

Dance Dance Revolution: Usapin ng Laro at Sayaw sa Panahon ng Globalisasyon

Jema M. Pamintuan

ABSTRACT

The Dance Dance Revolution (DDR) Machine is becoming a favorite game among the youth and even the not-so-young. While much has been written on the mechanics and popularity of the game, this essay aims to probe into the DDR phenomenon as a parallel tool and response to the changes brought about by technology and the age of globalization. The individual's relationship with the machine, with his audience, and with the larger society will be documented and juxtaposed with the activities of a global village. The cultural implications of the DDR will also be discussed, especially how the game itself revolutionized our traditional concept of game and dance.

Minsan pinanood namin ng makulit kong lola ang ilang kabataang naglalaro sa *arcade* ng Megamall. Ano raw ba'ng pinagkakaguluan ng mga tao't nakakumpol sa isang batang patalon-talon. "Dansrebo ano?" tanong niya. "Dance Revo po, Re-vo, as in Revolution," sabi ko. Napapangiwi ang lola sa liksi ng mga binti ng naglalaro. Palipat-lipat ng tingin ang malabo niyang mata sa *screen* ng Dance Revo *machine* at batang nagsasayaw. "Ano ba'ng tinitingnan niya roon," aniya sabay turo sa *screen* ng makina. "Yung *arrows* pong susundan niya, tapos aapakan." Di siya kumbinsido. "E paano niya malalaman kung ano ang aapakan?" Tinuro ko ang mga *arrow* sa *platform*. "Kapag *left arrow* po 'yung makikita sa screen, titiyempuhang aapakan niya 'yung *left arrow* sa *platform*." Tumatango naman ang matanda kaya inakala kong naiintindihan na niya. Sabay tanong niya, "Ano'ng *arrow* ulit? Saan?"

Hindi *technophobia* ang gusto kong pag-usapan dito. Hindi rin ito *manual* sa paglalaro ng Dance Revolution. Pero may konting paliwanag tungkol dito, kaya sana mabasa rin ito ng lola ko.

NAPAPANAHONG TEKSTONG PANLIPUNAN

Ang Dance Dance Revolution (DDR) ay produkto ng Konami Benami ng Japan, at isang *hit* na laro ngayon sa mga *arcade*, maging sa bawat tahananang nagmamay-ari ng Playstation. Naging sikat itong laro dito sa Metro Manila nang maipakilala sa Timezone Glorietta 4 noong Mayo 1999, dahil sa pagpatok ng laro sa Timezone Australia at pagbili ng Philippine *franchise owners* nito ng makina sa Japan (Alcantara C1). Positibo ang tugon dito ng *mallrats* at *arcade-goers*; itinuring na nangungunang *arcade game* sa Timezone. Naging laganap din itong laro sa iba pang *malls*, tulad ng Megamall at iba pang SM *supermalls*. At nagkaroon pa ng malawakang *media coverage*—naging paksa ng mga balita sa *Saksi*, *Sports Unlimited* at *TV Patrol*, naging pakontes sa iba't ibang organisasyon sa Metro Manila, (halimbawa, UP CREST noong Disyembre 14, 1999) at sa telebisyon (*Eat Bulaga* noong Enero 2000). Para naman sa mga ayaw ng *live performance* sa *malls*, makakabili na rin ng *dancepad* na puwedeng ikabit sa Playstation at malaro sa bahay.

May apat na *level* ng larong pagpipilian—*easy*, *normal*, *hard*, at *maniac* na may kinalaman sa intensidad ng hirap ng laro. Mayroon ding *training level* para sa gustong magsanay. Makakapili ng musikang sasabayan. Pindutin ang *start* at may lilitaw na mga *arrow* sa *screen*. Pagdating ng *arrow* sa bandang itaas ng screen, tiyempong isakto ang mga paa sa akmang *arrow* na aapakan. Ayon sa ilang nakapanayam, para maiwasan ang pagkalito, mangyaring gamitin ang dalawang paa at pakinggang mabuti ang tugtog at sabayan ito. Mahirap daw ang masyadong konsentrasyon sa mga *arrow* at baka hindi na ma-*enjoy* at ma-*feel* ang laro. Makakatulong din daw ang pagkakaroon ng malinaw at mabilis na mata para mabawasan ang pagkataranta ng mga paa.

Sa palagay ko may kalaliman pang ipinapahiwatig ang lumalaganap na tekstong ito ng DDR. Nais talakayin dito kung paanong ang laro at sayaw ay di lamang gawaing panlibang at pang-arte, kundi isang *social phenomenon* at panlipunang komentaryo.

Sisikaping pagtuunan dito kung sa paanong paraan nagiging kinatawan at pagkakadluan ang DDR ng kasalukuyang kultura ng ating mamamayan. Marami ang *excited* dahil mukhang tanda na raw ng kaunlaran ang pagkakaroon ng ganitong uri ng *high-tech* na laro sa ating munting bansa. Galing itong Japan, sikat sa Europe at US, ngayo'y sikat na rin sa Pilipinas, may ibig sabihin kaya ito? Uso na rito ang uso roon. Maganda pa nga raw sa pandinig ang pangalan ng laro—Dance Dance Revolution. Mukhang may ipinapahiwatig na pagbabago, anumang taliwas sa nakagawian. Subersibo ang dating. Bagay na bagay sa ating mga kabataang hindi uso sa bokabularyo ang *culture shock*. Handang subukan ang bago, tanggapin, at pakitunguhan ito. At pinaniniwalaang ito ang tamang tugon kung gustong mapabilang sa agos ng globalisasyon.

