

Anito: Paglalaro sa Lunan ng mga Arketipo at Laylayan ni Jema M. Pamintuan

*Digital gaming is one of the emerging phenomena in global media and culture industries. At present, Anito Entertainment is an organization considered as the first game developer in the Philippines for its role-playing game **Anito: Defend a Land Enraged**. The latter contains a discourse on some aspects of the Philippine historical narrative in the 16th century, including a presentation and understanding of the gamescape and the archetypal characters in Philippine literature. Since the game is interactive, the unfolding and ending of the narrative depends on the decisions made by the gamer, i.e., the character that is within the game and who handles the game's control buttons. This study analyzes how the virtual character and the actual gamer struggle within the complexities of the period of colonialism, while addressing selected issues pertaining to marginalization in the present, post-colonial time.*

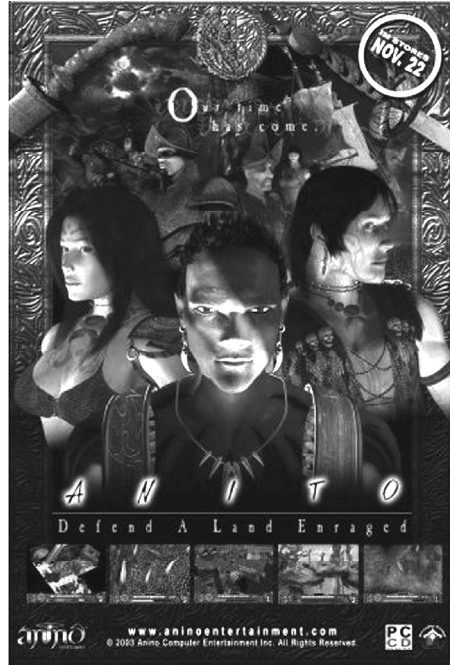
Namamayagpag sa kasalukuyan ang *videogames*, hindi lamang bilang isang anyo ng libangan at umuusbong na pandaigdigang industriya, kundi bilang daluyan para sa pakikisangkot ng midya sa kultural na palitan. Halos limang dekada na rin ang katanyagan ng kultural na penomenong ito. Bagama't ipinapalagay ng ilang pag-aaral na ang kauna-unahang videogame noong dekada 1970 sa U.S. ay ang *Pong*¹, may ilang tala na nagbanggit sa *Tennis for Two*² na higit pang nauna kaysa sa *Pong* pagkat lumabas ito noong 1958. Halos kasabay ng pagsulong ng *Pong* noong dekada 1970 ang mga larong *Pacman*,

Space Invaders at *Asteroids*, na pawang iniluwal ng kompanyang Atari.³ Noong unang bahagi ng dekada 1980, sumulpot naman ang *Family Computer (Famicon)* ng Nintendo mula sa bansang Hapon, at pinasikat nito ang larong *Super Mario*. Sinundan naman ito ng *Sega Master System* at *Nintendo Gameboy* noong 1989. Tinatayang ang *Gameboy* ang may pinakamataas na nakatalang bilang ng tinangkilik na *videogame* sa buong mundo (Miller, 2005). Naging popular noong dekada 90 ang *Sony Playstation*, na higit pang pinaunlad upang mailabas ang *Sony Playstation 2* noong 2000. Sa kasalukuyan, patok ang *Microsoft Xbox* na nakabenta ng may 10 milyong yunit noong 2001-2002, *Wii* at iba't ibang uri ng *personal computer (PC) games* at *role-playing games (RPG)*. Dahil sa dami ng mga tagatangkilik ng videogames, isa nang kinikilalang kontemporaryong larangan ang *digital gaming* na lunsaran ng kaalaman hinggil sa kasaysayan at kulturang nagluwal sa laro.

Nilikha ng Anino Entertainment⁴, isang nagsasariling organisasyong gumagawa ng mga digital game sa Pilipinas, ang RPG⁵ na *Anito: Defend a Land Enraged*. Mula sa pagiging isang *studio*⁶ ng mga baguhang manlilikha na mahilig sa digital gaming, napaunlad ang organisasyon bilang kauna-unahang kinilalang *game developer* sa Pilipinas. Inilabas ang *Anito* sa lokal at pandaigdigang pamilihan noong 2003. Ayon kay Jeremiah Chow, isa sa mga tagapamahala ng organisasyon, higit na naging patok ang laro sa mga bansa sa Europa, partikular sa Rusya. Inilabas din ang laro sa mga bansang gaya ng United Kingdom, Belgium, Netherlands, Luxembourg, Norway, Sweden, Denmark, Finland, at Amerika. Nagwagi ito ng dalawang internasyunal na parangal: *Innovation in Audio* sa *Independent Games Festival 2003*, at *2003 Gametunnel Role-Playing Game of the Year* (Anino Games, 2008). Isang PC game ang *Anito* at mayroon itong dalawang *disc*, ang *installment* at *play disc*.

Susuriin sa papel na ito ang *Anito* bilang kultural na teksto; kung paano naiimpluwensyahan ng *digital media* ang kasalukuyang pag-unawa sa kasaysayan, gayundin ang pagtarok at pagtanggap sa istruktura at laman ng katutubong panitikan. Tatangkaing tugaygayin ng pag-aaral ang mga sumusunod: a) ang pagtalakay sa

mga tauhan at naratibo ng laro gamit ang konsepto ng arketipo at *aeon* ni Carl Jung, b) ang pag-unawa sa espasyo ng laro (*gamescape*) na nagsilbing luan para itanghal ang kasaysayan at kultura ng Pilipinas at Timog-Silangang Asya noong ika-16 na siglo⁷, at ang c) pangigingibabaw ng konsepto ng postkolonyal na eksotiko sa laro bilang marhinalisadong luan (*othered space*), gamit ang ugnayan at palitan ng mga karanasan at pasya ng tauhang manlalaro (karakter ng RPG) at aktuwal na manlalaro (ang indibidwal na humahawak at nagmamanipula ng mga kilos ng tauhan sa PC). Sa unang sipat, pumapailanlang ang komodipikasyon ng eksotismo ng laro na nagdudulot ng pagkarahuyo ng mga panatiko ng RPG para tangkilikin ito. Pero naghahain naman ang papel na ito ng ilang pag-uusisa hinggil sa doble-talim na layunin ng naratibo ng RPG sa usapin ng postkolonyal na pag-unawa rito.



CD cover ng larong **Anito: Defend a Land Enraged**. Kinuha noong Pebrero 8, 2009 mula sa <http://img.verycd.com/posts/0710/post-601082-1191967217.jpg>

Ang Karakter nina Agila at Maya

Magsisimula ang RPG sa isang maikling *videoclip* na naglalaman ng pahapyaw na paglalarawan sa kontekstong kinalalagyan ng laro. Ang panahong tutukuyin ay 1521 A.D. “Dumating na sila,” ito

ang sasambitin ng isang matandang tauhan sa *video* na magbabalang dumaong na sa lupain ng Maroka ang mga mananakop at dayuhang Senastille. Ipapaliwanag ng video na makaraan ang 60 taong pamamalagi ng mga Senastille sa Maroka, magkakaroon ng sigalot sa lugar dulot ng misteryosong pagkawala ng pinuno ng mga datu na si Datu Maktan, kasabay ng paglaganap ng ligalig sa mga katutubo ng Maroka. Nasa kamay ngayon ng mga anak ni Datu Maktan na sina Maya at Agila ang pakikipagsapalaran at pagharap sa mga pagsubok upang mahanap ang kanilang ama at maipagtanggol ang lupain ng Maroka.

