

Isang pagsusuring semiolohikal sa mga Duterte mobile game sa Google Play

Mariyel Hiyas Concha Liwanag

Abstrakt

Sa pag-usbong ng digital na libangan at kulturang freemium sa mga mobile game o larong pang-mobile, at sa maigting na usaping politikal sa Pilipinas simula noong pambansang eleksiyong 2016, lumitaw ang mga libreng Duterte video game sa Google Play. Sa pag-aaral na ito, sinuri ang sampung libreng Duterte video game gamit ang semiolohikal na pagsusuri ni Roland Barthes.

Karamihan sa mga larong ito ay nakabilang sa shooting genre at mayroong silang apat na matitingkad na elemento: ang mga protagonista ng mga laro, ang mga kakampi sa laro, ang paggamit ng armas, at ang mga kalaban at balakid. Karamihan sa mga larong sinuri, makikita si Pangulong Rodrigo Duterte na gamit ng manlalaro bilang pangunahing karakter na sumasalamin sa pampublikong imaheng nilikha niya sa realidad. Bilang mga kakampi niya sa laro, makikita rin sina Ronald "Bato" Dela Rosa, Alan Peter Cayetano, at Miriam Defensor-Santiago at ang nakakubling mensahe ng pagsang-ayon sa motibo ng protagonista ng laro. Isa ring matitingkad na elemento ng mga laro ang paggamit ng armas, mula sa simpleng tirador hanggang sa bomba na inihuhulog ng mga eroplanong nasa himpapawid, isang pagsasalamin din sa mga kampanyang inilunsad. At tulad sa ibang mga video game, makikita rito bilang mga kalaban ang mga zombie, adik, at kriminal. Makikita rin ang midya at selda bilang balakid, at ang ilang mga personalidad tulad nina Leila De Lima, Edgar Matobato at Franklin Drilon bilang mga kalaban. Sa semiolohikal na pagsusuri sa mga ito, makikita ang estratehiyang retorikal na inokulasyon, identipikasyon, at pagbubura ng kasaysayan upang ikubli ang mga mito sa likod ng mga matitingkad na elementong ito.

Keywords: Duterte mobile games, semiotics, Google Play, War on Drugs, Philippine video games

Plaridel Open Access Policy Statement

As a service to authors, contributors, and the community, *Plaridel: A Philippine Journal of Communication, Media, and Society* provides open access to all its content. To ensure that all articles are accessible to readers and researchers, these are available for viewing and download (except Early View) from the *Plaridel* journal website, provided that the journal is properly cited as the original source and that the downloaded content is not modified or used for commercial purposes. *Plaridel*, published by the University of the Philippines College of Mass Communication is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>).

How to cite this article in APA

Liwanag, M. H. C. (2022). Isang pagsusuring semiolohikal sa mga Duterte mobile game sa Google Play. *Plaridel*, 19(2), 187-212. <https://doi.org/10.52518/2022-06lwng>

Abstract

With the rise of video games as a form of entertainment and of the freemium culture in mobile gaming, and within the current political climate in the Philippines since the 2016 national election, free Duterte games have appeared and are still available in Google Play. This study analyzed ten (10) free games from the downloading platform using Barthesian semiology.

Mostly identified as shooting games, these games have four elements present. First, the majority of these games have created a myth of President Rodrigo Duterte as the protagonist of these violent games, a myth also created for the “kontra-droga” campaign. Second, several personalities have appeared as allies with a covert message of being in line with or supportive of the protagonist’s motive. Third, weaponry is prominently used in the games, reflective of the policies promised during campaigns and eventually carried out. Fourth, like other games, these ones use the icons of zombies, drug addicts, and criminals as the enemies of the games, alongside the icons of media, jail, and several personalities like Leila De Lima, Edgar Matobato, and Franklin Drilon. In this semiological analysis, the rhetorical strategies of inoculation, identification, and privation of history are employed to uncover the myths behind these prominent game elements.

Introduksyon:

Ang kasalukuyang kalagayang digital ng mga Pilipino

Sa panahon ng kampanya ni Pangulong Rodrigo Duterte at sa maigting na usaping pulitikal mula nang manalo ang papalabas na administrasyon, ginamit at patuloy na ginagamit ang mga libreng larong pang-mobile para ikampanya ang kontra-droga dahil sa popularidad nito at historikal at kultural na konteksto ng mga laro sa Pilipinas. Ang kabuuang estratehiyang kontra-droga ng Administrasyong Duterte ay isang malaking likhang mito na ikinakampanya ng estado sa mga mamamayan, at isa ang larong pang-mobile sa mga aparato na maaaring kasangkapanin upang ipalaganap ito.

Malawak ang maaabot ng video game at ng mga mensaheng dala nito dahil sa dami ng mga gumagamit ng mobile phone at naglalaro ng mga video game. Dahil ang mga laro ay paraan para sa popularisasyon ng mga mensahe, makikita ang kahalagahan ng ganitong uri ng pananaliksik sa larangan ng araling laro o games studies. Marami na ang pag-aaral sa mga video game ngunit ang karamihan ay nasa konteksto ng mga industriyalisado at Kanluraning bansa. Mahalaga kung gayon na magkaroon ng higit na bilang ng mga pag-aaral ng mga video game at mga mensahe nito sa konteksto ng Pilipinas. Makatutulong ang mga ganitong pag-aaral sa pagpapaunlad ng mga araling video games sa lokal na konteksto lalo na at marami sa mga larong ito ay nilikha ng mga taong lubog sa kontekstong pulitikal ng bansa.

Malaki ang bilang ng mga gumagamit ng smartphone at naglalaro ng video game sa Pilipinas, at pinaigting pa ito nang magtakda ng mga lockdown sa iba't ibang bahagi ng bansa sa gitna ng krisis pangkalusugan na dulot ng COVID-19. Bago pa man ang pandemya, malaki na ang papel ng mobile phone sa Pilipinas. Tinagurian nga ang bansa bilang *text capital of the world* dahil sa malaking bilang ng mga text message na ipinadadala natin at ayon kay M. J. Sanchez (2020a), noong 2019, tinatayang nasa 70.7 milyong Pilipino ang gumagamit ng mobile phone para magkaroon ng akses sa *internet*. Dagdag, mas mataas ito kaysa noong mga taong 2017 (56.93M) at 2018 (64.49M) (Sanchez, 2020a). Batay rin sa hiwalay na report ni Sanchez (2020b) noong 2020, ang mobile device ang pinakapopular na gamit ng mga Pilipino sa paglalaro, at 74% ng mga gumagamit ng internet sa Pilipinas ang naglalaro gamit ang mobile phone (Elliot, 2020). Pinarami pa ng pandemyang COVID-19 at kaakibat nitong mga community quarantine ang bilang ng mga Pilipinong manlalaro. Dagdag pa rito, 33% ng mga online gamer ang bumibili ng mga add-on sa loob mismo ng laro (in-game) dahil abot-kaya ito para sa kanila (Sanchez 2020b). Sa higit na isang taong imposisyon ng iba't ibang uri ng lockdown at antas ng kwarantana sa Pilipinas, tinatayang tumaas ng 50-55% ang halagang ginagastos ng isang Pilipino sa mobile gaming at isa rin ang Pilipinas sa mga bansang may pinakamataas na bilang ng download

ng mobile game dahil bumubuo ito sa 16% ng kabuuang download ng mga mobile game nitong 2020 para sa buong rehiyon ng Timog-Silangang Asya. (Sri, 2021).

Hindi na ito nakapagtataka dahil malaking bahagi na ang laro sa porma ng aliw at interaksyong sosyal sa Pilipinas bago pa man dumating ang mga mananakop. Naitala na ni Antonio Pigafetta ang sabong bilang bahagi ng kultura natin, at maging ang kanilang pagkasuklam sa sugal, kung kaya ginamit ng mga Kastila ang laro bilang isang katwiran sa kanilang pagtulak ng Kristiyanismo (Lopez, 2001). Simula naman ng edkada 50, naging popular ang variety-game show na mayroon ding bahagi ng laro (Saul, 2017). Ayon kay Aileen Joy G. Saul (2017), nakabatay ang porma ng variety-game show sa bodabil (vaudeville) na ipinakilala ng mga Amerikano, at ibinigay niyang halimbawa ang *Eat Bulaga* na mahigit 40 taon nang namamayagpag sa Pilipinas.

Ang mga laro sa variety-game show ay nagbibigay ng espasyo sa pagkukunwari o make-believe at maaaring makapagturo o makapagkintal (Saul, 2017) ng mga ideya. Kung gayon, bilang isang porma ng aliw, ang laro ay maaaring gamitin para gawing popular ang isang ideya, positibo man o negatibo. Sa pag-aaral ni Mellie Leandicho Lopez (2001), ipinakita niya na ang karamihan sa mga pag-aaral hinggil sa mga larong Pilipino ay isinulat ng mga edukador bilang bahagi ng pagtuturo na partikular para sa primarya at sekundaryang antas ng edukasyon. Kung babalikan ang usapin ng kampanyang kontra-droga at ang pagsulpot ng ganitong mga larong pang-mobile, lumalabas na kinakailangang hikayatin ang mga Pilipino na magsagawa pa ng mga pag-aaral na mag-aangat sa laro mula sa pagiging porma ng aliw nito tungo sa diskurso dahil na rin sa kalawakan ng akses, at kultural at pulitikal na konteksto nito sa bansa.

