

# Hikka

Escrito por Luis Montejano

*Rodeados de alta tecnología, los antiguos dioses todavía prosperan, a su manera.*

Isla dentro de Tokio / Bosque ancestral

## Porqué Hikka

Siempre me ha fascinado la cultura nipona, y hasta que no entendí sus raíces no pude comprender los entresijos sociales que la convierten en una sociedad admirable y polémica. Actualmente, sus peculiaridades sociales, están en boca de los medios debido a los conflictos que generan con nuestras costumbres. Desde su descenso en la natalidad debido a su peculiar relación con el sexo, al fenómeno de aislamiento social entre los jóvenes, los hikikomori. Por ello, puede ser interesante, abordar estos temas a través de este juego ahondando en su cultura a través de los ojos de nuestros protagonistas.

**Hikkimori.** Es un fenómeno de aislamiento social que sufren muchos jóvenes para huir de las presiones exteriores como pueden ser los estudios, exigencias sociales, etc. Los *hikikomori* se encierran en una habitación de la que puede que no salgan en años. No tienen amigos, acumulan basura y se dedican a estudiar, navegar y ver la televisión. La postura de los padres (o la madre que es quien tiene la responsabilidad de su educación según su cultura) solo esperan que la situación cambie, mientras lo ocultan a sus vecinos para no revelar que su familia sufre este problema.

**Honne y Tatema.** Son las dos formas de comportamiento social japonesas que conviven y se utilizan según la ocasión, el momento y las personas. El *honne* engloba los verdaderos sentimientos y se acostumbra a mostrar solo a los círculos más cercanos. El *Tatema* es la apariencia y el comportamiento que la sociedad espera de ti y está enfocado al respeto y la educación. Todos los japoneses utilizan ambas formas de comportamiento según se requiera. Pero, aun existiendo algunos protocolos, es difícil discernir cuando usar uno u otro. Por ejemplo, para utilizar el *honne* con otras personas que no pertenecen al círculo más cercano, como las del trabajo, se acostumbrara a recurrir al alcohol, que sin llegar a abusar de él, se usa como pretexto para poder usar el *honne* solo durante unas horas. Y así en cientos de situaciones sociales no contempladas por estos protocolos. Otro ejemplo claro, es el de las redes sociales, donde los límites quedan difusos.

**Sakoku.** Política de aislamiento de relaciones externas durante el shogunato Tokugawa que estuvo vigente de 1639 a 1853 durante el cual se cerraron las relaciones comerciales con otros países. Se cerró la entrada a extranjeros y se impuso la pena de muerte para quien quisiera entrar o salir del país. Aunque, pueda parecer un hecho histórico sin relevancia, este momento ayuda a entender la cultura japonesa de la actualidad y es la fuente de muchos de sus comportamientos sociales.

## Trasfondo

Elvis Presley está vivo en Yoyogui park. En Shibuya dos jóvenes buscan un *rabu hoteru* (*love hotel*). Mientras un magnate de una zaibatsu es acompañado por dos geishas en el *hanamachi* de Gion Higashi. Y dos populares *youtubers* graban un episodio de Japón con jamón. Tokio, el imperio de los sentidos.

A la sombra de la antigua Edo, la actual Tokio aún tiene fuerza para escupir luces y sonidos que llegan hasta las primeras arboledas del Hikka. Aquí, los olvidados dioses shintoístas se ocupan de proteger el pueblo engullendo el progreso para que nada pueda cambiar. Pero, estos no pueden luchar contra la fuerza del cambio.

Los ancianos del lugar se han convertido en poderosos *daimio* que imponen un nuevo *sakoku* para mantener Hikka a salvo. Ahora, un internado se ha convertido en vuestra prisión social.

## Agenda MC

Añade esto a la agenda: *Usa los conceptos duales para generar momentos dramáticos (honne/tatema, tradición/innovación, etc).*

Cuando **encuadras escenas** puedes hacerlo cómo lo harían en esta cultura. La belleza estética, el orden y los detalles son muy importantes en las artes japonesas (desde la pintura hasta el sushi). Esta poesía visual hace que el ritmo de las historias pueda parecer más lento. Puedes utilizar esta fórmula para vuestras historias, o hacerlo de la forma tradicional. Para que te hagas una idea, las temporadas de las series occidentales suelen tener entre 10 y 20 capítulos. Muchas japonesas tienen capítulos de 24 a cientos. *Friends* tiene 236 capítulos, *One piece* 935, y sigue en emisión.