Kagaya ng anumang RPG, mamimili ang manlalaro ng tauhang pagagalawin sa videogame. Dalawa lamang ang opsyon sa *Anito*, ang magkapatid na Agila at Maya. Sentral na premis ng mga RPG gaya ng *Anito* ang pagpapalago ng kasanayan ng tauhan gaya ng pag-iipon ng mga sandata at kagamitan, salapi, pagkain, o anumang pagkukunan ng sustansiya at enerhiya. Maaari ding lumikha ng sariling *profile* ng tauhan, kagaya ng diskarte sa alokasyon ng mga kakanyahan⁸ ng tauhan at pagbabago ng mga kontrol sa teklado ng PC (*movement controls*) kung kinakailangan. Ang unang antas ng laro ay isang pagsasanay (*training*) sa tulong ng mga *non-player character* (NPC). Mga tauhan itong hindi maaaring manipulahin at pagalawin ng manlalaro. Tungkulin nina Agila/Maya na kausapin ang mga NPC upang magabayan sila sa mga dapat gawing hakbang sa laro, kagaya ng mga lugar na dapat puntahan, mga nilalang na dapat kalabanin at patayin, at mga utos na dapat sundin, tulad ng paghahanda at pagluluto ng pagkaing hihingin ng isang bantay na Marokan. Kapag nakumpleto na ang mga atas ng mga giyang NPC, nangangahulugan itong ganap nang handa ang mandirigma (Maya/Agila) upang harapin ang nakatakda para sa kanya.

Sa pag-usad ng laro, unti-unting magkakaroon ng hugis ang naratibo nito na nakasalalay sa pasyang gagawin ng manlalaro para sa tauhang pinagagalaw sa RPG. Interaktibong *Choose Your Own Adventure*⁹ ito kumbaga. Dahil interaktibo ang laro, nagiging instrumental ang pagpapasya ng manlalaro upang maibunyag ang kabuuang salaysay ng sapalaran ng tauhan, kasabay ng

pagkakatuklas ng kuwento sa likod nito (*backstory*). Ipinaliwanag ng isang eksperto sa *game development*, si Chris Crawford, ang halaga ng *backstory* at *storyworld*¹⁰ bilang inugan ng dramatikong konteksto ng laro. Sa bawat galaw at wasiwas ng kapangyarihan ng tauhan ay may naisisiwalat na piraso ng datos o impormasyong makatutulong sa pag-unawa ng kuwento ng laro, gayundin sa susunod na hakbang ng tauhan.

Ginamit ni Carl Jung ang salitang *syzygy*¹¹ upang tukuyin ang isang arketipal na pares ng tinawag niyang *contrasexual opposites*, gaya ng babae/lalaki, at yin/yang ng mga Tsino. Simbolo umano ito ng pagtatagpo ng bahaging maláy at di-maláy ng isip. Binanggit din ni Jung na hindi nagreresulta sa pagkabawas o pagkawala ng identidad ng tao ang pagkamit nito ng katangian ng kanyang kapares o kabaligtaran, dahil komplementaryo umano ang pagtatambal na ito sa halip na nagtatagisan, kagaya ng kahulugan ng pares ng lalaki-babae na *aeon* sang-ayon sa pananaw ng Gnostisismo (Jung, 1959b: 59). Maipapalagay na bahagi ito ng kabuuang pakiwari at plano ng paglikha ng laro; ang pagtupad sa pangangailangang maging tapat sa magkatambal na persona ng kamalayan ng tao. Samakatuwid ang pagbuo at paglalaan ng opsyong “buhayin” at pagalawin ang tauhang lalaki o babae.

Taglay ni Agila ang tipikal na inaasahan sa isang bayaning lalaki; makisig at may tikas, mahusay sa pakikidigma, may matimpi at suwabeng diskarte sa mga babae, mas lantad ang pagiging praktikal, at hindi gaanong pinairal ang damdamin. Mayroon ding siyang higit na karanasan sa pakikidigma; ang mga hamong kinakaharap ay pawang may kinalaman sa pagpatay ng kaaway at baboy ramo na siyempre ay nakabatay sa kung paano ito pakikilusin ng manlalaro. Subalit may mga katangian ding dapat angkinin ang lalaking bayani gaya ng kakayahan nito sa kusina, at sa paghahanda ng pagkain. Taglay niya rin ang *anima* (*lady soul*), na nag-aangkin ng pinakamahuhusay at maiinam na katangian ng babaeng nilalang (*feminine being*). Ang anima ay ang arketipong matatagpuan sa mga lalaki; katulad halimbawa umano ito ng paraan ng pangangatwiran ng mga lalaki, sa isang peminisadong paraan, kapag nasasakluban

ito ng anima (*anima-possessed*). Tila nga lang nababahiran ng isyu hinggil sa kasarian ang paliwanag na ito ni Jung; kaya nga siguro tinawag na arketipo. Ang paraan ng argumentasyon ng mga babae ay kumakatawan sa pangangatwirang nagpapakita ng kaselanan, ng pag-aalimpuyo ng damdamin, bagama't minsa'y tinitimpi. At hayag ang katangiang ito sa ilang mga eksena ng laro, lalo kung nagtatanong at nanghihingi ng sagot si Agila sa mga nakakaengkuwentrong tauhan sa videogame. Gayunman, ang kawalang pasensya sa bahagi ng tauhan ay muli, sang-ayon sa pasya at diskarte ng manlalaro. Halimbawa, sa pagtatanong kung paano ihahanda ang putaheng *fish steak* na hinihingi ng isang guwardiyang Marokan, panaka-nakang lumilitaw ang kakulitan at kawalan ng tiyaga ni Agila na tila babaeng paiba-iba ang isip at hindi mapakali. Lalo na sa mga pagkakataong mali ang tekladong napipindot at palpak ang pagmanipula ng manlalaro sa kontrol ng kompyuter. Sa kabilang banda, taglay naman ng tauhang si Maya ang *animus*, ang maskulinidad na kaakibat ng pagiging babae. Sa videogame, pinakikilos si Maya bilang bayaning bihasa sa mga sandata at aral ng pakikidigma, tulad ng inaasahan sa magigiting na lalaking datu o bayani ng katutubong epiko. Pinalilitaw rin ng animus ang matinding pagpapahalaga at pagiging ganid sa kapangyarihan. Ibig sabihin, ang pagsulpot ng katangiang anima ng lalaking tauhan (Agila) at ng katangiang animus ng babaeng tauhan (Maya) ay kagagawan din, na maaaring hindi sinasadya, ng manlalaro ng videogame. Samakatuwid, napaninindigan at naitutumbas ang mga aksyon ng manlalaro at tauhan sa idinisenyong arketipo na gumagalaw at ipinakikilala sa laro.

