

**POKEMON GO: Ang makabagong konsepto ng aliw o libangan ng millennials; isang pagsusuri gamit ang Cultivation Theory ni George Gerbner/**

***Pokemon Go: The new concept of hobbies or recreation of millennials; analyzation with the Cuktivation Theory of George Gerbner***

**BB. ANGELICA C. CUSTODIO**

Filipino Department, De La Salle Univesity  
angelica\_custodio@dlsu.edu.ph

**ABSTRAK**

Ang laro ay siyang kinagigiliwan ng lahat, bata man o matanda. Ito man ay simple o madali, may kagamitan man o wala, nakapapagod man o hindi. Ang ilan sa mga laro ay nagpasalin-salin na mula sa iba't ibang henerasyon. Ngunit sa paglipas ng panahon, hindi maaaring ikaila ang pagpasok ng teknolohiya. Ang lahat ay nagiging madali at napapagaan. Kasama sa may malaking epekto ng teknolohiya ay ang laro. Ang dating larong kalye ay naging larong teknikal o digital. Marami nang umusbong at nakilalang laro gamit ang teknolohiya. Ngunit isa ang natatangi sa kanilang lahat. Ito ay ang Pokemon Go. tulad ng ilan, ito ay ginagamitan din ng teknolohiya, ng *cellphone* at internet upang maging kapaki-pakinabang. Ang kaibahan nito, ito ang kauna-unahang digital na laro na ginagamit sa kalye. Ang mga manlalaro ay naglalaro pa rin sa kalye ngunit gamit na ang teknolohiya. Ang papel na ito ay naglalayong suriin ang epekto ng makabagong laro sa pagpasok ng makapagong henerasyon. Ang henerasyon kung kailan umusbong ang teknolohiya. Binigyang-tuon ng papel na ito ang henerasyon na tinatwag na millennials dahil malaking posyento mula sa kanila ang nagkaroon ng malaking pagbabago sa larangan ng libangan o aliw. Sila ang henerasyon na pinamanahan ng mga ninuno ng mga larong kalye, ngunit, sa henerasyon din nila umusbong ang teknolohiya. Layunin din ng papel na ito na masagot ang apat na tanong. Sino ang millennials? Ano ang konsepto ng aliw o libangan ng millennials? Paano nabago ng Pokemon Go ang konsepto ng aliw o libangan ng millennials? Ano ang maituturing na konsepto ng aliw o libangan ng millennials sa kasalukuyan? Gamit ang Cultivation Theory o Cultivation Analysis ni George Gerbner, nasuri ang epekto ng makabagong laro sa kultura pa rin ang epekto nito sa millennials sa konsepto ng kanilang aliw o libangan. Dito ay mas pinalawig pa ang pag-unawa sa Virtual Reality at Augmented Reality kung saan, ito ang nagpapaliwanag kung ano ang nagiging epekto ng hindi totoong bagay sa totoong buhay.

**Mga susing salita:** Millennials, laro, aliw o libangan, Pokemon Go, Augmented Reality, Virtual Reality

*A game is entertainment to everyone, young and old. Even if it's simple or hard, with or without materials. Some of the games are being passed from generation to generation. But as time goes by, technology takes over. Everything makes easy with the use of technology. And the technology affects the games. The old street games are now digital and technical. There are so many games now with the use of technology. One of those games is Pokémon Go, which is the most popular game. Like the other games, it is being used with technology, cellular phones and internet so that it can work properly. This one is different from other computer games because it is played in the street. In this paper, it aims to analyze the effects of innovative game in the new generation. The generation wherein technology started to develop—the millennials. This paper will focus in the millennials because there is a big possibility that they've changed especially in line with their recreation or hobby. This generation inherit street games from their ancestors, but technology is also develop. This paper aims to answer four questions. Who are the millennials? What are the concept of hobbies or recreation of the millennials? How Pokémon Go changed their concepts in recreation or hobbies as millennials? What are the hobbies or recreations of the millennials today? With the Cultivation Theory or Cultivation Analysis of George Gerbner, it analyzes the effects of innovative game in culture and in the concept of hobbies or recreations of the millennials. This paper also extend the understanding about Virtual Reality and Augmented Reality wherein, it explains thoroughly the effect of unreal things to real life.*

**Keywords:** Millennials, games, hobbies or recreation, Pokemon Go, Augmented Reality, Virtual Reality

## Introduksyon

Ang mga tradisyunal na larong Pilipino ay sadyang nakapang-aakit, kakaiba, at bunga ng malikhaing imahinasyon. Sa magkakasabay na hiyawan ng bawat manlalaro ay hindi mo mapipigilang mapasali sa kasiyahan. Sa katunayan nga, kahit na magalit pa ang ina kapag umuwi ang batang marumi, pawis, at amoy araw, bawat batang Pilipino'y hindi inaalintana maski pa mapingot ang kanilang mga taynga makasama lang sa paglalaro nito. Isang napakagandang bagay pa tungkol dito ay pwede itong laruin ng kahit sino ng walang bayad! Jack-en-poy, hali hali hoy! Sinong matalo siyang unngoy! Tara na at maglaro!

Kilala rin ang larong Pilipino sa bansag na "Laro ng Lahi" dahil sinasagisag nito ang kulturang tunay na maipagmamalaki ng mga Pilipino. Unang inilunsad ang palarong ito noong Pebrero 10, 1984 sa Laoag, Ilocos Norte sa pangunguna ng Ministry of Education, Culture, and Sports (ngayo'y Department of Education), Office of the Provincial Governor at Office of the Municipal Mayor. Di naglaon ay ibinilang na rin ito sa ilalim ng araling Physical Education ng Bureau of Physical Education and School Sports.

### *Patintero*

Ang larong ito ay masasabing pinakakilalang laro ng mga Pilipino. Patuloy na kumakalat ang popularidad nito sa iba't ibang lalawigan bagamat mas kilala ito sa Bulacan. Bilis, liksi, at galing sa pagtaya ng kalaban ang pangunahing dapat na isinasaalang alang ng bawat manlalaro. Ang basehan ng pagkapanalo sa larong ito ay ang bilang ng mga manlalarong nakalampas sa bawat guhit nang hindi natataya ng kalaban. Ang isang grupo ay kinabibilangan ng hindi bababa sa 10 miyembro. Maaaring maglaro ng patintero sa kahit anong lugar basta't nasusulatan ang sahig ng yeso na nagsisilbing hangganan o kaya naman ay mga linyang dapat malampasan ng bawat manlalaro. Bilang pasimula ng laro, maghahagis ang isa ng barya upang malaman kung aling grupo ang mauunang maglaro at kung sinong grupo ang taya.