Pero ito nga ba ang ipinapahiwatig ng pagtangkilik sa laro? Ano kaya ang implikasyon ng pagsulpot nito sa ating lipunang unti-unting nakikisabay sa daloy ng globalisasyon? At sa paanong paraan ba ito pag-iisipan at pakitunguhan? Magiging kaakibat ng pagsusuri ang pag-unawa sa sinabi ni Michael Real sa kanyang *Exploring Media Culture* (1996):

When we use postmodernism as a vehicle for exploring culture, we note certain characteristics of the specific media experience—a sense of irony, bald commercialism, playful ambiguity, nostalgic blend of past and present, disparate art styles, lack of absolutes, and connect these characteristics with the broader currents of style of postmodernism. (238)

Ibig tunguhin dito ang DDR bilang produkto, una sa lahat, ng *media* at komersyo, at pagtuunan ang ilang kabalintunaan nito bilang kinatawan at tagapagbura ng kultura at identidad ng isang lipunan, partikular ng bansang Pilipinas, sa panahon ng globalisasyon. Maaaring ang pagtangkilik sa DDR ay isang representasyon ng lipunang gumagapang tungo sa industriyalisasyon, o isa itong patunay na ang lipunan ay nasa teknolohikal na panahon. Maaari ring pagkunan ang ilang kahulugan nitong may kinalaman sa disiplina, kontrol at diktaturya at relasyong pangkapangyarihan sa lipunan. May di-direktang kahulugan kaya ang pag-apak sa *dancepad* at pagsunod sa *arrows*? Napalilitaw ba ang pagkapit sa paniniwalang pakikisunod at pakikiayon sa globalisasyon at modernong teknolohiya? Tiyak namang hindi ito ang naiisip natin kapag

naglalaro. Pero tila may implikasyon ang mismong pagtangkilik dito. Ito ay isang produkto ng ibang kultura at lipunan. At binubura ng globalisasyon ang mga hangganang naghihiwalay sa mga bansa, na nagsasabing isa na lamang bayan ang buong daigdig na lumalahok sa global na kultura. Maaaring ang paglaro ng DDR ay simbolo ng pagpasok, pakikisangkot, at pagiging bahagi ng global na sistema at industriyalisyong nais makamit ng tao mula sa iba't ibang antas ng buhay.

Maaaring liwanagin na ang DDR ay di lamang tungkol sa konsepto ng pagiging “in” o pagsunod sa uso, kundi ang mismong paghanap ng indibidwal ng kanyang posisyon sa lipunan, o sa mundo, kung susuriin sa *macroperspective*. Sa pamamagitan ng pagtangkilik dito, paano masasabing natukoy na niya ang lugar, kondisyon o posibilidad na mabigyan siya ng puwesto sa *global village*? Ilan ito sa mga tanong na susubukang pag-ukulan ng mga kuro sang-ayon sa ilang pakikipanayam at obserbasyon, kung hindi man, ng sariling mga pananaw at opinyon.

USAPIN HINGGIL SA INDIBIDWAL AT MAKINA

Sa ordinaryong *video game*, tayo ang mismong kumokontrol sa laro. Tayo ang may kapangyarihang pumindot sa *gadget* na kagyat na magdidikta sa karakter ng laro kung tatalon ba ito, susuntok, o iiwas sa kalaban. Samantalang sa DDR, tayo ang literal na tauhang gumagalaw o pinagagalaw ng makina sang-ayon sa mga direksyon nito, mga *arrow* na dapat sundan pagka’y aapakan sa *dancepad*. Pero taglay ng DDR ang kontradiksyon tungkol sa kawalan at pagkakaroon ng kalayaan sa paglalaro at ilang katangian ng laro. Kung susuriin, kakaunti lamang ang ating pagkakataong maging malaya sa pagsayaw; sa isang banda, *constrained* ang ating katawang gagalaw lamang ayon sa tamang pagsakto ng paa sa *pad* sang-ayon sa dikta ng makina. May kaakibat na disiplina at kontrol sa bahagi ng mananayaw. Alam niyang hindi puwedeng hindi siya sumunod sa *arrows* dahil sa banta ng mababang *score* at *game over*. Sa kabilang banda, mayroon din tayong kalayaang gumawa ng kombinasyon gamit ang iba pang parte ng katawan, tulad ng mga braso at kamay, binti at tuhod. Makakapili rin tayo ng musika tulad ng “20 November,” “Butterfly,” “Chumbawamba Tubthumping,” “Brilliant2U,” “BoomBoom Dollar,” “Paranoia Dirty Mix,” “New York New York,” “Dixie,” “Put your Faith in Me,” “Step

Battle,” “*My Fire*,” “*In the Navy*” (<http://come.to/ddmania>). Mapapansing pawang kanluranin ang mga kantang ito, maaaring bakas pa rin ng imperyalismo o patuloy na paglaganap ng kolonyal na pag-iisip. Pero bukod sa implikasyong ito, tiniyak din ng Konami ang pagtangkilik sa mga musikang pamilyar sa nakararami. Kahit pa ang Japan ang may-ari at prodyuser nito, hindi mga kanta ng nasabing bansa ang inilagay sa makina, kundi mga musika ng US. Ang ilan sa mga ito’y tunog *techno* rin, na impluwensya pa rin ng ipinauusong musika ng US, ang musika ng bagong milenyo—ang *techno music* tulad ng matatagpuan sa *soundtracks* ng *Tomb Raider* at *The Matrix*. Mapapansin ding pinaghalong luma at bago ang mga tugtugin. Ang *variation* ng musika ay mula tunog 70’s hanggang kasalukuyan.

