

Ang Paglalaro ng Politika, ang Politika ng Paglalaro: Ang Kulturang Politikal sa Sistema't Disenyo ng Video Game na *Political Animals* Christoffer Mitch C. Cerda

Abstrakt

Sinusuri ng artikulong ito ang *Political Animals*, isang turn-based election strategy game na nilikha ng isang Filipinong video game developer na Squeaky Wheel at inilathala noong 2016. Binibigyang-tuon ng pagsusuri ang disenyo't sistema ng paglalaro ng *Political Animals* at kung paano nito tinatangkang hulihin ang kulturang politikal ng halalan sa Pilipinas tulad ng pagtuon sa personalidad, ang pamamayani ng politikal na pagpapadrino, at ang pamamayani ng paggamit ng eskandalo bilang estratehiya ng pagtutunggali ng mga kandidato. Pinahahalagahan ang mga tagumpay at limitasyon ng video game ng pagsasasistema na ito ng kulturang politikal at tatalakayin kung ano ang sinasabi ng laro tungkol sa halalan at politika ng Pilipinas. Mula sa formalistikong pagsusuring ito'y binibigyan ng pansin kung paanong maaaring maging paraan ng pagpapamulat ang mga video game tulad ng *Political Animals* sa mga isyung panlipunan at politikal ng Pilipinas. Magtatapos ang artikulo sa pagtatáya sa iba't ibang paraan na maaaring magamit ng mga video game tulad ng *Political Animals* hindi lamang upang magpamulat sa mga manlalaro kundi maging pundasyon tungo sa posibilidad ng politikal na pagbabago sa labas ng video game.

Mga susing-salita: *Political Animals*, video game na Filipino, halalan, politikang Filipino, padrinong politikal, pagsusuring video game, SDG 16: Peace, Justice, and Strong Institutions

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

Cerda, C. M. C. (2026). Ang paglalaro ng politika, ang politika ng paglalaro: Ang kulturang politikal sa sistema't disenyo ng video game na *Political Animals* [Playing politics, politic of play: The political culture of the system and design of the video game *Political Animals*]. *Plaridel*, 23(1), 41-66. <https://doi.org/10.52518/2025-03cerda>

Abstract

This article analyzes *Political Animals*, a turn-based election strategy game that was made by the Filipino game developer Squeaky Wheel and released in 2016. The analysis focuses on the design and system used by *Political Animals* as it attempts to capture the political culture of elections in the Philippines especially the focus on personality politics, the dominance of patronage politics, and prevalence of the use of scandal in the battle between candidates. The successes and limitations of systemizing this political culture is highlighted and what the game says about the elections and politics in the Philippines is also discussed. From a formalist analysis of the game, the article discusses how video games like *Political Animals* can be a means to show social and political issues of the Philippines. At the end of the article, the different strategies that are used by video games like *Political Animals* is discussed and how these not only raise the political consciousness of players but also how these can be a foundation for political change outside the video game.

Keywords: *Political Animals*, Filipino video games, elections, Philippine politics, patronage politics, video game criticism, SDG 16: Peace, Justice, and Strong Institutions

Panimula

Noong Mayo 2021, inanunsiyo ng Squeaky Wheel, isang Filipino video game development company, ang pagtigil nila ng paglikha ng mga video game (Sumo, 2021). Inilathala nila ang video game na *Political Animals* (Squeaky Wheel, 2016), isang turn-based election strategy game, noong 3 Nobyembre 2016 sa Steam, isang digital distribution service para sa mga video game sa personal computer (PC). Isang election strategy game ang *Political Animals* at kailangan ng manlalarong manalo sa eleksiyon para sa pagkapangulo ng isang isla.

Sa kabila ng pagkakalathala sa isang malaking plataporma ng Steam at ng pagkakaroon ng publisher, hindi kumita ang *Political Animals*. Bagaman itinaon na lumabas ang laro bago ang eleksiyon ng pagkapangulo ng Estados Unidos, inaamin ni Ryan Sumo, kasamang tagapagtatag ng Squeaky Wheel, na masyado nang nahulí ang paglalathala ng laro dahil napagod na ang mga mamimili sa Estados Unidos sa politika dahil patapos na ang eleksiyon noon (Mahinay, 2021). Bagaman tumigil na sa paglikha ng video game ang Squeaky Wheel, mahalagang balikan ang laro nilang *Political Animals* bilang pagtatangkang hulihin ang politikal na kultura ng Pilipinas gamit ang umuusbong na medium na video game at sa ganito'y mahalagang pag-aralan at suriin ito bilang malikhaing interpretasyon ng politikal na kultura ng Pilipinas. Mahalaga ding suriin ang mga video game tulad ng *Political Animals* upang masukat nang mabuti ang pangkalahatang paglago ng video game bilang malikhaing anyong sumisikat hindi lamang sa daigdig kundi pati na rin sa Pilipinas.

Ang video game bilang pormang nagpapadaloy ng ideolohiya

Para sa sanaysay na ito, susuriin ang nakapaloob na ideolohiya sa *Political Animals* bilang isang kultural na produkto. Upang maisiwalat ang ideolohiyang ito, kailangang suriin ang anyo o porma ng *Political Animals* bilang video game. Mula sa isang formalistiko-estruktural na pagsusuri, maaari nang maunawaan ang ideolohiyang nakapaloob dito. Ibig sabihin, sa karanasan ng paglalaro ng *Political Animals*, nauunawaan ng mga manlalaro ang kulturang politikal ng Pilipinas batay sa sistema't disenyo ng laro na inilatag ng mga nagdisenyo nito. Sa ganito'y may ideolohikong tunguhin ang *Political Animals* para sa mga manlalaro nito. Ayon kay Ryan Sumo (2016), pangunahing designer ng *Political Animals*,

We want to throw the player into the election campaign as we currently see it, with the countless interests that constantly compete for your campaign funds. We challenge the player to weigh pragmatic results against tough moral choices. And at the end of the day we ask the player what

every politician at some point will have to ask themselves:
What are they willing to pay in order to ensure victory?
(para. 26)

May nakapaloob nang ideolohiya ang isang laro sa disenyo't sistema ng laro. Pangunahing tanong ng pagsusuri na ito ay kung anong uri ng ideolohiya ang nais ihayag ng *Political Animals*? Sa partikular, paano dinisenyo ang *Political Animals* at paano inilalarawan ng disenyo na ito ang eleksiyon sa Pilipinas? Gayundin, paano isinasistema ng *Political Animals* ang kulturang politikal ng Pilipinas at ano ang sinasabi nito sa pananaw ng *Political Animals* pagdating sa kung paano isinasagawa ang eleksiyon sa Pilipinas? Bilang anyong nangangailangan ng kilos mula sa mga manlalaro (Galloway, 2006), anong uri ng kilos ang hinihiling ng *Political Animals* para sa mga manlalaro nito at paano naipamamalay sa mga manlalaro ang mahahalagang isyung politikal kaugnay ng eleksiyon sa Pilipinas? Mararating ang sagot sa mga katanungang ito kung susuriin nang mabuti ang sistema't disenyo ng *Political Animals* bilang video game.

Ngunit paano susuriin ang isang video game upang mapalabas ang ideolohikong mensahe nito? Maaaring balikan ang mga ideya't pamamaraang nilikha nina Gonzalo Frasca at Ian Bogost na babansagang proceduralist (Sicart, 2011). Ayon kay Gonzalo Frasca (2003) sa kaniyang sanaysay na "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology," may tatlong antas sa video game upang maghayag ng ideolohiya. Ang unang antas ay nakatuon sa naratibo o salaysay ng laro at kung paano nito nirerepresenta ang mga pangyayari. Ang pangalawang antas ay nasa kakayahan ng mga manlalaro sa kung ano ang kaya niyang gawin sa loob ng mga batas o panutong pinapayagan ng laro. Ang pangatlong antas ay nasa tunguhin ng laro o kung paano maaaring manalo sa laro. Para kay Frasca, sapat na ang tatlong antas na ito upang matukoy ang ideolohiya ng isang laro bagaman maaaring magkaroon pa ng pang-apat na antas na tatawagin niyang "meta-rules" (p. 232) na nagbibigay sa manlalarong baguhin o i-mod ang lahat ng mga naunang antas.

Hindi nalalayo ang mga ideya ni Frasca sa mabubuonang pagsasateorya ni Ian Bogost (2007) sa kaniyang librong *Persuasive Games* bilang procedural rhetoric. Ipinapaliwanag ni Bogost ang procedural rhetoric bilang

the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. This type of persuasion is tied to the core affordances of the computer: computers run processes, they execute calculations and rule-based symbolic manipulations. (p. ix)

Para kay Bogost, may sariling paraan ang mga video games upang magpahayag ng mensahe at, kung nanaisin ng mga nagdisenyo ng isang laro, ay kumbinsihin ang mga manlalaro sa isang partikular na pananaw. Batay sa proceduralist na pamamaraan na ito na inilatag nina Frasca at Bogost, susuriin ang disenyo ng *Political Animals* hindi bilang obhetibong representasyon o panggagagad ng politikal na “realidad” kundi paglalahad ng pananaw o interpretasyon ng mga nagdisenyo ng *Political Animals* ng kani-kanilang pag-unawa sa politikal na kultura ng Pilipinas. Kung pagbabatayan ang sinipi nang pahayag ni Sumo, maláy ang mga manlilikha ng *Political Animals* na isang uri ng kritika o batikos na namamayaning kulturang politikal ang kanilang laro. Maidadagdag na tanong, kung gayon, ay ano ba ang interpretasyon ng Squeaky Wheel tungkol sa politikal na kultura ng Pilipinas at paano sumusunod o naiiba ang interpretasyon ng Squeaky Wheel sa pangunahing mga teorya tungkol sa politika ng Pilipinas?

