

KEROKERO SENSEI

Fábula kōan sobre la privacidad, la disponibilidad y el momento presente

Daniel M. Olivera

Convocatoria “Fábulas jugables de la cultura digital”

Introducción

Imagina que descargas un videojuego misterioso. Al inicio, parece que no funciona pero, repentinamente, el juego cobra vida. Comienza a hablarte un monje zen que lleva 500 años muerto... pero es una rana.

Es el anciano maestro Kerokero –es el sonido que hacen las ranas en japonés, como “croac croac”–. ¿Qué podría decirte una rana que lleva muerta hace siglos que sea de interés para ti?

El anciano maestro Kerokero parece saber más sobre el uso de internet de lo que tú creías. Extraño, ¿no es así? Él solo quiere que tengas una vida mejor: ¿estás descuidando tu privacidad?, ¿sobrecompertes en redes sociales?, ¿has tomado un momento para respirar, para ver el sol?, ¿eres un esclavo de las notificaciones de tu celular?, ¿miras la pantalla antes de dormir y después de despertar?

Kerokero sensei no solo te cuenta historias bonitas para regañarte: te invita a actuar. Así como alguien puede aprender karate “encerando y limpiando un coche”, esta rana zen te enseña, por medio de actividades, a tener una relación más sana con el internet y la tecnología.

Tema, conseja y objetivo

Objetivo Desarrollar un videojuego literario que invite al lector-jugador a reflexionar sobre la privacidad en internet, la disponibilidad a toda hora y el disfrute del tiempo presente por medio de fábulas tipo kōan presentadas en el motor de novelas visuales Ren’py con el fin de que el lector-jugador adquiera habilidades y destrezas que mejorarán su relación con la tecnología y el internet.

Tema La historia se presenta en tres partes que tocan los siguientes temas: 1) privacidad, 2) disponibilidad [detox digital] y 3) autocuidado

Conseja Las tres historias se pueden resumir en “Es importante que 1) tengas una vida privada, 2) que seas dueño de tu tiempo y 3) que disfrutes el momento presente [lejos de una pantalla]”

Fundamento teórico

El kōan es de esos subgéneros literarios orientales que, a pesar de su popularidad, son relativamente desconocidos en occidente. Al igual que sucedió con el haiku y los sutras, en occidente los conocimos antes de saber que se trataba de todo un género literario.

El kōan es un tipo de fábula desarrollada por el budismo zen japonés. Sin embargo, existen diferencias notables en cuanto a estructura y contenido entre la fábula y el kōan. La fábula europea tradicional –que viene desde Hesiodo y Esopo en la Grecia clásica– consiste en una

historia didáctica cuyo sentido se refuerza con una coda –conocida como “moraleja”–. En este sentido, la moraleja se presenta como una lección moral que debe ser asimilada.

En cuanto al kōan, existen de dos tipos: en su formato de “aforismo” y su formato “narrativo”. El kōan de aforismo es posiblemente el más conocido ya que en occidente y consiste fragmentos breves de filosofía. El más conocido, que trata una cuestión epistemológica: “*Si un árbol cae en un bosque y nadie está cerca para oírlo, ¿hace algún sonido?*”. El aforismo kōan sería, aproximadamente, equivalente a la moraleja, la cual sin contexto, se vuelve absurda.

La forma narrativa del kōan es un tipo de fábula en la que no está codificada una enseñanza moral en sí. Es una narración pero no se espera que tenga que ser interpretada sino que “invita a la acción”. Mientras que la fábula occidental se espera que la persona que la escucha haga una relación de similitud entre algún aspecto de su vida y la historia que acaba de escuchar, el kōan trata que esta relación sea inmediata: en las fábulas kōan, el lector siempre es parte de la historia.

Además, la fábula kōan busca que el aspecto didáctico sea introspectivo. Mientras que en la fábula occidental alguien más, un tercero, te dice “qué está bien y qué está mal”, en el kōan esas reflexiones tienen que venir desde uno mismo. Esto tiene relación en que las filosofías occidentales –analítica y continental– son filosofías del discurso, es decir, se plantea una teoría de vida. En la filosofía oriental, las filosofías son de la “acción”: uno no puede entender el kōan si no “actúa” de cierta manera.

Es por ello que la fábula kōan me parece ideal para este proyecto que presento. El kōan es una forma interactiva de narración, le da “agencia” al lector. Esto es perfecto al presentarse en su forma de literatura electrónica.

