, "Investing time for your in-game boyfriends and BFFS: Time as commodity and the simulation of emotional labor in Mystic Messenger" 139-153), Code: Realize – The Guardian of Rebirth, at Princess Arthur (Ganzon, "Making Love Not War: Female Power and Emotional Labor of Peace in Code: Realize – The Guardian of Rebirth and Princess Arthur" 37-58). Naging paksa rin ng pag-aaral ang larong *Hakuōki* bilang espasyo sa pagitan ng birtuwal at realidad (Lopez 85-86). Tulad ng mga pananaliksik nina Ganzon at Chess, layon ng papel na ito na galugarin ang konsepto ng paggawang emosyonal sa partikular na otoge. Samantala, ang mga konsepto ng pagiging asawa at/o ina at ang seksuwalisadong mga babaeng karakter sa mga otoge na *Moshi, kono sekai ni kami ga iru to suru naraba* at *Niru Adomirari no tenbin – teito genwaku kitan* ang mga naging paksa ni Clara Isabella Ann Lim. Dito makikita na maraming pamagat na ang pinag-aralan ng mga mananaliksik para sa categoryang otome ng mga video game, ngunit maituturing maliit na bilang ng pananaliksik ito kung ikukumpara sa dami ng mga pamagat na inilabas at inilalabas sa ilalim ng categoryang ito.

Maliban sa suring tekstwal na mga pananaliksik, mayroon ring mga lathalain na nakatutok sa relasyon ng reyalidad at kathang-isip. Halimbawa nito ang etnograpiyang saliksik hinggil sa praktika ng mga fan o manlalaro ng otoge ang papel ni Leticia Andlauer gamit ang posturang mananaliksik-fan mula sa posturang etnometodolohikal. Sinikap na suriin sa saliksik na ito ang mga representasyon sa loob ng larong *Uta no Prince-sama* at ang anime nito hanggang sa praktika ng mga manlalarong fan upang ipakita ang kanilang katapatan sa mga birtuwal na lalaki sa loob ng laro (Andlauer 172-179). Sinundan naman ito ng pagtalakay ni Ganzon (347-366) sa papel na *Growing the Otome Game Market: Fan Labor and Otome*

Game Communities Online hinggil sa merkado ng otome at ang interkonektadong relasyon ng mga manlalaro, mga blogger at ng mga kumpanya. May pag-aaral rin na nakatutok sa relasyon ng ganitong mga laro sa sikolohiya ng manlalaro tulad ng pag-aaral sa mga dahilan para ma-engganyo ang isang tao na maglaro ng mga video game (Kolke, et. al, 1-14.) Isa sa mga halimbawa ng mga sikat na otoge ang larong *Mystic Messenger* at pinatunayan ng pag-aaral ni Ganzon (*Growing the Otome Game Market: Fan Labor and Otome Game Communities Online*, 347-366) na malawak ang fanbase ng larong ito. Katunayan sa isang ‘di-pormal na pananaliksik na isinagawa ng Tailor Tales, mula sa 800 na sumagot ng kanilang sarbey, makikita kung saang iba’t-ibang kontinente nagmumula ang mga naglalaro ng otoge: Afrika, Asya, Australya, Europa, Hilagang Amerika, Timog Amerika at Oceania. Dagdag ng kanilang sarbey, malawak ang saklaw na edad ng mga naglalaro, 29% nito ang mula edad 21 hanggang 24 (Tailor Tales). Pinatunayan rin ng kanilang sarbey ang naunang ideya na nilikha ang larong ito para sa kababaihan dahil sa 800 sumagot ng kanilang sarbey, itinuturing na 93% ang kanilang mga sarili bilang babae, samantalang 2% naman ay lalaki at ang natitirang 4% ay non-binary habang ‘others’ ang isinagot ng natitira (Tailor Tales). Maituturing na kakaunti lamang ang pag-aaral ng mga otoge kumpara sa dami ng mga pamagat na nakapaloob sa categoryang ito sa iba-ibang plataporma. Makapag-aambag ang pananaliksik na ito hindi lamang para sa paksang otoge kundi maging sa mga lokal na pananaliksik sa video game sa bansa.

Isa sa mga kamakailang inilabas na otoge sa Google Play sa gitna ng pandemya ang *Golden Hour* na nilikha ng mga Pilipinong developer at batay sa bansang Pilipinas ang kuwento. Susuriin ng pag-aaral na ito ang laro bilang isang teksto gamit ang konsepto ng pangangasiwa ng damdamin. Mahalaga rin ang ganitong klaseng pag-aaral lalo pa at itinuturing itong kauna-unahang otoge na Pinoy dahil sa mga developer nito at dahil sa kuwento. Layunin ng papel na ito na dumagdag sa bilang ng mga pananaliksik sa paksang otoge na gumagamit ng batayang teorya ng pangangasiwa ng damdamin ni Arlie Hochschild. Ginamit na ni Sarah Christina Ganzon ang teorya ni Hochschild sa kanyang papel na “Investing time for your in-game boyfriends and BFFS: Time as commodity and the simulation of emotional labor in *Mystic Messenger*.”

Ipinapanukala ni Arlie Russel Hochschild na bahagi ng kalakarang serbisyo ang konsepto ng paggawang emosyonal o pangangasiwa ng damdamin. Sa isang industriya ng pagseserbisyo (service-oriented), ang kabuuang nararamdaman at pagkakuntento ng customer ang makapagsasabi kung matagumpay ang serbisyo o hindi. Ayon nga kay Arlie Hochschild (5), “*the emotional style of offering the service is part of the service itself.*” Ito ang tinatawag niyang emosyonal na paggawa (7) kung saan kailangang pangasiwaan ang panloob na damdamin patungo sa panlabas na anyo

ng mga ito upang makalikha ng katanggap-tanggap na estado ng pag-iisip ng ibang tao:

But in the course of doing this physical and mental labor, she is also doing something more, something I define as emotional labor. This labor requires one to induce or suppress feeling in order to sustain the outward countenance that produces the proper state of mind in others.

Sa kaibuturan ng pagkakaiba ng paggawang emosyonal at pisikal, mayroong pagkakahalintulad ang dalawang ito hinggil sa halaga. Ika nga,

It is when we come to speak of the exploitation of the bottom by the top in any society that we become morally concerned. In any system, exploitation depends on the actual distribution of many kinds of profits – money, authority, status, honor, well-being. It is not emotional labor itself, therefore, but the underlying system of recompense that raises the question of what the cost of it is (Hochschild, 12).