Sa ganito’y unang hakbang lamang ang pagsusuring formalistiko-estruktural. Tulad ng puna ni Miguel Sicart, masyadong nakatuon ang proceduralist na pananaw sa intensiyon ng mga manlilikha’t nagdisenyo ng laro habang nakaliligtaan ang kontekstong kultural na pinanggalingan ng mga manlilikha at, lalo na, ng mga manlalaro ng isang video game. Ani Sicart (2011),

Play is not only a performance. Play does not only include the logics of the game - it also includes the values of the player. Her politics. Her body. Her social being. Play is a part of her expression, guided through rules, but still free, productive, creative. Without the openness of play, the player cannot express or explore their ethics, their politics. (para. 78)

Etikal ang perspektiba ni Sicart (2009), ngunit pinahalagahan niya ang kultural at politikal na halagahan (values) na bitbit ng isang manlalaaro. Ani ulit ni Sicart, “...players and player communities are cultural and embodied outside the game experience, where other values that are not those of the game as object, the player, or the player community are dominant” (p. 120). Para sa akin, isang manlalarong Filipino ang ideal na manlalaro ng *Political Animals* dahil hindi maikakaila na kulturang Filipino ang pundasyon mismong sistema’t disenyong nilikha ng laro. At kahit na pinili ng Squeaky Wheel na hindi itanghal o ipamalas ito nang tuwiran sa kanilang paggamit ng mga hayop sa kanilang disenyong biswal sa mga tauhan, mahalagang isaalang-alang ang kulturang Filipino na pinagbabatayan ng *Political Animals* upang higit na mapahalagahan ang diskursong nililikha ng sistema ng laro.

Mahalagang igiit ang isang Filipinong pananaw sa paglikha at paglalaro ng video games. Sa pagdidiin sa ugat na Filipino ng *Political Animals*, itinatangi ko ang lugar ng mga video game na nilikha ng mga Filipino sa pandaigdigang kalakaran ng mga video game. Isa itong pagtatangkang bawiin ang boses at pananaw na Filipino sa isang kalakarang tuwiran at di-tuwirang isinasantabi ang mga marhinalisadong tao't bayan pabor sa isang namamayaning kulturang popular na nakasentro sa Estados Unidos at Europa. Sa ganitong paraan, politikal ang tunguhin ng sanaysay na ito sa pagtatangi sa isang boses at pananaw na Filipino at politika ng Pilipinas ang pangunahing paksa at nilalaman ng *Political Animals*. Umaasa ako na magiging mahalagang ambag ang sanaysay sa lumalagong pananaliksik sa video games ng Pilipinas tulad ng nagawa na nina Jema Pamintuan (2009) at Mariyel Liwanag (2022) na sumuri din ng iba pang video game na nilikha ng mga Filipino sa kultura't politika ng Pilipinas.

Ang politika sa mga video game

Sa usaping politikal, maláy ang mga manlilikha ng *Political Animals* na isang uri ng political video game ang kanilang laro. Pinangangahulugan ni Sumo (2016) ang “political games” bilang “games that are about achieving and exercising positions of governance over a community, particularly a state” (para. 3). Ibig sabihin, para kay Sumo, tungkol ang mga political games o larong politikal sa pamumulitika o pamamalakad ng pamahalaan at estado. Ngunit hindi lamang sa ganitong paraan maaaring bigyan ng kahulugan ang “political games.” Para kina Joyce Neys at Jeroen Jansz (2019), nakapaloob ang political games sa mas malawak na kategorya ng serious games o mga larong may layuning magbigay ng mensahe o aral at hindi lamang mga larong nilalaro bilang simpleng pang-aliw. Labas sa pagpapakita kung paano isinasagawa ang pamamalakad sa pamahalaan, politikal ang isang laro dahil mayroon itong politikal na mensahe na ang tunguhin ay isangkot ang mga mamamayan sa mahahalagang isyung politikal. Higit na malawak, kung gayon, ang depinisyon nina Neys at Jansz ng political games dahil idinidiin ng kanilang kahulugan ang pakikisangkot ng mga mamamayan sa mga isyu at prosesong politikal at panlipunan sa loob at labas ng mga estrukturang pampamahalaan. Ibig sabihin, higit na pinahahalagahan nina Neys at Jansz ang pakikisangkot ng mga mamamayan sa mga prosesong politikal at binabawasan ang higit na tuon sa araling politikal na nakatuon lamang sa estruktura't pamamalakad ng pamahalaan. Bagaman higit na makitid ang depinisyon ni Sumo ng political games, nakapaloob sa depinisyon ni Sumo ang mas malawak na depinisyon nina Neys at Jansz dahil tunguhin ng *Political Animals* na hulihin ang namamayaning sistema't kulturang

politikang upang mabatikos ito ng mga manlalaro at sa ganitong paraan, ay maging higit na maláy at kritikal na mamamayan ang mga manlalaro.

Bukod sa pagiging political game, higit na espesipikong mailalarawan ang *Political Animals* bilang isang election simulation, o isang larong ginagad ang isang sistema ng halalan. Sa pagsusuri ng ilang video games tungkol sa eleksiyon, napansin ni Ian Bogost (2007) na lahat ng mga laro’y nakadiseno upang halos iisa lang ang sabihin: “elections are won by electioneering, not by politics” (p. 91). Dagdag pa ni Bogost, “In election simulations, public policy is irrelevant. Players choose or adopt positions on an issue, typically a rudimentary choice between support and opposition” (p. 92). Ibig sabihin, wala halos usapin ng polisiya sa kaniyang halimbawang mga video game. At sa isang banda, makikita din ang ganitong katangian sa *Political Animals*. Pangangampanya lamang upang manalo sa eleksiyon ang tunguhin ng *Political Animals*. Kung ano ang nangyari bago o pagkatapos ng eleksiyon ay tila hindi mahalaga dahil ito lamang ang sakop ng laro. Ngunit ang usaping politikal ay hindi lamang nauwi sa sino ang ibinoto ng isang botante sa eleksiyon kundi kaugnay sa mga kilos at desisyong nakaugat sa kaniyang mga paninindigan na may tuwirang ugnayan sa iba’t ibang aspekto ng buhay ng isang mamamayan. Para kay Bogost, ito ang kahinaan ng mga election simulator na kaniyang sinuri dahil pinapalitan ng electioneering ang mas malawak na usaping politikal at ideolohiko.

Bagaman hindi maganda ang pagtingin ni Bogost (2007) sa mga election simulator, hindi isinasaalang-alang ng pagsusuri niya ng pagkakaiba ng politikal at kultural na konteksto na pinanggagalingan ng isang larong tungkol sa eleksiyon. Dahil puro patungkol lamang sa eleksiyon ng Estados Unidos ang mga halimbawa ni Bogost, masasabing higit na kinakatawan ng mga video game na kaniyang sinuri ang kulturang politikal ng Estados Unidos. At ito ang mahalagang kilalaning pagkakaiba at ambag ng *Political Animals*: ang pagtatangkang hulihin ang kulturang politikal ng Pilipinas sa anyo ng isang video game. Hindi dapat ipagkamali na unibersal ang mga sistema’t estrukturang politikal. Ulit, idinidiin ko ang halaga ng isang Filipinong pananaw upang isiwalat ang partikularidad ng kulturang politikal ng Pilipinas na nakaugat sa karanasan nito ng kolonyalismo. Bagaman ibinatay ang kalakhan ng Saligang Batas ng Pilipinas sa Saligang Batas ng Estados Unidos, gumagana ito sa isang kultura’t kontekstong partikular sa mga ugnayang panlipunan sa Pilipinas. Tatalakayin nang masinsin ang mga puntong ito sa susunod na mga bahagi ng sanaysay kapag tinalakay na ang iba’t ibang elemento’t disenyo ng *Political Animals* at ang ugnayan nito sa kulturang politikal ng Pilipinas.