### *Luksong Lubid*

Ang larong ito na binubuo ng tatlo o higit pang manlalaro ay simple lamang na kahit pinagdugtong dugtong na goma ay maaari nang gamitin. Sa larong ito lumulukso ang bawat manlalaro habang pabilis nang pabilis ang ikot ng tali o ng pinagdugtong na mga goma. Kapag tumama ang tali sa paa ng lumulukso, dahilan upang matigil ang pagikot nito ay siyang papalit naman ang ibang manlalaro. Isa pang uri ng luksong lubid ay tinatawag na Chinese Garter. Sa larong ito, tatlo o higit pang manlalaro ang maaaring sumali. Gamit ang garter, lulukso lamang ang bawat manlalaro ngunit hindi tulad ng sa naunang uri, ang garter ay pataas ng pataas: mula sa bukong bukong hanggang sa itaas ng ulo. Kapag matatangkad naman ang iyong mga kalaban at may mahaba kang binti ay malaki ang tsansa ng pagkapanalo. Madalas itong makitang nilalaro ng mga bata sa makikipot na kalye ng Tondo, Manila.

### *Taguan*

Isang larong sikat sa mga lalawigan ng Pangasinan, Nueva Ecija at Pampanga, ito ay hango sa larong Ingles na ang tawag ay Hide and Seek. Magandang maglaro nito sa mga lugar na maraming kubo, puno at matataas na halamanan. Kahit ilang tao ay pwedeng sumali, ang kailangan lamang ay may tukuyin na "taya". Ang sinumang matukoy na taya ay siyang magbibilang ng hanggang 30 habang nakapikit at nakasandal sa puno na nagsisilbing home base. Habang ang taya ay nagbibilang, ang mga kalaro ay naghahanap ng kanya kanyang mapagtataguan. Pagkatapos magbilang ng taya ay hahanapin na niya ang mga nagtago. Ang bawat nagtago naman ay hahanap ng paraan upang makapunta sa home base nang hindi nakikita ng taya sabay sisigaw ng "save". Maliligtas mula sa pagkataya ang sinumang makapunta dito nang hindi nahuhuli. Matatapos lamang ang laro kung ang lahat ng manlalaro ay nakalabas na sa pinagtataguan.

### *Trumpo*

Sa madaling pagsasaliksik ng larong trumpo, makikita mo muna ang sikat at hinahangaang palabas noong 90s. Ito ay pinamamagatang "Tropang Trumpo" na pinagbibidahan nina Ogie Alcasid, Michael V, Gellie De Belen at Carmina Villaroel. Ang nakakatawang palabas na ito ay

handog sa larong trumpo. Sa salitang banyaga, tinatawag din ang larong ito bilang Spinning Top sa Ingles, Spun Tsa Lin sa Intsik at Koma Asobi sa Hapon.

Dalawang mahalagang gamit ang kinakailangan upang makapaglaro nito. Una ay ang gawa sa kahoy na hugis ng tulad sa acorn na mayroong pako na nakabaon ang ulo mula sa kahoy at ang pangalawa, isang mahabang lubid na magpapaikot sa kahoy na may pako. Sa oras na mapakawalan na ang kahoy mula sa lubid, marapat na maglaan ng sapat na espasyo ang manlalaro upang magpaikot ikot ito sa iba't ibang direksyon.

Mahilig maglaro ng trumpo ang mga batang lalaki sa Lanao del Sur. Nasa kanilang lugar rin nagmula ang pinakamalaking trumpo sa Pilipinas; tinatawag itong Batige.

### *Sipa*

Tinatawag na Tepak Sakraw sa Indonesia at Sepak Raga sa Malaysia, ang larong ito ay madaling makikita sa lansangan sapagkat mga punit punit at makukulay na plastik at isang takip ng bote o tansan lang ang kailangan. Nilalaro ito sa pamamagitan ng paghahagis at pagsipa pataas gamit ang paa, siko o iba pang parte ng katawan. Kapag sumayad na sa lupa ang tansan, ibig sabihin ay tapos na ang laro. Madalas kang makakakita ng mga batang naglalaro ng sipa sa mga pampublikong paaralan ng Bulacan, pagkatapos ng kanilang mga klase.

### *Bahay bahayan*

Katulad ng larong ito ang Titser Titseran (Umaarteng guro) at Doktor doktoran (umaarteng doktor). Sa larong ito ay may mga batang umaarte na tulad sa ama at ina ng isang bahay, partikular na ang nipa hut, at may kasamang beybi na manika. Ang karaniwang ginagawa ng ama dito ay pumapasok sa trabaho habang ang ina na nakasuot ng saya ay naghahanda ng makakain gamit ang mga putik na gawa sa plato at mga damo at bulaklak na nagsisilbing pagkain. Inaalagaan din ng umaarteng ina ang beybi na manika na kanilang anak. Kalat ang kasikatan ng larong ito sa iba't ibang lugar sa Pilipinas sapagkat bawat bata ay mismong sa magulang nakakakuha ng ideya kung paano sila gagayahin.

### *Jack-en-poy*

Sa Ingles, ang bansag dito ay Rock-Paper-Scissors. Ang larong ito ay naglalayong matalo ang bawat galaw ng kamay sa pagitan ng dalawang manlalaro. Halimbawa, talo ng gunting ang papel, talo ng papel ang bato at talo ng bato ang gunting. Hindi makukumpleto ang larong ito kung wala ang kantang "jack-en-poy, hali, hali hoy! Sino'ng matalo siya'ng unggoy! Kinahihiligan ito ng karamihan sa Maynila.

### *Luksong Baka*

Sa larong ito, ang isang manlalaro ay tutuwad ng bahagya habang nakasuporta ang kamay nito sa kanyang tuhod. Ang mga kalaro ay lulukso sa itaas ng taya gamit lamang ang mga kamay.

Kapag sumayad ang mga binti ng lumukso sa ibang parte ng katawan ng taya, siya ang papalit dito. Sa mga bukirin ng Pangasinan sikat ang larong pinoy na ito.

### *Siyato*

Kung tatanungin mo ang mga bata sa Visayas tungkol sa larong Pitiw (syato), ay kilalang kilala nila ito. Dalawang manlalaro ang maglalaban dito. Kailangan ng bawat isa ang maikling patpat upang magsilbing pamato at mahabang patpat para gawing panghampas nito. Ang maikling patpat ay pumapagitna sa dalawang bato o home base at ang unang maglalaro ay ihahagis ito pataas sabay hataw dito gamit ang mahabang patpat hanggang sa maipalo palayo mula sa home base. Ang napalayong patpat ay pupuntahan ng naghagis at uulitin ang unang ginawa. Titigil lamang ito kung hindi natamaan ang kahoy habang nasa hangin. Ibabalik ito ng manlalaro habang sumisigaw ng “siyato” pabalik sa home base. Kung hindi nakasigaw ng “siyato” ay uulitin nito ang paghagis at paghataw.