Malaking bahagi ng paggawang emosyonal ang pangangasiwa ng damdamin. Tinalakay ni Shira Chess (90) na madalas ikinakawing ang konsepto ng emosyon at pagkalinga sa mga kababaihan at nagiging daan ang mga ito ng mga developer ng mga video game para matumbok ang mga babaeng manlalaro. Parehong bagay ang tutumbukin ng pagsusuring ito para sa larong *Golden Hour*.

Ayon kay Hochschild, may dalawang uri ng pag-arte: mababaw na pag-arte (surface acting) at ang malalim na pag-arte (deep acting). Tumutukoy ang mababaw na pag-arte sa panlabas na anyong naglalahad ng damdamin ng isang tao – maaaring pagbuntong-hininga, o pagngiti (Hochschild, 35). Inihalintulad niya ang mababaw na pag-arte sa method acting:

Method acting – illustrates surface acting in the course of disparaging it... this is surface acting – the art of an eyebrow raised here, an upper lip tightened there. The actor does not really experience the world from an imperial viewpoint, but he works at seeming to (Hochschild, 38)

Samantala, mayroong internalisasyon ang isang tao sa kanyang nadarama sa malalim na pag-arte. Tinukoy ni Hochschild (38) ang dalawang uri ng pagsasagawa ng malalim na pag-arte: una sa pamamagitan ng indirektang paggamit ng imahinasyon, ikalawa sa pamamagitan ng direktang paghimok ng nararamdaman. Sa unang uri ng proseso, lumilikha ng konteksto sa loob ng isipan, samantalang sa ikalawang uri ng proseso, malay na naglalatatag ng konteksto para magiya ang damdamin sa direksyong nais:

We also set a personal stage with personal props, not so much for its effect on our audience as for the help it gives us in believing in what we imagine. Serving almost as stage acquaintances who prod our feelings in a desired direction (Hochschild, 44).

Sa uri ng pag-arte na ito, nagkakaroon ng tunggalian at operasyong internal na pagkukunwari (make-believe) at kadalasang mga hindi ispontanyo na mga nararamdaman dahil mayroong panloob na interbensyon (Hochschild, 38-39). Gagalugarin ng pananaliksik na ito ang sistema ng larong *Golden Hour* gamit ang pangangasiwa-pagtatanghal ng damdamin bilang bahagi ng paggawang emosyonal.

Ang Disenyo ng *Golden Hour*

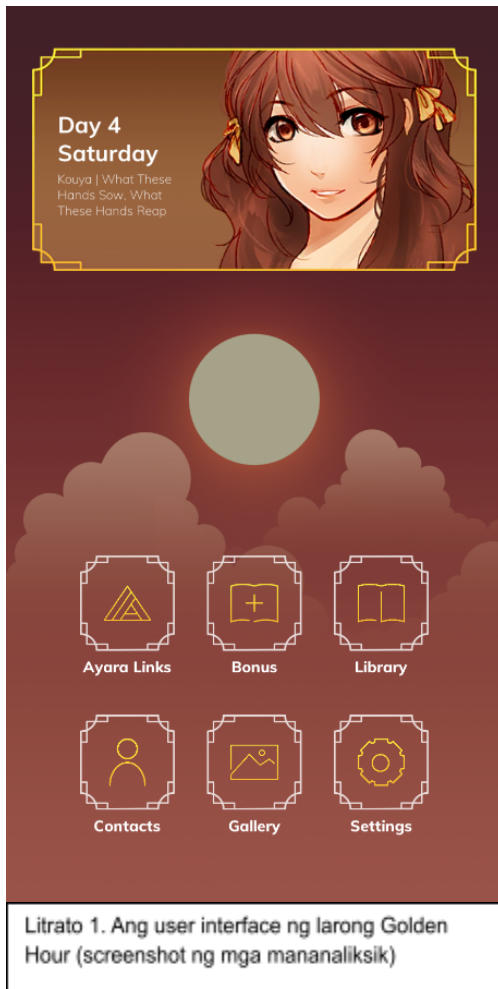
Nagsimula sa pagmamahal sa mga larong otome at kulturang popular ng tatlong magkakaibigang mula sa silangang baybay ng Pilipinas ang desisyon na lumikha ng kanilang sariling nobelang laro. Binanggit rin ng tatlong itinuturing mga tagapagtatag ng grupo na malaki ang impluwensya ng larong mobile na *Mystic Messenger* sa kanilang nilikha (Matchaa Studio, “Golden Hour Otome Romance Press Kit”). Itinatag ng magkakaibigang ito ang Matchaa Studio noong ika-11 ng Marso 2017 at mula sa grupo na may limang miyembro, binuo nila ang unang demo ng *Golden Hour* (Matchaa Studio, “Golden Hour Otome Romance Press Kit”). Inilabas nila ang beta demo nito noong ika-8 ng Oktubre ng parehong taon sa Discord na mayroong 150 miyembro noong panahong iyon (Matchaa Studio, “Beta Demo for Golden Hour”).

Kinalaunan, sinimulan ng grupo ang kanilang kampanya sa paglikha ng *Golden Hour* sa Kickstarter na may layuning makalikom ng AUD 8,000 (humigit-kumulang Php 290,000) noong ika-19 ng Mayo ng 2018 (Matchaa Studio, “Live on Kickstarter”). Naipon nito ang kinakailangan halos dalawang buwan mula sa pagkakalikha ng kanilang kampanya (Matchaa Studio, “100% Funding on Kickstarter”) at sa website nito sa Kickstarter, nakalikom na ito ng humigit-kumulang P400,000 (AUD 12,305) mula sa 157 katao (Matchaa Studio, “Golden Hour – A Mobile Otome Visual Novel”). Dagdag, hindi bababa ng Php400 (AUD 11) ang halaga ng pagtulong sa kampanya ng *Golden Hour* at makatatanggap ang mga nagbigay ng donasyon (o tinatawag na backer sa Kickstarter) ng mga sumusunod bilang pasasalamat, depende sa halaga na ibinigay: mga eksklusibong kabanata, mga gabay sa paglalaro, at pisikal na mga benepisyo (Matchaa Studio, “Golden Hour – A Mobile Otome Visual Novel”). Ilan sa pisikal na benepisyo na maaaring matanggap ay ang digital artbook ng laro na mayroong 40 pahina, CD ng mga orihinal na tugtog ng laro at mga kard ng mga karakter (Matchaa Studio, “Sneak Peek of the Physical Rewards Pack”).