Upang masagot ang naunang nailatag na mga tanong sa simula ng sanaysay, gagamitin ang isang pagsusuring formalistiko-estruktural upang

himayin ang mga elemento't disenyo ng *Political Animals* upang maisiwalat ang mga kahulugan at diskursong nakapaloob dito. Hindi ito nalalayo, kung gayon, sa pamamaraang inilatag ni Frasca at maging sa procedural rhetoric ni Bogost. Ngunit, tulad ng pagsunod sa mga teoryang postkolonyal, isasaalang-alang din ang konteksto ng kulturang politikal na Filipino na pinagbabatayan ng *Political Animals* at kung paano isinasasistema ng laro ang kulturang politikal na ito. Titingnan, kung gayon, kung paano maaaring maranasan ng manlalaro—lalo na ng manlalarong Filipino—ang ideolohiya ng laro sa pamamagitan ng pagbubuo ng mga pasiya't kilos na hinihiling ng *Political Animals*. Sa daloy ng paglalaro ng *Political Animals* maaaring makarating sa isang makabuluhang pagkakaunawa tungkol sa politika ng Pilipinas. Sa ganitong para'y ang kultura't kontekstong Filipino ang nagiging tulay sa pagitan ng retorikang nakapaloob sa disenyo't sistema ng *Political Animals*, sa karanasan ng paglalaro, at estrukturang politikal ng pangangampanya at halalan sa loob at labas ng laro. Sa dulo'y tatalakayin ang mga tagumpay at limitasyon ng *Political Animals* upang hulihin ang kulturang politikal ng Pilipinas at kung ano pa ang maaaring gawin ng ibang darating na mga political game upang maging higit na epektibo ang kritika sa namamayaning kulturang politikal upang magdulot ng pagbabago sa mismong kultura na ito.

Paano laruin ang *Political Animals* o ang pagsasasistema ng kulturang politikal ng Pilipinas

Para sa pagsusuri na ito ng *Political Animals*, pagbabatayan ang personal kong karanasan ng paglalaro nito mula nang ilathala ito noong Nobyembre 2016 hanggang sa simulang sulatin ang sanaysay na ito noong 2022. Ayon sa datos ng aking Steam account, nalaro ko na ang *Political Animals* nang higit 12 oras. Naglaro ako ng ilang kampanya upang pag-eksperimentuhan ang iba't ibang posibleng pamamaraan na maaaring gawin ng mga tauhan sa loob ng isang kampanya at maabot ang iba't ibang posibleng ebalwasyon ng morality meter ng laro. Ang susunod na bahagi ay paglalarawan disenyo't sistema ng *Political Animals* batay sa mga paglalaro na ito.

Paglikha ng Tauhan at ang Konsepto ng "Winnability"

Malay ang Squeaky Wheel sa konsepto ng "winnability" bilang isa sa mga pangunahing konsepto sa eleksiyon sa Pilipinas (Tusongtupa, 2014). Makikita ang implementasyon ng konseptong ito sa pagpili at paglikha ng pangunahing tauhan o kandidato ng manlalaro (tingnan ang Figura 1). Bago magsimula ng isang kampanya, maaaring lumikha ng sariling tauhan ang manlalaro. Maaaring pumili ang manlalaro sa sumusunod na 22 tauhan: sina Goaty, Eagle, Reindeer, Ferret, Otter, Penguin, Wolf, Macaque, Tanuki, Hawk, Bulldog, Buffalo, Lion, Beary, Donkey, Elephant, Piggy, Roosty,

Croccy, Mousey, Panda, at Beaver. Ngunit panlabas lamang ang pagpili ng mga tauhan dahil kahit ano mang piliing tauhan ay maaaring baguhin ng manlalaro ang mga katangian ng kaniyang tauhan at maging ang kuwentong-buhay ng kandidato. Nakaangkla ang kuwentong-buhay ng isang kandidato sa mga katangiang pipiliin ng manlalaro na may kaakibat na mga kalakasan at kahinaan.

Figura 1

Menu para sa Paglikha ng Tauhan



Tala: Makikita sa imahen na ito ang iba't ibang pagpipilian ng manlalaro sa paglikha ng kaniyang tauhan tulad ng Katangian at Special Ability. Screenshot ng may-akda.

Mahalaga ang simulang ito ng paglikha ng tauhang kandidato dahil kinakatawan nito ang pagtuon ng pangangampanyang politikal ng Pilipinas sa personalidad ng kandidato sa halip na tumuon sa mga polisiya't plataporma ng kandidato at ng kaniyang kinakatawang partido. Para kay Yuko Kasuya (2009), nakatuon ang eleksiyon sa Pilipinas sa mga tao at kandidato at hindi sa partido dahil sa kabila ng mahabang kasaysayan ng eleksiyon sa Pilipinas bago ideklara ang Batas Militar noong 1972 at pagkatapos bumagsak ang rehimeng Marcos noong 1986, mahina ang politikal na diskurso sa Pilipinas at nanatiling mahina ang sistema ng mga partidong politikal sa Pilipinas (p. 17-22). Mula 1946 hanggang 1972, dalawang partido lamang ang naging malakas sa mga halalang pambansa at lokal, ang Partido Nacionalista at Partido Liberal. Ayon kay Dante Simbulan (2005), wala halos ipinagkaiba ang polisiya at ideolohiya ng dalawang partidong ito kaya't napakadaling magpalit ng partido ang isang politiko. Dagdag pa niya, "There is no loyalty to the party or commitment to political principles but only loyalty to the

person” (p. 174). Isang halimbawa nito ay si Ferdinand Marcos, Sr. Isa sa mga pangunahing politiko ng Partido Liberal si Marcos, Sr. noong unang bahagi ng dekada 60. Ngunit nang malinaw na muling tatakbo si Diosdado Macapagal sa pagkapangulo noong 1965 sa ilalim ng Partido Liberal, tumiwalag si Marcos, Sr. sa Partido Nacionalista upang maging kandidato ng mga Nacionalista sa pagkapangulo at kalauna’y magwawagi siya bilang Pangulo ng Pilipinas noong 1965 (Simbulan, 2005, p. 164).

Para kay Gerard Lico (2003), nanatiling mahalaga ang personalidad kahit pa noong itatag ni Ferdinand Marcos, Sr. ang Batas Militar sa Pilipinas upang patatagin ang kaniyang diktadura mula 1972 hanggang 1986. Gamit ng kapangyarihan at salapi ng pamahalaan, tinangka ni Marcos, Sr. at ng kaniyang asawang si Imelda na lumikha ng mitolohiya tungkol sa kanilang sarili bilang mga magulang ng bansa na magbibigay ng bagong buhay o Bagong Lipunan para sa Pilipinas. Dagdag dito’t nakaugat ang kapangyarihan ng rehimeng Marcos sa personahe ni Marcos, Sr. at ni Imelda Marcos (p. 43). Para naman kay Julio Teehankee (2020), magpapatuloy ang pagtutok ng politika ng Pilipinas sa mga personalidad sa halip na mga partido’t polisiya pagkatapos ng pagbagsak ng Rehimeng Marcos noong Rebolusyong EDSA. At sa halip na ibalik ang sistema ng dalawang partido bago ang 1972, umusbong ang multi-party system na nananatili hanggang ngayon. Lalong pinalala ng bagong sistemang ito ang pagpapangkat-pangkat sa pagitan ng mga politiko at sa halip na umusbong ang iba’t ibang partidong may iba’t ibang ideolohiya’t programang itinutulak upang maakit ang mga botante, ginagamit lamang ang mga partido upang kasangkapanin ng mga politiko sa kanilang pagkandidato sa mga eleksiyon (p. 110).

Hindi ginagaya ng *Political Animals* ang kasalukuyang sistema sa Pilipinas na pagtakbo ng maraming kandidato at sa halip ay dalawang kandidato lamang ang tumatakbo tulad ng halalan bago ng pagtatatag ng Batas Militar noong 1972. Mauunawaan ang ganitong desisyon dahil higit na simple ang disenyo ng laro kung dalawang tauhan o dalawang manlalaro lamang ang nagtutunggali sa halip na marami. Dahil dalawa na lamang na tauhan ang nagtutunggali, nagiging napakahalaga ng paglikha ng tauhan bago ang isang laro upang mabuo ng isang kandidatong maaaring manalo sa halalan. Nagiging mahalaga, kung gayon, na bigyan ng pansin ng manlalaro ang mga kalakasan at kahinaang kailangang piliin ng manlalaro para sa kaniyang kandidato dahil ito ang magtatakda ng uri ng kampanyang kayang isagawa ng manlalaro.

Maiuugnay din ang pagtuon sa personalidad sa malawakang kultura ng sabong ng Pilipinas. Para kay Filomeno V. Aguilar, Jr. (1998), malalim ang pagkakaugat ng kultura ng sabong dahil kaugnay ito sa prekolonyal na kultura ng pagsusugal sa Pilipinas na tumatawid mula espiritwal, politikal,

at ekonomikong aspekto ng lipunan noon. Kaya hindi kataka-taka para kay Aguilar (2007) sa kaniyang pagpansin sa eleksiyon na nagpapatuloy ang kultura ng sugal at sabong sa pagtingin ng mga kasalukuyang botante sa eleksiyon bilang uri ng sabong na puwedeng tumayâ ang mga botante para sa isang kandidato. Ani Aguilar,

Elections encapsulate and demonstrate the gambling worldview. It is evinced linguistically by the term used to refer to one's preferred candidate as one's *manok* or cock. Evidently, the elector does not possess the fighting cock but, like the spectator in a cockpit, can place a bet on a candidate and hope that the wager will be multiplied several times over with the cock's victory in the form of generous *balato*. (p. 99)

Tinitingnan, kung gayon, ang mga politiko bilang mga “manok” na kayang magbigay ng panalo mula sa pusta na ginawa ng mga botante sa kanila. Umaasa ang mga botante sa mga kandidato na magbibigay sa kanila ng ginhawa. Sa ibang aspekto naman, tinitingnan at ibinabalita din ng mga mamamahayag ang eleksiyon bilang karera o sabong dahil ito ang tinitingnan bilang mabenta sa mga manonood o mambabasa (Coronel, 2004).