May opsyon kung anong *level* ng laro ang gustong piliin ng gagamit nito—*training level* para sa baguhan at gustong mag-praktis, at *maniac level* para sa mga naghahanap pa ng sabi nga ng ilang nakapanayam ay “*hell of a workout!*” dahil sa kumplikadong kombinasyon ng mga *arrow* na tiyak namang magpapapawis sa manlalaro.

Maaaring ipasok ang konsepto ng *irony* ng globalisasyon bilang tagakontrol sa mga tauhan sa pamilihan (*market players*), kasabay ng pag-promote nito ng konsepto ng liberalisasyon. May kakabit din itong *constraint* sa *firms* o mga kumpanya. Dahil nga malawak ang kompetisyon, walang lugar para sa iisang *firm* na magkaroon ito ng monopolyo sa pamilihan. Sa kabilang banda, katangian din ng globalisasyon ang pagiging isang *free market* na malaya ang daloy, ang pagpasok at paglabas ng produkto at serbisyo sa bansa. At dahil dito, lumalawak din ang opsyon ng produktong pagpipilian, dinamiko ang kakabit na proseso ng kalakalan tulad ng kumplikasyon ng makina ng DDR. Walang hanggan ang ipinakikilalang mga opsyon para mapabuti ang pagkonsumo. Kapwa mga penomenong kinakaharap ng ilang indibidwal ngayon, penomenon, sa kabuuan, ng globalisasyon.

Ang DDR ay maaari ring tingnan bilang isang pagsasakatuparan ng neokolonisasyon. Dinidikta ng kapitalistang estado ang mga gawain at prosesong pang-ekonomiya, pampulitika, at pangkultura. Halos walang pagkakataon ang papaunlad na bansa para sa asersyon nito sa nasabing mga aspekto. Wala itong opsyon kundi ang makisakay sa umiiral na sistema sa kasalukuyan.

Mabalik tayo sa diskusyon ng pagsasayaw. Mukhang taob na ang mga *dance instructor*, ang *ballroom dancing* at *disco* na dati'y kinagigiliwan ng maraming kabataan. Sa paglaro ng DDR, makina mismo ang kapartner ng nagsasayaw. Ang interaksyon ay nagaganap sa pagitan ng tao at makina. Kung mag-isang maglalaro nito, di maikakaila ang pagkatali sa laro at paglipas ng oras. Mahirap tigilan ang laro lalo na kung nanggigigil na makamit ang SS (pinakamataas) na marka. Sabi nga ng isang nakapanayam na magulang, kapag namimili sila at ayaw magpaistorbo sa kasamang anak, bibigyan nila ito ng pera para maghapon ng paglaro sa *arcade*, at babalikan na lang ito doon. Nakalilikha ng kasama sa persona ng makina. May komunikasyong nagaganap sa pagitan ng makina at manlalaro—dinidikta ng makina ang direksyong susundan ng naglalaro. Ganito rin ang konseptong dinidiin ng globalisasyon na may kinalaman sa *reliance* ng marami sa makina at teknolohiya, pananaliksik sa Internet. Malaking porsyento ng ilan sa mga empleyado, maging mga guro at estudyante, ang umaasa sa *convenience* ng *information technology* at halos buong araw naka-*hook* sa kani-kanilang *personal computers* at *laptops* para gawin ang mga trabaho. Kadalasa'y wala nang halos oras na makadaupang-palad ang kapwa tao. Tulad ng DDR, may implikasyon ng indibidwalismo at pagiging *anti-social* ang impluwensya ng modernismo at teknolohiya. Sabi nga ni Real, “Saturation of technology by communication is a characteristic feature of the Postmodernism landscape. We create the technology, and it creates us” (239). Dumarating ang pagkakataong ang taong mismong gumagamit ng teknolohiya ay kulang sa kamulatang minamanipula at dinidisciplina na siya nito. Paglaon, tila nagkakaroon ng *fusion* at pag-iisa ang tao at makina.