Naging isyu na noong 2017 ang mga libreng larong pang-mobile na nakatali sa pangalan ni Duterte nang maglabas ng bukas na liham ang The Asian Network of People Who Use Drugs (ANPUD) upang hikayatin ang kompanyang Apple na tanggalin ang mga larong ito mula sa kanilang App Store dahil sa pagsusulong nito ng pagpatay, extrajudicial killings, karahasan, at ng kontra-droga sa Pilipinas (“Apple removes Philippines leader Duterte execution games,” 2017). Wala na ang mga larong ito sa App Store ngunit nananatili pa ang ilan sa Google Play.

Sinuri ng pag-aaral na ito ang mga mensaheng nakapaloob sa mga libreng larong pang-mobile sa Google Play sa pamamagitan ng pagsusuring semiolohikal sa mga aspeto ng laro. Mga partikular na layunin ng pag-aaral na ito ang 1) tukuyin ang mga imahen o icon sa kada laro, 2) tukuyin ang mga mito sa likod ng mga ito, at 3) suriin ang mga mito sa konteksto ng kampanyang kontra-droga sa bansa. Binigyang tutok lamang ng pag-aaral na

ito ang pagsusuri sa mga mito at naratibong nakapaloob sa mga elementong biswalng mga piniling larong nakapaloob sa pulitikal na konteksto ng kampanyang “war on drugs” ng Administrasyong Duterte. Mahalagang suriin ang mga libreng larong pang-mobile at ang mga mito sa likod nila upang ipakita kung paano isinasapopular o ikinakampanya, hayag o hindi, ang marahas na estratehiya ni Duterte at ng kanyang administrasyon sa pagsugpo sa droga.

Ang batayang teorya ng semiolohiya ni Barthes

Maituturing ang video game bilang isang kultural na artipakto na naglalaman ng ideolohiya. Para sa mga nag-aaral ng video game, maituturing ang mga ito bilang paradigmaticong midya ng isang sistema ng mga patakarang idinikta ng pandaigdigang merkado (Dyer-Witherford & de Peuter, 2009). Halimbawa, tinukoy ang serye ng *Civilization* bilang isang larong may pag-ugat sa ideolohiya ng imperyalismo (Ford, 2016). Ibinahagi nina Peterson, Miller, at Fedorko (kay Ford, 2016) ang pagkiling ng laro sa ganitong ideolohiya sa ngalan ng pag-unlad ng lipunan at ng agham. Kung gayong, nagtataglay ng ideolohiya ang isang laro, may malay man dito o wala ang gumawa, at mainam na maunawaan kung papaano ito ginagamit bilang aparato sa pagsasapopular ng mga mito.

Tinalakay ni Roland Barthes (1972) sa kanyang sanaysay na “Myth Today” ang metodo ng pagsiwalat ng mga mensaheng nakakubli sa mga *sign* gamit ang mga konsepto ng signo, ideolohiya, at konotasyon. Ginamit ni Barthes ang estruktural na pag-aaral ni Ferdinand de Saussure ng *sign*. Sa pormalistikong linggwistika, tinawag ni Ferdinand de Saussure (kina Saussure, et al, 2011) na *sign* ang linyar na ugnayan sa pagitan ng konsepto at ng tunog o imahen na kumakatawan sa nauna. Partikular na nakatuon si Saussure sa pormal na ugnayan ng dalawang iyan. Sa siyentipikong pagsusuri ni Saussure, tumutok lamang siya sa arbitraryong katangian ng sign. Ngunit ipinaliwanag ni Barthes (1972) na may nakakubling batayan pa sa ugnayang iyon, at dito na pumapasok ang usapin ng ideolohiya at pampulitikang ekonomya ni Karl Marx. Ang pakubling paraan ng paggamit ng ideolohiya at pampulitikang ekonomya ang ikatlong batayan ni Barthes sa kanyang pagsusuring semiolohikal, na mula sa sikoanalisis ni Sigmund Freud kung saan nakakubli ang nasa, superego, at petishismo. Samakatuwid, naikukubli ng tao sa mga signo ang kanyang nais.

Ipinaliwanag ni Barthes (1972) gamit ang tatlong oryentasyong ito na maituturing na panibagong *signifier*² ang signo¹ sa relasyong *signifier*¹–*signified*¹ sa sistema ni Saussure, at makukuha ang mito sa pagtingin dito

bilang representasyon at sa pagkuha sa kung ano ang kinakatawan nito (*signified*²).

Dagdag ni Barthes (1972), mayroong pitong estratehiyang retorikal na ginagamit upang mapanatili ang nakakubling mensahe, bagaman nagbabago ang wikang gamit upang itago ito: ang inokulasyon o paggamit ng maliit na pangyayaring aksidenteng pagkakamali para itago ang mas malaking isyu o problema; ang pagbura ng kasaysayan kung saan titingnan lamang ang isang bagay sa kasalukuyan nito at pagsasawalang-bahala sa kanyang kasaysayan; pareho at ayon sa karanasan at gawi ng petiburgis o burgis ang identipikasyon o pagtuturing sa karanasan at gawi ng lahat; ipaliliwanag bilang sadyang ganoon lamang ang mga totolohiya o ang mga bagay na hindi maipaliwanag; ang *neither–norism* kung saan *binary* ang pagtingin sa mga bagay, at wala sa alinmang dalawang bahagi ang katanggap-tanggap; ang pagtingin sa mga bagay na batay lamang sa numero at pagsasawalang-bahala sa kalidad; at ang pagpapahayag ng impormasyon (statement of fact) sa pamamagitan ng mga tradisyonal na kasabihan. Ito ang mga estratehiyang retorikal ni Barthes na gagamitin sa pag-aaral na ito upang tukuyin ang estratehiyang ginamit para ikubli ang mito sa mga larong pang-mobile.

Maraming disiplina lalo na sa kulturang popular ang maaaring suriin gamit ang semiolohiya ni Roland Barthes. Mayroong nasa larangan ng musika (Demeterio, 2013), imahen (Calimbo, 2015-2016; Imperial, 2020), mga palabas at pelikula (Ancheta, 2016; Cao, 2016; Paz, 2018), mga karatula sa pampublikong transportasyon (De Leon & Miguel, 2015), at personalidad (Liwanag & Demeterio, 2016). Ginamit sa partikular na pananaliksik ni Demeterio (2020) ang pagsusuring semiolohikal ni Roland Barthes sa baligtad na porma nito upang suriin ang dalawampu't limang (25) imahen na kuha ni Rafael Lerma hinggil sa kampanyang digma laban sa ilegal na droga ng Administrasyong Duterte. Malaki ang maiaambag ng pag-aaral na ito sa mga iskolastikong lathalain gamit ang pagsusuring semiolohikal. Relatibong bago ang araling video game at lalong kakaunti ang lathalain nito sa konteksto ng bansa. Hangad ng papel na ito na magkaroon ng ambag sa pagsusuri ng mga video game na naka-ugat sa pulitikal na konteksto ng bansa.

Metodolohiya ng pag-aaral

Sinuri ng pag-aaral na ito ang mga Duterte video game gamit ang pagsusuring semiolohikal ni Barthes batay sa kanyang sanaysay na “Myth Today” sa kanyang librong *Mythologies* noong 1972. Una, pinili ang mga larong kabilang sa pag-aaral na ito sa pamamagitan ng paggamit ng mga susing salita na “Duterte” at “game” sa Google Play. Sampung laro ang lumabas at naitala gamit ang mga susing salitang “Duterte” at “game” sa

Google Play at ito ay ang mga sumusunod: *Duterte Fighting Crime 2*, *Manok na Pula*, *Duterterador*, *Train to Gensan*, *Duterte vs. Zombies*, *Police vs. Zombies – Duterte and Bato*, *Kontra Droga*, *Duterte Buybust*, *Yorme: The Duterte Fight*, at *Duterte’s Drop Rescue* (na makikita sa Talahanayan 1 sa ibaba).

Talahanayan 1: Listahan ng mga laro, developer, at bilang ng download (noong 31 ng Marso ng 2021)

Pamagat ng Laro	Taon na Inilabas sa Google Play	Developer	Bilang ng Download	Rating sa Google Play	Bilang ng mga rebyu
Duterte Fighting Crime 2	Pebrero 10, 2016	Tatay	5,000,000+	4.5	45,000
Manok na Pula	Nobyembre 1, 2019	Tatay	1,000,000+	4.6	16,000
Duterterador	Abril 12, 2016	wawa games	1,000,000+	4.1	5,000
Train to Gensan	Abril 10, 2016	Tatay	500,000+	4.4	5,000
Duterte vs. Zombies	Hunyo 2, 2017	Viral Penguin	100,000+	4.2	238
Police vs. Zombies – Duterte and Bato	Oktubre 13, 2018	Tatay	100,000+	4.4	624
Kontra Droga	Oktubre 11, 2016	NMD	10,000+	4.4	87
Duterte Buybust	Oktubre 12, 2018	ADNU Dept. of Computer Science	1,000+	4.7	57
Yorme: the Duterte Fight	Abril 4, 2020	Ricreator	1,000+	3.6	8
Duterte’s Drop Rescue	Agosto 7, 2017	Niprosoft Development	1,000+	n/a	n/a

Ginamit ang BlueStacks, isang open-source, cloud-based, Android gaming platform para sa kompyuter upang malaro ang mga naitalang video game. Nilaro ng mananaliksik ang sampung laro hanggang sa mabuksan at matapos ang mga larong mayroong hangganan o level tulad ng *Kontra Droga*. Samantala, nilaro ang mga larong walang level hanggang sa makita ang lahat ng posibleng kalaban at ma-unlock ang lahat ng mga gamit at skill sa loob ng laro. Mayroong mga laro na lumabas gamit ang parehong mga susing salita ngunit walang presensya ni Duterte o mga personalidad na

makikita sa iba pang mga larong sinuri tulad ng *Manok na Pula* at *Train to Gensan*. Para sa pag-aaral na ito, binigyang tutok lamang ng mananaliksik ang mga elementong biswal sa loob ng laro.