Ang pag-unawa sa kabuuang banghay ng kuwento ng *Anito* ang isa ring batayan ng paggamit ng syzygy upang higit pang himayin ang laro. Mahalagang mabuo ang naratibo ng dalawang tauhan, na kapag pinagsama ay magdudulot ng kaganapan sa pagtugon sa mga suliranin at hiwagang sumasaklaw sa kuwento ng laro. Kung kaya kailangang tiyakin ang pagpapaunlad ng magkatambal na sapalaran nina Agila at Maya. Matutuklasan ng manlalarong susubok na pagalawin ang dalawang tauhan kung



Si Agila, isa sa mga karakter ng larong **Anito**. Kinuha noong Pebrero 8, 2009 mula sa http://stopgame.ru/files/screenshots/6433/anito_defend_a_land_enraged-60.jpg

paanong sangkot ang mga karakter sa magkawangis na banghay, subalit dumaranas ng iba't ibang uri at proseso ng pakikipag-ugnayan sa mga NPC at iba't ibang paraan ng pakikidigma. Parehong mga NPC ang makakaulayaw nina Agila at Maya, kahit na iba't ibang paksa ang pag-uusapan, iba't ibang kuwento at lihim ang maisisiwalat, na sa huli'y lalantad bilang magkakaugnay na piraso at anggulo ng datos na kailangang maihabi sa katapusan ng paglalaro. Gayundin, maaaring tataluntunin ng mga tauhan ang magkakatulad na mga lugar — malalaking bahay, iba't ibang bahagi ng iláng at kagubatan, tindahan, mga pamilihan, mga silid, at iba pa. Subalit magkaiba pa rin ang layon ng mga ito sa pagtuklas sa mga lunan, tungo sa pagtupad ng kanya-kanyang tungkulin upang matugunan ang palaisipan sa pangunahing tunggalian na nagpagalaw sa mga tauhan. Sa kalaunan, magtatagpo sa isang hugpungan ang magkatuwang na kuwento ng dalawang tauhan. Ang syzygy ay sa antas ng identidad ng mga tauhan, maging ng

kuwento. Ang pagbubuklod ng dalawa ay tungo sa pagbuo ng tiyak na *storyline*. Isang kalakasan ng laro ang iskrip nito, ang tangkang pag-ugnayin ang naratibo ng dalawang tauhang may magkaibang mga tungkulin. Hindi magiging ganap ang pag-unawa sa hiwagang bumabalot sa Maroka kung mawawala ang karatig, ang katambal, ang kabilang mukha ng bayaning pakikilusin sa mundo nito.

Kaugnay ng konsepto ng syzygy ang paghain ng komplementaryo at magkatalik na mga mundong maaaring taluntunin ng pipiliing tauhan, gayundin ng mismong manlalaro. Hindi ba't ito naman ang layunin ng videogames, ang makalikha ng mundo bukod sa mismong ginagalawan, na hangga't maaari ay malayo sa hubog at anyo ng mundong ito bilang pagtupad sa pantasya at hininihingi ng ating imahinasyon? At hindi na rin bago ang salitang syzygy sa larangan ng digital gaming. Ginamit na itong pangalan para sa isang freeware development company na aktibo noong kalagitnaan ng dekada 1990 at nagpasikat ng mga laro sa *Apple Macintosh*. Nagkataong tinawag na *Project Syzygy* ang isang *alternate reality game* na ngayon ay napalitan na at naging *Perplex City*. Umaandar ang konsepto ng syzygy sa nosyon na ang videogame ay paghahain ng alternatibong mundo sa tagatangkilik nito. Nagpapahiwatig ito na umiiral sa antas ng libangan sa kasalukuyan ang gayunding paghahanap ng karatig na mukha ng aktuwal na lunang iniinugan.

Ang Pagkamatay at Pagkabuhay ng Bayani

Maiuugnay ang pagsusuri sa laro sa pagtatayang ginawa ng kritikong si Isagani Cruz¹² hinggil sa mga arketipong bayani at katutubong epiko. Gumapang pa sa ibang teksto, bukod sa mga epiko, ang paglalapat ng morpolohikal na pagsusuri ni Cruz. Ilan sa mga ito ay mga akda noong panahon ng kolonyalismong Kastila gaya ng *Pasyon Pilapil* at *Florante at Laura*, at mga kontemporaryong likha gaya ng *The Archipelago* ni Cirilo Bautista at *Ferdinand E. Marcos: An Epic* ni Guillermo de Vega, gayundin sa serye ng pelikulang *Ang Panday* na pinagbidahan ni Fernando Poe Jr. Kung

itutuloy ang listahang ito ni Cruz, hindi na lamang sa mga aklat at pelikula makakatas ang mga anda (*function*). Sinasalamín na rin ang mga ito ng videogame. Katulad ng mga bayani ng epiko na pinag-aralan ni Cruz, dumaan din sa labing-isang anda na hango sa panunuring morpolohikal ang mga tauhang sina Agila at Maya. Kapwa nila lilisanin ang kanilang bayan, at makatatanggap ng mahiwagang bagay, bagama't dahil interaktibo ang laro, kailangang matunton ng bayani ang mga bagay na ito. Pupunta rin ang bayani sa lugar kung saan matatagpuan ang kanyang hinahanap, sa kaso ng laro, ang amang si Datu Maktan. May mga labanan ding pagdaraan ang bayani, gaya ng pagtatanggol ng sarili laban sa mababangis na baboy ramo, o sa mga mandirigmang katutubo at Senastille.

Ang ikawalong anda sa pagsusuri ni Cruz ay ang pagkamatay ng bayani. Sa kabila ng pagkamatay, kaakibat naman ng kabayanihan ang kakayahang igpawan maging ang pinakamadilim na maaaring kahantungan ng tauhan. Maitutumbas ang katangiang ito ng mga bayani sa pag-aaral ni Jung (1956b: 44-45) hinggil sa *second birth* o muling pagkapanganak na may kinalaman sa mistikal na kapangyarihan at katangian ng ilang arketipo sa kasaysayan, gaya ng mga bayani ng mitolohiyang Griyego at ni Hesukristo. Sa laro, may mga pagkakataong mamamatay ang bayani na maaaring dulot ng pagkaubos ng kapangyarihan nito, o, higit pa, dulot ng mga maling diskarte ng manlalaro sa pagmanipula ng mga kontrol ng kompyuter. Subalit lumalampas ang laro sa iba pang midyum, gaya ng aklat at pelikulang tapos na, nakalimbag na o nalimitahan na ng direksyon at editing. Nangangahulugang ang indibidwal na manlalaro/tagakontrol ng mga teklado ng kompyuter ay may mahalaga pang gagampanan sa pagtupad ng mga anda upang maipantay ang tauhan ng laro sa imahen ng arketipo. Higit na dinamiko ang interaksyon at pakikisangkot ng sarili sa laro dahil kahit ilang beses ay maaaring ulitin ang laro, o isang bahagi o episodyo nito, upang muli't muling mabuhay ang namatay na tauhan at tiyaking matatapos ang laro at mabubuo ang kuwento nito. Dahil dito, umaayon pa rin ang laro sa ikasiyam na anda na mabubuhay

mulí ang bayani, kahit nakasalalay na ito sa pasya ng mismong manlalaro.