Por otra parte, existen muchos kōan que hablan sobre el autocuidado, sobre la relación que tenemos con los otros, sobre las obsesiones, el ser, y el “vivir bien”. No por nada el rango de terapias psicológicas conocidas como “cognitivo conductuales” –que han dado resultados maravillosos en tratamientos con el trastorno obsesivo compulsivo o el trastorno límite de la personalidad– utilizan fábulas kōan, meditación zazen y *mindfulness* como método para mejorar y volver más sanas las relaciones del individuo con, por ejemplo, sus redes sociales.

Descripción de la fábula

La fábula se tratará de una historia lineal en la cual estarán entrelazados tres kōan –los cuales describiré más adelante–. La historia es bastante simple: el jugador-lector –es cual es un personaje en la historia, para aumentar la interactividad– comienza un juego pero, aparentemente, no funciona. Poco después, la pantalla se desvanece para que aparezca nuestro guía: un anciano maestro rana. La rana le contará al lector-jugador una historia por sección –la cual se representará en el juego con personajes– y después le propondrá un reto o actividad. Es por medio de la actividad que la historia cobrará sentido y el jugador-lector entenderá cómo es que puede aplicar la enseñanza en su vida diaria.

Desglosada la estructura puede ser, tentativamente, así:

- El jugador-lector encuentra al anciano maestro rana, él cuenta una historia:
 - Sobre la privacidad: La historia hablará de la importancia de evaluar si es importante llevar una vida privada en lugar de compartirla con todos. Se pondrá énfasis en que, aunque uno no tenga nada que esconder, es importante tener privacidad.
 - Actividad: Se invitará al jugador-lector a una dinámica sobre los secretos y la privacidad. Al final, se le exhortará a cambiar sus contraseñas.
- El jugador-lector desbloquea la segunda historia. El anciano maestro rana cuenta:
 - Sobre la disponibilidad: La historia cuestiona la idea de estar disponible 24x7 horas para todo mundo. Pone énfasis en el tiempo propio, en el detox digital, las actividades lejos de la pantalla y no revisar las redes sociales de forma compulsiva.

- Actividad: Se le invitará al lector-jugador a apagar su celular por unos momentos y “estar en el momento”.
- El anciano maestro rana cuenta su última historia:
 - Sobre el momento presente: La historia pondrá en evidencia cómo lamentar el pasado o ansiar el futuro causa sufrimiento. Se pone énfasis en “vivir el presente” como método para aminorar los efectos de la ansiedad y la depresión.
 - Actividad: Respirar. El jugador-lector experimentará la “observación de la respiración”. Esto suena como algo que hacemos todo el tiempo, pero respirar de cierta manera lleva a la paz mental.
- Despedida del anciano maestro rana quien invita al lector-jugador a continuar las actividades que hicieron juntos.

Descripción del diseño y las herramientas tecnológicas

Dado que la historia tiene cierto “sabor” japonés, el diseño tenderá a una estética ligada con el manga y el anime –cómic y animación japonesa– con el fin de que sea atractivo para las personas y deseen descargarla sin que importe que sea una fábula sobre el autocuidado y la seguridad informática.

Además, este tipo de estética va ligada a una larga tradición de videojuegos literarios conocidos como *visual novel* –que son una forma de literatura digital poco explorada– los cuales son un tipo de “novela ligera o manga jugable” donde la historia tiene más peso que la jugabilidad.

Como motor de juego he elegido usar Ren’py ya que puede ser jugado en línea al integrarse como HTML5. También mi elección por Ren’py se basa en que ya he realizado proyectos anteriores con esta librería y Python es mi lenguaje de programación preferido.

Además de Ren’py, pienso utilizar algunas librerías y snippets propios que son usados en la literatura generativa o “por procedimientos”. Dichas librerías pueden ser Tracery –de Kate Compton, la cual se utiliza usualmente en bots poéticos– o sublibrerías de NLTK –sobre todo las que permiten ciertos efectos de literatura procedual– y otras. La razón de esto es que muchas de las secciones de texto sean proceduales: se generarán en tiempo real. Esto permitirá que el juego “cambie” cada vez que uno lo visita: la fábula siempre estará contada de diferente manera a cuando la jugamos por primera vez.

Presento algunos bocetos en cuanto a la idea que tengo. Los dibujos son míos, serán de mayor calidad en la versión final. También adjunto una captura del juego en Ren’py.