Opisyal at libre itong inilabas sa Google Play noong ika-13 ng Mayo ng 2018 at huling na-updeyt noong ika-5 ng Pebrero ng 2021 (Matchaa Studio, “Golden Hour Otome Romance”). Katunayan, nakapagtala na ito ng higit 10,000 download, 623 na rebyu at 4.7 na rating bagaman dalawang kuwento pa lamang ang maaaring malaro (Matchaa Studio, “Golden Hour Otome Romance”), patunay na mayroong tumatangkilik sa ganitong tipo ng laro. Mainam na ito lalo na sa usapin ng kasarian, emosyon at pantasya. Maaaring ilagay ito sa bahagi ng aking papel kung saan ipinakikilala ang laro at ang developer nito.

Umiinog ang otoge na *Golden Hour* sa kuwento ng buhay ni Delos Santos, na bibigyan ng manlalaro ng anumang unang pangalang naisin (hal. Juana Delos Santos). Nagsisimula ang laro sa pagbabalik ni Delos Santos sa kathang-isip na siyudad ng Haraya sa Pilipinas, mula New Zealand at sa paglipat niya sa Ayara High School, isang paaralan para sa mga mag-aaral mula sa mga mayayamang pamilya. Sa unang araw pa lamang sa paaralan, makikilala ng protagonistang si Delos Santos sina Isanagi Ayara na anak ng pinakamayamang pamilya sa siyudad, Rui Ferreira na isang Pinoy-Brazilian na lumaki sa Japan bago umuwi ang pamilya sa Pilipinas, Sol Lee na isang musikerong may itinatagong lihim, at Kouya Ibara na kilalang delingkwente sa loob ng paaralan. Inaasahan na mayroong tig-iisang kuwento ang bawat birtuwal na lalaking binanggit ngunit sa ngayon, mga ruta ng kuwento pa lamang nina Kouya at Rui ang bukas sa mga manlalaro. Maliban sa mga birtuwal na lalaki, makikilala rin ni Delos Santos ang grupo ng mga babaeng NPC (non-playable character) na sina Reina, Mayumi, at King na may kani-kaniyang kuwento at personalidad rin.

Nasa anyo ng nobelang biswal ang larong *Golden Hour* kung saan umuusad ang kuwento sa paglipas ng kada araw sa loob ng laro, at tumatagal ang bawat kuwento ng sampung araw sa loob ng laro. Ginagampanan ng manlalaro ang protagonista sa mga larong gumagamit ng anyong nobelang biswal. Madalas na ganito ang anyo ng laro: isang kuwento gamit ang teksto habang kalakip ang mala-anime na estilong biswal at tunog. Nakatutok lamang ang gameplay ng ganitong uri ng laro sa pagpili ng isasagot o gagawin ng protagonista sa mga sitwasyon na mayroong pagpipilian. Mayroon ring kawing-kawing na naratibo at katapusan ang isang nobelang biswal batay na rin sa mga sagot o aksyon ng protagonista.



Sa larong *Golden Hour*, makikita ang mismong nobelang biswal sa ‘Schedule’ na mayroong sampung araw at nakalahad ang kabuuang kuwento sa loob ng maikling bilang ng araw (tingnan ang taas na bahagi ng **Litrato 1**). Umuusad ang kuwento kada araw at ang mangyayari sa mga susunod na araw ay batay sa sinabi o ginawa ng protagonista. Sa bawat araw, mayroong iba-ibang pangyayari at mayroong iba-ibang katapusan ang laro batay sa pinili ng manlalaro sa kada pangyayari. Gumagamit rin ang laro ng mga popular na salita sa Filipino tulad ng adobo, mamon, at inasal, ngunit Ingles ang pangunahing wika ng laro. Mayroon ring halaw sa mga brand tulad ng Jollibean burger, Araya, at Robertson’s.

Maliban sa ‘Schedule,’ makikita rin sa laro ang tinatawag na Ayara Link, mala-forum na bahagi ng laro kung saan mababasa ng manlalaro ang mga pangyayari sa loob ng kanilang paaralan at ang mga sentimyento at komento ng mga mag-aaral. Mayroong mga pagkakataon sa laro na nagiging paksa rin sa mala-forum na ito ang protagonistang babae. Halimbawa,

naging paksa ang relasyon nina Delos Santos at ni Kouya Ibara sa ikasampung araw ng laro.

Naglalaman rin ang laro ng bahaging tinatawag na ‘Library’ kung saan nakapaloob ang handbuk ng Ayara High School at ang gabay sa Haraya City. Ayon sa gabay na nakapaloob sa laro, isang proyektong land reclamation ng mga gobyerno ng Pilipinas at Japan ang siyudad ng Haraya noong dekada ’50 at nagmula sa Maynila at karatig-lugar ang unang nanirahan sa siyudad. Tinaguriang siyudad ng agham, sining,

kultura at libangan ang Haraya at nahahati ito sa siyam na distrito. Samantala, kilala ang Ayara High School bilang isang institusyon na pagmamay-ari ng pamilyang Ayara.

Ang Pangangasiwa ng mga Damdamin sa Romansa



Makikita ang maigting na malalim na pag-arte sa isang manlalaro ng mga otoge dahil mayroong internalisasyon ng damdamin sa mga sitwasyon sa loob ng laro. Mayroong mga pagkakataon sa larong *Golden Hour* na kinakailangan ng internalisasyon ng panloob na damdamin para sa manlalaro. Halimbawa, sa ikaapat na araw sa ruta ni Kouya Ibara, may pagkakataong pabirong tinanong ni King kung ano ang palagay ni Delos Santos kung dalhin siya bilang date ni Kouya sa pinagdalong café o diner sa kanila ng binata. Ang tatlong pagpipilian ng manlalaro: “You can have him. / It has its charm. / I like the efficacy (sic – efficiency).” Sa pagkakataong ito, mangangailangan ng deep acting ang manlalaro dahil mayroon siyang layuning makuha ang pinakamainam o pinakatotoong katapusan (best or true ending) na kadalasan ay nasa porma ng maligayang katapusan para sa protagonista. Sa pagkakataong ganito, kinakailangang pangasiwaan ng manlalaro ang kanyang internal na damdamin kung hindi ito tugma sa inaasahang damdamin ni Delos Santos na kanyang ginagampanan sa laro.

Kapag pinili ng manlalarong ito ang unang opsyon na “You can have him,” malinaw ito ng pagtanggì kay Kouya at sa namumuong relasyon sa pagitan nilang dalawa. Ang sumunod na dalawang pagpipilian ay kabalintunaan ng nauna. Malay ang isang

manlalaro na kailangang pangasiwaan ang damdamin ng karakter na gamit dahil dito nakabatay ang mga sagot.