Mukhang bahagi ng ating kolektibong hindi-kamalayan (*collective unconscious*) ang pagbuo hindi lamang ng arketipong bayani (gaya ng ginawang pagsusuri ni Isagani Cruz sa mga epikong Pilipino) kundi maging ng mga istiryotipong imahen ng kasaysayan; ang butod at lasenggong prayle na makakaengkuwentro sa ilang bahagi ng laro, ang mapang-akit na babaeng katutubong may manipis na saplot at halos lantad ang malulusog ng dibdib, gaya ng pagkakarawan sa mga tala ni Pigafetta sa mga katutubong may mga anyo at kilos na mapanukso (Pigafetta, 1969), ang mga tusong mangangalakal na Tsino, at ang tamad (lumpen) na katutubo. May espesyal na paglabas ang isang nagngangalang Juan Tamad sa laro na ang nais lamang ay magpahinga at tumunganga sa kanyang sulok. Batay sa mga nabanggit, pinatutunayan ng pagkakalikha sa mga karakter ng laro ang naitatag nang paniniwala at haka-haka hinggil sa mga arketipo at tauhan ng kasaysayan ng Pilipinas.

Ang Daigdig ng Maroka

Konsistent sa paglikha ng arketipikong imahe ng mga prekolonyal na bayani ng epiko ang pag-angkop nito sa lunan at panahon kung saan at kailan nakapako ang konteksto ng laro—ang Pilipinas noong Dantaon 16. Mahalagang matalakay ang pagtumbas ng gamescape ng *Anito* sa kalikasan ng mga tauhang manlalaro nito.

Ang unang kaisipang mahalagang unawain ay ang mismong pamagat ng laro. Ang kahulugan ng anito ay alay; isang gawain ng pagsamba na pinamamahalaan ng isang babaylan. Itinuturing din itong bagay ng pananampalataya ng mga taga-Luzon noon; ang kahulugan ng anito ay idolo, espiritu ng ninuno, o diyos. Salitang-ugat ito ng “paganito” at “maganito” na nangangahulugang akto ng pag-aalay (Scott, 1994: 83-84). Laganap ang konsepto at praktis na kaugnay nito noong prekolonyal na panahon. Sa mismong laro, ang anito ay isang pigura (na karaniwan ay ulo) na gawa sa kahoy

na kasama sa imbentaryo ng kagamitan o *paraphernalia* ng tauhang manlalaro. *Artifact* ang tawag at turing dito sang-ayon sa mga panandang nasa *screen* ng kompyuter. Malalaman lamang ang gamit nito habang umuusad ang laro. Magkaugnay ang katuturang iminungkahi sa aklat ni Scott at ang pagkakagamit ng salita sa konteksto ng laro sa antas ng pagpapahalaga sa konsepto ng kosmolohiya at paniniwala sa pisikal at espiritwal na mundo ng mga katutubo. May katumbas na sakripisyo at sapalaran ang pagtanggap sa hamong kakabit ng pagiging pinuno ng lipunan ng Maroka. At sa kabila ng posibilidad na makaipon ng lakas mula sa mga biyaya ng kalikasan (pagkamit ng mga pagkain at likidong nagbibigay-enerhiya sa karakter), mahalaga pa rin ang panlabas at hindi-nakikitang puwersang gagabay sa mga hakbang ng pangunahing tauhan. At ito ang itinuturo at ipinaliliwanag ng laro; ang kapangyarihang nagmumula sa tila anting-anting na anito.

Ang Pulitikal at Panlipunang Istrukturang Maroka

Konsistent sa pagsusuri ng mga katutubong epiko, tila hango sa prekolonyal na istrukturang pulitikal ang sistema sa *Anito*; ang datu ay itinuturing na pinuno ng ilang pangkat sa Pilipinas noong ika-16 na siglo. Ang tinukoy na pinuno sa larong *Anito* ay isang nangganggalang Datu Maktan na siyang pinagmulan ng tunggalian ng laro at puno ng pangkat ng Mangatiwala (*Mangatiwala tribe*). Ang pagkawala ni Datu Maktan ang nagsilbing ugat ng tatahaking sapalaran ng kanyang mga anak na sina Agila at Maya, na kapwa nakatakdang maging datu ng Maroka. May binanggit pang ibang datu sa laro, na pawang mga kasapi ng konseho ng mga datu (*council of datus*) at maitutumbas sa tinatawag na *chiefdom* ng mga antropologo.¹³ Kasama sa konsehong ito sina Datu Silaw-an, Datu Aligaen at Datu Baldomerro, at ang pagkawala ni Datu Maktan ay naging lubhang mapanganib hindi lamang sa pangkat ng Mangatiwala kundi maging sa pagpapaandar ng konseho. Kung si Maya ang pipiliing tauhang manlalaro, may kanya-kanyang kautusan

ang bawat datu na kapag nasunod ay makapagtuturo ng daan para matagpuan si Datu Maktan.

Malaki ang kaugnayan ng mga utos ng datu sa mismong ubod ng salitang anito. Naipapasok dito ang kabuluhan ng tungkulin ng isang babaylan na tagapamagitan sa ritwal ng pag-aalay. Sa laro, isa sa mga dapat maisagawa ni Maya ay ang panggagamot sa isang panaderong tinamaan ng sakit. Maiuugnay ito sa mga konsepto ng “agaw” at “bawi”¹⁴ na kapwa paglalarawan sa kakayahan ng babaylan na manggamot, at siya ring hinihingi sa tauhang si Maya para matugunan ang pangangailangan ng panaderong may karamdaman.

Katulad ng katutubong pamamaraan ng panggagamot ng mga babaylan, mahalaga ang gamit ng mga mahiwagang likido at *elixir* upang manumbalik ang lakas ng nasugatang mandirigma o sinumang indibwal na kailangang bigyang-lunas sa laro. Gaya ito ng pawis ng araw sa katutubong epikong *Sandayo*¹⁵, kaya mahalagang maging sensitibo ang tauhang manlalaro sa pangangalap ng mga ito, kagaya ng paghahanap ng *Maroka's Tears*, *Touch of Maroka* (pinaghalong mga prutas mayaman sa Bitamina C), *Blood of Maroka*, at *chakra potion*. Ang konsepto ng chakra¹⁶ ay nagmula sa Sanskrit; nangangahulugan itong gulong o bilog, na siyang sentrong tumatanggap at nagpoproseso ng enerhiya ng katawan. Sa laro, ginagawang batayan ang chakra ng katawan upang matukoy kung sapat pa ang lakas at kakayahan ng tauhang manlalaro. Nakasalalay ang chakra ng tauhan sa dami ng kinakain at dalas ng pahinga o tulog na ginagawa nito, kung kaya may opsyon sa laro kung ilang oras papayagang matulog ang karakter.