Maraming dahilan kung bakit tinatangkilik ang DDR. Hindi ito marahas kung ihahambing sa ilang *video games* at laro. *Interactive* din ito at *replayable*, may *appeal* sa kahit anong edad at sekswalidad. Sa paglalaro ng DDR, bumibilis din ang pag-iisip ng manlalaro. Sabay-sabay ginagamit ang mata, isip, paa, pati na rin tenga para sa tamang ritmo at *timing*. *Customized* din ito at *convenient*. Para sa mga hindi mahilig mag-*mall*, maaari itong ikabit sa Playstation sa kanilang tahanan at maghapon itong pagsawaan nang hindi nako-*conscious* sa mapanghusgang *audience*. Itinuturing na nga itong isang *aerobic workout* ng nakararami. Sa halip na pumunta sa *gym*, maaaring maglaro ng DDR para ma-*stimulate* at ma-*exercise* nang husto ang katawan. Tinugon naman ang puntong ito ng Konami. Magpapalabas

ng bersyon ng DDR na may tinatawag na *Diet mode*, at dito sinusukat ang nagagamit o nasusunog na *calories* habang sumasayaw (www.yahoo.com, 18 August 2001). Isa pa ring paraan ng kumpanya ng laro para tumaas ang *marketability* ng produkto—ang magpakilala ng mga bagong katangian ng laro na makakapanghalina sa mga nagkokonsumo rito, gaya pa rin ng pag-akit ng globalisasyon sa mamimili. Bukod dito, natututo ring mag-*strategize* ang manlalaro, magbalanse ng katawan, gamitin nang husto at gawing episyente ang mga paa. Nahuhubog ang kanyang talino sa pagpapasya, fokus, at konsentrasyon sa laro. Maaaring gamitin muna ang *training level* para mapahusay ang galaw at para maghanda sa mas matataas pang *level*. Nakakaisip siya ng sariling taktika at teknik para makamit ang mataas na *score*.

Bilang mga manlalaro ng *global village*, mabilis din ang pag-*strategize* ng mga prodyuser at kumpanya para maging *accessible* ang kanilang produkto. Iba't ibang paraan ng *marketing* ang ginagamit para mapalaganap at mabenta ang mga produkto, para maabot naman ang mataas na kita—*profit at return on investment* ng mga prodyuser at kumpanya. Malawakan na ang gamit ng *e-commerce* at *e-business* para sa mabilis na transaksyon. Nariyan din ang Home TV Shopping para sa mabilis na pagbenta at pamimili ng produkto sa pamamagitan lamang ng isang tawag sa telepono. Mayroon na ring *online payment systems, enrolment* sa pamamagitan ng Internet, *international bookings at reservations*, at iba pang paraan para sa mas mababang *transactions cost* at mabisang daloy ng kalakalan. Dinidiin dito ang kagalingan (*comfort*) ng mga mamimili. Hindi na kailangang lumabas ng bahay at magpagod para ipagpatuloy ang walang katapusang pagkonsumo.

USAPIN HINGGIL SA INDIBIDWAL AT LIPUNAN

Isa nang laganap na *spectacle* sa mga *mall* ang DDR. Dito na karaniwang nakakumpol ang mga taong nanonood sa mga manlalaro. Ayon sa ilang kakilalang naglalaro ng DDR sa *malls*, dominante sa umpisa ang nerbyos dahil sa posibilidad ng pagkakamali at pagkahiya sa mga manonood. Sa aking palagay, dalawa ang klase ng ekspektasyong kinakaharap ng manlalaro—ang ekspektasyon galing sa makina, na siyang nagre-*rate* sa iyong *performance*, at ang ekspektasyon ng manonood, na malayang makakapagbigay-reaksyon at komento sa di-magkandaugagang paa ng mananayaw.

Nakadadagdag ito ng tensyon sa bahagi ng nagsasayaw, lalo pa't nakapuwesto siya sa isang *elevated* na posisyon. At maaaring simbolo ito ng pagtatanghal sa manlalarong binibigyang-atensyon. Naiaangat ang kanyang posisyon dahil siya ang itinatampok, at may partikular na ekspektasyon sa ginawaran ng espesyal na lugar sa *arcade*. Usaping pangkapangyarihan pa rin ang umiiral kung pagbabatayan ang pagnanasang makakuha ng mataas na marka at mabigyang-aliw ang *audience* at mahikayat silang palakpakan ang mananayaw. Hindi lamang ang makina ang kumokontrol sa mananayaw kundi pati rin ang paghusga ng *audience*. May impluwensya ang mga di-lantarang puwersang ito ng DDR sa mismong pag-iisip ng manlalaro. Maaari itong pagmulan ng kanyang *confidence* o *insecurity*.

Napag-usapan na rin ang *insecurity*, ibang isyu naman ang tinutumbok ng pagkakaroon ng *partner* sa paglalaro. Sa pagpunta ko sa Timezone Glorietta 4 noong Setyembre 2000, kasalukuyang may pa-kontes ang 4th *mix* ng DDR. Nokia *phone* at Palm Pilot (pawang mga produkto ng globalisasyon) ang premyo. Napansin ko sa mga nagsasayaw ang malimit at mabilis na pagtingin o pag-*check* nila sa *performance* ng *partner*, parang paraan din ng pagsukat ng sariling *performance*. Higit ang *pressure* kapag may *partner*, dahil di maiiwasang paghambingin ang mga marka nito. Ayon pa sa ilang nakapanayam na manlalaro, nakakasira ng konsentrasyon kapag may kasamang nagsasayaw, lalo na kung hindi kakilala.