### *Palo Sebo*

Hindi makukumpleto ang pistang Pilipino kung walang Palo Sebo. Ito ay nilalaro sa pamamagitan ng pag akyat sa mahabang kawayan na nilagyan ng grasa na magsisilbing pampadumulas. Kinakailangan ang malakas at makapit na paghawak sa kawayan upang makaabot sa tuktok at makuha ang premyo. Sa mga lalawigan sa Luzon tanyag ang larong ito sapagkat maraming puno ng niyog (madalas gamitin sa larong ito) ang matatagpuan dito.

Samantala, ang laro ay may iba’t ibang depinisyon at pamamaraan naman ayon kay Iris M. Obsuna sa kanyang sanaysay sa “Laro ng Lahi (A Historic Evolution of Philippine Games)” Ito ay mula sa isinulat ni Jezelle Irish Lapid sa kanyang tesis na ipinasa sa Diliman: College of Human Kinetics, University of the Philippines.

Maituturing na isang salamin ng katauhan ng Pilipino ang kanyang mga laro. Sa matagal na panahong matanda pa sa kasaysayan ay marami nang naging pagbabagong kultural ang naganap sa Pilipinas. Ang mga larong katutubo ay sinasabing dala ng pangkat ng dugong etniko na naunang nanirahan sa Pilipinas bago dumating ang mga Kastila.

## **Transpormasyon ng “larong pinoy” patungo sa “Pokemon Go”**

Isinulat ni LORENZO JOSE NICOLAS noong ika-9 ng Hulyo, 2016 sa isang bahagi ng pahayagang “Balita” at sinabing “DATI, sa telebisyon lamang napapanood, hanggang sa puwede na itong laruin sa gameboy at playstation, ngayon, dinala na sa tunay na mundo mula sa virtual world ang ating mga paboritong Pokémon – salamat sa bagong laro na Pokémon GO. Inilabas ang Pokémon GO sa Smartphones na may Android Version na 4.4 hanggang 6.0, at ibang iPhone versions sa mga piling bansa sa buong mundo. Nauna itong inilabas sa Australia at New Zealand, at sinundan ng paglabas nito sa US, pati na rin sa Japan. Upang malaro ang Pokémon GO sa real world, nangangailan ito ng data o WIFI connection, Global Positioning System (GPS), camera at

sensors ng smartphone. Gamit ang mga ito ay maaari ka nang mangolekta, makipaglaban, gumamit ng Pokédex at magpalaki ng Pokémon sa smartphone. Sa larong ito, mararanasan ng player na maging tunay na Pokémon trainer. Sa paglalakad, magba-vibrate ang phone kung may mahahanap na Pokémon. Gamit ang Poké ball, asintahing mabuti ang Pokémon at gamit ang smartphone hulihin ito bago pa makatakas. Samantala, sa paghahanap, maari ring makatagpo ng PokéStops sa sikat na landmarks tulad ng mga monumento at mga parke. Katulad din nito ang pagbuo ng Pokémon gym. Makapupunta ang laro sa punto na kailangang sumali sa grupo na may tatlong miyembro upang protektahan ang gym at ang Pokémon na itinalaga para lumaban. Habang tumatagal sa paglalaro nito, maari ring makakuha ng mga medal na mailalagay sa profile tuwing makakalagpas sa mga pagsubok kasama ng Pokémon. Nakakatuwa na ang dating napapanood lang sa telebisyon ay nagiging interactive na sa totoong buhay. Gamit lamang ang smartphone, ready to catch ‘em all na. Ang larong Pokémon GO ay nabuksan sa Pilipinas sa ilalim ng Pokémon Franchise ng Nintendo at dinibelop ng Niantic Labs. Samantala, ayon naman kay Ramon M. Bernardo sa pahayagang “Pang-Masa” noong ika-24 Hulyo, 2016 sa seksyon ng “Agham at teknolohiya” kasalukuyang pinagkakaguluan at kinagigiliwan sa ibang bansa ang bagong laro sa smartphone na tinatawag na Pokemon Go tulad sa Amerika, Canada, Europe, United Kingdom at Japan. Isa itong location-based augmented reality game na ang manlalaro ay nanghuhuli, nakikipaglaban at nagsasanay ng mga virtual creature o monster saan mang lugar sila naroon at nagmumukhang totoo sa buhay. Delikado nga lang ito kung hindi magiging maingat ang gumagamit lalo pa at naeenganyo kang dumayo sa iba’t ibang pribado at pampublikong lugar para mapaglaruan ito. May mga establisimiyentong matutuwa pa kapag sa lugar ka nila naglaro pero meron din namang maiinis kaya dapat isalang-alang at piliin ang dadayuhing lugar para manghuli ng “Pokemon.” Mây mga restawran na naglabas ng paskel na nagbababala na ang mga customer lang nila ang puwedeng maglaro nito sa loob ng kanilang establisimento. Umorder ka muna bago makipaglaro sa Pokemon. Isang maganda raw rito ay maeengganyo ang maglalaro na lumabas mula sa kanilang mga lungga at maglakad sa paghahanap ng lugar na kakikitaan ng Pokemon. Isa ring klase ng ehersisyo. Maaari ring magsama ng mga kaibigan, kapamilya, katrabaho at iba pa para sa sama-samang paglalaro nito. Mapanganib ding laruin kung nagmamaneho ng sasakyan. Meron naman daw babala iyong program o application para sa Pokemon Go para sa kailangang pag-iingat ng maglalaro nito. May mga bansa ngang tulad sa Saudi Arabia na ipinagbabawal ang Pokemon Go. Gayunman, isa na naman itong libangan na aagaw sa atensiyon ng maraming tao na sa halip na makausap mo ay abalang-abala sa Pokemon Go. Kung bebenta ito sa Pilipinas ay isang bagay na dapat abangan lalo pa at kailangang merong smartphone na merong GPS at camera ang gustong maglaro nito at internet connection.

### **Metodolohiya**

Sa pamamagitan ng mga tanong ay nagkaroon ng interbyu sa 10 millenials na naglalaro ng Pokemon Go. Sinuri ang bawat sagot at ginamit sa talahanayan upang mas maging malinaw ang pagkatalakay sa papel. Gumamit at naging sanggunian din ang mga aklat at ilan sa website sa

internet na may mas malawak na pagpapaliwanag tungkol sa ilang mga paksa sa papel. Ang lahat ng ito ay nagkaroon ng malaking tulong sa papel. Kasabay nito ay may mga teoryang nakapaloob sa pag-aaral. Ito ay ang Cultivation Theory ni George Gerbner na binigyang linaw at pagpapaliwanag sa papel. Kasabay nito ay ang paliwanag sa kahulugan at kaugnayan ng Virtual Reality at Augmented Reality.