Popular sa katutubong paniniwala ang pagsandal sa mga pamahiin, sa mga senyales na ipinahihiwatig ng kalikasan, na muli ay nagpapaliwanag ng mahigpit na ugnayan ng kosmolohiya sa kilos at gawi ng mga tao. Ilang halimbawa nito ang galaw ng mga hayop na nagsisilbing babala sa nakakita nito at paniniwala sa mga sumpa. Sa mga katutubong epiko, ginagawang batayan ang mga ibon upang matukoy ng bayani kung ipagpapatuloy nito ang paglalakbay o hindi, katulad ng paghuni ng ibong limmon sa epikong

Sandayo na nangangahulugang panganib, at ang pagsilip sa apdo ng tandang sa epikong *Aliguyon* para manghingi ng tanda kung may parating na suwerte o malas. Nagsambit naman ng kanyang sariling orasyon ang mangkukulam na si Bae Pigdindingan sa epikong *Sandayo* upang dulutan ng sumpa ang bayani. Naipakita rin sa larong *Anito* ang mga kaisipang ito (bagaman higit na Kanluranin ang sensibilidad) kagaya ng pag-angkin ng kapangyarihan ng tauhan, na tinawag na *spook*. Sa tulong nito, tila naimamapa ng tauhan ang pagkatao ng nakaengkuwentro at nagkakaroon ito ng kakayahang makapa ang pinakamatinding kinatatakutan ng kaharap. Kapag sinambit ng huli ang “Natatakot na ako” (*I am scared enough*), nangangahulugan itong maaari nang paraanin sa lagusan ang tauhang manlalaro. Kataliwas ito ng “buringot” (Scott, 1994: 83) ng mga katutubong Bisaya na nagdudulot naman ng katapangan (sa halip na takot) para sa indibidwal na haaharap sa panganib.

Sa pakikidigma, maaari ring gamitin ng bayani ang iba’t ibang kakayahan nito na halos nahahawig sa paggamit ng talisman o anting-anting, kagaya ng *stun skill* upang pansamantalang hindi makagalaw ang mga kaaway at hindi magsabay-sabay ang pag-atake ng mga ito. Kapag tinamaan naman ng sumpa ang bayani, kailangan itong uminom ng likido (*cleansing fluid*), gaya ng *Maroka’s Tears*, hanggang mawala ang lason sa katawan nito. Bukod sa mga mandirigmang katutubo o dayuhang makakalaban ng bayani, makakaengkuwentro rin nito ang iba pang nilalang ng mga alamat at kuwentong-bayan kagaya ng tikbalang, mangkukulam, at mga halimaw na tinawag na muwa.

Ang Sistemang Pang-ekonomiya at Materyal na Kultura sa Maroka

Bahagi ng pagbubuo ng laro, muli, ang malinaw na tanghalan at kaligiran nitong tutugma sa panahon at lunang kinapapakuan ng laro. Maisisiwalat ang mga pook na batbat ng impormasyon hinggil sa kalakalan at komersyo noong Dantaon 16: may mga sasakyang-dagat, partikular, mga Senastille na galyon, mga produktong galing

Tsina gaya ng mga plato at bangang gawa sa porselana, mga pamilihing may masiglang palitan ng mga produkto gaya ng papel, hinabing tela at iba't ibang pagkain. Ang aktuwal na pagdanas ng paggalaw ng komersyo sa Maroka ay sa pamamagitan ng paggamit ni Agila/Maya ng bulsikot nilang may lamang salapi na bahagi ng mga nakalap nila at nakaimbak sa kanilang imbentaryo. Sa halip na piso, *cruzieros* ang tawag sa anyo ng pananalapi ng mga Senastille. Naipagugunita ng mga eksena sa laro ang mga tala sa aklat ni Scott¹⁷; sa Maroka, pinasigla ang mga palengke ng iba't ibang produkto kagaya ng cuchinta, pandesal, tuyong isda, bangus, at mga dahon para sa panggagamot. Gayundin, makikita sa ibang eksena ang pagpapakilala sa mga lokal na halaman at prutas sa Maroka, kagaya ng lansones, papaya, makopa, niyog, at dayap. Sa mga lokal na salon/bar/inuman makabibili ng sari-saring alak, gaya ng sangria at *Marokan blend*.

Kasama rin sa materyal na kultura ang listahan ng mga sandatang ginamit ng mga tauhan sa pakikidigma at pagtatanggol ng sarili. Nahahati sa dalawang kategorya ang mga sandata sa laro: sandata para sa malapitang pag-atake (*melee weapons*) kagaya ng espada, kalasag (tinawag na *buckler* sa laro) at kutsilyo, at sandata para sa malayuang pag-atake (*ranged weapons*) kagaya ng sibat, pana at palaso, at baril. Tanda ng kagitingan ng bayani ang kakayahan nito sa paghawak ng mga sandata. At bukod dito, masisipat din sa bayaning si Agila ang kanyang mga tato¹⁸ sa braso at kanang binti. Marka ito ng iba pang digmaang napagdaanan na ng bayani, kung pagbabatayan ang paliwanag ni Scott hinggil sa mga tato ng mga Bisaya noong Dantaon 16. Bagama't maipagtataka ang pagiging dati nang mandirigma ni Agila, dahil daraan nga muna siya sa isang pagsasanay sa pakikipaglaban. Kung higit na magiging tapat sa mga tala ng kasaysayan, makukuha lamang dapat ni Agila ang mga tato kapag napatunayan na niya ang katapangan at kahusayan bilang mandirigma.

Kaakibat ng digital gaming hindi lamang ang biswal (ang anyo ng mga tauhan at espasyo), kundi maging ang *auditory* rin na aspekto ng laro. Para sa *soundtrack* ng *Anito*, angat ang mga tunog ng agong, kulintang, mga kawayan, kubing (*jaw's harp*) at iba pang



Isa sa mga eksena sa larong **Anito**. Kinuha noong Pebrero 18, 2009 mula sa http://games.softpedia.com/screenshots/6-312_2.jpg

katutubong instrumento sa iba't ibang eksena nito. Upang maihanay bilang *ethno-pop* ang tunog, sinaliwan ang mga ito ng mga mas kontemporaryong tunog ng *keyboard* at tambol, kahit na manipis lamang ang paggamit sa mga ito upang hindi matabunan ang mga katutubong instrumento.

Malaki rin ang naiambag ng pagkakalikha ng boses ng mga tauhan. At maaaring dulot na ng teknolohiya ng paglikha ng digital game ang pag-angkin ng mga tauhan (Agila, Maya at mga NPC) ng diksyon at tonong Kanluranin na tila tiwalag sa sinasambit ng kani-kanilang kaanyuan. Halimbawa, maipagtataka ang paggamit ng ilang salita ng mga katutubong Marokan sa laro kagaya ng “*aye*” (ekspresyong Scottish) at “*voila*” (salitang Pranses) na hindi nababagay sa pangkabuuang katangian at simoy ng videogame. Maging ang maarteng pagsambit ng “*eeew*” ng tauhang si Maya kapag may pinandirihan ito ay tila hango sa hubog at wika ng isang babaeng tinedyer mula sa mga kontemporaryong Kanluraning pelikula. Ilan pa sa mga linsad na aspekto ng laro ang paggamit ng

mga salitang *junior private* at *commander* (impluwensya ng mga Amerikano) para sa ilang pinuno at sundalo sa videogame.