Makikita rin sa Talahanayan 1 ang mga pampublikong impormasyon ng mga laro sa Google Play mula 2016, ilang buwan bago maganap ang eleksyon, hanggang sa taong 2020. Hindi bababa ng 3.6 ang Google rating, milyon ang bilang ng download, at libo ang bilang ng mga rebyu. Mula rin sa iisang developer, ang *Tatay* (walang pagkakakilanlan na developer ngunit mayroon itong website at Facebook), ang karamihan sa mga laro: *Duterte Fighting Crime 2*, *Manok na Pula*, *Train to Gensan*, at *Police vs. Zombies – Duterte and Bato*.

May pagkakapareho ang mga larong pang-mobile na sinuri sa pananaliksik na ito. Kapansin-pansin na side-scrolling ang estilo ng mga ito. Side-scrolling ang tawag sa larong nakikita lamang mula sa isang anggulo at umuusad lamang ang laro pakaliwa o pakanan habang gumagalaw ang karakter. Nasa genre na shooting game naman ang halos lahat ng mga larong kabilang sa pananaliksik na ito, tulad ng *Duterte Fighting Crime 2*, *Duterterador*, *Train to Gensan*. Ngunit may ilang mga laro na maikakategorya naman sa genre ng strategy tulad ng *Duterte's Drop Rescue* ng Niprosoft Development, at genre ng maze tulad ng *Duterte Buybust* ng ADNU Dept. of Computer Science. Bagaman ang ilan sa kanila ay noong 2016 pa inilabas sa Google Play, ang ilan ay patuloy na nakatatanggap ng mga update. Halimbawa nito ang *Duterte Fighting Crime 2* na inilabas noong Pebrero 2016 pa ngunit nakatanggap ng huling update noong Enero ng 2021 (bersyon 3.3).

Itinala ang mga elementong biswal ng mga larong pang-mobile habang naglalaro sa pamamagitan ng paglalarawan sa kanila at pagkuha ng mga screenshot. Isinaayos ang impormasyon sa isang spreadsheet upang makilala ang madalas na makitang mga elementong biswal. Nakapagtala ng 28 na elementong biswal mula sa mga laro ngunit ang mga isinama sa pag-aaral na ito ay ang yaon lamang mga elementong naulit nang higit sa dalawang beses. Mula rito, sinuri ang apat na pinakanauulit na mga elementong biswal: ang mga protagonista, ang mga kakampi, ang instrumento, at ang mga kalaban o balakid, na tatalakayin sa mga susunod na seksyon. Sinuri ang mga ito sa pamamagitan ng semiolohiya ni Barthes at isinakonteksto sa usapin ng war on drugs ng Administrasyong Duterte.

Si Duterte bilang protagonista ng mga laro

Si Duterte ang protagonista sa mitong nilikha ng buong kampanyang kontra-droga at ang mga video game na sinuri ay bahagi ng mga aparatong nagbibigay espasyo para sa konsepto na siya ang magbubura ng isyu ng

droga sa bansa. Sa kampanyang kontra-droga, masidhi ang Administrasyon sa pangangampanya na ang droga, maging ang katiwalian, ang mga malalaking salik sa paglaganap ng kahirapan. Sa ganitong naratibo, lumikha si Duterte ng imahen na siya at ang kanyang bagong Administrasyon ay mga tagapagligtas. Sa mga larong pang-mobile na sinuri, si Duterte rin ang pinakatampok na karakter na makikita sa mga larong *Duterte Fighting Crime 2*, *Duterte vs. Zombies*, *Police vs. Zombies*, *Kontra Droga*, *Duterte Buybust*, at *Duterte's Drop Rescue*. Sa mga larong ito, maituturing na protagonista si Duterte na humaharap sa samu't saring kalaban at gumagamit ng iba't ibang klase ng armas, maging mga kapangyarihan na nakabatay sa kulturang popular. Naka-angkla rin kay Duterte ang kabuuang tunguhin ng laro na hindi dapat mamatay ang protagonista upang masabing nagwagi ang manlalaro. May ilang mga laro na bawal madampian ang avatar ni Duterte ng mga kalaban dahil hudyat ito ng pagkatalo. Halimbawa nito ang mga larong *Duterte Fighting Crime 2*, *Duterte vs. Zombies*, at *Kontra Droga*. Sa *Duterte Buybust*, nababawasan ang buhay ng karakter ni Duterte sa tuwing madidikitan siya ng kalaban.

Ang paghawak niya ng armas at pagpatay sa loob ng larong pang-mobile ay bumubuo ng larawan ng isang protagonistang may estilong vigilante na siya ring imaheng kanyang nilikha sa publiko sa pagbubuo niya ng mito na kinakailangan ang kampanyang kontra-droga. Mito kung maituturi ang likhang imahen ng pagiging matapang, mala-vigilante, at *man-on-the-street*, at nilikha na ni Duterte ang mitong ito bago pa man siya tumakbo sa pagkapangulo. Lumikha na si Duterte ng imahen ng isang mayor na may kamay na bakal (Todd, 2019), may astang pagtatapang-tapangan, at may estratehiyang pagka-vigilante ayon kay Maria Ressa (kay Todd, 2019). Ito ang mga katangiang nilikha niya bilang isang lider sa mito ng kampanyang kontra-droga. Kung tutuusin, ito rin ang mga dahilan sa likod ng pagbansagsa kanya bilang “The Punisher” at “Duterte Harry” (“Profile: Duterte the controversial ‘strongman’ of the Philippines,” 2019). Halaw ang palayaw sa pelikulang *Dirty Harry* ng direktor na si Don Siegel noong 1971 na tungkol sa isang pulis na gumagamit ng dahas at pagpatay bilang paraan upang sugpuin ang krimen. Ang mga konsepto ng pagkalalaki at pagiging tunay ang kaibuturan ng kanyang nilikhang imahen (McCargo, 2016). Malaki ang papel na ginampan ng “straightforward, no-holds-barred performances” (McCargo, 2016 p. 187) ni Duterte sa mga debate sa telebisyon upang makuha ang boto ng mga Pilipinong walang politikal na pagkiling. Hanggang sa kanyang pagkakaupo bilang pangulo, bitbit niya ang ganitong imahen. Inilarawan ni Vicente L. Rafael ang paggamit niya ng ganitong hitsura bilang paraan para igiit ang kanyang soberanya (Gaspar, 2018). Sa larong pang-mobile, ang paghawak ng armas ng karakter

ni Duterte ay simbolo ng pagkalalaki, at ang pagtanggap ng tao sa ganitong imahen ay mai-uugnay rin sa mahabang kasaysayan ng bansa bilang isang patriyarkal na lipunan sa loob ng pananakop ng mga banyaga. Ipinakita sa mga laro sa pamamagitan ng pagtangan ng armas, pagpatay, at ang aktwal na pagdadala ng protagonista ang mito ni Duterte bilang matapang, walang kinikilingan, mala-vigilante at tagapagligtas—mga katangiang langkap sa isang protagonista sa kampanyang kontra-droga.

Dagdag pa rito, ang mga larong pang-nobile na sinuri ay nasa kontekstong panglungsod at may paggamit ng dahas upang ubusin ang mga kalaban gamit ang karakter ni Duterte. Bitbit ng mga larong ito ang estilong *vigilante* at *man-on-the-street* ni Duterte na bahagi ng mito ng kampanyang kontra-droga na nilikha ng Administrasyon. Maituturing na mito rin ang pagturing sa karakter ni Duterte bilang isang protagonista sa kuwento ng laro, at pagbubura ng mga motibo o katangian niya labas sa laro sa pamamagitan ng inokulasyon bilang retorikal na estratehiya. Sa ganitong pamamaraan sa loob ng laro, nawawala ang malawak na pagtingin sa isyu ng kahirapan, droga, at tunggalian, at ipinangangatwiran ang karahasan bilang maliit na sakripisyo. Ayon sa Human Rights Watch (2017), daang bilang ng mga gumagamit ng droga, batang kalye, at hamak na kriminal na ang pinatay ng Davao Death Squad. At bagaman pinapabulaanan niya na sangkot siya sa grupong ito, iniindorso naman niya ang metodo ng pagkitil ng buhay bilang mabisang paraan para puksain ang krimen, hanggang sa makaroon siya ng palayaw at reputasyon bilang “Duterte Harry.” Itinatago ng kampanyang kontra-droga ang tunay na kampanya nito na kontra-mahirap.

Sina Bato, Cayetano at Santiago bilang mga alyado

Sa buong kampanya ng kontra-droga, nakilala ang alyansa sa loob ng Administrasyong Duterte at ilan sa mga personalidad na ito ay lumitaw rin sa mga larong pang-mobile na sinuri. Pinakalitaw na karakter sa loob ng mga laro (maliban kay Duterte) ang dating Philippine National Police (PNP) director general at ngayon ay senador na si Ronald “Bato” dela Rosa. Sa larong *Police vs. Zombies* (Tatay, 2018) at *Kontra Droga* (NMD, 2016), maaari pa ngang gamitin bilang protagonista ang karakter ni Bato. Bagaman mayroong pagpipilian sa mga nabanggit na video game, iisa pa rin ang layunin sa loob ng laro—ang pumatay.