### **Teorya**

Ang midya ay nagtataguyod ng isang biswal na realidad na hindi eksakto o accurate, ayon sa Cultivation Theory ni Gerbner. Ngunit, kahit na sa realidad na hindi eksakto, napapaniwala pa rin ng midya ang mga indibidwal o ang mga awdyens nito. Ang teorya na ito, na angkop din sa pag-aaral, ay ukol sa pagsasalooob ng mga konsepto, karanasan, kaisipan, at ideya mula sa midya.

#### *Cultivation Theory o Cultivation Analysis*

Ang Cultivation Theory o Cultivation Analysis ay orihinal na isinagawa ni Gerbner at pinalawak niya kasama ni Gross sa Journal na “Living with television: The violence profile” noong 1976. Sinimulan nila ito noong 1960 upang pag-aralan ang epekto ng midya, higit na sa panonood ng telebisyon, ang impluwensya nito sa manonood sa pang-araw-araw na buhay.

Ang Cultivation Theory ay patungkol sa pananaw ng manonood na ang kanilang napapanood ay totoo at kapani-paniwala at katanggap-tanggap.

Ang salitang “Cultivation” ay ginamit hindi lang upang tukuyin ang “pagbabago” kung hindi pati na rin ang saklaw at lawak ng pagbabago sa istruktura, impluwensya at pananaw ng mga tao.

Natuklasan ng mga Gerbner at Gross na ang personal na interaksyon o ugnayan ay may dulot na pagbabago. Ang mga nagbibinata o nagdadalaga na may magulang na may kaugnayan sa napanonood ay siguradong may maliit na porsyento ng pakikipag-ugnayan sa mundo. Ang mga batang may malaking panahon o oras sa kanilang kaibigan ay may maliit na epekto ng pagbabago. Ayon naman kay Rothschild, isa manunulat na nag-ambag ng impormasyon, malaki ang pagbabago kapag may malaking porsyento ng ugnayan sa telebisyon at ang personal na ugnayan ay may maliit na posyento ng pagbabago.

Malinaw na nakikita ang mga ganitong pagbabago sa konsepto ng aliw o libangan sa mga millennials sa kasalukuyan. Ang mga noo’y paglalaro lamang sa kalye, ngayon ay hindi na. nakapagdulot ng pagbabago ang teknolohiya dahil nahatak nito ang mga kabataan na maglaro ng mga makabagong laro gamit ang teknolohiya. Ang aliw o libangan ng mga millennials ay unti-unting napalitan ng teknolohiya.

## Virtual reality

Ang Virtual Reality (VR) ay isang *oxymoron*. Ang *virtual* ay hindi totoo at ang *reality* ay totoo. Sa gayon, ang VR ay nangangahulugang hindi totoo na totoo. Ang semantikong pagkalito ay may kaugnayan sa implikasyon ng problema sa lipunan. Matatanggap ba natin na gawing totoo ang hindi totoo? Paano ang katotohanan ay naging Virtual Reality?

Si Mark Slouka lecturer sa Literature and Culture sa University of California, San Diego noon 1995 ay may aklat na maingat na pinamagatang “The war of the Worlds” bilang pagkilala sa klasikong nobela ng H.G Wells. Sa orihinal na bersyon, ang pagsalakay ng *alien* ay nagdala ng takot sa mga tao sa mundo. Sa libro ni Slouka, iniugnay niya ito sa VR na nagdadala ng takot sa mundo, totoong realidad.

Tulad ni Slouka, sina Shapiro at McDonalds (1995) ay nagpahayag ng pag-aalala tungkol sa mga taong nahihirapan namakakilala ng totoo at hindi totoo. Ang VR ay may kakayahang madala ang mga tao na hindi makilala ang tunay na mundo.

Ang paglalaro ng computer games ay ang mga Virtual Reality Game. Ito ay libangan ng mga kabataan lalo na ang mga dalaga at binata. Ang ila sa mga larong ito ay tumutukoy rin sa Virtual Violence tulad ng pagpatay, pagbomba, pagsunog at iba pa. ang mga manunulat ay nagsasabing may masamang epekto ito sa saloobin at pag-uugali ng mga manlalaro. Gayunpaman, ayon kina Funk at Buchman (1996), hindi sapat ang naging pananaliksik tungkol sa dating at epekto ng Violence Electronic Games.

## Augmented Reality

Ang *Augmented Reality* (AR) ay ang malawak na saklaw ng teknolohiya na naglalayong pagsamahin ang *virtual content* at datos na amy live at real time media.

Ang AR ay buhay na direkta at di direktang pananaw sa pisikal at makatotohanang mundo at ang mga elemento ay nadagdagan sa pamamagitan ng tunog, video, graphics or GPS data. Sa tulong ng teknolohiyang AR, ang impormasyon sa kapaligiran ay nagiging interaktibo na namamanipula ng digital.

Ang virtual reality o VR ay tumutukoy sa pagkilala sa totoo at sa hindi totoo samantalang, ang augmented reality o AR ay ang pinaghalong virtual reality at totoong buhay. kapwa parehong may layunin na magkaroon ng interaksyon satotoong mundo ang digital o virtual objects.

## Millenials

Ang mga henerasyon ay nahahati ayon sa kanilang taon ng kapanganakan. Ito ay nagpapakilala sa kanilang iba’t ibang katangian sa lahat ng larangan.



Tradissionalist ang mga taong pinanganak sa taong 1922-1945. Baby Boomer ang mga taong pinanganak sa taong 1946-1964. Generation X ang mga taong pinanganak sa taong 1965-1979. Generation Y ang mga taong pinanganak sa taong 1980-1995. Sila rin ang tinutukoy na “Millennials.” Generation Z, siila naman ang mga taong pinanganak sa taong 1996-2015.

Ayon kay Mark Christopher C. Pongco sa kanyang Thesis na pinamagatang “Youngblood bilang Representasyon ng Kabataan: Kabataang may Pakialam o ang Gen TextY”, noong taon 2000, nagsagawa ng isang etnograpi na pag-aaral ang US Census Bureu kung saan ginamit ang terminong “Generation X” bilang isang terminong sumasaklaw sa mga indibidwal na ipinanganak mula 1968 hanggang 1979. Halos magkatulad, sa isang artikulo sa New York Times sa taong 2007, inilalarawan ang Generation X bilang mga indibidwal na ipinanganak mula 1969-1980.

Matapos ang henerasyon na ito, umusbong ang paglaganap ng “Generaton Y.” ito ang *umbrella-term* o terminong sumasaklaw sa kabataan. Tulad ng Generation X, iba-iba ang impormasyon ukol sa ispesipikong mga taon kung kalian ipinanganak ang mga indibidwal kabilang sa henerasyong ito. Sa isang artikulo mula sa Business Week, ang mga miyembro ng Generaton Y ay ipinanganak mula 1979-1994. Sila ay mga anak ng henerasyon na tinatawag ng “Baby Boomers,” ang henerasyon bago ang Generation X.