Hindi nalalayo ang *Political Animals* sa ibang media tulad ng pahayagan, radyo, at telebisyon na tingnan ang eleksiyon bilang sabong o karera. Sa paglikha ng tauhan, kailangang pagpilian ng manlalaro ang mga katangiang makapagpapanalo sa kaniya. Sa dulo'y higit na praktikal ang desisyon na kailangang gawin ng manlalaro ng *Political Animals* dahil ang mga kalakasan at kahinaan na kaniyang pipiliin ay may epekto sa kaniyang paglalaro. Kailangang mag-isip ang manlalaro na parang isang campaign manager na bumubuo ng estratehiya kung paano ipapanalo ang kaniyang kandidato. Kailangang isipin at piliin ng manlalaro ng isang abilidad o special action na gagamitin ng kaniyang tauhan sa kabuuan ng kampanya at kung aling distrito ang magsisilbing balwarte niya sa simula ng kampanya, ang mga platapormang kailangang katawanin ng kaniyang kampanya, at mga staff na magtatrabaho para sa kaniya. Bago pa man magsimula ang pangangampanya, kailangan na ng malalarong planuhin ang kaniyang estratehiya upang magwagi sa laro at naisasaloob na ng manlalaro ang tamang pag-iisip upang magwagi sa kampanya.

Mapapansing napakakomplikado ang pagpapasimula ng isang kampanya. Bagaman puwedeng lumikha ng isang randomized na kampanya ang manlalaro na maaaring lumikha ng tauhan at sisimulang distrito sa mapa, isang malaking hadlang ang masalimuot na pagpapasimula ng isang kampanya sa isang baguhang manlalaro tulad ng puna ng isang rebyu ng laro

(Vaz, 2016). Mismong ang mga developer ng laro ay pinuna, kalaunan, ang kanilang desisyon na bigyan ng sobra-sobrang kalayaan ang mga manlalaro na lumikha ng kani-kanilang tauhan sa simula habang napabayaang paglikha ng mga scenario o kuwento na maaaring pangkapitan ng mga baguhang manlalaro o makalikha ng makabuluhang karanasan para sa mga manlalaro (Mahinay, 2021).

Politika ng pagpapadrino at makinarya

Sa kahabaan ng pangangampanya, may ilang limitasyon sa pagkilos ang kailangang harapin ng manlalaro. Una ay ang limitasyon ng logistics points. Bawat araw o turno, may sampung logistics points na maaaring gamitin ang manlalaro para kaniyang mga kilos. Maubos man o hindi ang logistics points, hindi ito naiipon at lagi't laging nasa sampu ang logistics points bawat araw. Ang pangalawang limitasyon ay ang pera o pondo. Halos lahat ng nangangailangan ng pera ay kailangan niyang maglaan ng mas malaking halaga kung nais ng manlalarong maging higit na epektibo ang isang kilos. Hindi tulad ng logistics points, maaaring maipon ang pera para sa pondo ng kampanya. Ngunit hindi awtomatikong nakakalap ng pera ang manlalaro sa bawat araw. Kailangan niyang utusan ang kaniyang tauhan o mga staff upang mangalap ng pera sa isang partikular na distrito. Sa lahat-lahat, tulad ng puna ni Adam Smith (2016) sa kaniyang rebyu sa *Political Animals*, kailangang gumastos upang makangalap ng boto ngunit kailangang gumastos din para makahanap ng perang gagastusin upang makangalap ng boto. Salapi ang nagpapatakbo sa isang kampanya.

Ngunit bukod sa logistics points at pera, may pangatlong limitasyon sa laro na kailangang harapin ng manlalaro, ang mga padrino sa bawat distrito. Mahalaga ang mga ito dahil pinadadali o pinahihirapan ang pagkilos ng mga tauhan ng manlalaro sa bawat distrito kung may mabuting relasyon ang tauhang kandidato sa padrino. Sa bawat distrito'y may tatlong mahahalagang padrino: 1) ang mayamang padrino, 2) ang maimpluwensiyang padrino, at 3) ang sikat na padrino. Kung mabuti ang relasyon ng kandidato sa mayamang padrino, higit na magiging malaki ang malilikom na pondo mula sa isang distrito. Kung mabuti naman ang relasyon ng kandidato sa isang maimpluwensiyang padrino, bababa ang magagastang logistics points para sa isang kilos sa isang distrito. Kung mabuti naman ang relasyon ng kandidato sa sikat na padrino, magiging higit na epektibo ang pangangampanya't pamiting na isasagawa sa isang distrito.

Ang pangunahing kilos para magkaroon ng mabuting relasyon sa isang padrino ay pagbibigay dito ng regalo. Maaaring tingnan, kung gayon, ang pagreregalo bilang isang uri ng investment upang higit na maging madali at epektibo ang pangangampanya sa isang distrito. Ngunit dahil limitado

ang logistics points at pondo, madalas na tumututok lamang ang manlalaro sa iilang distrito lamang—ang kaniyang balwarte at mga karatig na distrito, halimbawa—at hindi niya kakayaning mangampanya sa kabuuan ng mapa. Kung mapangahas ang manlalaro, maaaring mangampanya ang manlalaro sa balwarte ng kalaban ngunit magiging mahirap ang estratehiya na ito dahil dehado ang kilos ng mga tauhan ng manlalaro sa teritoryong kumakampi ang mga padrino sa kalaban.

Kinakatawan ng aspektong ito ng laro ang laganap na politika ng pagpapadrino sa Pilipinas. Ipinaliwanag ni Julio Teehankee (2022), ang tanyag nang dyadic patron-client system na unang inilatag ni Carl Lande upang ipaliwanag ang politika ng kanayunan noong Pilipinas noong dekada 50. Sa isang lokalidad, lalo na sa isang nayon o bayan na pinamamayanihan ng mala-piyudal na ekonomikong kaligiran, napakapersonalistiko ng ugnayan ng mayaman at makapangyarihang maylupa sa kaniyang pinamamahalaan at pinamumunuang mga kasama. At bilang kapalit ng seguridad na pisikal at ekonomiko, nakukuha ng mga maylupa ang katapatan ng mga kasama niya (pp. 3-5). Sa pansin ni Simbulan (2005), madalas galing sa hanay ng mayamang maylupa, nagiging tagapamagitan ang mga politiko sa institusyong pampamahalaan tulad ng pork barrel at trabahong kaugnay sa pamahalaan upang maibigay sa kaniyang tagasuporta. Ngunit ayon kay K. G. Machado (1974), uusbong naman ang konsepto ng makinarya upang ipaliwanag ang nagbabagong ugnayan ng mga botante sa mga kandidato na hindi na lamang nakaugat sa piyudal o mala-piyudal na kaligiran sa pagbabago ng demograpiya at ekonomikong kaligiran ng dekada 60 at 70. Kinakatawan ng makinarya ang mobilisasyon ng ugnayan at kapangyarihang pampolitika sa lokal na nibel tungo sa pambansang nibel (p. 527). Para kay Julio Teehankee (2022), ang kakayahan ng makinaryang lokal upang maghatid ng boto para sa mga pambansang kandidato ay nakaangkla sa kakayahan ng pamahalaang pambansa na matugunan ang mga pangangailangan ng lokal na mga kakampi. Dagdag niya, responsabilidad ng mga tinatawag na broker o lider na bahagi ng network ng mga lokal na politiko na manghikayat sa mga botante na bumoto sa mga kandidato sa lokal hanggang pambansang antas.

Sa pagkakaroon ng tatlong padrino sa bawat distrito, tinatangka ng *Political Animals* na ipaloob sa mga sistema nito ang pagbubuo ng malalim na ugnayan sa pagitan ng lokal na makinarya sa pambansang mga kampanya. Mula sa balwarteng magiging pundasyon ng kaniyang kampanya, kailangang lumikha ng alyansa ang kandidato ng manlalaro sa mga lokal na padrino sa iba pang mga distrito upang higit na mapadali ang pagkilos ng kandidato at mga staff ng manlalaro sa bawat distrito. Nababawasan ang logistics points na magagasta, higit na maraming pera ang malilikom, at higit na nagiging

epektibo ang pangangampanya kung mabuti ang relasyon ng kandidato sa mga padrino. Kinakatawan ng mga padrino, kung gayon, ang mga lokal na dinastiya na ginagamit ang sarili nilang makinarya upang tulungan ang isang pambansang kandidato.