Mahahalaw ring ang dagling pag-akses sa produktong kultural ay maaaring pribilehiyo lamang ng maliit na porsyento ng populasyon. Sa kaso ng DDR, kahit laganap ito sa *malls* at *arcades*, higit na nakararami pa rin ang walang pera na hindi makakaranas nitong klase ng teknolohiya. Hindi pa rin lubusang naaabot ang malaking bahagi ng populasyon; mas nagkakaroon ng partisipasyon ang *elite* na minoridad at ilang miyembro ng panggitnang uri. Gayumpaman, hindi ibig sabihin na tuluyan nang walang pakikilahok ang tinatawag ngang “masa.” Katunayan, sila halos ang laman ng mga *arcade*. Nagkakaroon lamang ng malinaw na limitasyon ang mga nasa *class C-D* na maaaring may *reference* sa limitasyon ng mga *establishments* na nagmamay-ari ng makina. Halimbawa, laganap lamang ito sa Metro Manila (hindi pa sa lahat ng *malls*), at hindi pa tuluyang naipapakilala sa ibang parte ng bansa na siyang kumakatawan sa “nakararami.”

Ginawa na ring pa-kontes ang DDR sa UP Diliman noong Disyembre 14, 1999, na itinaguyod ng UP Circle of Engineering Majors (UP CREST), at sa *Eat Bulaga* naman noong Enero 2000. Instrumento na rin ng kompetisyon at pagalingan ang DDR. Dito nagkakahalubilo ang iba't ibang uri ng tao sa iba't ibang antas ng pamumuhay. Pansinin ding ang *arcade* ay pinamumugaran ng iba't ibang uri ng indibidwal. Binabaklas ang ilang *barriers* ng relasyong panlipunan. Ang paglalaro ng DDR ay bukas sa kahit sino. Walang mahigpit na *age* o *skill requirements* para makapaglaro. Hindi sasagi sa iyo na “ano ba’ng malay ko sa pagsasayaw?” Tila naghahain ng *redefinition* ng salitang “sayaw” ang DDR. Maiisip nating eksklusibo lamang ang pagsasayaw sa mga may talento rito, o sa mga may pera at tiyagang kumuha ng pormal na leksiyon. Pero nang makita ko ang DDR at ang *excitement* ng mga tagatangkilik nito, natutukso akong umapak sa *platform* at makipagsabayan sa mga *arrow* sa *screen*. At ganito rin ang *feedback* ng mga nakapanayam na manlalaro. Palibhasa’y wala ngang pinipiling uri ng manlalaro ang DDR. Hindi mo kailangang maging mahilig o marunong sa pagsasayaw para subukan ito. Pero siyempre makakatulong pa rin ang pagiging mahusay sa pakikipag-indakan sa makina kung may layuning aliwin ang manonood.

Dominanteng katangian din ng globalisasyon ang *global competition*. Dahil nga *free market* ito, may *free entry* ng *players* at *competitors*. Malaya ang pasok ng PX na produkto sa bansa, na dahil sa liberalisasyon ng kalakalan ay nagbibigay pagkakataong mabili ng higit na maraming konsumer. Walang tiyak na *requirement* kung sino ang dapat magtayo ng negosyo, magkano dapat ang gagamiting kapital/*investment*, walang tiyak na bilang ng manggagawa, at iba pa. Wala mang garantiyang magtatagumpay ang itatayong kalakal, malaya pa rin itong makipagsabayan at maging bahagi ng pamilihan.

Maaari ring lumilikha ang DDR ng *network* sa mga institusyong komersyal, partikular, ang *malls*. Pinamumugaran ang mga *arcade* sa *malls*. Ang DDR ang sadyang inilalagay sa bukana ng *arcade* bilang pang-akit sa *mall-goers*. *Strategic* ang lokasyon nito—nakapuwesto ito sa madalas pagdaanan ng mga tao. At kapansin-pansin ang pagtaas ng bilang ng mga taong pumupunta sa *mall*, partikular ang mga naglalaro sa *arcade* dahil sa DDR. Hindi direkta, pero ang *mall* mismo ang higit ding nakikinabang sa pag-usbong, pag-unlad at patuloy na pagsikat ng laro.

Ang DDR ay may ipinapalaganap ding konsumeristang pananaw ng lipunan. May kamahalan ang isang *round* ng laro nito. Sa Timezone Glorietta 4, trenta pesos kada isang laro. May pakulo na nga ang nasabing *arcade*. Maaaring bumili ng Timezone Powercard na isa-*swipe* sa makina sa halip na maghulog ng nakasanayang *token*. Puwedeng mag-*reload* sa nasabing card. Kung bibili ng halagang dalawang-daang piso ng *card*, may *discount* itong tatlong piso bawat laro. May di-direktang ipinapahiwatig na simbolo ang paggamit ng Powercard. Produkto pa rin ito ng konsepto ng globalisasyon na may kinalaman sa iniuusong *cards* na may *magnetic strips* para sa *convenience* ng gagamit nito. Pansinin ang ATM at *credit cards*, *office swipes* para sa episyenteng pag-*monitor* ng *attendance* ng mga empleyado. Mayroon na ring MRT *card* sa halip na *token*, *phonecards* sa halip na barya, at iba pa.