### **Konsepto ng libangan o aliw ng millennials**

Ayon sa aklat nina Henson na “Games Filipino Children use to play,” kapag may mga bata, mayroong mga laro. At ang mundo ay hindi mabubuo kung walang bata.

Ang mga laro ay nabuo noong unang panahon. Nagsimula sa pagiging simple hanggang sa pagiging digital. Sa paglipas ng panahon, marami na ring laro ang nauuso at nalalaos. Ang ilan ay sadyang napaglipasan na ng panahon samantala, ang iba ay patuloy na namamayagpag at ginagamit ng mga kabataan sa kasalukuyan. Kasabay ng paglipas ng panahon ay ang pag-usbong ng modernismong panahon kung kailan mas lalong lumakas ang hatak ng teknolohiya sa kabataan at ito ay nagdulot ng maraming epekto hindi lang sa kaugalian kundi pati na rin sa kulturang Pilipino.

Narito ang ilan sa mga sagot sa panayam.

#### *Talahanayan 1: Ang konsepto ng aliw o libangan ng millennials*

Angel, 24	Kahit anong nakakaubos oras at nakakadivert ng attention natin mula sa mga routines na nakaka-stress.
Adrian, 24 at Reynaldo, 24	<i>Smartphones- texting or on social media.</i> <i>Computer gaming</i> <i>Basketball</i>

Charlene, 24 at Sheila, 27	Teknolohiya, mga aplikasyon.
Gerald, 21	Basta't nakakaaliw, nakakapagpalipas ng oras at nakakapukaw ng atensyon.
Gillian, 27 at Zen, 21	Dumedeponde yun sa kung ano ang trending o mauuso ehh.. kumbaga <i>flexible</i>
Erwin, 30	Libangan ay mga gawaing nakapagtanggal ng pagod o di naman kaya ay pansamantalang distraksyon sa mga bagay na nagdudulot ng pagod (stress) o di naman kaya ay Bagot (boredom)

Ayon kay Ivan, 25, ang konsepto ng libangan ng millennials para sa kanya ay ang pagtulog kung saan, sa dinami-rami ng ginagawa ay pagapalipas oras na lamang ang pagtulog. Iba naman ang ideya ni Allan na kung saan para sa kanya, ang depinisyon ng kaligayahan ngayon sa mga kabataan ng bagong henerasyon ay pagibig. Dahil sa panahon ngayon ang mga kabataan hindi na napahahalagahan ang konsepto ng pagmamahal at edukasyon. Gayunpaman, makikita sa mga sagot ng mga piling millennials na marami sa kanila ang napukaw ang atensyon sa teknolohiya. Ang kanilang naging libangan ay ang mga makabagong imbensyon. Teknolohiya na ang konsepto nila ng aliw o libangan sa kasalukuyan. Taliwas ito sa nakalipas na henerasyon kung saan makikita pa rin ang pagkahilig sa mga larong kalye o larong pinoy.

### Ang Kultura at Teknolohiya sa Kabataan

Ayon kay Bryan Patterson (2007), isang manunulat sa dyaryong Herald Sun, “Malaki ang ginawa ng teknolohiya sa Generation Y. halos pitumpu’t limang porsyento (75%) ng mga Gen Y ay gumagamit ng internet. Sila ang pinaka-*educated-minded* na henerasyon sa kasaysayan, at mas positibo ang tingin sa buhay at karera kung ikukumpara sa mga nakaraang henerasyon. Ang Generation Y ay tinatawag ding “Generation Text” ng midya, dahil na rin sa teknolohikal na rebolusyong naganap sa taong sinasaklaw nito.

Ayon naman kay Celeni Kristine G. Guinto sa kanyang blog tungkol sa “Ang Kultura ng Teknolohiya sa Kabataan Ngayon”, malaki ang ginagampanan ng teknolohiya sa paghabi ng kultura, lalo na sa kabataan. Ang kulturang popular ay nakabatay sa pagdisimina ng iba’t ibang bagay gamit ang isang midyum. Hindi natin maikakaila na ang Internet ay isang penomena na naging kaakibat ng isang makabagong kultura. Hindi siguro akalain ni Tim Burners-Lee kung gaano kalaki ang kanyang magiging kontribusyon sa pandaigdigang lipunan noong naimbento niya ang World Wide Web. Labingdalawang taon na ang nakakaraan at marami nang sistema ang napalaganap sa Internet, mga iba’t ibang nakakagawian ng mga kabataan ngayon. Wala na ang mga araw kung saan sila’y maghapon nakatutok sa telebisyon o nagsisitambayan sa kalsada. Nabawasan na rin ang kanilang paggagala kung saan-saan at dumadalas ang pagkulong sa kwarto.

Ano ang ginagawa ng tipikal na teenager na biniyayaan ng kompyuter at ng Internet connection? Dito na papasok ang Computer Mediated Communications (CMC). Ang CMC ay may abilidad na gayahin ang isang Face-to-face (FTF) society. Tinuturing ang CMC bilang isang birtwal na kalawakan (virtual space), at ayon sa pagpapangalan ni William Gibson sa kanyang akdang *Neuromancer* (1984), isang cyberspace. Isa itong espasyo kung saan narereplika ang mga kaganapan sa reyalidad. Ang Internet kung sa gayon, ay naging isang portal ng komunikasyon. Ayon sa *Virtual Ethnography* ni Christine Hine (2000), ang Internet ngayon ay nagiging isang rebolusyonaryong sistema ng pamamahagi ng impormasyon. Ang material form na dating natatagpuan sa mga prints ay nag-a-assume na ng virtual form. Maliit pa lamang ang pangunawang kultural sa mga porma ng impormasyong ito kaya't hindi pa gaanong suportado o kasingkapanipaniwala ang impormasyon. Ngunit maari rin namang sabihin ang taliwas. Dahil sa efficiency ng Internet sa pamamahagi ng malaking array ng impormasyon, ang isang tao ay nabibigyan ng pagkakataon na magkaroon ng maraming reference at hanguin ang katotohanan para sa kanyang sarili. Hindi na siya limitado sa mga kanonisadong mga aklat, at makakakuha ng real time na impormasyon.

### **Pokemon Go, konsepto ng libangan ng Millenials**

Ang Pokemon Go ay kilalang VR game. Ito ang laro na ginagamitan ng teknolohiya ngunit sa labas o sa kalye ito nilalaro hindi tulad ng iba.