Ang Postkolonyal na Eksotiko sa Anito

Sang-ayon sa panayam sa isang pinuno ng Anino Entertainment, pinakamaningning ang naging pagtanggap ng mga bansa sa Europa sa larong *Anito*. Mukhang naroon pa rin ang pag-akma nito sa panlasa ng mga banyagang tagatangkilik; gaya ng paggamit ng wikang Ingles at panghihiram ng diksyon at tono ng mga dayuhan, pati ekspresyon ng mga ito — na binanggit na ngang tila tiwalag sa kanilang kaanyuan. Tila gumana naman ito sa bentahe ng laro dahil mas patok nga ito sa mga mamimili. Konsistent ang pagkakalikha ng laro sa mungkahi ni Chris Crawford¹⁹ tungkol sa pagkakaroon ng eksotismo nito. Ang lunang nalikha ay bago, kakatwa, at malayo sa guni-gunihin ng manlalarong dayuhan. Muli, naroon ang pagtupad sa pantasya ng nagmamanipula. Karamihan sa mga eksena ay itinanghal sa gubat ng Siliman (*Siliman forest*); naroon ang pagpukaw sa pananabik na gumalaw sa isang lugar kung saan maaaring maisagad ang pagdanas ng pananabik sa sapalaran ng manlalaro. Parang sa mga *reality TV show* ng Kanluran. Ang mga pook na pinaglalagakan sa mga kalahok ay mga islang (kadalasan ay mga tropikal na lugar) malayo sa hubog ng kalunsuran. Doon, kailangang bumalik sa mga elementarya at batayang proseso ng pamumuhay, kagaya ng pagpaparikit ng apoy, panghuhuli ng isda, pag-akyat sa puno, paglikha ng barung-barong na gawa sa mga dahon at kahoy, at iba pa. Kakaiba, eksotiko, ito ang patok sa panlasa ng mga dayuhan.

Ipinaliwanag na ni Huggan ang katuturan ng postkolonyal na eksotiko bilang komodipikasyon ng pagkakaiba-iba ng kultura. Tinukoy niya ang matinding pakikiugnay, pagkamangha at pagkabighani sa eksotiko: ang laro ay mekanismo at lunsaran ng pag-aangkop ng kultura para sa Kanluraning mga konsyumer (o *English-speaking mainstream*) at behikulo upang ang isang

postkolonyal na produktong kagaya ng *Anito* ay maging *domesticated* at mailaan para sa pagkonsumo ng Kanluran. Gayong itinutulak ng postkolonyalismo ang demistipikasyon o de-eksotisasyon ng mga kulturang di-Europeo, ang mga produktong nasa labas ng Europa ay itinuturing pa ring kakatwa. Sa kaso ng *Anito*, kapag ang eksotisismo ay nailugar na sa sentro (gaya ng katanyagan ng laro sa Kanluran), nakapako pa rin ito sa mga kultural na laylayan.

Inilalarawan din umano ng eksotisismo ang isang tiyak na estetikal na pananaw, na tila nagpapahiwatig ng kontradiksyon, ayon pa rin kay Huggan, “*one which renders people, objects, places strange even as it domesticates them*” (Huggan, 2001:13). Sa kabila ng sadyang pagdisenyo ng laro sa isang tila ilahás na lugar na para bang karaniwan na itong pinagtatanghalan ng mga eksena ng videogame, hindi pa rin maiiwasan ang pagtingin dito bilang kakatwa, iba, at marhinalisado. Kakaiba ang pook subalit tila pamilyar at inaasahan na, kagaya ng iminungkahi ni Crawford sa paglikha ng eksotikong mundo sa videogames. Idinagdag pa ni Huggan²⁰ ang posibleng epekto ng ganitong igtingan ng kakatwa at karaniwan. Isinasantabi ng postkolonyalismo ang pagiging kakatwa ng eksotisismo upang mailugar ito sa sentro, pero nagiging sentro lamang ang eksotiko dahil sa pagiging hindi-pangkaraniwan nito. At ang pagiging kakaiba ang sinusubukan ngang gawing karaniwan at pamilyar sa tulong ng postkolonyalismo. Pagkat halos bago-bago pa lang ang *Anito* sa pandaigdigang merkado, dekontekstuwalisado²¹ pa ito at posibleng niyayanig pa lang ang sentro ng mundo ng digital gaming. Gumagana ang estetikang ito ng dekontekstuwalisasyon sa mga produktong gaya ng *Anito*; ang awtentisidad nito ay salik ng pagiging *culturally dislocated* ng laro, halimbawa nga, kapag ito ay laman na ng *computer program* ng mga manlalaro sa Kanluran at pinag-uusapan sa mga forum ng iba’t ibang pandaigdigang *gaming website*. At nagkakaroon ng fetishismo sa pagiging iba ng kultura (*cultural otherness*) na itinatanghal ng laro. Parang kung paanong tinitingnan ng postkolonyal na pag-aaral ang marhinalidad bilang isang intelektuwal na produkto o komoditi.

May tatlong aspekto ng *commodity fetishism*²² na kakabit ng larong *Anito*: a) ang mistipikasyon ng isang karanasang historikal, na sa kaso ng videogame ay pagsaksi at pagdanas ng Oriental na espasyo noong Dantaon 16; b) ang ilusyon na may akses sa *cultural other* sa pamamagitan ng “pagkonsumo” sa laro; at c) ang reipikasyon ng mga tao at lugar bilang mga pinagsasalit, nilalakaran (lugar) at pinagagalaw (tao at gamit) na mga estetikal na bagay. Mahalaga ang tatlong aspekto lalo pa’t pinag-uusapan hindi na lamang ang mismong laman ng videogame, kundi ang akto at proseso ng paglalaro. Dito, mahalagang maunawaan hindi na lamang ang paghawak sa mga kontrol ng laro para pagalawin ang bayani nito, kundi kung paano isasangkot ng manlalaro ang kaniyang sarili sa videogame. Ang pagdanas ng postkolonyal na eksotiko ay nasa antas ng mismong paglalaro, ng pag-eksamen ng anyo ng mga tauhan, pook, at pagsusuri sa mga istrukturang politikal, panlipunan at materyal na kultura ng Maroka. Palalawakin ang perspektiba ng pagsipat sa laro, hindi maaari ang *myopic* na dulog lamang sa pag-unawa, gaya ng pagtingin sa sapalaran ng bayani bilang simpleng paghahanap sa nawawalang magulang. Bahagi ng naratibo ng laro ang pagtatanggol sa kinolonisang lupain, at pakikipaglaban para rito, upang maipagtanggol ang lahi ng mga katutubong tigib na ng pagkamulat at pagkapoot, at makamit ng mga ito ang kalayaan. Hindi na lamang ang suliranin ng pagkawala ng amang si Datu Maktan ang isyu, kundi ang pagkawala nito na kumakatawan sa matinding pagsubok na kakaharapin ng buong lupain ng Maroka. Ito ang iginigiit ng mga aspekto ng commodity fetishism sa laro; ang pagnamnam at paglunok sa salimuot at implikasyon ng mga ligalig na ito ng historiograpiya ng Pilipinas noong panahon ng Kolonyalismong Espanyol.