Upang magkaroon ng mahusay na interbensyon sa damdamin sa pamamagitan ng pangangasiwa, kinakailangan ng isang manlalaro ng mayamang karanasang emosyonal (emotional memories). Sinasabi niya na kinakailangang maalala ng tao ang mga karanasang emosyonal upang mapangasiwaan ang kanyang damdamin (Hochschild, 41):

To store a wealth of emotion memories, the actor must remember experiences emotively. But to remember experiences emotively, he or she must first experience them in that way too, perhaps with an eye to using the feelings later.

Sa mga otoge, maaaring hugutin ito ng isang manlalaro mula sa kanyang karanasan sa paglalaro ng ganitong uri ng laro, o sa digital na karanasan sa mga arketipo ng lalaki sa loob ng laro.

Kinakailangang isaalang-alang rin ang personalidad ng birtuwal na binata at ang pag-alala sa mga karanasang emosyonal bilang bahagi ng pangangasiwa ng damdamin. Ipinakilala si Kouya Ibara sa laro bilang isang *tsundere*, isang terminolohiya sa mga manga at anime para ilarawan ang isang taong mainitin ang ulo, mabilis magbago ang mood, malamig ang pakikitungo sa mga tao at maaasahan, at kung isasaalang-alang ang kanyang personalidad, ang ikatlong pagpipilian ang klase ng komento na kanyang nanaising marinig mula kay Delos Santos. Ang sagot ni Delos Santos ang ituturing na mababaw na pag-arte at sa ganitong pagkakataon, isasaalang-alang ng manlalaro ang itinuturing katanggap-tanggap na



Litrato 3. Isang eksena sa pagitan ni Delos Santos at Rui Ferreira (screenshot ng mga mananaliksik)

damdamin sa kanya ng iba pang mga karakter, partikular ng lalaking kanyang nais makapareha. Kinakailangan rin ng pangangasiwa ng damdamin sa isang eksena sa kuwento ni Kouya kung saan nalaman ni Delos Santos ang kalagayang pampamilya ng binata at mayroong dalawang pagpipilian ang manlalaro: agad na kausapin ang binata hinggil rito o sarilihin ang nalamang lihim. Isa ito sa mga eksena na kinakailangan ng pangangasiwa ng damdamin dahil kapag pinili ang una, makatatanggap ang manlalaro ng masamang katapusan (bad ending) sa ikapitong araw, at kung pinili ng manlalaro na magtimpi si Delos Santos, magpapatuloy sa ikawalong araw ang kuwento. Dito papasok ang usapin na maliban sa internal na interbensyon ng damdamin at mayamang karanasang emosyonal, isa pang itinuturing na mahalagang bahagi ng deep acting ni Hochschild (43) “ang pagturing sa mga bagay na parang bang totoo (*as if this were true*) [aming salin].”



Litrato 4. Isang eksena na kinakailangang pumili ng manlalaro ng sagot (screenshot ng mga mananaliksik)

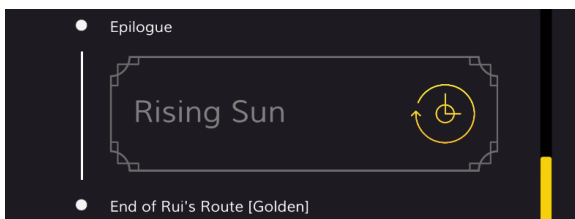
Kung baguhan ang manlalaro sa mga larong otome, magagamit nito ang konteksto upang tiyakin na ang pangangasiwa ng damdamin ay giya sa layuning nais. Makikita rin ang mga bahagi ng pangangasiwa ng damdamin sa ruta ni Rui Ferreira. Kung pagbibigay ng espasyo at pag-unawa sa paraan ni Kouya para tapusin ang mga gawaing iniatas sa kanya ang inaasahan mula kay Delos Santos, naiiba naman ang inaasahan sa protagonista sa ruta ni Rui: isang taong mapagkalinga at mayroong pakialam sa ibang tao at nagbibigay ng loob. Magdudulot ng isang masamang katapusan (bad ending) ang mga sagot na patungo sa malamig na pakikitungo sa kapwa.

Ang Pagtatanghal ng mga Damdamin sa Romansa

Mula sa internal na pangangasiwa ng damdamin ng manlalaro sa pamamagitan ng karakter ni Delos Santos, tutungo ito sa pagtatanghal ng damdamin o ang tinatawag na mababaw na pag-arte (surface acting). Sa kabuuang daloy ng laro, bihirang makikita ng manlalaro ang karakter na kanyang ginagampanan. Makikita ng manlalaro sa bibihirang pagkakaton ang persona ng protagonista sa mga eksenang matitingkad ang emosyon sa pagitan ng birtuwal na lalaki at ni Delos Santos. At hindi ito natatangi para lang sa larong *Golden Hour* dahil ganito ang estilo ng kalakhan ng mga otoge. Dahil ang larong *Golden Hour* ay nasa pananaw ng protagonistang si Delos Santos, natutupad ang pagtatanghal ng damdamin sa pagpipiliang sagot, imbis na sa 'di-verbal na komunikasyon. Kung babalikan ang konsepto ng paggawang emosyonal na nangangailangan ng pangangasiwa-pagtatanghal ng damdamin upang lumikha ng katanggap-tanggap na estado ng pag-iisip ng ibang tao (Hochschild, 7), mayroon ngang paggawang emosyonal sa larong *Golden Hour* tulad ng iba pang mga larong otome na sinuri gamit ang lenteng ito.

Maituturing ang buong sistema ng laro bilang institusyonal na nangangasiwa ng damdamin. Bagaman sa isang tao umiinog ang pagproseso ng damdamin, malaking salik rin ang institusyon sa pangangasiwa nito, at mayroong mga institusyong lumikha ng mga sopistikadong teknik upang matulungan ang isang tao kung paano dapat isipin ang isang bagay at paano magkaroon ng emosyon rito (Hochschild, 49). Sa larong sinuri, itinuring na ampaw na protagonista, walang laman at isang vessel lamang ng manlalaro, ngunit siya ring sentro ng damdamin sa kuwento na nakaaapekto sa kahihinatnan ng laro. Lumilikha ang sistema ng larong sinuri ng layunin para magkaroon ng malalim na pag-arte ang isang manlalaro sa pamamagitan ng pabuya sa mahusay na pangangasiwa ng damdamin. Sa ganitong punto, ilalagay ng manlalaro ang kanyang

sarili sa konteksto ni Delos Santos at ang pabuya sa anyo ng pinakakaaya-ayang pagtatapos ng kuwento na tinatawag sa loob ng laro bilang Golden Ending ang motibasyon ng manlalaro para magkaroon ng malalim na pag-arte at pagnilayan ang isasagot sa mga pagkakataong mayroong pagpipilian (tingnan ang Litrato 5).