Sa panayam sa 10 millennials, dalawang mahalagang tanong ang kanilangan sinagot na makikita sa *Talahanayan 2*. Ang mga tanong ay una: “Paano nakaapekto sa iyo bilang millenials ang paglalaro ng Pokemon Go?” Ang ilan ay nagbigay ng kanilang sagot na sila ay natuwa sa larong ito dahil maaaring makarating sa iba't ibang lugar para makahuli ng Pokemon. Gayunpaman, taliwas ito sa sagot ni Shela, dahil para sa kanya, ito ay magdadala sa iyo sa kapahamakan. Maaari kang maaksidente sa paglalaro nito. Dagdag pa niya, nababalita na ang ialn sa mga taong namatay dahil nasagasaan sa paghuli ng Pokemon sa kalsada. Samantala, ayon naman kina Zen at Charlene, hindi sila apektado dahil wala naming nabago sa kanila sa paglabas ng Pokemon Go. hindi rin sila nagtagal sa pagallaro nito. Ang ikalawang tanong namin ay “Paano nabago ng larong ito ang iyong konsepto sa larangan ng libangan?” Sa tanong na ito ay naglabas na ng saloobin ang mga millennials na hindi mabuti ang naidulot ng Pokemon Go sa kanila. Sila raw ay naging “anti-social” dahil puro *cellphone* na lamang ang kanilang hawak. Nawawalan na sila ng oras sa pamilya nila. At katlad ng sagot sa unang tanong, nagdadala ang larong ito ng kapahamakan sa nakararami. Sa kabilang banda, may mga sumagot din naman ng positibo. Ayon kay Adrian, nakatulong ito sa kanya dahil kasama niya ang kanyang mga kaibigan sa pagallaro nito. Naging malusog din siya dahil naglalakad siya at ito na ang ginagawa niyang ehersisyo. Ayon naman kay Gillian, *throwback* ito ng palabas na Pokemon. Panonood kasi ang naging libangan niya noong siya ay lalabintaunin pa lamang. Ganundin kay Erwin, sabi niya “sa totoo lang, nung simula ay na-excite ako dahil nga nilalaro ko na ang orihinal na bersyon nito noon. Sa pag-aakalang

mabibigay ng larong ito ang hinahanap kong makatotohanang karanasan sa panghuhuli ng Pokemon, dinownload ko ito at sinubukan. Ngunit ibang iba pa rin ito at hindi nito napunan ang kinakailangan kong karanasan sa mundo ng mga Pokemon. Malayo ito sa talagang Pokemon Experience. Kaya ito ay tinaggal ko na rin sa aking cellphone.”

*Talahanayan 2: Pokemon bilang libangan ng millennials at epekto nito*

Allan	<p>a. Malaki ang epekto ng Pokemon Go dahil nakapagbibigay ito ng panandaliang kaligayahan hindi lamang sa akin kung hindi para na rin sa ibang kabataan.</p> <p>b. Nabago nito ng malaki ang konsepto ng aking libangan bilang millennials dahil hindi na nabibigyan ng halaga ang pakikipag komunikasyon, kulang na pakikipag-usap sa pamilya, mas natututukan na lamang ang makabagong teknolohiya kaysa sa sarili, sa paligid. Maaaring positibo ang pananaw ng nakararami, ngunit para sa akin, nangingibabaw ang negatibong dulot nito.</p>
Reyn	<p>a. Nagdownload ako ng pokemon go sa una masaya kasi pupunta ka sa ibat ibang lugar eventually nakakaboring din. Walang naman nabago kasi di ko inembrace ung game kasi nakakaboring talaga sya...tsaka marami ako nabalitaan na aksidente dahil sa poke go. Hehe</p> <p>b. Malaki ang epekto ng makabagong games o vitual games sa mga kabataan ngaun. Nabawasan ung quality time nila with friends, family, less interaction. Less physical activities. Maaga na eexpose sa stress (mental at physical) or worst sa usapang seksual. Limited ung pagdevelop ng kanilang well being kasi puro social network at virtual games lang.</p>
Gerald	<p>a. Nakaapekto ito sa kanilang daily routine dahil nabago nito ang kanilang karaniwang ginagawa sa araw araw. Mas maraming oras na ang nagugugol sa paglalaro ng nasabing laro. Nagkaroon na ng 2 klasipikasyon ang konsepto ng libangan, isang ginagamitan ng pisikal at isa ay ginagamitan ng teknolohiya.</p> <p>b. Sagot: mas naging pamilyar na sila sa mga larong ginagamitan ng teknolohiya. Maliban pa dito, mas sanay na ang mga millenials sa mga laro na may mabilisan o agaran (instant) na resulta. Sanay na sila sa mga larong real-time ang sinusundang oras tulad ng pokemon go. Sa pamamagitan rin ng pokemon go, nakikita nilang pwedeng maghalo ang teknolohiya at totoong buhay.</p>

### Konklusyon

Sa kabuuan, makikitang ang millennials ay nagkaroon ng pagbabago ng konspeto sa larangan ng kanilang aliw o libangan. Tunay nga naming malaki ang pagbabagong idinulot ng teknolohiya sa mundo. Sa pagpasok ng makabagong mundo, hindi lang konsepto ng aliw o libangan kundi pati na rin saloobin, kilos at pag-uugali ng mga kabataan. Bilang millennials, nasubukan ko rin ang Pokemon Go. Ang mga kabataan ay handang sumubok ng bago. Tulad nila, naaliw rin ang mananaliksik sa larong ito ngunit tumigl ako dahil sa nakikita niyang masamang epekto nito. Nakalulungkot isipin na kaunti na lang at halos paubos na ang tumatangkilik sa larong pangkalye. Ang Pokemon Go, tulad na rin ng nakapaloob sa papel na ito, ay larong ginagamitan ng teknolohiya ngunit nilalaro sa kalye. Masasabing naglalaro pa rin naman ang mga millennials ng larong kalye ngunit saibang paraan dahil gamit na nila ang teknolohiya.

### Sanggunian

- Cambridge, Vibert. *Evolution of Mass Communication: Mass Communication and Sustainable Future*. Vol. 1. N.p.: Journal and Communication, n.d. limbag
- Cambridge, Vibert C. "Evolution of Mass Communication: Mass Communication and Sustainable Futures." *Evolution of Mass Communication: Mass Communication and Sustainable Futures 1* (n.d.): 1-9. 1995. Web.
- Weimann, Gabriel. *Communicating Unreality: Modern Media and the Reconstruction of Reality*. USA: n.p., 2000. limbag
- Gerbner, G., et al. *Living with television: The Dynamics of Cultivation process*. Journal of Communication, 1976 limbag
- Gerbner, G., & Gross, L. *Living with television: The violence profile*. Journal of Communication, 26, 172-199. 1976. limbag
- Morgan, Michael and Nancy Rothschild. "Impact of the New Television Technology: Cable TV, Peers, and Sex-Role Cultivation in the Electronic Environment." youth ADS Society, 11.1., 33-50, September 1983. limbag
- Morgan, Michael and Larry Gross. "Television and Educational Achievement and Aspirations," in D. Pearl, et al (eds.), *Television and Behavioral Change: 10 Years Since the Scientific Progress Report*, Vol. II. Washington: Government Printing Office, 1982, 78-90. limbag
- Gerbner, George, Larry Gross, Michael Morgan, and Nancy Signorielli. "Living with Television: The Dynamics of the Cultivation Process." *Living with Television: The Dynamics of the Cultivation Process* (n.d.): n. pag. Web.
- "Cultivation Theory." Review. Blog post. *Mass Communication Theory*. Wordpress.com, 31 Dec. 2013. Web.