“Popular culture presents itself as unconventional, innovative, youth-oriented, very hip and cool, but is the result of strategic, massive and global marketing” (Real 241). Kung papansinin nga natin ang mga pangunahing tagapagtangkilik ng DDR, di maikakailang *target* at pinakamalaking *market* ang kabataan, mula edad pito hanggang 30. Katangian nga naman kasi ng henerasyong ito ang pagiging aktibo, mainipin, laging may *excess energy* para sa iba’t ibang gawain. Dito higit na nakakakuha ng tugon ang mga prodyuser. Pero siyempre, nariyan pa rin ang ilang mga lampas-30 na hindi papahuli sa pagsubok sa DDR. May ilan akong kakilalang nasa *late 30’s* na pero *addicted* sa larong ito hindi dahil nagse-*second childhood* na sila, kundi dahil sa pagkahilig nila sa pagsayaw (at dahil na-*extend* daw ang *childhood* nila). Taliwas sa sinabi ni Real, mas malaki pa rin ang sakop ng mga patron ng DDR kung labas sa usapan ang edad—sa mga mahilig maglaro at magsayaw, maglaro lamang, o magsayaw lamang. Napansin kong sa pagsusulat ng sanaysay na ito, *interchangeable* ang paggamit ko sa mga salitang “manlalaro” at “mananayaw.” Nagiging *double purpose* tuloy ang paggamit at pagtukoy sa DDR.

Dinamiko rin ang dating ng laro, mahirap pagsawaan dahil sa dami ng kombinasyong puwedeng gawin ng katawan. At nasanay tayong ang mga laro sa *arcade* ay pawang baril-barilan, *basketball*, *car racing*, mga *spaceship* na pinapasabog, mga *alien* na nangingisay sabay dinadampot, at mga urong-sulong na buwayang pinapalo sa ulo. Ayon sa ilang nakapanayam, nagsasawa na sila sa mga ganitong uri ng laro. Ang pangunahing layunin lamang ay may sirain, o may talunin,

tapos mag-uumpisa muli. At sa lahat ng larong ito, braso't kamay lamang ang pangunahing ginagamit. Samantalang sa DDR, nabibigyang-pagkakataon ang katawan na humataw nang husto. Ibang uri ng libangan at paglalaro ang mararanasan dito, di tulad sa nakagawiang *video games*. May natututunan pang *skill*—ang pagsasayaw. Kaya naman iniakma ng kumpanya ng Konami ang pagpaunlad sa larong ito bilang pakikihabol at pakikipantay sa pangangailangan at interes ng mga tumatangkilik nito.

USAPIN HINGGIL SA INDIBIDWAL AT MUNDO

Isang katangian din ng globalisasyon ang pagbura sa mga hangganang naghihiwalay sa mga bansa, o pagsira sa mga balakid sa pagpapalitan ng produkto, pati na ang pagbaklas sa konsepto ng rehiyonalismo at faksyonalismo. Hindi nito binibigyang-diin ang *uniformity*. Maaari itong ikabit sa konsepto ng DDR bilang isang produktong malayang nakapasok sa ating bansa. Bilang mga tagapagtangkilik nito, o mga “nanghiram” lamang ng larong nanggaling sa Japan, nakasasaksi tayo hindi ng *global uniformity*, kundi ng *multi-cultural* na dibersidad. Hindi tayo ipinapareho sa Hapon o Amerikano o Singaporean na naglalaro nito, kundi, nae-*expose* tayo sa kultura ng iba. Ang DDR ay isang kaalamang nasagap natin sa “pakikisalamuha” sa ibang bansa. Ayon sa ilang manlalaro ng DDR, na mula sa mataas na antas ng lipunan, una nila itong nalaro sa Hong Kong at sa Picadilly Circus sa London bago pa man ito na-introdyus sa Timezone (Alcantara C1). Sumunod dito ang mga nasa panggitnang uri, hanggang sa mababang uri, nang maipakilala at maipalaganap na ito sa mga *mall* at pa-kontes. Tila lumalabas na isang *initiation rite* ang paglalaro ng DDR para magkaroon ng kalagyan o lugar sa *mall* o *arcade*. Isang paraan ng pagbibigay-artikulasyon sa sarili sa edad ng global na industriya. Paraan din kaya ito para magkaroon ng lugar sa *global village*? Hindi lamang dinidiin ang ating *reliance* o *dependence* sa industriyalisadong bansa, kundi ang partisipasyon natin bilang umuunlad na bansa. Natuklasan ko kamakailan sa Internet ang “kulto” ng DDR sa Japan, Hong Kong, Singapore, Europe, at US at dito maraming tagasunod ng produktong nakaka-akses ng *updates* ng mga kompetisyon, *local* man o *inter-country*, sa iba’t ibang bansa (www.yahoo.com, 28 August 2000). Makikita rin dito ang mga pag-*upgrade* ng laro at pagdagdag ng *features* ng makina.