Bukod sa mga event na posibleng magpabuti o magpasamâ sa relasyon ng kandidato sa mga padrino, pagreregalo ang natatanging paraan upang mapatatag ang relasyon ng kandidato sa mga padrino. Dito na lumalabas ang limitasyon ng pagtatangka ng laro sa simulasyon ng pagpapadrino dahil hindi lamang regalo ang nakukuha ng padrino upang makamit ang katapatan nila. Mahalaga rin para sa mga padrino na makakuha ng mga pabor at akses sa impraestruktura ng pamahalaang pambansa. Malalim na pagtitiwala, kung gayon, ang kailangang mabuo sa pagitan ng lokal at pambansang mga politiko. Ito rin ang limitasyon ng mismong tuon ng laro sa panahon ng pangangampanya hanggang araw ng botohan. Dahil nagtatapos sa mismong araw ng botohan ang laro, hindi na nito pinoproblema kung paano nga ba babawiin ng kandidato, at maging ng kaniyang mga kaalyado, ang lahat ng nagastos nila. Sa tunay na eleksiyon, hindi lamang inaakit ng kandidato ng pagkapangulo ang mga padrino sa lokal na antas gamit ng mga regalo kundi ang pangako na mapaghahatian nila ang salapi at kapangyarihang idinudulot ng pagkapanalo ng pambansang kandidato.

Pagkuha at paglagas ng boto: Abstraksiyon o pagsasanumero ng botante

Bukod sa mga balwarteng distrito ng bawat kandidato—na halos 100% nang boboto sa kanilang kababayan—karamihan ng mga botante’y hindi sigurado o undecided sa kung sino ang kanilang iboboto. Sa ganito’y pangunahing tunguhin ng manlalaro ay ang kumbinsihin ang mga mamamayan na iboto ang kaniyang kandidato sa araw ng eleksiyon. May dalawang pangunahing kilos ang manlalaro upang makumbinsi ang mga botante at tumaas ang kaniyang reputasyon: 1) ang pangangampanya at 2) ang panunuhol. Nakadepende sa relasyon ng sikat na padrino ang pagiging epektibo ng pangangampanya sa isang distrito bukod pa sa dami ng pondong ilalaan sa isang kilos na ito. Gayundin, higit na epektibo ang mga pangangampanya sa isang distrito kung ang pangunahing platapormang nasa alalahanin ng mga botante sa isang distrito ay nakaayon sa platapormang eksperto ang isang kandidato. Mapatataas ang alalahanin sa isang plataporma kung magsasagawa ng mga pamiting, isa pa sa mga pangunahing kilos sa laro. Kakailanganin ng logistics points ang mga pamiting bukod pa sa pondo.

Sa kabilang dako naman, walang impluwensiya ng relasyon sa sikat na padrino at plataporma ang panunuhol. Panunuhol ang bersiyon ng laro ng pagbili ng boto o vote buying. Bukod sa pangangailangan ng pondo upang gastusin sa panunuhol, nangangailangan din ito ng logistics points. May bentaha, kung gayon, ang panunuhol kumpara sa pangangampanya. Sa pangangampanya, kailangang maglaan ng panahon, pondo, at logistics upang mapatatag at lumalim ang relasyon ng kandidato sa padrino't mga botante. Sa panunuhol, higit na mabilis na lalaganap ang reputasyon ng kandidato sa isang distrito. Ang problema lamang ng panunuhol ay mabilis na mawawasak ang reputasyon ng kandidato dahil posibleng bumuo ng mga eskandalo ang bawat panunuhol. Kung masiwalat ang panunuhol bilang eskandalo, bababa ang reputasyon ng kandidato bagaman maaaring aregluhin ang mga eskandalong ito gamit ng abilidad na “pag-aareglo.”

May kapalit, kung gayon, ang paggamit ng panunuhol. Kapag mabunyang ang isang eskandalo, kakailanganing muling magbuhos ng pondo at panahon ang manlalaro upang mabawi ang tiwala ng botante. Kailangang timbangin, kung gayon, ng manlalaro ang masyadong pagsalalay sa suhol kaysa pangangampanya. At ito naman ang bentaha ng pangangampanya sa panunuhol: hindi madaling tumiwalag ang mga botanteng naakit sa pangangampanya kung ihahambing sa panunuhol. Sa unang tingin, nagmumukhang mura ang panunuhol kaysa pangampanya't pamiting. Ngunit kung idadagdag ang gastos para patahimikin at aregluhin ang mga eskandalo at bawiin ang mga nalagas na botante dahil sa mga naisiwalat na eskandalo, maaaring mas magastos pa ang panunuhol. Gayundin, nagmumukhang higit na matatag ang isang “malinis” na kampanya kaysa “tiwaling” panunuhol pagdating sa pagseguro ng katapatan ng mga botante pagdating ng araw ng eleksiyon. Ibig sabihin, hindi madaling magbabago ang isip ng isang botanteng naniniwala sa kampanya ng isang kandidato kompara sa isang sinuhulan lamang.

Sa kabila ng komplikadong mga kilos at pamamaraan ng pangungumbinsi sa mga botante ang matatagpuan sa *Political Animals*, dito masisiwalat ang isang pangunahing limitasyon ng laro sa pagsasasistema ng mga botante—ang pagsasaabstrakto ng mga bilang o numero. Nagmimistulang bilang o numero lamang sa mapa ang mga botanteng boboto sa kandidato ng manlalaro, sa kalabang kandidato, o ang mga kailangan pang kumbinsihin. Sa ganitong paraan, nagiging abstraktong lupon ng datos ang mga botante sa halip na mga indibidwal na may sariling mga pananaw at paninindigan. Hindi nalalayo, kung gayon, ang *Political Animals* sa pagtatangka ng mga dalubhasa ng eleksiyon na sukatin ang kolektibong saloobin ng mga botante sa pamamagitan ng mga sarbey.

Sa kabila ng matalas na pagsusukat ng mga sarbey ng saloobin ng mga botante, masasabi pa ring komplikado ang pag-iisip, damdamin, at kilos ng mga botante patungkol sa eleksiyon. Halimbawa nito ay ang sanhi at bunga ng panunuhol o vote buying. Hindi simpleng transaksyon ang panunuhol. Mismong mga botanteng nasa mababang antas panlipunan ay tinitingnan ang panunuhol bilang isang masamang bagay bagaman bukas ang ilan sa kanila na tanggapin ang suhol ngunit boboto pa rin ayon sa konsensiya nila (Institute of Philippine Culture, 2005). Gayundin, wala pang pag-aaral ang nagsasabing tunay na epektibo nga ba ang vote buying bilang isang paraan upang matiyak ang boto mula sa mga botante. Bagaman talamak ang kaso ng pamumudmod ng pera upang bumili ng boto ng mga mamamayan, higit na sumasalalay ang mga kandidato sa mga broker o lider sa lokal na antas upang matiyak ang katapatan ng mga botante sa isang kandidato at sa kaniyang mga kapanalig (Aguilar & Alis, 2018). Sa pagitan ng personal na mga dahilan at panlipunang impluwensiya, masasabing higit na komplikado ang pagpapasyang ginagawa ng mga botante sa pagpili at pagboto sa isang kandidato.

Pakikisama, eskandalo, at pamamahayag

Ang mga event ang huling bahagi ng laro na kailangang pag-isipan at aksiyunan ng mga manlalaro. Kinakatawan ng mga event ang mga eksena o pangyayaring kailangang harapin ng isang kandidato sa kahabaan ng kampanya upang sukatin ang moralidad ng manlalaro. Sa simula ng bawat araw, may event na maaaring lumabas na kailangang harapin ng kandidato. May mga event na lumalapit ang isang partikular na padrino sa isang distrito upang humingi ng pabor. May mga event naman na patungkol sa mga pangkalahatang isyung panlipunan tulad ng pagtatanggol ng karapatan ng mga katutubo sa kanilang ninunong lupa (tingnan ang Figura 2). May mga event naman na patungkol sa personal na buhay ng kandidato.

Makikita sa mga event ang pagsasalara ng kontekstong politikal ng Pilipinas kung saan kailangang timbangin ng manlalaro kung aling desisyon ang higit na kapaki-pakinabang sa kaniyang kampanya. Gagamitin ba niya ang kampanya upang makisama sa hiling ng mga patron o uunahin ba niya ang interes ng taumbayan? Dito makikita ang kinikilingan ng mga manlilikha ng *Political Animals* sa mga isyung politikal. Matatagpuan ito, halimbawa, sa pagkampi sa kampanya ng mga katutubo sa paggigiit ng kanilang karapatan para sa kanilang lupang ninuno. Higit na madaling kumampi sa kanilang welga dahil ito ang makakukuha ng maraming bilang ng boto. Para naman sa ibang event, higit na madaling piliin ang ilang desisyon dahil makatutulong ito sa kampanya ng manlalaro tulad ng pagkuha ng malaking

Figura 2
Welga ng mga Daga



Tala: Makikita sa imahen ang halimbawa ng isang event tungkol sa welga ng mga daga upang ipagtanggol ang kanilang ninunong lupa. Dito’y kailangang piliin ng manlalaro kung papanig ba siya sa Maimpluwensiyang Padrino ngunit makababawas ng boto sa kaniya o di kaya’y pumanig sa mga nagwewelga na makadadagdag ng boto sa kaniya. Screenshot ng may-akda.

pera sa kaniyang pondo o di kaya’y mapabubuti ang relasyon sa patron ng isang distrito.