- Henson, Dan O, Henson Mari J. Games Filipino Children use to play. Quezon City, 2001. limbag
- Lapid, Jezelle Irish C. "Ang Gameshow: Salamin ng Laro sa buhay ng Pinoy. Journal, 3-8, 2008. limbag
- Pongco, Mark Christopher C. "Youngblood bilang Representasyon ng Kabataan: Kabataang may Pakialam o ang Gen TextY". Thesis, Agosto 2008, Hulyo 14 2009. limbag
- Mullen, Tony. Prototyping Augmented Reality. 2011. limbag
- Lapid, Jezelle Irish C. "Ang Game Show: Salamin Ng Larong Buhay Ng Pinoy." Scribd. N.p., 6 Apr. 2010. Web.
- Nicolas, Lorenzo Jose, ed. "Pokemon GO, Bagong Laro Para Sa Smartphone Users | Balita - Tagalog Newspaper Tabloid." Balita - Tagalog Newspaper Tabloid. Balita, 08 July 2016. Web.
- Bernardo, Ramon M. "Pokemon Go." Philstar.com. Pang-Masa, 24 July 2016. Web.
- Mckalin, Vamien. "Augmented Reality vs. Virtual Reality: What Are the Differences and Similarities?" Tech Times. N.p., 06 Apr. 2014. Web.
- Buckley, Dr. Patricia, Dr. Peter Viechnicki, and Akrur Barua. "A New Understanding of Millennials: Generational Differences Reexamined." DU Press. N.p., 16 Oct. 2015. Web.
- "10 Pinakasikat Na Larong Tradisyunal Ng Pilipino." 10 Pinakasikat Na Larong Tradisyunal Ng Pilipino - Wikifilipino. N.p., 8 Dec. 2010. Web

**Apendiks:**

<b>Pangalan</b>	<b>Kinagiliwang laro</b>	<b>Ang konsepto ng aliw o libangan ng millenials</b>	<b>Reaksyon sa pagpasok ng modernismo</b>	<b>Epekto ng Pokemon Go sa millennials at sa larangan ng libangan</b>
Ivan Fredeluces	-Sipa -Patintero -tumbang preso -Familiy Computer -Gameboy -Trompo -Basketball	-Ito yung mga oras na ma s pipiliin mong mag laro kesa matulog at walng gawin. time killing kung may hinihintay.	-Masaya naman Dahil sa internet/wireless connection ma-kakalaro mo na mga kaibigan mo kahit nasanman sila di tulad dati na need mo pa ng cable at other controller para lang makapag laro.  -Pero karamihan sa kabataan ngaun ay tutok na sa pag lalaro ng tablet o android games, At itoy di maganda sa katawan o kalusugan ng bata.	-Libangan habang nasa biyahe papasok, pag hihintay ng pila sa MRT, maga oras na walang magawa. habang nag lalakad pa uwi.  Mas napadaldas na ang aking pag lalakad. Di na ako inaantok sa biyahe habang nag lalaro.
Erwin Gabriel	Piko • Patintero • Turumpo • Dinoran • Siyato • Habulan • Tagu-taguan • Tumbang Preso	Libangan ay mga gawaing nakapagtanggal ng pagod o di naman kaya ay pansamantalang distraksyon sa mga bagay na nagdudulot ng pagod (stress) o di naman kaya ay Bagot (boredom)	Tinanggap ko naman ito ng buo at walang pag-aalinlangan.	Sa totoo lang, nung simula ay na-excite ako dahil nga nilalaro ko na ang orihinal na bersyon nito noon. Sa pag-aakalang mabibigay ng larong ito ang hinahanap kong makatotohanang karanasan sa panghuhuli ng Pokemon, dinownload ko ito at sinubukan. Ngunit ibang iba pa rin ito at hindi nito napunan ang kinakailangan kong karanasan sa mundo ng mga Pokemon. Malayo ito sa talagang Pokemon Experience.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nanay-Tatay</li> <li>• Agawan Base</li> <li>• Chinese Garter</li> <li>• 10-20</li> <li>• Limborock</li> <li>• Jackstone</li> <li>• Langit-Lupa</li> </ul>			<p>Kaya ito ay tinaggal ko na rin sa aking cellphone.</p> <p>Hindi nito nabago ang aking konsepto ng Libangan. Hindi naman ako nahumaling masyado sa laro tulad ng ibang hindi millennial. Marahil ay dahil na din alam ko ang tunay na Pokemon Experience. At hindi tulad ng ibang naglalaro nito, hindi rin nito pinalitan ang ibang gawain ko o hindi ako gumugol ng oras para lamang laruin ito. Nilalaro ko lamang ito kapag nababagot o walang ginagawa.</p>
Francis Allan Cristobal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patintero</li> <li>• Habulan</li> <li>• Taguan</li> <li>• Tumbang Preso</li> <li>• Chinese Garter</li> <li>• Piko</li> <li>• Langit Lupa</li> <li>• Agawan Base</li> <li>• Tomsawyer</li> <li>• 7up</li> <li>• Doktor kwakwak</li> </ul>	<p>Para sa akin, ang depinisyon ng kaligayahan ngayon sa mga kabataan ng bagong henerasyon ay pagibig. Dahil sa panahon ngayon ang mga kabataan hindi na napahahalagahan ang konsepto ng pagmamahal at edukasyon.</p>	<p>Noong una naging masaya dahil may mga pagbabagong nagaganap sa ekonomiya, ngunit kinalaunan hindi na masyadong natuwa dahil may mga epekto itong hindi nakabubuti sa mga kabataan.</p>	<p>Malaki dahil nakapagbibigay ito ng panandaliang kaligayahan hindi lamang sa akin kung hindi para na rin sa ibang kabataan.</p> <p>Nabago nito ng malaki dahil hindi na nabibigyan ng halaga ang pakikipag komunikasyon, kulang na pakikipag usap sa pamilya, mas natututukan nalamang ang makabagong teknolohiya kaysa sa sarili, sa paligid. Maaaring positibo ang pananaw ng nakararami, ngunit para sa akin, nangingibabaw ang negatibong dulot nito.</p>