Ten en cuenta el *honne* y *tatema* en los **movimientos** y las **hebras**. Hacerlo puede crear situaciones muy potentes y divertidas de jugar. De igual forma, el contenido queer puede ser mucho más difícil de introducir en una cultura tan hermética, razón de más para que lo hagáis.

La **sexualidad** es un tema a explorar. La relación cultural japonesa con esta es muy especial. Una sociedad donde los hombres pasan años sin mantener relaciones sexuales con sus mujeres, pero pasan noches enteras disfrutando de sexo virtual e interactivo. Y donde sus suegras les aconsejan la infidelidad para mantener el matrimonio “sano”. Y situaciones similares las hay a cientos. Esto afecta a los adultos pero puede ser un tema interesante para tratar en vuestras historias.

Vuestros **asientos** pueden estar en un aula corriente, pero puede ser más interesante un internado o un listado de evaluaciones académicas. Y vuestra **primera escena** puede contemplar al proceso de un compañero que se convierten en *hikikomori*, la llegada de algo “nuevo” al pueblo, el inicio de un verano tras la reclusión en el internado, o la vuelta tras visitar la gran Tokio. Si necesitas **villanos** no solo pienses en los ancianos del pueblo o los padres, ve más allá y piensa en las tradiciones, los espíritus o las fuerzas del cambio.

## Localización de escenas

- **Arcade streets.** Antiguas calles, donde se situaban los yatai (puestos de comida callejera) se han convertido en locales vinculados a los videojuegos, Internet, hardware, etc.
- **Centro comercial.** Arraigan hasta en los pueblos más pequeños. Con cientos de locales que ponen en peligro los negocios locales pero qué son fuertemente demandados por la juventud nipona.
- **Internado.** Un centro de desarrollo para las generaciones futuras, o una prisión social...
- **Onsen** (Baños públicos). Ancestrales edificios que mantienen viva la tradición del baño social que se remonta a la época de los samuráis, y donde se cierran importantes tratos, charlas entre salaryman (asalariados), y negocios de la yakuza.
- **Templo.** Alzados hace siglos, muchos de ellos se encuentran engullidos por los edificios de las ciudades. Recuerdan a esta cultura cuáles son sus raíces.

## Pieles para incluir

**Los Gul**, adictos al trabajo, los videojuegos, al sexo y a la tecnología. El Gul nunca sacia su hambre en esta sociedad. Pero aquí lo tiene más difícil. Los tabúes, el honne y tatemae y la imagen social no juegan a su favor, por contra el placer que puede obtener puede ser considerable.

**Los huecos**, algunos son ciudadanos normales, otros se convierten en hikikomori explorando su yo oscuro. Ambos son fruto de una sociedad restrictiva con los sentimientos. Muchos los consideran el reflejo de su sociedad enferma.

**Los kami (hada)**, pequeños dioses olvidados que representan los conceptos, objetos y valores del mundo que les rodea. Se les relaciona con la belleza, la naturaleza y las buenas energías, aunque esto puede ser una visión idealizada.

**Los mortales**, los ciudadanos corrientes, son eso, ciudadanos corrientes. Los mortales más destacados son los gaikokuyyn o extranjeros (también llamados gaijin de forma despectiva). Estos son admirados a la par que repudiados. Se les considera especiales y diferentes.

**Los yokai (bruja)**, espíritus que aleccionan y maldicen a quienes no cumplen con sus obligaciones, tradiciones o comportamientos sociales correctos. Caprichosos y volubles seres que toman lo que quieren cuando no reciben las ofrendas que siempre se les ha entregado.

**Los yurei (fantasma)**, espectros sin descanso. Acompañados de fuegos fatuos, kimono blanco y un aura de soledad. Condenados de por vida a vagar como almas en pena.