Kung hindi man isang protagonista sa laro, si Bato ay isang karakter na makatutulong sa pangunahing karakter para maisulong ang paglalaro. Halimbawa, maaaring tawagin si Bato sa *Duterte Fighting Crime 2* (Tatay, 2016) bilang isang malakas na karakter kung makumpleto ng manlalaro ang bilang ng tsapa ng pulis na kailangang tipunin. Kapag tinawag ng manlalaro si Bato sa laro, lalabas ang avatar nito na may dalang machine gun na kayang

pumatay ng maraming kalaban sa loob ng maikli at limitadong panahon (Tatay, 2016). Ganito rin ang paraan para sa larong *Duterteador* kung saan kinakailangang makapulot ang manlalaro ng isang walkie-talkie na siya niyang gagamitin upang palabasin ang karakter ni Bato na may bitbit na machine gun (wawa games, 2016). Hindi nalalayo sa mahaba at matagal na pinagsamahan nina Duterte at Bato sa tunay na buhay ang kampiyan nilang ito sa mga larong pang-mobile. Taong 1986, matapos ang EDSA People Power nang magkakilala sa siyudad ng Davao sina Duterte na itinalaga ng dating Pangulong Corazon Aquino bilang acting na bise alkalde ng lungsod, at Bato na pumasok sa PNP matapos mabuwag ang Philippine Constabulary at kinalaunan, nagsilbing ninong si Duterte sa kasal ni Bato (Almendral, 2017). Nagsilbing hepe naman ng PNP-Davao City si Bato sa ilalim ng administrasyon nina Duterte at ng anak nitong si Sara Duterte-Carpio (Cupin, 2016).

Makikita sa apat sa sampung larong pang-mobile na sinuri (*Duterte Fighting Crime 2*, *Duterteador*, *Police vs. Zombies*, at *Kontra Droga*) ang alyansa at relasyon nina Duterte at Bato. Sa mga larong ito, malaking papel ang ginagampanan ng karakter ni Bato. Halimbawa, maaaring siyang palabasin sa laro sa mga pagkakataong marami na ang kalaban upang ubusin ang mga ito sa screen at maiwasan ang *game over*. Samakatuwid, kadalasang ginagamit ang pagtawag kay Bato sa mga alanganing pagkakataon sa loob ng laro. Tangan ang adhikain ng Administrasyong Duterte na ipatupad ang malawakang kampanyang kontra-droga, si Bato ay may malaking papel na ginampanan bilang Direktor ng PNP na tagapagpatupad ng Oplan Tokhang. Lumikha rin siya ng imahen ng pagiging viligante na makikita sa mga larong sinuri. Sa kanyang pamumuno bilang hepe ng pambansang kapulisan, unang isinakatuparan ng ahensyang ito ang Oplan Tokhang sa siyudad at maraming hinihinalang drug pusher at drug user ang pinatay dahil diumano'y nanlaban habang inaaresto (Nawal, 2016). Sa mga larong *Duterte Fighting Crime 2*, *Duterteador*, *Police vs. Zombies*, at *Kontra Droga*, na nasa tipo ng gameplay ng pagpatay, malaki ang ginagampanang papel ni Bato na sumasalamin sa estilo ng kampanyang kontra-droga ni Duterte sa lungsod ng Davao noon, bago pa ito ipatupad bilang pambansang programa.

Hindi lamang si Bato ang maituturing na kakampi ni Duterte sa mga larong pang-mobile na sinuri. Makikita sa mga larong *Duterte Fighting Crime 2* at *Police vs. Zombies* si Alan Peter Cayetano na may kakayahang talunin ang maraming kalaban sa limitadong panahon upang tulungan si Duterte. Sa *Duterte Fighting Crime 2* (Tatay, 2016), may bitbit na laser beam si Cayetano na kayang lipulin ang lahat ng kalaban na nasa screen. Samantala, nagbabagong anyo siya bilang si Hulk at sasagasaan ang mga tao

sa *Police vs. Zombies* (Tatay, 2017). Magkakaiba ang paraan pero iisa ang layunin: ubusin ang mga kalaban at iwasang malapitan nila ang protagonista.

Taliwas ang karakter ni Cayetano sa mga larong sinuri kung ikukumpara sa realidad. Kung sa laro ay marahas ang kanyang metodo sa pagsugpo sa krimen, mala-diplomatiko naman ang imaheng nilikha niya sa gitna ng tunay na buhay na kampanyang kontra-droga. Tulad kay Bato, isa si Cayetano sa mga masidhing kaalyado ng Administrasyong Duterte sa panahon ng kampanya. Nagsimula ang relasyong pulitikal nina Duterte at Cayetano sa 2016 na eleksyon nang ipahayag ni Cayetano ang pagtakbo niya bilang bise presidente, at ang kanyang partikular na pagnanais na tumakbo bilang bise presidente ni Duterte (Ranada, 2015). Kalaunan ay natalo siya kay Leni Robredo sa pambansang halalan (Ranada, 2016). Mula sa pagkatalong ito, itinakda siyang Kalihim ng Kagawaran ng Ugnayang Panlabas (Department of Foreign Affairs o DFA) ni Duterte sa taong 2017. Ipinangatwiran niya bilang Kalihim ng DFA sa kapulungan ng United Nations ang pangangailangan sa kampanyang kontra-droga para mailigtas ang bansa sa tuluyang pagiging isang narco-state (Cepeda, 2018). Kung si Bato ang tagapagpatupad ni Duterte sa pamamagitan ng dahas upang isakatuparan ang kampanyang kontra-droga, nilikha naman ang mito ni Cayetano sa kampanyang kontra-droga bilang tagapamayagpag ng diplomasiya sa gitna ng karahasan. Mapapansing taliwas rito ang mito ng kanyang karakter sa mga larong pang-mobile.

Lumabas rin ang yumaong Miriam Defensor-Santiago sa larong *Duterte Fighting Crime 2* (Tatay, 2016) bilang kakampi ni Duterte at gumagamit ang karakter niya ng *fireball jutsu* na mula sa popular na palabas na *Naruto*. Ang alyansa ng dalawa sa larong ito ay nagpapakita ng alyansang binuo nilasa gitna ng kampanyang eleksyon noong 2016. Bagaman sabay na tumakbo sina Defensor-Santiago at Duterte sa pagkapangulo, hindi nila kinakitaan ng poot sa bawat isa. Bagkus ay papuri pa ang ibinato nila sa isa't isa na nagbunga ng tambalang Duterte-Miriam o #Duriam (paghahalo ng mga pangalan nina Duterte at Defensor-Santiago na na mistulang *loveteam* hashtag) (Tan, 2016). Kung susuriing maigi, kawangis ng imahen ni Duterte ang imaheng nilikha ni Defensor-Santiago. Nagpakilala siya bilang matapang, walang inuurungan, at prangka, kung kaya't binansagan siyang *The Iron Lady* ng ating bansa (*Miriam Santiago: Philippine senator and ex-presidential candidate dies*, 2016). Maaalala rin na dinepensahan ni Defensor-Santiago si Duterte laban sa mga kritiko nito nang sinabi niyang huwag pansinin ang mga alegasyon laban kay Duterte hinggil sa paglabag sa karapatang pantao noong panahon ng kanyang pagka-alkalde (Macaraig, 2015). Malinaw rin ang tindig ni Defensor-Santiago hinggil sa paggamit ng ipinagbabawal na droga. Inihapag niya bilang pangunahing may-akda sa

ika-13 Kongreso noong 2004 ang Senate Bill 1273 na naglayong sugpuin ang suliranin sa pambansang antas (An Act Providing for Programs to Facilitate a Significant Reduction in the Incidence and Prevalence of Substance Abuse through Reducing the Demand for Illegal Drugs and the Inappropriate Use of Legal Drugs, 2004). Ang naratibong ito ang lumikha ng mito sa likod ng kanyang pagiging kaalyado ni Duterte sa kampanyang kontra-droga, sa tunay na buhay at maging sa larong pang-mobile.

Maituturing na mito sa likod ng mga karakter nina Bato, Cayetano at Defensor-Santiago sa mga larong pang-mobile ang pagturing sa kanila bilang mga protagonistang bitbit ang adhikain ni Duterte na pagsupil sa mga kalaban. Ginamit sa mga larong ito ang estilo ng identipikasyon dahil sa pag-aayon ng mga gawi sa loob ng laro sa kanilang tindig bilang alyado sa adhikain at gawi ni Duterte na naka-angkla sa interes ng wala sa laylayan ng lipunan: si Bato bilang tagapagpatupad ni Duterte ng kampanyang kontra-droga sa pambansang antas, si Cayetano bilang diplomatikong alyado ni Duterte, at si Defensor-Santiago bilang ang babaeng katumbas ni Duterte.