Litrato 5. Ang Golden Ending, ang pinakakaaya-ayang pagtatapos ng isang kuwento na kadalasang pinakalayong maabot ng isang manlalaro (screenshot ng mga mananaliksik)

Kung ang layunin ng manlalaro ay makamit ang pinakakaaya-ayang katapusan, magkakaroon ng pangangasiwa ng damdamin para rito. Sa loob ng larong *Golden Hour*, tulad ng sinabi ni Shira Chess (90), mayroong pabuya ang mahusay na pangangasiwa ng damdamin. Nagkaroon ng pagpihit mula sa pribadong pangangasiwa ng mga damdamin, bagay na tinitingnan bilang isang pribadong penomeon, tungong komersyal na gamit. Malawak ang saklaw ng ganitong klase ng laro.

Dagdag, usapin ito hindi lamang ng pagtatanghal ng damdamin, kundi ng paglalaan para sa laro. Ayon kay Jesper Juul, mayroong anim na katangian ang laro: ang mga batas, ang mga baryante at kantitatibong kalalabasan, ang pagpapaigting ng kalalabasan, ang pagsusumikap ng manlalaro, ang ugnayan ng manlalaro sa kalalabasan, at ang mapagkakasunduang kahihinatnan o *negotiated consequences*. Ayon kay Juul, maaaring may itaya sa tunay na buhay ang manlalaro. Sa kaso ng *Golden Hour*, naglalaan ng interbensyon ng damdamin at ng oras ang manlalaro. Mayroong interbensyon ng damdamin upang makuha ang loob ng birtuwal na lalake sa laro. Gayundin, matagal nang usapin at madalas ikinakawing bilang “gawain ng babae” ang paglalaan ng oras bilang rekursu sa paglalaro (Anable 3). May nosyon ang lipunan na abala at walang oras ang isang babae—abala ito sa pangangasiwa ng kanyang trabaho at tahanan kung kaya mayroon lamang siyang maliliit na siwang ng bakanteng oras at mula rito ay pangangasiwaan rin niya ang mga bakanteng oras sa paglalaro (Chess 61). Dahil maaaring itigil ang larong *Golden Hour* sa anumang punto ng laro, maaari itong balikan ng manlalaro sa kanyang bakanteng oras. Naglalaan ng oras ang manlalaro upang galugarin at tahakin ang lahat ng posibilidad upang maabot ang *Golden Ending* at ang iba pang kahihinatnan, maganda man o hindi, ng kuwento sa loob ng laro.

Ang Direksyon ng mga Otoge sa Mobile Phone

Nagkakaroon ng pangangasiwa ng damdamin sa larong *Golden Hour* dahil kailangang pangasiwaan ng manlalaro ang kanyang emosyon sa mga sitwasyong kinabibilangan ni Delos Santos. Mayroong pangangasiwa ng damdamin sa proseso ng interbensyon, lalo na kung hindi tugma ang nararamdaman ng manlalaro sa dapat na piliing sagot o aksyon ng protagonista. Isinasaalang-alang sa interbensyon na ito ang damdamin at epekto ng pinili sa birtuwal na kalalakihang nais magkaroon ng romantikong relasyon sa manlalaro. Maliban pa rito, malaki ang naitutulong ng mayamang karanasang emosyonal sa interbensyon na ito dahil ito ang pinaghuhugutan ng isang tao ng paraan ng pangangasiwa batay sa mga karanasan nito. Panghuli, isinasaalang-alang ng interbensyon ang damdamin ng mga birtuwal na kalalakihan dahil nakasalalay rito kung makamit ng manlalaro ang kadalasang layunin sa isang otoge: matunghayan ang lahat ng katapusang posible sa laro, kasama ang kaaya-ayang katapusan. Malaki rin ang

papel ng institusyong lumilikha rito upang magkaroon ng pangangasiwa ng damdamin at sa laro, ang sistema ng laro na pagpili ng pinakaangkop na sagot ang magiging daan para makuha ang pabuyang pinakakaaya-ayang katapusan.

Nakapagpakita rin ng malinaw na sistema ang larong *Golden Hour* upang mangasiwa ng damdamin ang isang manlalaro nito at hindi ito naiiba sa modelo ng iba pang mga otoge na sinuri gamit ang paggawang emosyonal ni Hochschild. Gayunpaman, mayroong malaking pagkakaiba ang *Golden Hour* sa iba pang larong otome na nasa modelong freemium ng mga smartphone. Sa iba pang mga pamagat na maaaring malaro sa ganitong modelo sa smartphone³, hindi lamang damdamin at oras ang kinakailangang pangasiwaan ng isang manlalaro, kundi maging salapi. Upang maabot ang ruok na layunin sa ibang mga pamagat na larong otoge, kinakailangang maglaan ng manlalaro ng oras para rito (hal. ang usad ng oras sa loob ng laro ay pareho sa totoong buhay) at ng salapi (hal. pagbili ng mga gamit o kakayahan para magkaroon ng lamang ang manlalaro sa loob ng laro). Tulad ng mga naunang pag-aaral sa mga otoge gamit ang pangangasiwa ng damdamin, makikita rito ang layunin ng mga laro sa ganitong kategorya bilang isang salik para magkaroon ng maláy na interbensyon ang isang manlalaro. Dahil sa kagustuhan na makumpleto ang lahat ng katapusan o hindi kaya ay makamit ang pinkakaaya-ayang katapusan, nagkakaroon ng internal at malay na interbensyon ang manlalaro sa kanyang damdamin sa mga konteksto ng laro.

Bagaman itinuturing na larong espesyalisado ang otoge, hindi maikakaila ang malaking bilang ng mga manlalaro nito. Kung sa una ay partikular ito para sa mga babaeng manlalaro sa Japan, binubuo na ito ngayon ng mga kababaihang manlalaro mula sa iba-ibang panig ng daigdig. Dumarami na rin ang mga otoge sa Google Play dahil sa pagiging aksesible ng smart phone, at isa na rito ang larong *Golden Hour* na likha ng Matcha Studio na binubuo ng mga Pilipinong developer. Lumaon, lumawak ang merkado ng mga developer ng otoge dahil sa pag-unlad ng teknolohiya sa kabila ng taguri rito bilang isang larong niche. Ngayon dahil sa modernisasyon ng telekomunikasyon, naging aksesible ang mga laro na dati-rati ay limitado sa mga gaming console. Ayon kay Martha Jean Sanchez, gumagamit ng mobile phone para magkaroon ng akses sa internet ang 70.7 milyong Pilipino. Naging susi ng malaking bilang ng populasyon bilang manlalaro ang pagiging aksesible ng mga laro sa pamamagitan ng internet at mga smartphone dahil literal na nasa mga kamay na ng mga tao ang iba-ibang porma ng aliw. Ginawa pang mas aksesible ng mga developer ang mga laro sa pamamagitan ng paglikha ng free-to-play na mga laro o libreng madownload at malalaro sa freemium na modelong pangnegosyo. Isang modelong pang-negoso ang freemium kung saan libre ang mismong application at ang paggamit ng mga batayang katangian ng mga ito. Malimit, mayroong mga patalastas ang mga ito

sa gitna ng paggamit o hindi kaya maaaring magbayad ang isang gumagamit para magkaroon ng premyum na serbisyo at gumamit ng iba pang mga fityur na wala sa libre.