Konklusyon

Sa paglalaro ng RPG, unti-unting pinauunlad ng manlalaro (tagamanipula man ng kompyuter o karakter ng laro) ang mga

abilidad nito sa pamamagitan ng pangangalap at pag-iipon ng mga kagamitan, kakanyahan, at iba pa, at napatunayang hindi ito usapin lamang ng pagsunod sa arkitektura at sistema ng laro kundi, higit pa, ng inaasahang kultural na pag-unawa at pagtanggap sa espasyong ipinaalam at itinuturo nito. Kaiba ang *Anito* sa ilang tanyag na Kanluraning RPG na ang layunin lamang ay maglakbay at puksain ang mga halimaw; kagaya ng premis ng RPG na *Call of Cthulhu* na umiinog sa isang nakatatakot at supernatural na lokasyon, o ng RPG na *Traveller* na paglilimayon sa labas ng planeta. Inihaharap ng *Anito* ang manlalaro sa matalas na pag-unawa ng kasaysayan at kultura ng Maroka/Timog-Silangang Asya/Pilipinas, ng kritikal na pagbatid sa mga konsepto ng iba at pamilyar, kakatwa, at karaniwan.

Kinakatawan ng videogame ang isang nakabukod o *self-contained* na mundo ng simulasyon at representasyon—at inuusisa ng laro ang pagtanggap at tugon dito ng indibidwal na manlalaro. Laman nito ang isang linyang naghahati sa pagitan ng laro at realidad, o ng internal at eksternal na hangganan ng mga programa ng laro, at patuloy nitong sinusubok at hinahamon ang sari-saring galaw ng manlalaro at mga pakikiugnay nitong umiigpaw sa mga limitasyon ng laro bilang *virtual* na entidad, o programang nakakulong lamang sa kompyuter. Nag-aanyaya ang laro ng katalasan sa paglikha ng mga rasyonal (at posible ring hindi-rasyonal) na tugon at pasya sa pagdanas ng laro, na maaaring maimpluwensiyahan ng kaalaman hinggil sa mga arketipo at istiryotipo, at postkolonyal na pagtingin sa mga istrukturang pinaunlad dito. Halimbawa, magdudulot ng pagbabagong-pihit sa progreso ng paglalaro (gaya ng posibilidad ng paglaktaw sa iba pang antas at hakbang ng laro at mabilis na matapos ito) kung magiging higit na sensitibo sa pagtatanong at pagkatas ng mga impormasyon sa ipapalagay na mga higit na katiwa-tiwalang nilalang: ang lasenggong prayle o ang mapang-akit na babaeng katutubo? Ang sintu-sinto o ang mangangalakal na Tsino? Ang katutubong mandirigma o ang bantay na Senastille? Maaari ding tungkol sa kung aling uri ng mga tungkulin at kapangyarihan ang

ipagkakatiwala at iaatas sa pipiliing tauhan, sinu-sinong kalaban ang uunahing lipulin (mga taong may magkakaibang lahi, hayop, o mga kakatwang lalang), o anong uri ng pinuno (katutubo o dayuhan) ang paglalaanan ng pananalig. Bagama't maaari pa ring humantong sa iisang tunguhan ang pagpili ng anupamang opsyon, naisisiwalat sa pagpapasya ng indibidwal o tagahawak ng kontrol ang pag-uusisa nito sa mga naitatag nang prehuwisyo ng sarili hinggil sa mga nabanggit na kaisipan at isyu sa pag-aaral.

Sa kasalukuyan, unti-unti nang napapasok ng iba pang imahe at naratibo ng bayaning Pilipino ang larangan ng gaming. Ang kampiyon ng boksing na si Manny Pacquiao ay isang di-likhang isip na tauhang naging bahagi na ng larong *Fight Night: Round 2* at *Fight Night: Round 3*. Nauna nang maging karakter ng iba pang videogame ang mga tanyag na manlalaro ng bilyar na sina Efren Reyes at Francisco Bustamante, na lumabas naman sa *World Championship Pool 2004*. Pinatutunayan nito kung paanong ang gaming ay mabisang hugpungan para sa interkultural na palitan at ugnayan ng sistemang global. At ang maimumungkahing bunuin, hindi lamang ng mga tagalikha ng laro kundi ng mga tagatangkilik ng RPG gaya ng *Anito*—ang patuloy na pagyanig ng laylayan sa sentro hindi para patingkarin ang pagiging laylayan nito, kundi upang basagin ang mga mito ng eksotikong pagtingin sa Oriental (gaya ng paghugot lamang ng abentura at aliw sa isang periperal na espasyo), habang naghuhulma ng mga imaheng tapat sa kulturang ibabahagi at ipadaranas ng laro.

Mga Tala

- ¹ Isang arcade game ang *Pong* na inilabas ng Atari, Inc. noong Nobyembre 1972 at hango sa larong *Table Tennis* (Miller, 2005).
- ² Nilikha ni William Higinbotham ng Brookhaven National Laboratory Instrumentation Division noong 1958 ang *Tennis for Two videogame* bilang bahagi ng pampublikong eksibit ng laboratoryo (Brookhaven National Laboratory, 1981).

- ³ Popular noong dekada 70 ang Atari Video Computer System, na paglaon ay tinawag na Atari 2600, na nakabenta ng halos 25 milyon na yunit hanggang taong 1990 (Miller, 2005).
- ⁴ Ang Anino Entertainment ang kauna-unahang kinilalang *Filipino game developer* at unang nakalikha ng PC game, ang *Anito: Defend a Land Enraged*. Sa kasalukuyan, abala rin ang kompanya sa pagtataguyod ng *mobile game development*, katunayan, ang katuwang nitong kompanyang Anino Mobile ay gumagawa ng *mobile games*, gaya ng larong *Black Ops*. Ang CEO ng Anino Entertainment na si Niel Dagondon ay miyembro ng International Game Developers Association at ng Game Developers Association of the Philippines. Kinuha sa <http://hackenslash.inquirer.net/gamingscene/index.php> noong Marso 2008.
- ⁵ Ipinakilala ng mga *game developer* na sina Gary Gygax at Dave Arneson ang unang orihinal na *role-playing game* (RPG) na pinamagatang *Dungeons and Dragons*, at inilabas ng pinakamalaking publisher ng RPG, ang *Wizards of the Coast*. Interaktibo at itinuturing na “*collaborative storytelling*,” ito ang pangunahing ikinaiba ng RPG sa iba pang anyo ng laro (Crawford, 2003: 163).
- ⁶ Bilang isang *independent gaming* na kompanya, walang tradisyonal na pabliser ang *Anino*, kung kaya, hindi kalakihan ang halaga ng produksyon ng *indie games* kung ihahambing sa mga tradisyonal na laro. Ipinaliwanag ni Gabby Dizon, isa sa mga manlilikha ng *Anito*, sa isang panayam na isa sa mga suliraning nakaengkuwentro ng pangkat ay ang kakulangan ng badyet para makakuha ng *middleware* (*integration software*) (Carroll, 2004).
- ⁷ Nakasaad sa ilang tala sa *website* ng Anino Entertainment na ang panahon at lunang kinapapakuan ng laro ay ang Dantaon 16 sa Timog-Silangang Asya. Ipinapalagay ng papel na ito na partikular na tinutukoy na lugar sa laro ang bansang Pilipinas, batay sa mismong kulturang pinanggalingan ng mga lumikha ng laro. Gayundin, ang karanasan ng kolonyalismo sa laro ay pinakanahahawig sa kolonyal na karanasan ng Pilipinas, na hindi naman napagdaanan ng iba pang bansa sa Timog-Silangang Asya ng siglong iyon.
- ⁸ Ang mga kakanyahang ito ang sumusunod: “*Strength* (*ability to deal damage with melee weapons*); *Agility* (*ability to target and avoid enemies*), *Heath* (*ability to resist crippling blows and regenerate lost life*), *Chakra* (*ability to harness your inner powers*)” (*Datu’s Handbook*, 2003: 4-5).