Ang paggamit ng armas

Ang paggamit ng armas o dahas ang pinakamatingkad na elemento na makikita sa mga larong pang-mobile na sinuri ng papel na ito. Sa sampung laro na sinuri, siyam ang nagpapakita ng malawak na imbentaryo ng mga kagamitan para sa genre na shooting game. Iba-iba ang makikitang armas magmula sa mga simpleng armas tulad ng laruang tirador hanggang sa matataas na kalibre ng baril at machine gun. Halimbawa, sa larong *Duterterador* (wawa games, 2016). ay tirador ang pinakapayak na armas ng karakter ni Duterte upang sugpuin ang mga zombie. Sa gitna ng laro, maaari siyang makakuha ng submachine gun, shotgun, o granada. Sa larong *Police vs. Zombies – Duterte and Bato* (Tatay, 2018), maaring gumamit ang manlalaro ng mga armas tulad ng boga, Molotov, chainsaw, at baril na bumubuga ng yelo para hindi makakilos ang kalaban. Hindi lamang mga armas na nabibitbit ang makikita sa mga laro. Sa *Police vs. Zombies – Duterte and Bato* at *Duterterador*, halimbawa, maaaring gamitin ang mga fighter plane na may kargang bomba para talunin ang mga kaaway. Kahit sa strategy game na *Duterte's Drop Rescue* (Niprosoft Development, 2017), maaaring gamitin ang bomba para matanggal ang mga balakid sa ligtas na paglapag ni karakter ni Duterte.

Sa mga larong ito, patagong isinusulong ang pangangatwiran na makatarungan ang paggamit ng dahas at armas para ipagwagi ang kampanyang kontra-droga. Malinaw itong makikita lalo na sa mga larong ang kalaban ay mga tao (gumagamit ng droga at/o kriminal). Hindi nalalayo ang mensahe ng mga laro sa mensaheng ikinakampanya ng Oplan Tokhang at ng

Administrasyong Duterte. Ayon sa report ng Human Rights Watch noong 2017, higit 7,000 na tao ang pinatay ng mga opisyal ng Philippine National Police at mga hindi kilalang vigilante. Ginamit din daw ang kampanyang kontra-droga na “Operation Double Barrel” para patayin, hindi para arestuhin lamang, ang mga gumagamit at nagbebenta na matatagpuan sa mga mahihirap na lugar. Naging talamak din ang pagbanta ng pambobomba sa mga mamamayan (Lingao, 2017) at ang aktwal na pambobomba tulad ng naganap sa komunidad ng mga katutubong Mangyan sa Oriental Mindoro (Southern Tagalog Exposure, 2017).

Binibigyang espasyo ng mga larong sinuri, partikular na sa mga kabilang sa shooting game genre na nagsisilbing aparato ng Administrasyong Duterte sa pamamagitan ng popularisasyon, ang ideya na nararapat at angkop ang estratehiya ng dahas upang masupil ang paggamit at pagbenta ng droga sa bansa. Sa mga larong pang-mobile, karahasan ang tanging solusyon para manalo o manatiling buhay sa laro. Ang pagbibigay-katwiran sa karahasan ang mitong ikinukubli sa mga larong nilikha sa pamamagitan ng inokulasyon bilang estratehiyang retorikal upang isulong ang ideolohiyang likha at inilalako ng uring naghahari.

Ang kalaban at balakid

Sa pagdidisenyo ng larong pang-mobile, malaking papel ang ginagampanan ng mga balakid. Ayon kay James Paul Gee (2005), isang prinsipyo ng disenyo ng laro ang balakid kung saan kinakailangang maramdaman ng manlalaro na mahirap ang pagsubok ngunit posibleng malampasan o mapagtagumpayan. Itinatanghal ng mga larong ito, sadya man o hindi, ang mito na ang pangunahing kalaban ng Administrasyong Duterte ay ang hamak na kriminal at ang gumagamit ng droga; ito rin ang mitong nilikha ng kampanyang kontra-droga – na ang hamak na kriminal at ang gumagamit ng droga ang pinakabalakid tungo sa pag-unlad ng bansa.

Sa pagsusuri ng mga larong pang-mobile na gumamit ng imahen ng zombie, kriminal, at adik, lumalabas na ikinukubli nila ang mensahe gamit ang estratehiyang identipikasyon. Una, ang signo ng zombie na tila wala ring sariling isip ang mga Pilipinong itinuturing na kalaban ang siyang mensahe ng pangmamaliit sa mamamayang Pilipino sa konteksto ng kampanyang kontra-droga. Ikalawa, ang pagturing sa hamak na kriminal at adik bilang pangunahing kalaban ang retorika ng Administrasyong Duterte upang bigyang solusyon ang kahirapan sa bansa. Maliban sa pagsupil sa droga at mga hamak na kriminal, ipinararating nang patago gamit ang estratehiyang inokulasyon bilang pagkitid ng suri sa nananaig na kahirapan at balakid sa kaunlaran sa Pilipinas. Ito ay mga estratehiyang identipikasyon dahil pagturing ito sa karamihan sa maralitang Pilipino bilang hamak na kriminal

o durugista. Dito lalabas ang gawi at perspektiba ng mga petiburgis at/o burgis lalo na sa kalunsuran.

Isa sa mga madalas makitang kalaban sa mga larong sinuri ang mga zombie. Kalahati sa mga larong pang-mobile (*Duterterador, Train to Gensan, Duterte vs. Zombies, Police vs. Zombies – Duterte and Bato*, at *Yorme: The Duterte Fight*) ang naglalaman ng elementong zombie. Bagaman hindi tahasan ang mensahe, mala-tao silang kalaban sa mga laro. Liban pa sa mga zombie, mga taong mukhang adik o di kaya ay mga kriminal ang isa pang lantarang kalaban sa mga larong pang-mobile na sinuri. Halimbawa, sa larong *Kontra Droga* (NMD, 2016) gamit ng manlalaro ang alin man sa karakter ni Duterte o Bato upang kalabanin ang mga taong may pulang mata at may hawak na kutsilyo. Sa *Duterte Fighting Crime 2* (Tatay, 2016) naman, mayroong ding mga kalabang may pulang mata at nakasuot ng puting polo na may mahabang manggas at kurbata o kung hindi naman ay mga kalabang mistulang kriminal. Sa parehong laro, makakasagupa rin ang mga kalabang nakasuot ng maskara sa mata, damit na kawangis ng kanluraning hitsura ng kasuotang kriminal, at may hawak na salapi. Ganito rin halos ang porma ng mga kalaban sa larong *Duterte Buybust* (ADNU Dept. of Computer Science, 2018). Sa larong ito, kinakailangang iwasan ng manlalaro ang mga kalaban na mayroong takip sa mukha, may helmet, at may kutsilyong bitbit. Nilikha ng Administrasyong Duterte ang konsepto na kinakailangang sugpuin ang mga gumagamit ng droga at mga hamak na kriminal upang ipangatwiran ang karahasan sa giyera kontra-droga. Noong 2009, nagbigay ang pangulo ng komento sa mga reporter hinggil sa mga ganitong uri ng krimen at binantaan ang mga taong sangkot dito na maaari silang maging lehitimong target sa pamamaslang at mapatay (Marshall & Mogato, 2016).

Hindi lamang mga zombie, kriminal, at adik ang lantarang kalaban sa mga larong pang-mobile na sinuri. Mayroon ding mga karakter hango sa ilang personalidad sa mundo ng pulitika na naging paksa rin sa panahon ng puspusang pagpapatupad sa kampanyang kontra-droga. Kung malalaro o makikita bilang protagonista o alyado ng protagonista ang mga naunang nabanggit na persona, makikita ang susunod na mga personalidad sa laro bilang mga kalaban o balakid sa laro, pareho sa mito na nilikha ng kampanyang kontra-droga ng Administrasyong Duterte sa mga kritiko nito.

May mga kritiko rin ang Pangulong Duterte na na ginagampanan ang papel ng kalaban sa mga larong pang-mobile. Isang halimbawa ay si Senador Leila de Lima, isa sa mga personalidad na tampok na kalaban sa *Duterterador, Duterte vs. Zombies, Kontra Droga*, at *Duterte Drop Rescue*. Sa mga larong ito, iba-iba ang wangis ni De Lima: isang babaeng naki-apid,

isang mangkukulam, o ang tahasang imahen mismo ni De Lima. Itinatag ng mga larong ito ang mito na balakid si De Lima sa protagonista ng laro.

Una, lumikha ang mga laro ng mito ni De Lima bilang isang kalaban ni Duterte. Sa larong *Duterte vs. Zombies* (Viral Penguin, 2017) makikita ang hitsura ni De Lima na mistulang Kanluraning imahen ng isang mangkukulam o witch—may suot na sumbrerong patusok at nakasakay sa walis. Ipininta na ng kaalamang-bayang Pilipino ang mangkukulam bilang taong gumagamit ng itim na mahika; gayundin, may Kanluraning paniwala na ang mangkukulam ay taong gumagawa ng kasamaan.

Kung hindi man sa katauhan ng isang mangkukulam, tahasang ginamit ang mismong imahen ni De Lima sa larong *Duterte's Drop Rescue* (Niprosoft Development, 2017). Isa itong strategy game kung saan ang pangunahing layunin ay mailapag si Duterte sa lupa. Kung mahulog si Duterte sa ibang bahagi, maituturing na bigo ang manlalaro. Walang avatar na hawak ang manlalaro at kailangan lamang niyang hawiin ang mga balakid para sa ligtas na paglapag sa lupa ng imahen ni Duterte. Sa larong ito, itinuturing na sagabal sa layunin ang mga imahen ng midya, telebisyon, selda, at ni De Lima. Tahasan nitong ginamit ang mga imahen na ito upang ipahayag ang mito na si De Lima, kasama ang midya at batas, ay mga balakid sa tagumpay ng kampanyang kontra-droga.