Tulad ng nabanggit na, ang mga eskandalo ang pangunahing paraan upang mawalan ng boto o reputasyon ang isang kandidato sa *Political Animals*. Ito ang dahilan kung bakit may mga tauhan at abilidad na kaugnay nito. Mayroong staff na reporter na ang pangunahing abilidad ay isiwalat ang mga natatagong eskandalo ng kalaban sa isang distrito. Nariyan naman ang mga ahente na puwedeng gumawa ng mga pekeng eskandalo na puwedeng ibato sa kalaban. Mayroon namang abogado na maaaring mag-areglo’t patahimikin ang mga eskandalo. Sa aspektong ito ng laro ay tinatangka ng *Political Animals* na isasistema ang politika ng eskandalo na laganap sa kulturang politikal ng Pilipinas. At kaugnay ng eskandalo, maiuugnay ito sa paggamit ng pamamahayag upang magsiyasat, magsiwalat, at magpakalat ng mga eskandalo.

Noon pa mang panahon ng kolonyalismong Amerikano, ginamit ng parehong administrasyong Amerikano at mga makabayang Filipino ang pagsisiwalat ng eskandalo upang itaguyod ang kani-kanilang panig (McCoy, 2011). Ayon kay McCoy, sa kasalukuyang panahon, pagtatago at

pagsisiwalat ng eskandalo ang isa sa pangunahing taktika ng mga politiko, sa tulong ng intelligence units ng pulisya, sa kanilang pagtutunggali para sa kapangyarihan. At ang pangunahing tagapagpadaloy ng eskandalo na ito sa kamalayan ng mamamayan ay ang pamamahayag. Kaya't napakahalaga ng ginagampanan ng pamamahayag sa pagtatagumpay o pagkakatalo ng isang kampanya.

Kinikilala at inaangkop ng *Political Animals* ang paggamit ng mga politikal na kampanya ng mga mamamahayag upang itaguyod ang pagkapanalo ng kanilang kandidato. Sa isang tunay na kampanya, kailangang makontrol ng mga nangangampanya ang naratibong lumalabas sa mga pahayagan at estasyon. Magagawa ito ng isang kampanya sa maraming paraan. Una, nariyan na ang mga pahayagan o estasyong may malinaw na pinapanigang kandidato (Coronel, 2004; Florentino-Hofileña et al., 2014). Posibleng mayroon nang kinikilingan o pinapanigan ang mga may-ari, tagalathala, editor, at ehekutibo ng pahayagan at estasyon. Higit namang makagobyerno ang mga pahayagan at estasyong pagmamay-ari ng pamahalaan. Responsabilidad ng mga editor o pinuno ng isang news agency kung pananatilihin nila ang kanilang kalayaan at hindi papanig sa isang partikular na kandidato (Coronel, 2004; Florentino-Hofileña et al., 2014). Sa kabilang banda naman, nagiging lunsaran ng propaganda para sa pamahalaan ang mga pahayagan at estasyong pagmamay-ari ng pamahalaan (Coronel, 2004; Florentino-Hofileña et al., 2014).

Ang isa pang paraan upang maimpluwensiyahan ng isang kampanya ang naratibo ng kampanya ay bilhin nang di-tuwiran o tuwiran ang mga reporter na sumusubaybay sa mga kandidato (Coronel, 2004; Florentino-Hofileña, 1998). Maaaring bilhin nang di-tuwiran ang mga reporter sa pamamagitan ng pagbibigay sa kanila ng kampanya ng kandidato ng libreng transportasyon, pagkain, tulugan, at Internet habang sinusundan nila ang mga kandidato sa pangangampanya (Coronel, 2004). Bagaman posibleng hindi pa rin pumabor sa isang kandidato ang isang reporter sa kabila ng mga ganitong uri ng di-tuwirang pagbibili, posibleng maging di-kritikal ang reporter sa kaniyang pagbabalita dahil sa mga pabor na ito (Coronel, 2004). Sa kabilang dako, maaaring bilhin nang tuwiran ang mga reporter at maging ibang maliliit na pahayagan o estasyon sa pamamagitan ng pagbibigay sa kanila ng pera kapalit ng higit na mabuting pagbabalita. Halimbawa'y may mga kasong naitala kung kailan galanteng namimigay ng mga sobrang may lamang pera ang mga staff ng mga kandidato sa mga reporter at mga cameraman pagkatapos ng press conference (Florentino-Hofileña, 1998). Nilalapitan naman ng politiko ang mga kolumnista upang hindi magbalita ng masama tungkol sa kanila (Florentino-Hofileña, 1998). Minsan naman, mismong mga broadcaster ang lumalapit sa mga politiko upang pansinin at

ibalita ang mga aktibidad ng politiko sa pangangampanya (Coronel, 2004).

Ulit, mahalaga ang ginagampanan ng pamamahayag sa konteksto ng eleksiyon dahil ito ang paraan upang makakuha ng impormasyon ang mga botante tungkol sa mga politiko't kandidato, lalo na ang pananaw ng mga kandidato sa mahahalagang isyu at kanilang mga platapormang itinataguyod. Dito pumapasok ang etikal at moral na responsabilidad ng mga mamamahayag para sa makatotohanang pagbabalita at malalimang pagsusuri sa mga isyu. Sa kabilang banda naman, maaaring tingnan ang relasyon ng mga mamamahayag at ng mga politiko bilang symbiotic. Ayon kina Florentino-Hofileña, et al. (2014), kailangan ng mga politiko ang mga mamamahayag upang maikalat ang kanilang mensahe sa mga botante habang kailangan ng mga mamamahayag ang mga politiko para sa akses sa impormasyong maaaring. Malayo ito, kung gayon, sa ideal na gampanin ng pamamahayag dahil kailangan nilang makipagtrabaho kasama ng mga politiko upang magampanan nang mabuti ang kanilang trabaho. Gayundin, kailangang isaalang-alang ng mga mamamahayag ang kita para sa pahayagan o estasyon dahil isa pa rin itong negosyo (Coronel, 2004).

Sa paggamit ng mga reporter, ahente, at abogado upang magbunyag, lumikha, at mag-areglo ng mga eskandalo, ipinakikita ng *Political Animals* ang malalim at masalimuot na ugnayan na ito ng politika at media. Ngunit nagmumukhang instrumento lamang ang mga mamamahayag sa kampanya ng isang kandidato kung titingnan ang sistema't disenyo ng *Political Animals*. Ibig sabihin, ang nakurakot na mamamahayag lamang ang nabibigyan ng espasyo sa loob ng sistema't disenyo ng laro na kinakatawan ng reporter, ahente, at abogado. Gayundin, nagmumukhang eskandalo lamang ang mahalaga para sa mga mamamahayag at hindi ang pagbabalita sa mga isyu o plataporma na iniisip o dapat isipin ng mga botante.

Kongklusyon: Tungo sa mapagpamulat na video game

Ang araw ng eleksiyon ang huling araw o turno sa *Political Animals*. Boboto ang mga botante at bibilangin ang resulta. Liban na lamang kung masiwalat ang mga eskandalo, higit sa malamang na 100% ang makukuha ng mga kandidato sa kani-kanilang balwarte. Sa bawat distrito, kung higit 50% ng botante ay kumikiling sa isang kandidato, karamihan ng mga undecided ay boboto sa kung sino man ang nangunguna sa distritong iyon. Gayundin, kahit na posibleng hindi nangampanya ang isang kandidato sa isang distrito, boboto ang mga undecided sa kandidatong higit na maalam sa isang platapormang pinahahalagahan ng distritong iyon. Malaking tulong din ang pangangampanya ng kandidato o kaniyang staff sa isang distrito sa pagkumbinsi sa mga undecided na botante ng isang distrito kung kahit na isang beses man lang bumisita doon ang isang kampanya.

Pagkatapos itanghal ang nanalong kandidato, huhusgahan ang paglalaro ng manlalaro. Ito ang tinatawag na morality meter. Mabuti ang tingin sa pangangampanyang hindi sumasalalay sa panunuhol dahil huhusgahan ang ganitong pamamaraam ng paglalaro ng manlalaro bilang “Utopian.” Titingnan namang masama ang panunuhol dahil huhusgahan bilang “Machiavellian” ang isang paglalarong sumasalalay dito. Huhusgahan namang “Pragmatiko” ang isang laro kung binabalanse ng manlalaro ang paggamit ng pangangampanya at panunuhol sa pagpapalaganap ng reputasyon. Malinaw at tuwiran din ang negatibong epekto ng mga eskandalo sa reputasyon ng mga kandidato.