May ilang *websites* na sadyang nag-aabang ng mga bagong *upgradings* ng produkto, pati na ang intensibong paghambing ng mga sayaw (*dance mixes*) ng iba't ibang DDR *sequels*. Maaari na ring makabili ng sariling Dance Revolution *machine* sa pamamagitan ng pagbisita sa *website* ng Konami. Ang *home version* ng Konami USA ay nagpapakilala ng mga mas kapana-panabik na katangian ng laro—nadagdagan ang *track selection* at magpapakilala ng mga *hidden mode* para sa mas mataas pang antas ng pagkawili sa laro (www.gamerevolution.com). At ang mga bagong produkto ay tiniyak na mabibili sa mas sulit na halaga. Di rin nagpahuli ang Pilipinas dito at nagsagawa na ng *websites* tungkol sa DDR, mga bagong pakontes sa Metro Manila, *sequel* sa *2nd mix*, *3rd mix*, at iba pa. Ang ilang local *websites* ay matatagpuan sa www.yehey.com.

Ang pag-*upgrade* ng DDR *machine* ay maaaring simbolo ng pangako ng pag-unlad, teknolohikal na pagsulong, at modernisasyon. Kaya kung sawa ka na at na-*master* na nang husto ang *2nd mix*, ipapakilala naman ang *3rd mix* na mas mahirap kesa sa *2nd*, at *4th mix* na nangangailangan ng higit na kumplikado at mabilis na galaw. Na-introdyus na nga ang *Dance Maniax*, at dito, mga kamay naman ang ipinagagalaw at itinatapat sa akmang mga *sensor* para makakuha ng *score*. Hinahamon nang husto ang kakayahan ng manlalaro; hinahamon ang hangganan sa pakikipagkompetisyon sa kasayaw, sa makina, higit sa lahat, sa sarili. Bukod dito, ang *upgradings* at *sequels* ng DDR ay di kagyat na matatawag na atin dahil orihinal nga itong produkto ng dayuhan. Pero unti-unting nababatay rito ang ating pagkakilanlan—ang DDR bilang lantad na kulturang di maiwasang sumakop o sumasakop sa ating lipunan. Habang nasasaksihan natin ang kultura ng iba, nagiging bahagi na rin ito ng sariling popular na kultura dahil sa pagtangkilik dito.

ILAN PANG USAPING PANGKULTURA AT PAMBANSANG PAGKAKILANLAN

Paano ba nababangga ang sariling kultura sa pagbaklas ng *cultural barriers* na dala ng globalisasyon, partikular, ng popular na Dance Revolution? Sa isang banda, nakakalimutan na, o hindi na natututunan ng ilan sa ating kabataan ang mga larong Pilipinong nakagisnan natin, tulad ng tumbang-presyo, piko, patintero, luksong-tinik. O nawawala na ang interes sa mga ito dahil sa pagpasok ng mga *high-tech* na laro, na inumpisahan noon ng Nintendo, sinundan ng

Sega at Playstation, ngayon ng DDR. Puwedeng maisingit dito ang usapin ng kaligtasan ng manlalaro, tamang-tama, delikadong maglaro sa mga kalye ngayon dahil uso ang *kidnapping* at kung ano-ano pang karahasan sa labas ng tahanan. Mas mainam para sa mga magulang na *indoor games* ang pagtuunan ng mga anak. Mukhang ang pagsulpot ng mga makabagong laro ay umaakma naman sa kasalukuyang kondisyon ng kapaligiran, kaya may palusot pa tayo kung bakit mas tinatangkilik ang larong dayuhan. Pero kung pag-uusapan ang sayaw, saan naman humantong ang saysay at yaman ng ating *folk* at *country dances*, maliban sa malimit na *performance* ng kakaunting *cultural dance groups*? Higit na tinatanggap ng mas maraming kabataan sa kasalukuyan ang mga itinuturing na “makabagong sayaw.” *Techno dancing*, *street dancing*, at *hiphop* ang ipinapalaganap ng DDR, mga produkto pa rin ng kultura ng ibang bansa. Sa gitna ng nabanggit kaninang *multi-cultural* na dibersidad na nasasaksihan natin sa pagpasok ng larong ito, maaaring unti-unti ring nawawala ang pagiging bukod-tangi ng sariling kultura. Dahil hindi nga matatawag na sariling atin ang DDR, paano ito pagahalawan ng tiyak, buo, at makabayang identidad? Ang pagtayo ng sariling pagkakilanlan kaya ay nakabatay pa rin sa lumalaganap na impluwensya sa isang lipunan, sa pakikiharap at pakikipagsabayan nito sa makabagong mga sistemang galing sa labas ng bansa? “Our personal identity and consciousness today are constructed in interaction with media and culture” (Real 247-48). Kung ano ang sinasambit ng ating kamalayan at kilos ngayon ang siyang batayan ng nangingibabaw nating kultura. Pero hindi malinaw kung gaano kalaking bahagi ng populasyon ang masasabing kumakatawan sa kultura ng isang bansa.

Para pa ring usaping globalisasyon. Hindi malinaw ang ating pakikisakay sa umiiral na sistema. Inaanyayahan tayong magpaka-*innovative*, tumuklas, magbahagi. Maghanap ng puwedeng iuso at ipalaganap. Pero paano raw ba magiging *frontier* kung wala ka sa *mainstream*? May bantang mapag-iiwanan ka, e di hindi ka na miyembro ng *global village*. Napakakumplikadong isipin ang bagay na ito. Kung may ipinauso ka rito, paano kung hindi mo maipauso roon? At unang-una, ano ang ating pagkakataong pumaibabaw sa lahat gayong kinikilala at tinatanggap nating salat tayo sa kaalaman at kapangyarihan, kaya pawang pagsunod na lamang ang tanging kontribusyon? Bilang bansang nasa Ikatlong Daigdig, di maikakailang malaki ang ating *dependence* sa mauunlad na bansa. Sila ang ating

nagiging batayan at sukatan kung papaunlad o maunlad na ang ating bansa. Nagkakaroon ng kusang-loob na mapasok ng kanilang kultura ang ating kamalayan, at di maiwasang maisabuhay ito sa araw-araw.