Kung hindi isang balakid o masamang tao ang karakter ni De Lima, babaeng naki-apid naman ito na siyang makikita sa larong *Duterterador* (wawa games, 2016). Dito ay nakasakay siya sa motorsiklo na may watawat ng pag-ibig at may kasamang lalake na kahawig ng napapabalitang dating karelasyon niya na si Ronnie Dayan na nasasangkot kasama niya sa iligal na palitan ng droga sa loob ng New Bilibid Prison. Sa larong *Kontra Droga* (NMD, 2016), nakaugnay pa rin sa diumano'y dating relasyon ang karakter ni De Lima na isang kalabang boss na may pangalang “Queen Lover.” Halos ganito rin ang mitong nilikha ng Administrasyong Duterte para kay De Lima sa kampanyang kontra-droga dahil sa pagiging masugid nitong kritiko ng kampanyang kontra-droga. Pinakitid ng mito ang isyu ng kampanya sa pamamagitan ng pagbibigay-diin sa pribadong relasyon ng kritiko. Masugid na kritiko ni Duterte si De Lima bilang dating komisyoner ng Commission on Human Rights (CHR), at sa pagkakaupo ni Duterte sa pagkapangulo, isa si De Lima sa mga kritiko nito lalo na sa kampanya laban sa iligal na droga. Sa panahong ginawa ang mga larong pang-mobile na ito, matunog ang pangalan ni De Lima bilang kritiko ng bagong pangulo.

Napabilang rin sa loob ng mga larong pang-mobile ang mga karakter nina Franklin Drilon at Edgar Matobato bilang mga kalaban. Sa larong *Kontra Droga* (NMD, 2016), makikita ang anyo ni Franklin Drilon sa katauhan ng kalabang boss na si “Drill Boy.” Nakasuot siya ng damit pang-

Senado na kahawig ng mga sinusuot ni Drilon sa opisina. At tulad kay De Lima, lumikha ang larong *Kontra Droga* ng mito na hadlang si Drill Boy sa layunin ng protagonista sa laro, maging si Duterte o Bato man ito. Hindi na ito kataka-taka lalo pa at kilala siya bilang bahagi ng oposisyon sa administrasyong Duterte. Sa panahong ginagawa ang mga larong ito, tinanggal ang posisyong Senate President Pro-Tempore kay Drilon matapos ang pag-aresto kay De Lima (Elemia, 2017), bagaman pinabulaanan ni Duterte na sangkot siya sa pagkaka-alis ng mga senador ng Liberal Party (LP) sa mga naturang posisyon (Antiporda, 2017). Samantala, makikita rin si Edgar Matobato, na nakilalang isang hitman nang umamin itong inutusan at binayaran siya ni Duterte para pumatay (Punzalan, 2017), sa larong *Duterte Fighting Crime 2* bilang kalaban. Tulad ng sa karakter ni Duterte sa laro, nakalikha rin ng mito sa mga larong ito na sina Drilon at Matobato ay mga kalaban ng protagonista at mga balakid para makamit ang layunin ng laro. Sa malawak at marahas na kampanyang kontra-droga, nilikha ng Administrasyon ang mito na ang mga ito ay kalaban ng Administrasyong Duterte at ni Duterte mismo. Maaari ring tingnan bilang estratehiya ng paglikha ng mito sa loob ng mga larong pang-mobile ang inokulasyon o pagtingin na lamang sa mga personalidad na ito bilang kaaway at hindi pagtingin sa malawak na isyu sa loob ng mito ng kampanyang kontra-droga.

Makikita rin ang telebisyon at selda bilang mga balakid sa strategy game na *Duterte Drop Rescue* (Niprosoft Development, 2017). Upang ligtas na mailapag ang karakter ni Duterte sa lupa at magpatuloy sa laro, kinakailangang pindutin ang mga balakid upang mawala ang mga ito sa screen upang makarating si Duterte sa kanyang patutunguhan. Ang mga imahen ng media copyright, telebisyon, bomba, at selda, kasama ang imahen ng mukha ni De Lima, ang mga dapat pindutin para mawala. Hindi ito naiiba sa mitong nilikha ni Duterte sa gitna ng kanyang kampanyang kontra-droga dahil mariin na kinukundena ng mga mamamahayag ang naturang estratehiya ng Administrasyon. Sa kanyang ikalawang State of the Nation Address, tinuligsa ni Duterte ang isang lokal na pahayagan onlayn, ang *Rappler*, dahil diumano sa isyu ng pag-aari nito (Daguno-Bersamina, 2017). Tinuligsa rin niya ang isang network dahil sa pagpipinta sa kanya na may pagkiling at pagprotekta sa pansariling interes (Daguno-Bersamina, 2017). Sa panahon ng Administrasyong Duterte tuluyang ipinasara ang isa sa mga higitang network pantelebisyon, ang ABS-CBN, kahit na malawak ang saklaw nito lalo na sa rehiyunal na pamamahayag higit pa noong gitna ng pandemya (Gutierrez, 2020). Sinundan niya ito ng kritisismo sa mga pandaigdigang midya tulad ng *New York Times* (Morales & dela Cruz, 2017).

Sa katulad na larong *Duterte Drop Rescue*, makikita ang selda bilang balakid. Bago lumabas ang larong ito, marami nang mga bansa at

pandaigdigang institusyon tulad ng Estados Unidos, European Parliament, European Union, United Nations, at International Criminal Court, ang nagbigay ng pagtutol, pagkundena, at babala sa kanyang tahasang di-pagsunod sa pandaigdigang karapatang pantao at paraan ng pagsagot sa mga kritisismo (Human Rights Watch, 2017). May isinampa ring reklamo laban kay Duterte para sa crime against humanity na pagpatay sa International Criminal Court sa The Hague, Netherlands (Murdoch, 2017). Kagaya ng pagtingin sa mga naunang kalabang tinalakay, ipininta ng Administrasyon ang mito na balakid ang mga institusyong ito sa matagumpay na kampanya gamit rin ang estratehiyang pagbubura ng kasaysayan at pagpapabulaanan na mayroong nilabag na karapatang pantao.

Ang mga larong pang-mobile bilang instrumentong pulitikal

Madaling magpalaganap ng mga ideya gamit ang makabagong midya tulad ng mga video game, at dahil malawak na akses dito ayt maituturing sila, hayag man o hindi, na plataporma para ipahayag ang mito ng kampanyang kontra-droga. Bagaman at dumarami ang uri at mabilis ang pagbabago ng makabagong midya, kakaunti lamang ang mga pag-aaral hinggil sa mga video game na partikular sa kontekstong politikal ng Pilipinas. Halimbawa nito ang pag-aaral ni Nick Robinson (2016) hinggil sa mga military video game na hinggil sa militarism at oposisyon nito sa dalawang laro kung saan kabilang ang Pilipinas bilang isa sa mga lugar sa laro ng kuwento kung saan kinakailangang pigilan ng ang terorismo at sa mga military video game at usapin ng American exceptionalism o ang paglikha ng imaheng inosente at biktima ang Estados Unidos para bigyang katwiran ang mga militaristikong tugon nito nang hindi sumusunod sa batas at kasanayan ng ibang bansa o teritoryo, at ibinigay na halimbawa rito ang isang video game na tampok ang Pilipinas bilang lugar ng pangyayari at kung papaanong hindi sumunod ang mga Amerikanong sundalo sa batas at pinagbabawal ng Pilipinas bagaman ang buong pangyayari ay nasasakupan ng bansa at hindi ng Estados Unidos (Robinson, 2015). Kung hindi man pagsusuri mismo ng mga video game at ang lulan nitong mga mensahe, mas partikular ang mga pag-aaral sa mga manlalaro. Halimbawa nito ang pag-aaral hinggil sa relasyon sa pagitan ng mga motibasyon sa paglalaro at ng mga pampulitikang pagdedesisyon ng mga mag-aaral sa kolehiyo ng Australya, Pilipinas, Timog Korea at Estados Unidos (Dalisay, et al., 2021). Ito ang nais punan na puwang ng pag-aaral na ito, ang mga pag-aaral sa mismong mga video game at ang politikal na laman ng mga ito. Simula noong eleksyon ng 2016 at sa pagsikat ni Duterte at ng kanyang mito ng pagiging mukha ng pagbabago, umusbong rin ang mga larong pang-mobile na nilikha sa kontekstong pulitikal ng bansa. Sinuri ng papel na ito ang sampung (10) libreng laro na mada-download sa Google

Play gamit ang lente ng myth-making ni Roland Barthes (1972). Nilikha sa mula sa taong 2016 hanggang 2018 ang karamihan ng mga laro na mayroong bilang ng download mula isang libo (1,000) hanggang higit limang milyon (5,000,000+), at hindi bababa ng 3.6 ang rating sa Google Play sa panahon na pinag-aralan ang mga ito. At mayroong apat na matitingkad na elemento na magkakatulad sa mga larong sinuri: ang protagonista, ang mga kakampi o katuwang ng protagonista, ang paggamit ng armas, at ang mga kalaban.

Sa mga larong ito, kadalasang pangunahing tauhan at nagsisilbing protagonista si Duterte. Karamihan sa kanila ay kabilang sa shooting genre at itinatampok ang karakter niyang gumagamit ng dahas para maisakatuparan ang layunin ng laro. Hindi ito naiiba sa mitong nilikha sa loob ng kampanyang kontra-droga kung saan lumikha si Duterte ng pampublikong imahen na vigilante, man-on-the-street, at tagapagligtas ng bansa mula sa tuluyang pagbagsak nito dahil aniya sa droga. Ginamit sa mga larong pang-mobile ang estratehiyang retorikal na inokulasyon para bigyang katwiran ang pamamaslang ni Duterte sa loob ng laro bilang isang maliit na bagay na kinakailangang gawin para magpatuloy ang laro.