Kahit libre ang Pinoy otoge na *Golden Hour*, masasabing iba ang kalakaran ng ibang mga libreng otoge dahil pumasok na rin ang mga ito sa kalakarang freemium. Naging daan ang smartphone at ang internet para ilapit ang digital na konsumerismo at entertainment sa mga tao. Kung tutuusin, naglabas ang ilang mga developer ng mga laro sa konsepto ng freemium sa pamamagitan ng mga birtuwal na lagakan ng mga app, tulad ng Google Play at Apple Store. Isa ang mga otoge sa mga uri ng laro na naging aksesible sa smartphone na siyang makikita sa **Talahanayan 1** na bahagi ng apendiks. Makikita sa talahanayan ang listahan ng mga libreng otoge na nasa Google Play para sa taong 2021. Gumamit ang mananaliksik ng mga susing salita na ‘otome’ at ‘game’ para hanapin ang mga ito, at itinala na rin ang iba pang mga otogeng wala sa resulta ng search engine ngunit likha rin ng mga developer na lumabas sa pagtatala. Pinapakita sa talahanayan ang napakaraming titulo ng mga otoge na libreng malalaro sa Google Play, patunay na malaki ang bilang ng mga naglalaro ng otoge. , Kapansin-pansin rin na marami sa mga pamagat na ito ang mayroong malalaking bilang ng download. Nakapakete ang mga ito bilang libre ang mga laro nguni, mayroong kaakibat na mga patalastas o hindi kaya ay mga in-app purchases o maliliit na transaksyon (mikrotransaksyon) sa loob ng laro. Ipinaliwanag ni David Nieborg (2-3) na kumikita ang mga platform holder tulad ng Google, Facebook, Apple, at Amazon bilang tagapamagitan sa mga mamimili (sa kasong ito, ang mga manlalaro), mga supplier (mga developer), at mga “complementor”. Kumikita ang mga platform holder na ito sa pamamagitan ng pagkakaltas mula sa developer ng bayad para sa distribusyon ng aplikasyon o laro at mga subsidiya tulad ng mga patalastas at mga opsyonal na mikrotransaksyon (Nieborg, 2). Gayundin, gumagamit ang mga kumpanyang developer ng laro ng mahusay na kasanayan sa mababang halaga ng paggawa. Ibinigay na halimbawa ang developer ng Candy Crush na bumubuo ng isang pangkat ng tatlong developer para lumikha ng isang laro sa loob lamang ng dalawampung linggo (Nieborg, 6). Dahil rin sa mga platform holder, namamataan na rin sa ibang lupalop ng mundo ang otoge, at ang mga elemento nito, na dati rati ay nakakulong lamang sa merkadong Hapon.

Para sa isang larong itinuturing na espesyalisado, marami pang puwang na maaaring galugarin pampananaliksik para sa paksang otoge. Ilan sa mga halimbawa ng mga puwang na ito ang pagsasagawa pa ng mga pananaliksik na tutuon sa aspektong *affect* lalo na at ikinakawing ang mga sistemang apektibo bilang gawaing pambabae at isa sa mga itinuturing na pundasyon ng pananaig ng industriyang otome ang paglikha ng

affect sa loob ng laro. Ayon kay Andlauer, mayroon ang mga otoge ng “desired *jousissance*” na tumatagos mula sa loob ng laro patungong praktika ng isang manlalaro-fan sa tunay na buhay (173). Gayundin, isa pang puwang sa pananaliksik ng paksang otoge ang umuusbong na praktika ng mga Pilipinong manlalaro nito bagaman malalim ang pinag-ugatan ng industriya sa Hapon.

Sanggunian:

- Anable, A. (2013). Casual Games, Time Management, and the Work of Affect. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*(2).
<https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/26293>.
- Aksys Games. “About Aksys Games.” <https://aksysgames.com/aboutus/> Inakses 18 Hunyo 2022.
- Andlauer, L. (2018). Pursuing One’s Own Prince: Love’s Fantasy in Otome Game Contents and Fan Practice. *Mechademia: Second Arc*, 11(1), 166.
<https://doi.org/10.5749/mech.11.1.0166>.
- Chess, S. (2017). *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. Minnesota, University of Minnesota Press.
- Conde, T. 16 iconic anime series that Filipino millennials grew up watching. *Tripzilla*. 17 Marso 2021.
<https://www.tripzilla.ph/iconic-anime-series-for-filipino-millennials/25704/> Inakses 02 Hunyo 2022.
- Cosmos, A. M. (2018). Sadistic Lovers: Exploring Taboos in Otome Games. *Digital Love: Romance and Sexuality in Video Games*, pinatnugutan ni Heidi McDonald, CRC Press, pp 245-251.
- Dun & Bradstreet. “Aksys Games Localization, Inc.”
https://www.dnb.com/business-directory/company-profiles.aksys_games_localization_inc.522aa63522d501d94ba078c7399729b4.html Inakses 18 Hunyo 2022.