Ang resulta ng kampanya at ang ebalwasyon ng sistema ng *Political Animals* sa estilo ng paglalaro ng manlalaro ay ang panghuling karanasan ng manlalaro. Ito ang sandali na inaasahan ng Squeaky Wheel na maaaring mapagmunihan ng mga manlalaro sa kaniyang karanasan ng *Political Animals*. Ani Ryan Sumo (2014) nang unang maisip ng Squeaky Wheel ang mekaniko ng morality meter noon pang 2014,

... I added a mechanic called the morality meter to the game as another measure of success. So for example, in some districts a smear campaign will work better than positive propaganda in gaining votes. But running a smear campaign is certainly not “doing the right thing” so the player will be penalized with a loss of morality points if they choose to do it anyway. The player can ultimately win a pure political victory, a pure moral victory, or something in between, but very rarely (if at all) both. In this way I hope that every decision the player makes causes them to question themselves and what they are willing to do in order to win. By the end of the game they will ideally have a better understanding of the perils of entering politics, but more importantly a better understanding of themselves. (para. 3)

Magbabago nang bahagya ang paunang ideya na ito ng morality meter sa bersiyong matatagpuan sa mismong *Political Animals* ngunit nanatili ang buod ng ideya na ito noong 2014 nang malathala ang laro noong 2016. Ngunit sa kabila ng positibo o negatibong husga sa pagitan ng pangangampanya at panunuhol at sa mga husgang Utopian, Machiavellian, at Pragmatiko, tila walang ipinagkaiba ang mga pangunahing kilos ng laro kung titingnan lamang ito sa pagkamit ng pangunahing tunguhing manalo sa eleksiyon. Ang pagkapanalo ay pagkapanalo. At ano kung mahusgahan kang Machiavellian? Nitong eleksiyon para sa pagkapangulo noong 2022, tila nagiging isa itong mabuting katangian sa halip na kasiraan (Mendoza, 2022). Nakasalalay sa

manlalaro, kung gayon, na pagmunihan at pagnilayan ang etikal at moral na suliranin ng mga kilos na ito at magbigay ng kaniyang sariling pagtataya sa kabutihan at kasamaan ng mga kilos na ito. Bagaman maaaring maging gabay ang morality meter upang husgahan ng manlalaro ang kaniyang paglalaro, mapupuna o maitatanong kung tunay nga bang epektibo ang pamamaraang ito tungo sa epektibong pagmumuni sa manlalaro. Ito ang maaaring suriin sa susunod na mga pananaliksik sa *Political Animals* at iba pang politikal na laro. Naniniwala akong higit na epektibo ang mga event upang ipamalay sa mga manlalaro ang komplikadong kaligiran ng pangangampanya sa Pilipinas. Nagiging malay ang manlalaro sa absurdong desisyong kailangan niyang gawin para lamang manalo tulad ng pakikipagrelasyon sa isang mayamang patron, magpapansin sa pamamagitan ng pakikipagrelasyon sa isang artista, o pagtanggap ng endoso ng pinuno ng isang relihiyon. Sa kabilang banda naman, may mga desisyong pumapatungkol sa mga progresibong tunguhing politikal tulad ng pagsuporta sa welga ng mga manggagawa. Kinakatawan ng mga event ang unang panukala ni Ingrid Hoofd (2019) pagkakaroon ng self-reflexivity ng mga video game upang magamit ang disenyo ng mga ito tungo sa pakikibahaging politikal. Ngunit kritikal pa rin si Hoofd sa self-reflexivity ng maraming video games dahil nakapaloob pa rin ang mga ito sa lohika ng kapitalismo.

Kaya't hindi sapat ang self-reflexivity upang mamulat ang mga manlalaro tungo sa pagpapamulat sa mga manlalaro ng mga isyung politikal at, kaugnay nito, ang manghikayat sa mga manlalaro tungo sa pakikisangkot sa mga tunguhing politikal. Para kay Anne-Marie Schleiner (2019), may suliranin ang mga serious game sa pagiging mala-laruan ng mga ito. Ani Schleiner, "The 'toyeness' of the world of the game, the miniature abstraction of the model that announces itself as game, not life, contributes to this nullification of the game's critical impact..." (p. 124). Sa ibang salita, kung masyadong epektibo ang simulasyon ng isang laro, nahuhumaling ang mga manlalaro na matutuhan at maging epektibo sa paglalaro ng laro sa halip na maging kritikal sa mga sistemang dapat ay pinupuna ng laro. Gagawing halimbawa ni Schleiner ang *The McDonald's Video Game* ng Molleindustria. Hindi talaga opisyal na laro galing sa kompanyang fastood na McDonald's, isang aktibistang laro ang *The McDonald's Video Game* na ang tunguhin ay punahin ang pamamaraan ng industriya ng pagkain ng fastfood sa pagtuon sa pagsira ng kalikasan, paglikha ng di-ligtas na kaligiran sa paggawa ng karne at hamburger, at mapaniil na polisiya sa mga manggagawa sa mga restoran ng fastfood (Bogost, 2007; Schleiner, 2019). Ngunit pinupuna ni Schleiner (2019) ang pamamaraan ng *The McDonald's Video Game* (Molleindustria, 2006) sa paglalahad ng puna nito gamit ng simulasyon ng industriya ng fastfood. Ani Schleiner,

Despite recurrent dips into bankruptcy, McDonald's Video Game operates so well as managerial training software with the management of a miniature, toy-like, cheerful cow and hamburger world that the ironic subtext of this being an unethical business practice is often missed by players. (pp. 129-130)

Napansin ni Schleiner sa mismong mga mag-aaral niya sa Singapore na hindi sila interesado na magbabád sa mahahalagang isyung inuungkat ng laro at sa halip ay nahumaling sila na ipagpatuloy ang paglalaro ng *The McDonald's Video Game* upang “magwagi” dito. Kung masyadong epektibo ang simulasyon na gagarin ang mga sistema na pinupuna nito, halimbawa’y ang sistemang kapitalista ng fastfood sa *The McDonald's Video Game*, hindi namamalayan ng mga manlalaro ang puna ng laro at sa halip ay nalamon sila ng sistema’t disenyong dapat maging kritikal sila.

Ito, para sa akin, ang pangunahing tagumpay at suliranin ng *Political Animals*. Bagaman masasabing may mga aspekto ng kulturang politikal na nahirapan ang *Political Animals* na hulihin sa mga sistema nito, talagang nakaengganyo ang paglalaro ng isang kampanya at maaaring magbuhos ang isang manlalaro ng maraming oras upang lubos na maunawaan ang sistema ng *Political Animals* at makalikha ng epektibong mga estratehiya upang mapanalo ang laro sa pinakamabilis na paraan o makakuha ng pinakamaraming boto. Kung susundan ang puna ni Schleiner, maaaring malamon ang manlalaro sa sistema ng *Political Animals* at hindi na siya makawala roon. Bagaman hinuhusgahan ng *Political Animals* ang panunuhol at iba pang di-etikal na kilos bilang masama, maaaring tingnan ng manlalaro ang panunuhol bilang isang lehitimong kilos na maaaring gawin ng manlalaro upang manalo dahil bahagi ito ng simulasyon. May kontradiksiyon, kung gayon, ang morality meter sa tunguhin ng larong manalo sa eleksiyon sa kahit na anong pamamaraan. Dahil ginawang isang achievement ang tatlong uri ng husga ng morality meter, bahagyang nababawasan ang moral na bigat ng morality meter.

Para kay Schleiner (2019), kailangan ng isang video game ng mga sandali kung kailan tila nasisira ang laro upang ipamalay sa manlalaro na isa itong laro at ipamalay sa manlalaro ang limitasyon ng laro bilang simulasyon o representasyon. Maaaring gawin ito ng mismong manlilikha ng video game bilang mahalagang bahagi ng karanasan ng paglalaro o ng mismong manlalaro sa kaniyang paggamit ng mga hack, mod, o cheat code. Nabanggit na ito ni Frasca (2003) bilang posibleng pang-apat na antas ng papapakahulugan sa isang video game na tinatawag nga niyang “meta-rules”. Ito rin ang pangalawang paraan na babanggitin ni Hoofd (2019)

upang mahikayat ang isang higit na kritikal at malalim na pakikisangkot ng mga mamamayan sa mga isyung panlipunan at politikal. Dagdag niya, lubhang mataas na teknikal na kaalaman ang hinihiling ng paggamit ng mga hack, mod, at cheat code para sa manlalaro. Ayon kay Hoofd, bukod pa sa posibleng isyung legal, nananatili pa ring hiwalay ang kilos na ito ng pagha-hack at pagmo-mod sa kilos politikal at aktibismong tunguhin ay pagbabagong panlipunan.