Hindi lamang ang protagonista ang makikitang matitingkad na elemento sa mga larong sinuri, kundi maging ang mga kakampi niya. Makikita ang mga karakter na halaw kina Bato, Cayetano, at Defensor-Santiago bilang katuwang ng protagonistang karakter sa kanyang layunin sa loob ng laro. Lumikha ng mito kina Bato, Cayetano, at Defensor-Santiago bilang mga maaasahang kakampi sa loob ng laro, na isang repleksyon sa mitong nilikha ng Administrasyon para sa mga ito sa gitna ng kampanyang kontra-droga: si Bato bilang tagapagpatupad ni Duterte ng pambansang kampanyang Oplan Tokhang, si Cayetano bilang diplomatikong tagapangatwiran ng kanyang estilo, at si Defensor-Santiago bilang “Iron Lady” na nakauunawa sa kanyang estilo kubng kaya’t kaisa sa diwa na malaking isyu ng droga sa bansa. Nakakubli dito ang mensaheng bitbit nila pareho ang layunin ng Duterte sa pamamagitan ng identipikasyon kung saan naka-ayon ang kanilang mga adhikain at aksyonsa prinsipyong bitbit ni Duterte na kontra-mahirap.

Malaki rin ang papel na ginampanan ng armas sa mga sinuring larong pang-mobile. Nakakubli rito ang mensaheng makatwiran ang karahasan at maliit na sakripisyo o kasamaan ito para maabot ang pag-unlad ng bansa. Pinakikitid nito ang mas malalim na pagsusuri sa kalagayan ng lipunang Pilipino sa pamamagitan ng inokulasyon bilang estratehiyang retorikal.

Mahalagang elemento rin ng karamihan ng mga larong pang-mobile ang balakid o kalaban dahil bahagi ito ng pagsubok sa isang manlalaro para mapagtagumpayan ang laro. Sa mga sinuri, maraming natukoy na matitingkad na mga signo: ang zombie, hamak na kriminal, adik, selda, midya, at mga personalidad tulad nina De Lima, Drilon, at Matobato. Gamit

ang estratehiyang identipikasyon, ikinubli sa zombie, hamak na kriminal, at adik ang mito na mga balakid ito sa layunin ng laro kung saan si Duterte kalimitan ang protagonista. Ganito rin ang mitong nilikha sa realidad ng isang kampanyang kontra-mahirap sa likod ng kampanyang kontra-droga na isinusulong ng Administrasyon. Lumikha rin ng mito kay De Lima sa mga larong pang-mobile bilang isang kalaban sa pamamagitan ng tahasang paggamit ng kanyang imahen o hindi kaya ay pagbibigay sa kanya ng imahen bilang isang mangkukulam. Naging matingkad rin ang pagbibigay mito sa kanya bilang isang babaeng naki-apid upang pakitirin ang isyu ng kampanya. Ganito rin ang mitong nilikha sa loob ng mga laro para kina Drilon at Matobato na nasa kampo ng kalaban at kinakailangang sugpuin ng protagonista upang makamit ang layunin ng laro o magpatuloy ang laro. Ginawang simpleng kalaban at binura ang kanilang kabuuang personal na kasaysayan nang ginamit ang mga personalidad bilang kalaban sa mga laro.

Karamihan sa mga mitong nakapaloob sa laro ay hindi nalalayo sa mga mitong nilikha sa kampanyang war on drugs ng Administrasyong Duterte. At bagaman may ilang mga aspektong biswal sa mga larong pang-mobile na maituturing na kathang isip lamang tulad ng zombie at tila walang maigting na koneksyon sa pulitikal na konteksto ng bansa, dito magiging kapakipakinabang ang semiolohiya ni Barthes dahil sinusuri nito ang ganitong mga elemento para sa mas malalim na kahulugan nitong nakaugat sa kasaysayan at konteksto ng kontra-droga ng Administrasyon. Magkatulad ang semiolohikal na representasyon ni Duterte at kanyang mga alyado bilang tagapagligtas sa loob ng laro at sa mismong kampanyang kontra-droga. Ipinangangatwiran sa laro ang paggamit ng karahasan na halaw sa metodong ginagamit sa mismong kampanya. Bagaman naiiba ang anyo ng ilan sa mga balakid o kalaban ng protagonista, ang paraan ng pagbibigay representasyon sa kanila sa laro at ang mitong naratibo na nais iparating nila ay kahilera ng mga elementong mayroon rin sa mitong naratibo sa likod ng kampanyang kontra-droga.

Ngayon, ginagamit na ang mga video game bilang isang platapormang pulitikal ayon sa diwa ng kampanyang kontra-droga. Posible ito dahil sa pagiging interaktibo ng larong pang-mobile, at kung sa kultural at ekonomikal na konteksto ng bansa, dahil sa kadalian nilang i-akses at pagka-ugat nila sa ating kultura bilang porma ng aliw. Maaari itong iba sa semiolohikal na representasyon ng mga personalidad labas sa kampanyang kontra-droga. Gayunpaman, hindi nangangahulugan na bukas na tinatanggap na ng lumikha ng mga larong pang-mobile na ito ang kabuuang kampanyang kontra-droga dahil hindi pa buong ipinapatupad ang aktwal na pambansang kampanya noong inilabas ang mga ito. Dito makikita ang maingat at kusa

sa proseso ng paglikha ng laro, dahil tulad ng anumang porma ng midya, mayroon itong mga ideya na inilalahad sa maraming bilang ng mga tao.

Ganito rin ang pagtingin sa mga manlalaro ng larong pang-mobile: maaaring mayroong antas ng pagtanggap o hindi pagtanggap sa bandang kanila. Maaaring tingnan ng isang manlalarong apolitical na kathang isip at birtwal lamang ang laro at mga mekanismo nito. Bagaman ganito ang maaaring mahinuha mula sa mga manlalaro, nakikita ang pangangailangan na paigtingin ang pagiging kritikal ng mga Pilipinong manlalaro sa ganitong uri ng pulitika ng mga laro. Marami pang sanga-sangang pag-aaral ang maaaring isagawa para sa pagpapaunlad ng pagsusuri sa mga video game sa konteksto ng Pilipinas. Upang paunlarin pang lalo ang semiolohikal na pag-aaral sa mga video game, mainam na magkaroon ng mga pag-aaral na nagpapakita rin sa pagbibigay-kahulugan ng mga manlalaro sa mga mitong nakapaloob sa laro at ang antas ng kanilang pagtanggap o hindi pagtanggap sa mga ito. Maaari ring maging isa pang pag-aaral ang pagtalakay sa ideolohiya ng mga lumilikha ng laro at paano ito tumatagos sa pulitika ng mga larong pang-mobile.

References / Mga Sanggunian

- Almendral, A. (2017, June 2). The general running Duterte's antidrug war. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2017/06/02/world/asia/the-general-running-dutertes-antidrug-war.html>
- An Act Providing for Programs to Facilitate a Significant Reduction in the Incidence and Prevalence of Substance Abuse through Reducing the Demand for Illegal Drugs and the Inappropriate Use of Legal Drugs. S. B. 1273, 13th Cong. (2004). https://legacy.senate.gov.ph/lis/bill_res.aspx?congress=13&q=SBN-1273
- Ancheta, J. R. (2016). Dissecting the image of Elsa towards semiotic reading of the Philippine classic film *Himala*. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 32(2), 770-789. <http://journalarticle.ukm.my/10527/1/16504-46357-1-SM.pdf>
- Antiporda, J. (2017, March 1). Duterte had no hand in Senate revamp. *The Manila Times*. <https://www.manilatimes.net/2017/03/01/news/top-stories/duterte-no-hand-senate-revamp/314731>
- Apple removes Philippines leader Duterte execution games*. (2017, November 29). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/world-asia-42165328>
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. The Noonday Press.
- Calimbo, A. C. (2015-2016). Deconstructing myths via humor: A semiotic analysis of Philippine political internet memes. *CASS Langkit Journal*, 6, 1-20. <https://www.msuiit.edu.ph/academics/colleges/cass/research/langkit/2016/1-20.pdf>
- Cao, R. J. (2016). Renegotiating the Filipino bakla culture: A semiotic analysis of drag performance in Eat Bulaga's Kalye Serye. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 10(11). <https://publications.waset.org/abstracts/54604/renegotiating-the-filipino-bakla-culture-a-semiotic-analysis-of-drag-performance-in-eat-bulagas-kalye-serye>
- Cepeda, M. (2018, September 30). PH 'salvaging' self through drug war, Cayetano tells UN. *Rappler*. <https://www.rappler.com/nation/213170-cayetano-speech-united-nations-general-assembly-2018-philippines-drug-war/>
- Cupin, B. (2016, May 19). Duterte's Bato: Who is Ronald dela Rosa. *Rappler*. <https://www.rappler.com/nation/ronald-dela-rosa-duterte-pnp-chief>
- Daguno-Bersamina K. (2017, July 24). Duterte uses SONA time to lash out at media. *Philstar Global*. <https://www.philstar.com/headlines/2017/07/24/1721155/duterte-uses-sona-time-lash-out-media>
- Dalisay, F., Kushin, M. J., Kim, J., Forbes, A., David, C. C. & Somera, L. P. (2021). Motivations for video game play and political decision-making: evidence from four countries. *Games Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 21(3). http://gamestudies.org/2103/articles/dalisay_kushin_kim_forbes_david_somera
- De Leon, K. J. A. & Miguel, C. A. (2015). A study on tricycle sign systems: A reflection of Filipino optimism, masculinity, religiosity, and balues. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 3(2), 49-56. <https://doi.org/10.18510/hssr.2015.322>
- Demeterio, F. P. III. (2013). Isang semiyolohikal na pagsusuri sa mga kontradisyong nakapaloob sa panlipunang kritisismo ni Gloc-9. *Malay*, 26(1), 17-35. <https://ejournals.ph/article.php?id=8042>
- Demeterio, F. P. III. (2020). Rafael Lerma's photojournalistic take on the Duterte Administration's drug war: A counter-Barthesian semiological study. *Plaridel*, 17(1), 75-110. <https://doi.org/10.52518/2020.17.1-03demtro>