- Famitsu. (2019). “17年ぶりに新作『アンジェリーク』制作決定。第三の宇宙を舞台に新たなイラストレーター・キャストで展開” *Famitsu*.
<https://www.famitsu.com/news/201909/14183287.html>. Inakses 15 Sep. 2021.
- Ganzon, S. C.. Growing the Otome Game Market: Fan Labor and Otome Game Communities Online. *Human Technology*, 15(3),347-366. *ResearchGate*.
[10.17011/ht/urn.201911265024](https://doi.org/10.17011/ht/urn.201911265024)
- _____. (2018). Investing time for your in-game boyfriends and BFFS: Time as commodity and the simulation of emotional labor in Mystic Messenger. *Games and Culture*, 14(2), 139-153. *SAGE Journals*.
<https://doi.org/10.1177/1555412018793068>.
- _____. (2018). Making Love Not War: Female Power and Emotional Labor of Peace in Code: Realize – The Guardian of Rebirth and Princess Arthur. *Digital Love: Romance and Sexuality in Video Games*, pinatnugutan ni Heidi McDonald, CRC Press, pp 37-58.
- _____. (2018). ‘Sweet Solutions for Female Gamers’: Cheritz, Korean Otome Games, and Global Otome Game Players. *Digital Love: Romance and Sexuality in Video Games*, pinatnugutan ni Heidi McDonald, CRC Press, 225-244.
- Hochschild, A. R. (1983). *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. California, University of California Press.
- Juul, J.(2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, pinatnugutan ni Marinka copier at Joost Raessens, Utrecht University, pp 30-45.
<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Kim H. (2009). Women’s Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 165-188.
- Kolke, M., Steve L., Sarah C. E. Stanton & Midori B. What Factors Attract People to Play Romantic Video Games. *PloS ONE*, 15(4). 2020.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231535>. Inakses 9 Set. 2021.

- Lim, C. I. A..(2017). Women's Games in the Japanese Market: a Look at Gender and Contemporary Social Trends. *Osaka University Knowledge Archive*, <https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/60355/28-10-%E4%BA%BA-clara.pdf>. Inakses 13 Set. 2021.
- Lopez, C. (2019). *Otome Games: Narrative, Gender and Globalization* [Tesis, Duke University].. Duke University. Duke Space. <https://dukespace.lib.duke.edu/dspace/handle/10161/19016>
- Sanchez, M. J. (2020). Mobile Phone Internet Users Philippines 2017-2025. *Statista*<https://www.statista.com/statistics/558756/number-of-mobile-internet-use-r-in-the-philippines/>. Inakses 16 Abr. 2021.
- Matchaa Studio. (2019). Golden Hour – A Mobile Otome Visual Novel. *Kickstarter*<https://www.kickstarter.com/projects/1719276654/golden-hour-a-mobile-otome-visual-novel>. Inakses 31 Hul. 2021.
- _____. "Golden Hour Otome Romance." *Google Play*, 5 Feb. 2021. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MatchaaStudio.GoldenHour>. Inakses 18 Hun. 2022.
- _____. "Golden Hour Otome Romance Press Kit." *Matchaa Studio*, <https://www.matchaastudio.com/presskit#history>. Inakses 31 Hul. 2021.
- _____. "Live on Kickstarter." *Facebook*, 19 May 2018, 7:41 p.m., <https://www.facebook.com/matchaa.studio>. Inakses 31 Hul. 2021.
- _____. "Sneak Peek of the Physical Rewards Pack." *Facebook*, 26 May 2018, 8:48 p.m., <https://www.facebook.com/matchaa.studio>. Inakses 31 Hul. 2021.
- _____. "100% Funding on Kickstarter." *Facebook*, 2 June 2018, 12:27 p.m., <https://www.facebook.com/matchaa.studio>. Inakses 31 Hul. 2021.
- _____. Beta Demo for Golden Hour. *Facebook*, 8 Oct. 2018, 10:44 p.m., <https://www.facebook.com/matchaa.studio>. Inakses 31 Hul. 2021.

- Nieborg, David B. (2015). Crushing Candy: The Free-to-Play Game in Its Connective Commodity Form. *Social Media + Society*, 1(2), 1-12.
- Sainsbury, Matt. (2021). You think otome games are niche? Well, the Japanese stock market doesn't agree. *Digitally Downloaded*, 1. <https://www.digitallydownloaded.net/2021/03/you-think-otome-games-are-niche-well.html?m=0>. Inakses 17 May 2022.
- Saito, Kumiko. (2021). From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. *Arts*, 10(42), 1-18.
- Tailor Tales. (2018). An In Depth Look at What Otome Players Want." *Tailor Tales*, <https://tailortales.wordpress.com/2018/12/03/an-in-depth-look-at-what-otome-players-want/>. Inakses 15 Set. 2021.
- Taylor, Emily. (2007). Dating-simulation games: leisure and gaming of Japanese youth culture." *The Free Library*, <https://www.thefreelibrary.com/Dating-simulation+games:+leisure+and+gaming+of+Japanese+youth+culture.-a0172514688> Inakses 13 Set. 2021

Apendiks

Talahanayan 1. Estima ng bilang ng download kada otoge noong Agosto 2021					
Pangalan ng laro	Developer o kumpanya	Bilang ng download	Pangalan ng laro	Developer o kumpanya	Bilang ng download
My Candy Love - Episode / Otome Game	Beemoov Games	10,000,000	Serendipity Next Door	Voltage	100,000
Mystic Messenger	Cheritz	5,000,000	Liar! Uncover the Truth	Voltage	100,000
Love Tangle / Shall We Date?	NTT Solmare Corp.	5,000,000	Dreamy Days in West Tokyo	Voltage	100,000
Texting Love Story: ChatLinx	Webelinx Games	5,000,000	Enchanted in the Moonlight	Voltage	100,000
Tears of Themis	miHoYo Limited	1,000,000	Butler Until Midnight	Voltage	100,000
Obey Me! Anime Otome Dating Sim / Dating Ikemen	NTT Solmare Corp.	1,000,000	Class Trip Crush	Voltage	100,000
Ikemen Sengoku Otome Anime Game	Cybird	1,000,000	True Love Sweet Lies	Voltage	100,000
Love Triangle - Free Otome Game	Hanabi Media	1,000,000	Be My Princess	Voltage	100,000
First Love Story [Otome. oi. Yuri] Otaku Dating Sim	favary	1,000,000	My Last First Kiss	Voltage	100,000
Memories - Interactive Otome Stories	Agate Games	1,000,000	Seduced in the Sleepless City	Voltage	100,000

Moonlight Lovers: Vladimir - Otome Game / Vampire	Beemoov Games	1,000,000	Love Letter from Thief X	Voltage	100,000
Nocturne of Nightmares: Romance Otome Game	Genius, Inc.	1,000,000	My Wedding and 7 Rings	Voltage	100,000
Shall We Date: Wizardess Heart+	NTT Solmare Corp.	1,000,000	Finally, In Love Again	Voltage	100,000
Shall We Date?: Blood in Rose+	NTT Solmare Corp.	1,000,000	My Sweet Bodyguard	Voltage	100,000
Destiny Ninja	Cybird	1,000,000	First Love Diaries	Voltage	100,000
Lost Alice in Wonderland: Shall We Date?	NTT Solmare Corp.	1,000,000	In Your Arms Tonight	Voltage	100,000
Guard Me, Sherlock! / Shall We Date?	NTT Solmare Corp.	1,000,000	Be My Princess 2	Voltage	100,000
Dangerous Fellows: Your Thriller Otome Game	Tilting Point	500,000	Pirates in Love	Voltage	100,000
A3! Otome Anime Game	Cybird	500,000	Kiss Me on Clover Hill	Voltage	100,000
Nightmare Harem: Free Otome Games English	Ciagram Co., Ltd	500,000	A Knight's Devotion	Voltage	100,000
Ikemen Vampire Otome Games	Cybird	500,000	Be My Princess: Party	Voltage	100,000
LoveUnholyc: Real Time Dark Fantasy Otome Romance	Prettybusy	500,000	Samurai Love Ballad: Party	Voltage	100,000