<p>Reynaldo Reyes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sipa</li> <li>• Agawan base</li> <li>• Taguan</li> <li>• chinese garter</li> <li>• patintero</li> <li>• luksong baka</li> </ul>	<p>video games... cell phones... social networks..</p>	<p>Good side - mabilis ang access sa information... komunikasyon... pede kahiy single player lang... innovative.</p> <p>Bad side - wala na physical activities.. virtual friends instead of real friends...nagiging tamad ang mga bata...minsan nagdudulot ng mental stress sa mga bata. Magastos in terms of internet bills... pambayad sa comp. Cafe o pambili ng gadgets</p>	<p>Walang naman nabago kasi di ko inembrace ung game kasi nakakaboring talaga sya...tsaka marami ako nabalitaan na aksidente dahil sa poke go. Hehe</p> <p>Malaki ang epekto ng makabagong games o virtual games sa mga kabataan ngaun. Nabawasan ung quality time nila with friends...family... less interaction. Less physical activities...maaga na eexpose sa stress (mental at physical) or worst sa usapang seksual. Limited ung pagdevelop ng kanilang well being kasi puro social network at virtual games lang.</p>
<p>Vera Angela Cleofas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patintero,</li> <li>• Game of the Generals</li> <li>• tagu-taguan.</li> </ul>	<p>Kahit anong nakakaubos oras at nakakadivert ng attention natin mula sa mga routines na nakaka-stress.</p>	<p>Sa totoo lang, nang na-expose ako sa gameboy at iba pang computer games, nalaman ko na mas maraming oras ang kinakain ng mga ito. Enjoy at parang ayokong tigilan. Tinamad na ako lumabas. Iniisip ko ito na dapat ang mga lalaruin ko kasi tumatanda na ako.</p>	<p>Convenient at feeling ko mas ligtas tayo sa loob ng bahay kesa sa labas.</p>

KristelZen Marcelino	Piko moro moro tagu-taguan	Gusto ng mga kabataang ito na laging may bago.	Hindi naman ito nakakasama. Sa katunayan, magandang may bago. Lalo na't bata ako noong natuto ako magkompyuter. Ngunit sa katagalan, malalaman natin ang maganda at hindi magandang dulot ito. Depende pa rin sa gumagamit ng modernong teknolohiya kung aabusuhin niya ito o hindi.	Masyadong nagpaapekto ang mga kabataan sa larong ito na minsan hindi na siya maganda tignan. Lalo na't minsan, may nadidisgrasya at nakaharang sa daan. 😊
Sheila Marie Del Rosario	Jackstone,10-20,luksong baka	Computer games or mga laro a di kailngan ng interaksyon ng ibang bata	Nawawala ang interaksyon ng mga bata sa ibang tao at malampasan ang pgkakataon na mkakilala ng kaibigan	Maari itong makacause ng aksidente at pag ka adik sa internet games na maglead sa pagkapabaya sa pagaaral  Pra sakin ay hindi nabago subalit mas ngkaron ako ng realisasyon na ang paglalaro nito ay aksya sa oras at walang maidudulot na mabuti  Naging anti social sila.
Adrian Lopez	Patintero Tagutaguan Tumbang preso Volleyball	Naobserbahan k n walang bata n nag lalaro  Ng mga pinoy na laro puro	Ang mga bata Ngayon ay tutok s computer at less excercise	Itong laro n ito ay di parin maihalintulad s traditional na larong pinoy na active at maistrategy

		<p>basketball or computer</p> <p>Mas pinipili siguro ng mga ibang bata n sa loob ng kompyuteran at dahil aircon at walang polusyon</p> <p>Smartphones-texting or on social media.</p> <p>Computer gaming</p> <p>Basketball</p>		<p>Pero atleast di tulad ng computer games na tutok ang mga bata sa computer</p> <p>Nakaka relate n ako s mga kaibigan k n nag lalaro nito.</p> <p>Ang mga bata Ngayon ay hndi n tutok s mga compyuter ngunit sila ay lack of interaction with other people...at parang new version of computer pero Kailangan nag lalakad...</p>
Charlene Saycon	Piko Chinese Garter	Teknolohiya, mga aplikasyon.	Sa pagpasok ng modernisasyon bilang na bilang na ang mga batang naglalaro sa kalsada.	<p>Sa ngayon normal pa naman ang buhay. Hindi gaanong nakakaapekto sa kin ang paglalaro ng Pokemon Go.</p> <p>Para sa kin wala naman nagbago. Hanggang ngayon mas hinahanap ko pa rin ang paglalaro sa labas.</p> <p>Satingin ko dahil sa Pokemon Go mas napalapit ang mga kabataan sa teknolohiya. Napalapit din sila lalo sa kapamahakan dahil pag laganap ng mga masasamang loob.</p>

Gerald Rabanzo	Basketball tumbang preso tagutaguan paway bang-sak pellet gun crashgear Tamiya taya-tayaan	Basta't nakakaaliw, nakakapagpalipas ng oras at nakakapukaw ng atensyon.	nagkaroon na ng teknolohiya na syang nagagamit din panlibangan at laro.	Nakaapekto ito sa kanilang daily routine dahil nabago nito ang kanilang karaniwang ginagawa sa araw araw. Mas maraming oras na ang nagugugol sa paglalaro ng nasabing laro  Nagkaroon na ng 2 klasipikasyon ang konsepto ng libangan, isang ginagamitan ng pisikal at isa ay ginagamitan ng teknolohiya.  Mas naging pamilyar na sila sa mga larong ginagamitan ng teknolohiya. Maliban pa dito, mas sanay na ang mga millenials sa mga laro na may mabilisan o agaran (instant) na resulta. Sanay na sila sa mga larong real-time ang sinusundang oras tulad ng pokemon go. Sa papagitan rin ng pokemon go, nakikita nilang pwedeng maghalo ang teknolohiya at totoong buhay.
Gillian Mamaril	Play station Volleyball	Dumedepende yun sa kung ano ang trending o mauuso ehh.. kumbaga flexible	positive naman, para sakín okay naman yung modernization kasi sa maagang edad natututo na ang mga bata, kailangan lang tutukan yung ilang mga bagay at wag aalisin sa p.e. ang mga larong pisikal na kailangan din.	okay lang, kumbaga uso kasi eeh kaya feeling bida or marami alam kaya nakakatuwala lang, pero gaya nga ng mga trending, nawawala rin sa uso  Una, parang may sense of competition pa base sa level o dami ng pokemon na nakokolekta pero habang tumatagal, nakakasawa rin.



				<p>Pokemon go ba? Hmm feeling ko pinakilala nya yung kung ano uso nung time namin kumbaga nauso yun throwback etc.</p>
--	--	--	--	--