- Dyer-Witherford, N. & de Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video Games*. The University of Minnesota.
- Elemia, C. (2017, February 27). Senate ousts Drilon, LP senators from key posts. *Rappler*. <https://www.rappler.com/nation/senate-revamp-ouster-liberal-party-senators>
- Elliot, R. (2020, May 4). *The Philippines' games market: Data and insights*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/data-and-insights-on-the-philippines-games-market/>
- Ford, D. (2016). "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": Affective writing of postcolonial history and education in Civilization V. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 16(2). <http://gamestudies.org/1602/articles/ford>
- Gaspar, K. M. (2018). An attempt at dissecting the presidency of Rodrigo Roa Duterte: A very personal view. *Social Ethics Society Journal of Applied Philosophy, Special Issue*. http://ses-journal.com/wp-content/uploads/2017/09/1_Gaspar_Special-Issue_Dec2018.pdf
- Gee, J. P. (2005). Learning by design: Good video games as learning machines. *E-learning*, 2(1), 5-16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>
- Gutierrez, J. (2020, May 14). Duterte's shutdown of TV network leaves void amid coronavirus crisis. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/05/14/world/asia/duterte-philippines-tv-network-ABS-CBN.html>
- Human Rights Watch (2017, March 2). "License to kill": Philippine police killings in Duterte's "war on drug". Human Rights Watch. <https://www.hrw.org/report/2017/03/02/license-kill/philippine-police-killings-dutertes-war-drugs>
- Imperial, D. (2020). Constructing myths via art of controversy: A semiotic analysis on political cartoons. *International Journal of Linguistics and Translation Studies*, 1(3), 81-99. <https://doi.org/10.36892/ijlts.v1i3.53>
- Lingao, A. (2017, July 25). Duterte threatens to bomb Lumad schools. *CNN Philippines*. <https://cnnphilippines.com/news/2017/07/25/Duterte-threatens-to-bomb-Lumad-schools.html?fbclid>
- Liwanag, L. A. L. & Demeterio, F. P. A. III (2016). Barthesian semiologies on selected Youtube video clips of Petra Mahalimuyak. *Plaridel*, 13(2). pgs. 51-76.
- Lopez, M. L. (2001). *A study of Philippine games*. University of the Philippines Press.
- Macaraig, A. (2015, December 14). Miriam: 'Disregard' claims of human rights violations vs. Duterte. *Rappler*. <https://www.rappler.com/nation/elections/115936-miriam-duterte-hyperbole-killings/>
- Marshall, A. R. C. & Mogato, M. (2016, May 25). Philippine death squads very much in business as Duterte set for presidency. *Reuters*. <https://www.reuters.com/article/us-philippines-duterte-killings-insight-idUSKCN0YG0EB>
- McCargo, D. (2016). Duterte's mediated populism. *Contemporary Southeast Asia*, 38(2), 185-190. <https://doi.org/10.1355/cs38-2a>
- Miriam Santiago: Philippine senator and ex-presidential candidate dies*. (2016, September 29). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/world-asia-37503145>
- Morales, N. J. & dela Cruz, E. (2017, March 31). Philippine media groups cry foul over Duterte's diatribes. *Reuters*. <https://www.reuters.com/article/us-philippines-duterte-media-idUSKBN172130>

- Murdoch, L. (2017, April 25). Charge Rodrigo Duterte with mass murder, lawyer tells The Hague. *The Sydney Morning Herald*. <https://www.smh.com.au/world/charge-rodrigo-duterte-with-mass-murder-lawyer-tells-the-hague-20170425-gvrlnt.html>
- Nawal, A. (2016, May 18). Duterte taps Dela Rosa as next PNP chief. *Inquirer*. <https://newsinfo.inquirer.net/786240/duterte-taps-dela-rosa-as-next-pnp-chief>
- Paz, M. T. (2018). *Higit pa sa parol at puto bumbong: The culture of poverty in ABS-CBN's Christmas station IDs* [Bachelor's thesis, University of the Philippines Diliman]. Iskomunidad, http://iskwiki.upd.edu.ph/flipbook/viewer/?fb=2013-72030-Paz_Higi#page-1
- Profile: Duterte the controversial 'strongman' of the Philippines*. (2019, May 22). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/world-36659258>
- Punzalan, J. (2017, February 22). DDS leader got 'regular allowance' before turning against Duterte – lawyer. *ABS-CBN News*. https://news.abs-cbn.com/news/02/22/17/dds-leader-got-regular-allowance-before-turning-against-duterte-lawyer?fb_comment_id=1778454138847551_1779551575404474
- Ranada, P. (2015, September 29). Alan Peter Cayetano running for vice president. *Rappler*. <https://www.rappler.com/nation/alan-peter-cayetano-running-for-vice-president>
- Ranada, P. (2016, May 12). Alan Cayetano concedes VP race to Leni Robredo. *Rappler*. <https://www.rappler.com/nation/elections/alan-peter-cayetano-concedes-leni-robredo>
- Robinson, N. (2015). Have you won the war on terror? Military videogames and the state of American exceptionalism. *Millennium: Journal of International Studies*, 43.2. <https://doi.org/10.1177/0305829814557557>
- Robinson, N. (2016). Militarism and opposition in the living room: the case of military videogames. *Critical Studies on Security*, 4(3). <https://doi.org/10.1080/21624887.2015.1130491>
- Sanchez, M. J. (2020a, July 24). Mobile phone internet users Philippines 2017-2025. Statista. <https://www.statista.com/statistics/558756/number-of-mobile-internet-user-in-the-philippines/>
- Sanchez, M. J. (2020b, September 4). Popular platforms in gaming market Philippines 2020. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1133451/philippines-popular-gaming-platforms-games-market/>
- Saussure, F. d., Baskin, W., Meisel, P., & Saussy, H. (2011). *Course in general linguistics*. Columbia University Press.
- Saul, A. J. G. (2017). Tatlong mukha ng Eat Bulaga bilang variety-game show: Laro-ritwal, sugal, at teleserye. *Malay*, 29(2). <https://ejournals.ph/article.php?id=11537>
- Southern Tagalog Exposure. (2017, April 2). *From Karapatan-ST: Aerial bombing at all out war, kinondena ng mga katutubong Mangyan*. [Image attached] [Status update]. Facebook. <https://www.facebook.com/stexposure/posts/from-karapatan-st-aerial-bombing-at-all-out-war-kinondena-ng-mga-katutubong-mang/1349446761781941/>
- Sri, D. (2021, May 11). *Vietnam, Philippines see largest growth in spends on mobile games in South East Asia*. Tech in Asia. <https://www.techinasia.com/vietnam-philippines-see-largest-growth-spends-mobile-games-sea>
- Tan, L. (2016, February 23). First presidential debate gives birth to Duterte-Miriam 'love team.' *CNN Philippines*. <https://cnnphilippines.com/news/2016/02/22/Rodrigo-Duterte-Miriam-Santiago-DuRiam-love-team-debate.html>

Todd, Z. (2019, October 8). Before his bloody drug war, Rodrigo Duterte was an iron-fisted mayor. *PBS*.
<https://www.pbs.org/wgbh/frontline/article/bloody-drug-war-rodrigo-duterte-iron-mayor/>

Grant Support Details

Author Contributions: conceptualization, M.H.C.Liwanag; methodology, M.H.C.Liwanag; investigation, M.H.C.Liwanag; data curation, M.H.C.Liwanag; writing-original draft preparation, M.H.C.Liwanag; review and editing, M.H.C.Liwanag; project administration, M.H.C.Liwanag. The author has read and agreed to the published version of the manuscript.

Funding: The author received no specific funding for this work.

Acknowledgements: The author would like to thank the following: 1) my professors and classmates in the DLSU Department of Filipino, and my colleagues from the UPLB Department of Humanities; 2) the anonymous referees and issue editors for their invaluable insights and recommendations.

Conflict of Interest: The author declares no conflict of interest.

About the Author

Isang Assistant Professor sa Unibersidad ng Pilipinas Los Baños si **MARIYEL HIYAS CONCHA LIWANAG** at kasalukuyang mag-aaral sa ilalim ng programang PhD Araling Pilipino – Wika, Kultura at Midya ng Pamantasang De La Salle – Manila. Nagtapos siya ng digring masterado sa Linggwistiks sa Unibersidad ng Pilipinas Diliman at digring batsilyer sa Sining Komunikasyon sa Unibersidad ng Pilipinas Los Baños. (corresponding author: mcliwanag2@up.edu.ph)