Otome Game: Love Mystery Story	Hanabi Media	500,000	Office Secrets	Voltage	100,000
Ayakashi: Romance Reborn - Supernatural Otome Game	Voltage	500,000	Sleepless Cinderella: Party	Voltage	100,000
Jimi-Kare: My Quiet Boyfriend	SEEC Inc.	500,000	Seduce Me the Otome	Michaela Laws	50,000
Twilight Blood: Romance Otome Game	Genius, Inc.	500,000	My Young Boyfriend: Otome Romance Love Story Games	INTEREST LLC.	50,000
My Forged Wedding: PARTY	Voltage	500,000	Pirates / Romantic Visual Novel	NTT Solmare Corp.	50,000
Romantic HOLIC!: dream walker Visual Novel Otome	Buff Studio (Story Games, Calm Games)	100,000	Scarlet Fate	NTT Solmare Corp.	50,000
Lovely Hero - Otome Game	Visuki	100,000	Lost Island	NTT Solmare Corp.	50,000
Amnesia: Memories	Idea Factory Co.,Ltd	100,000	Arabian Dreams / Romantic Visual Novel	NTT Solmare Corp.	50,000
Feral Hearts: Otome Romance Game	Genius, Inc.	100,000	Otome Romance Novels	Cybird	50,000
Psycho Boyfriend - Otome Game Dating Sim	Bookpalco mics	100,000	Irresistible Mistakes	Voltage	50,000
Wicked Wolves	arithmetic love series	100,000	Dangerous Seduction	Voltage	50,000

The Princes of the Night: Romance Otome Games	Ciagram Co., Ltd	100,000	Era of Samurai: Code of Love	Voltage	50,000
False Vows, True Love: Otome Games Otaku Dating Sim	favary	100,000	Her Love in the Force	Voltage	50,000
Dateless Love: Otome games english free dating sim	Ciagram Co., Ltd	100,000	Quest of Lost Memories: Otome Romance Game	Genius, Inc.	10,000
Mayday Memory: CHOICE SF Otome	StoryTaco.inc	100,000	Devil's Proposal: Dark Romance Otome Story Game	StudioLumiere	10,000
Otome Chat Connection - Chat App Dating Simulation	SEEC Inc.	100,000	Snowkissed Romance - Otome Dating Sim	LovelyInc LLC	10,000
Story Jar - Otome dating game	NTT Solmare Corp.	100,000	My Puppy Finace Otome Visual Game - English	SEEC Inc.	10,000
Only Girl in High School ?! - Otome Dating Sim	Bookpalcomics	100,000	First Page of Love Otome Dating Sim Otome Game	whomore Inc.	10,000
Havenless - Your Choice Otome Thriller Game	StoryTaco.inc	100,000	Golden Hour Otome Romance (Beta)	Matchaa Studio	10,000

Ikemen Revolution: Otome Game	Cybird	100,000	Story Me: Otome Interactive Episode by Your Choice	whomore Inc.	10,000
My Bewitching Perfume: Visual novel games English	Ciagram Co., Ltd	100,000	Ninja Love	NTT Solmare Corp.	10,000
Lady and Maid - Visual Novel for Women	레드 피치 Red Peach	100,000	Eternal Vows / Romantic Visual Novel	NTT Solmare Corp.	10,000
Outlander - Fantastic Princess	CatCap Studio	100,000	My Sweet Prince	NTT Solmare Corp.	10,000
Ninja Shadow / Shall We Date?	NTT Solmare Corp.	100,000	Sengoku Darling / Shall We Date?	NTT Solmare Corp.	10,000
Lost Island+	NTT Solmare Corp.	100,000	Seasons of Love	NTT Solmare Corp.	10,000
Destined to Love: Otome Game	Cybird	100,000	Pirates in Love: Captain's Cut	Voltage	10,000
After School Affairs	Voltage	100,000	My Love for You is Evermore - Otome Dating Sim	LovelyInc LLC	5,000
Star-crossed Myth	Voltage	100,000	Let's Snuggle! AR	Voltage	5,000
10 Days with My Devil	Voltage	100,000	Ninja Love / Education	NTT Solmare Corp.	1,000
Sweet Café by Voltage	Voltage	100,000	My Sweet Prince / Education	NTT Solmare Corp.	1,000
Scandal in the Spotlight	Voltage	100,000			

TUNGKOL SA MGA AWTOR

Si **Mariyel Hiyas Concha Liwanag** ay kasalukuyang Katuwang na Propesor sa Departamento ng Humanidades ng Unibersidad ng Pilipinas Los Baños. Kasalukuyan siyang mag-aaral ng PhD Araling Filipino – Wika, Kultura, Midya sa Pamantasang De La Salle Manila. Nakatuon ang kanyang mga pananaliksik sa wika, edukasyon at video games.

Si **Dr. Rowell D. Madula** ay Propesor sa Pamantasang De La Salle-Manila. Nagtapos siya ng kursong BS Management Major in Legal Management sa Ateneo de Manila University, MA Araling Pilipinas (may mataas na karangalan) at PhD Araling Filipino (ginawaran ng Outstanding Dissertation) sa De La Salle University. Ko-awtor ng mga librong *Ekonomiks sa Filipino* na inilathala ng IBON Foundation at ng librong *To Write is to Choose: Ang Kasaysayan ng College Editors Guild of the Philippines 1931-1972*. Nagturo ng mga kurso sa Wika, Panitikan, at Kasaysayan sa Ateneo, Miriam College at Assumption College. Siya ang kasalukuyang Tagapangulo ng Departamento ng Filipino ng Pamantasang De La Salle at ng Alliance of Concerned Teachers-Private Schools. Siya ang ko-editor ng MALAY, isang internasyunal na journal sa Araling Filipino at pangalawang pangulo ng Board of Trustees ng Asia Pacific Research Network (APRN). Tumanggap din siya ng Gawad Ulirang Guro sa Filipino 2021 mula sa Komisyon sa Wikang Filipino.