Sa dulo'y mahirap balansehin ang paglikha ng isang larong pang-aliw na ang tunguhin'y kumita at isang larong may tunguhing mapagpamulat. Sa kabila ng mga tagumpay at limitasyon ng *Political Animals*, isang mahalagang hakbang ang *Political Animals* tungo sa paglikha ng mga video game tungkol sa kulturang politikal ng Pilipinas. Sa partikular, mahalaga ang mga video game tulad ng *Political Animals* tungo sa paglikha ng higit na matipuno't malikhaing pagpapahayag sa mga video game ng kultura't karanasang Filipino na maaaring magpamulat sa masalimuot na kalagayan at kaligirang Filipino. Sa panahong ginagamit na ang mga video game tungo sa panghihikayat at pagkakatatag ng mapapanganib na mga ideolohiya tulad ng mga video game na sumusuporta sa marahas na polisiya ng pamahalaan (Cerde, 2021; Liwanag, 2022), mahalagang lumikha ang mga Filipino na video game developer ng mga video game tungo sa higit na makabuluhang pagbabago sa politika at lipunan ng Pilipinas. Isang hakbang ang *Political Animals* tungo sa isang higit na mapagmulat na video game ang karanasang nakuha ng mga developer sa paglikha't pagdisenyo ng isang politikal na laro. Maaaring magamit, kung gayon, ang *Political Animals* ng mga mag-aaral at susunod na henerasyon ng video game developer na Filipino upang pulutan ng mga aral tungo sa matagumpay na paghuli ng kultura at pagkakakilanlang Filipino lalo na sa umuusbong na anyong media tulad ng video game.

References

- Aguilar, Jr., F. V. (1998). *Clash of spirits: The history of power and sugar planter hegemony on a Visayan Island*. Ateneo de Manila University Press.
- Aguilar, Jr., F. V. (2007). Betting on democracy: Electoral ritual in the Philippine presidential campaign. *Philippine Studies*, 53(1), 91-118. <https://doi.org/10.4324/9780203946763>
- Aguilar, Jr., F. V., & Alis, M. G. J. P. (2018). Brokers courting voters: The alliance system in a rural Philippine village. *Philippine Political Science Journal*, 39 (2), 73-96. <https://doi.org/10.1080/01154451.2018.1525511>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Cerda, C. M. C. (2021). Walang hanggang patayan: Ang produksiyon at distribusyon ng diskurso ng drug war ng pamahalaang Duterte sa disenyo ng video game na *Fighting Crime 2* [Infinite Death: The production and distribution of the discourse of the Duterte government's drug war in the design of the video game *Fighting Crime 2*]. In R. B. Tolentino, V. B. Gonzales, & L. M. S. Castillo (Eds.), *Hindi nangyari dahil wala sa social media: Interogasyon ng kulturang new media sa Pilipinas* [It did not happen if it's not on social media: Interrogations of new media cultures in the Philippines] (pp. 144-167). Ateneo de Manila University Press.
- Coronel, S. S. (2004). *Cockfight, horserace, boxing match: (Why elections are covered as sport): Lessons learned from the 2004 campaign coverage*. Philippine Center for Investigative Journalism.
- Florentino-Hofileña, C. (1998). *News for sale: The corruption of the Philippine media*. Philippine Center for Investigative Journalism and the Center for Media Freedom and Responsibility.
- Florentino-Hofileña, C., Lorenzana, J. A., & Ladrino, E. M. M. (2014). *Tabloid coverage of a national election: News frames and frame building*. Ateneo de Manila University, Institute of Philippine Culture.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221-235). Routledge.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Hoofd, I. (2019). Video games and the engaged citizen: On the ambiguity of digital play. In R. Glas, S. Lammes, M. Lange, J. Raessens, & I. Vries (Eds.), *The playful citizen: Civic engagement in a mediated culture* (pp. 138-155). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.1515/9789048535200-008>
- Institute of Philippine Culture. (2005). *The vote of the poor: Modernity and tradition in people's views of leadership and elections*. Ateneo de Manila University, Institute of Philippine Culture.
- Lico, G. (2003). *Edifice complex: Power, myth, and Marcos state architecture*. Ateneo de Manila University Press.
- Liwanag, M. H. C. (2022). Isang pagsusuring semiolohikal sa mga Duterte mobile game sa Google Play [A semiological analysis of the Duterte mobile games on Google Play]. *Plaridel*, 19 (2), 187-212. <https://doi.org/10.52518/2022-06lwng>
- Machado, K. G. (1974). From traditional faction to machine: Changing pattern of political leadership and organization in the rural Philippines. *The Journal of Asian Studies*, 33(4), 523-547. <https://doi.org/10.2307/2053123>
- Mahinay, A. (2021, November 30). *The failed campaign of Pinoy indie game Political Animals*. IGN Southeast Asia. <https://sea.ign.com/sea-indie-games/179378/news/the-failed-campaign-of-pinoy-indie-game-political-animals>

- McCoy, A. W. (2011). *Policing America's empire: The United States, the Philippines and the rise of the surveillance state*. Ateneo de Manila University Press.
- Mendoza, J. E. (2022, March 26). *Marcos Jr. explains in what sense he's Machiavellian*. INQUIRER.Net. <https://newsinfo.inquirer.net/1573998/are-you-a-machiavellian-bongbong-marcos-answers>
- Molleindustria. (2006). *The McDonald's Video Game*. [PC]. Molleindustria.
- Neys, J., & Jansz, J. (2019). Engagement in play, engagement in politics: Playing political video games. In R. Glas, S. Lammes, M. de Lange, J. Raessens, & I. de Vries (Eds.), *The playful citizen: Civic engagement in a mediatized culture* (pp. 36–55). Amsterdam University Press.
- Pamintuan, J. M. (2009). Anito: Paglalaro sa Lunan ng mga Arketipo at Laylayan [Anito: Playing in the Realm of Archtypes and Periphery]. *Plaridel*, 6(1), 75-98. <https://doi.org/10.52518/2009.6.1-04pmmtn>
- Schleiner, A.-M. (2019). The broken toy tactic: Clockwork worlds and activist games. In R. Glas, S. Lammes, M. de Lange, J. Raessens, & I. de Vries (Eds.), *The playful citizen: Civic engagement in a mediatized culture* (pp. 121–137). Amsterdam University Press.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.
- Sicart, M. (2011). Against procedurality. *Game Studies*, 11(3). http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- Simbulan, D. C. (2005). *The modern principalia: The historical evolution of the Philippine ruling oligarchy*. University of the Philippines Press.
- Smith, A. (2016, November 8). Wot I think: *Political Animals*. *Rock, paper, shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/political-animals-review>
- Squeaky Wheel. (2016). *Political Animals* (5.6.1.2646195) [PC]. Positech Games.
- Sumo, R. (2014, January 13). The morality meter. *Party Animals*. <http://partyanimalsgame.blogspot.com/2014/01/the-morality-meter.html>
- Sumo, R. (2016, October 9). Can political games change the world? *Squeaky Wheel*. <https://www.squeakywheel.ph/blog/can-political-games-change-the-world>
- Sumo, R. (2021, May 30). The Squeaky Wheel falls silent. *Squeaky Wheel*. <https://www.squeakywheel.ph/blog/the-squeaky-wheel-falls-silent>
- Teehankee, J. C. (2020). Factional dynamics in Philippine party politics, 1900–2019. *Journal of Current Southeast Asian Affairs*, 39(1), 98–123. <https://doi.org/10.1177/1868103420913404>
- Teehankee, J. C. (2022). Introduction: Dissecting patronage democracy in the Philippines. In J. C. Teehankee & C. A. Calimbihan (Eds.), *Patronage democracy in the Philippines: Clans, clients, and competition in local elections* (pp. 1–37). Ateneo de Manila University Press.
- Teehankee, J. C., & Kasuya, Y. (2020). The 2019 midterm elections in the Philippines: Party system pathologies and Duterte's populist mobilization. *Asian Journal of Comparative Politics*, 5(1), 69–81. <https://doi.org/10.1177/2057891119896425>
- Tusongtupa. (2014, March 28). How to win an election: Winnability vs votes. *Party Animals*. <http://partyanimalsgame.blogspot.com/2014/03/how-to-win-election-winnability-vs-votes.html>
- Vaz, C. (2016, November 15). *Political Animals Review*. GameWatcher. <https://www.gamewatcher.com/reviews/political-animals-review/12733>

Grant Support Details

Author Contributions: All research activities and writing were done by C. M. Cerda. The author has read and agreed to the published version of the manuscript.

Funding: This research was funded through an Early Career Publication Support Grant given to the author by the Office of the Associate Dean for Research and Creative Work (OADRCW) of the Ateneo de Manila University for the academic year 2022-2023. Deloading was provided to give the author time to research and write this article. Title of project: Filipino Video Games Studies Research. The grant code is EC 04 2022.

Acknowledgements: The author would like to thank Rose Gatchalian and Allan de Vera, the staff of the Filipino Department, School of Humanities, Ateneo de Manila University, for implementing and facilitating the deloading given for the grant. The author would also like to thank Dr. Michael M. Coroza, former Chair of the Filipino Department, and Dr. Jonathan Chua, former Dean of the School of Humanities, for the approval and support of the grant.

Conflict of Interest: The author declares no conflict of interest. The funders had no role in the design of the study; in the collection, analysis, or interpretation of data; in the writing of the manuscript, or in the decision to publish the results,

About the Authors

CHRISTOFFER MITCH C. CERDA (ccerda@ateneo.edu) is an Assistant Professor at the Filipino Department, School of Humanities, Ateneo de Manila University where he teaches Philippine literature, popular culture, and creative writing. He obtained the degree of PhD in Philippine Studies from the University of the Philippines-Diliman. His current research is focused on the Filipino historical novel, digital humanities, and Filipino video games.