Maaaring artipisyal lamang na kumakatawan sa pag-unlad ang Dance Dance Revolution. Bahagya lamang maituturing na indikasyon ng progreso ng isang papaunlad na bansa. Isang ahente ng globalisasyon na tumutukoy sa pagtuntong sa modernisasyon pero hindi naman laganap sa nakararami ang mabuti o kagiliw-giliw na epekto nito. Dahil nga tayo’y itinuturing na tagasunod na bansang sinusubukang abutin ang kaunlaran, maaari itong maging banta sa sariling kultura at identidad ng bansa. O sa kabilang banda, maaaring payamanin at higit pang palaganapin ang kulturang ito—*i-adapt* ito at mula rito’y tumuklas ng bago, hanggang sa ganap na maangkin at matawag na atin, kung di man, kumakatawan sa atin.

KONKLUSYON

Sa usaping ito ng penomena ng Dance Revolution, napakaraming *juxtapositions* ang mahahalaw bilang komento sa tekstong ito na mabilis sumakop sa ating lipunan. Naipagtatabi natin ang mga nag-iimpluwensya sa paglinang ng sariling kultura at paano tumutugon sa mga pagbabago ang lipunan, sa pamamagitan ng pakikilahok nito sa mga transformasyon.

Napayaman din ang perspektibo mula sa mikrokosmo ng lipunan, ang indibidwal, hanggang sa relasyon nito sa mas malaki pang erya ng ginagalawan, ang bayan at mundo. Kumplikado ang mga salik sa loob at labas ng sarili, kung paanong ang bawat elemento—sa konteksto rito, ang DDR, disiplina, kapangyarihan, antas sa lipunan, konsumerismo, globalisasyon, kultura—ay nagsisilbing mga bahagi ng isang *collage*, isang pag-aaral na kakatawan at magpapaliwanag sa dominanteng pangyayari sa kapaligirang ginagalawan. Sa kaso nito, tila Postmodernismo mismo ang tutugon sa mga katanungang Postmodernismo rin ang ipinahihiwatig.

Nasa atin na mismo ang hamon—kung paano gagamiting instrumento ang Dance Dance Revolution, hindi lamang sa pag-unawa, kundi sa paghubog ng sariling lipunan sa gitna ng masalimuot na panahon ng globalisasyon.

WORKS CITED

- Alcantara, Jules. "Getting Jiggy in the Arcade." *Philippine Daily Inquirer*-2BU. July 22, 1999. C1-C2.
- Baes, Joan. Personal Interview. 11 September 1999.
- Billington, et al. *Culture and Society*. London: Macmillan, 1991.
- Calima, Lorelie. Personal Interview. 11 September 1999.
- Calima, Sophia. Personal Interview. 11 September 1999.
- Dacio, Jasmin. Personal Interview. 25 September 1999.
- dela Cruz, Liza. Personal Interview. 18 September 1999.
- "Dance Dance Revolution." 18 August 2000 <<http://come.to/ddmania>>.
- "Dance Dance Revolution." 18 August 2000 <<http://www.gamerevolution.com>>.
- "Dance Dance Revolution." 28 August 2000 <<http://www.videogames.com>>.
- "Dance Dance Revolution." 18 August 2000 <<http://www.yehy.com>>.
- Dumancas, Mary Ann, and family. Personal Interview. 25 September 1999.
- Francisco, Ricky. Personal Interview. 25 September 1999.
- Garcia, Nico. "The Dance Machine." *Junior Inquirer*. August 26, 2000.
- Jacob, Leah, and Deric Jacob. Personal Interview. 18 September 1999.
- Jimenez, Dennis, and family. Personal Interview. 18 September 1999.
- Pamintuan, Concordia. Personal Interview. 14 August 1999.
- Real, Michael. *Exploring Media Culture*. California: Sage Publications, 1996.
- Roaring, Vichelle. Personal Interview. 25 September 1999.
- Smith, David. "Dance Dance Revolution 3rd Mix." 21 June 2000 <<http://www.yahoo.com>>.
- . "Dance Dance Revolution." 18 August 2000 <<http://www.yahoo.com>>.
- . "DDR Tournament Report." 28 August 2000 <<http://www.yahoo.com>>.
- . "Deluxe Dance Dance Revolution Pad Impressions." 19 September 2000 <<http://www.yahoo.com>>.
- . "TGS 2000: The DDR Arcade Controller Feet-on Impressions." 22 September 2000 <<http://www.yahoo.com>>.

Jema M. Pamintuan is a researcher at the UP School of Economics where she obtained her degree of BS Economics in April 1999. She is currently taking graduate studies in Malikhaing Pagsulat at the College of Arts and Letters in UP Diliman.