- ⁹ Naging tanyag ang seryeng ito ng mga babasahin mula sa Amerika noong dekada 1980. Malayang makapipili ang mambabasa ng pasya ng pangunahing tauhan ng kuwento sa pamamagitan ng mga opsyong maaaring matagpuan sa iba't ibang pahina ng aklat.
- ¹⁰ Tinukoy ni Crawford ang *storyworld* bilang “*universe of dramatic possibilities revolving around a central theme*.” Nilalaman umano ng *storyworld* ang lupon ng mga pasya na idinisenyo bilang mga balanseng opsyon; nangangahulugan, alinmang opsyon ang piliin ay mauwi pa rin ang tauhan sa tiyak at huling destinasyon nito (Crawford, 2005).
- ¹¹ Tatlong elemento umano ang bumubuo sa *syzygy*, ayon kay Jung: “*the femininity pertaining to the man and the masculinity pertaining to the woman, the experience which man has of woman, and vice versa, the masculine and feminine archetypal image*” (Jung, 1959a).
- ¹² Tingnan ang sanaysay ni Isagani Cruz na pinamagatang “Si Lam-ang, si Fernando Poe Jr. at si Aquino: Ilang Kurokuro Tungkol sa Epikong Pilipino” sa *Kritisismo: Isang Antolohiya* (1992) na inedit ni Soledad Reyes.
- ¹³ Ang *chiefdom* ay pederasyon umano ng mga datu na binuklod ng kanilang katapatan sa kanilang pinakapunong datu. Ang pinuno ng *chiefdom* (na posibleng si Datu Maktan, sa laro) ang siyang may awtoridad sa iba pang tagasuportang datu/*chief*. Bagaman may pinakapunong datu, hindi nangangahulugang saklaw ng datung ito ang pamumuno sa iba pang pangkat at teritoryo. Naging konsistent ang laro sa kaisipang ito hinggil sa pulitikal na istruktura ng Pilipinas noon (Scott, 1994: 128-129).
- ¹⁴ Ang kahulugan ng “agaw” ay “*to carry off by force, to snatch a pain from the sufferer;*” samantalang ang “bawi” ay “*to rescue, to free the invalid from the grip of the afflicting spirit*” (Scott, 1994: 85).
- ¹⁵ Kailangang uminom ang bayaning si Sandayo ng pawis ng araw upang manumbalik ang kaniyang lakas matapos ang mahabang panahon ng pakikidigma. Tingnan ang kabuuan ng epikong ito ng mga Suban-on sa *Antolohiya ng mga Panitikang ASEAN: Mga Epiko ng Pilipinas* na inedit nina Jovita Castro, et.al., 371-493.
- ¹⁶ Sa *Anito*, tinatawag itong *chakra bar*, ang kapasidad ng tauhang mapaunlad ang kaniyang internal na kapangyarihan (*Datu's Handbook*, 2003: 4,7).

- ¹⁷ Binanggit ni William Henry Scott ang ilang paglalarawan hinggil sa lokal na kalakalan noong mga 1565: "...fishermen appeared from Suluan to trade fish, coconuts... Wild fruits and nuts, garden vegetables and medicinal herbs, as well as packaged foods like palm sugar (kalamay), were exchanged in local markets" (Scott, 1994: 71-72).
- ¹⁸ "Tattoos were symbols of male valor; they were applied only after a man had performed in battle with fitting courage, and like modern military decorations, they accumulated with additional feats. Any applied on one who had not killed or captured an enemy were scorned as counterfeit." (Scott, 1994: 20).
- ¹⁹ "Some game designers believe that play must have an exotic, escapist aspect to be successful" (Crawford, 2003: 33).
- ²⁰ "...within this circuit, the strange and the familiar, as well as the relation between them, may be recoded to serve different, even contradictory, political ends" (Huggan, 2001: 13).
- ²¹ May kinalaman sa binanggit ni Arjun Appadurai hinggil sa pagiging dekontekstuwalisado ng mga obhetong eksotiko: "It is the aesthetics of decontextualization that is at the heart of display...of the tools and artifacts of the "other..." In these objects, we see not only the equation of the authentic with the exotic everyday object, but also the aesthetics of diversion, (whereby) diversion is not only an instrument of the decommunitization of the object, but also of the intensification of commoditization by the enhancement of value attendant upon its diversion" (Appadurai, 1986: 28).
- ²² "Commodity fetishism, according to the classic Marxian formulation, describes the veiling of the material circumstances under which commodities are produced and consumed" (Huggan, 2001: 18).

Talasanggunian

- Anino Games. (2008). Games: *Anito: Defend A Land Enraged*. Retrieved February 8, 2009 from <http://www.aninogames.com/anino/games.php?selpage=12>
- Appadurai, A. (1986). *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brookhaven National Laboratory. (1981). Video games – Did they begin in Brookhaven? Research and Development of the United States Department of Energy. Retrieved February 8, 2009 from www.osti.gov/accomplishments/videogame.html

- Carroll, R.D. (2004, March 11). Interview with Gabby Dizon about *Anito: Defend a Land Enraged*, An RPG within a world of Asian influence. Gametunnel. Retrieved February 8, 2009 from <http://www.gametunnel.com/html/sections-viewarticle38-page2.html>
- Castro, J. et.al, (eds.) (1983). *Antolohiya ng mga panitikang ASEAN: Mga epiko ng Pilipinas*. Quezon City: APO Production Unit.
- Crawford, C. (2003). *On game design*. USA: New Riders Publishing.
- Crawford, C. (2005). *On interactive storytelling*. USA: New Riders Publishing.
- Cruz, I. (1992). Si Lam-ang, si Fernando Poe Jr. at si Aquino: Ilang kurokuro tungkol sa epikong Pilipino. Nasa Reyes, S. (Ed.). *Kritisismo: Isang Antolohiya*, (pp. 290-298). Pasig, Manila: Anvil Publishing.
- Datu 's Handbook*. (2003). Manila: Anino Entertainment Inc.
- Huggan, G. (2001). *The postcolonial exotic: Marketing the margins*. USA: Routledge.
- Jung, C. (1959a). *Aion: Researches into the phenomenology of the self*. Hull, R.F.C. (Trans.). New Jersey: Princeton University Press.
- Jung, C. (1959b). *The archetypes and the collective unconscious*. R.F.C. (Trans.). New Jersey: Princeton University Press.
- Miller, M. (2005, April 1). A history of home video games consoles. InformIT. Retrieved February 8, 2009 from <http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=378141>
- Pigafetta, A. (1969). *First voyage around the world by Antonio Pigafetta and De Moluccis Insulis by Maximillanus Transylvanus*. Manila: Filipiniana Book Guild.
- Scott, W. H. (1994). *Barangay: Sixteenth century Philippine culture and society*. Quezon City: Ateneo de Manila University Press.

Jema M. Pamintuan is a faculty member of the Department of Filipino, School of Humanities, Ateneo de Manila University. She is currently enrolled in the Ph.D. Philippine Studies program of the University of the Philippines in Diliman, Quezon City.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.