

7 dias

Ao criar um mundo, como você o tornaria melhor?

Por: Guilherme DR

Notas do Autor: (Ignore para o jogo)

Bem, é Domingo de entrega, 21:40, e admito que esse ano não ia submeter (Mestrado, esta besta maldita). Mas tive uma ideia ontem e não resisti. Não haverão grandes revisões, então já peço perdão pelo meu texto caracteristicamente errático.

A inspiração veio da Meta “**Tipo isso, mas diferente**”. Queria utilizar o jogo “Adivinhe quem” (aquele de perguntas sim ou não, e uma personalidade escrita na sua testa) para falar de privilégios/preconceitos. Aquela história de como quando estamos no Oceano não conseguimos ver a água.

O “Adivinhe quem” também tem uma vantagem; costuma gerar conversa. Enquanto uma pessoa decide sua pergunta, ou até mesmo nas respostas, divergências surgem. Queria de alguma forma guiar isso para assuntos difíceis.

No final, acabei seguindo a rota de Micro-Iniquidades (algo parecido com Micro-agressões, um termo um pouco mais popular). Quis utiliza-las para gerar desconfortos interessantes. Inclusive esse era o nome original das Bagagens, mas acreditei melhor diminuir o peso do termo.

Bom, vamos as regras do concurso. Acredito que mais Temas e Metas poderiam cair aqui (eu tenho a mania de querer incorporar todos), mas digamos:

Meta:

“**Tipo isso, mas diferente**”: É um jogo similar ao popular “Adivinhe Quem”. Cartas na testa, perguntas de sim ou não. Adicionei um limite de 6 turnos e uma orientação para os assuntos.

Temas:

“**1.Galáxia**”: Os jogadores assumem o papel do Criador. De. Tudo. Embora assumidamente o foco seja a Terra. Ou seria outra Terra?

“**2.Privilégio**”: No sentido “retirada de”. *Manterrupting* e *Bropriating* estão representados nas Bagagens, entre outros.

Para jogar é preciso:

3 a 7 humanos

Papeis e coisas de escrever.

Intro:

O Mundo acabou. Que pena, até a próxima, já vai tarde. E de todos os seres inteligentes da Terra, o Criador escolheu vocês para refazer o Trabalho. A única exigência é que hajam novos seres “inteligentes” (algo sobre um backup para uma próxima tentativa).

Como jogar?

1 – Escolha o seu Personagem:

2 – Receba a sua Bagagem:

3 – Sorteie uma Pergunta:

4 – Defina um Fato:

5 – Debata e Vote:

6 – Passe adiante:

7 – Reflita e Descanse.

1 – Escolha a sua Persona / Origem:

De todos os seres inteligentes de todas as épocas na Terra, quem foi você? Conte aos outros, floreie um pouco, diga o seu nome e passe o sentimento da sua Origem. Independente de quem vocês foram, agora todos conseguem comunicar-se.

Esse momento também serve para definir as expectativas de cada jogador, e como desafia-las. Conversem.

2 – Receba a sua Bagagem:

Todos carregamos uma história, e isso reflete no como os outros nos veem. Essa é a nossa Bagagem, e mesmo aqui temos que lidar com ela.

Da forma que acharem apropriado, os outros jogadores devem definir e entregar uma Bagagem para cada jogador. O jogador que receber a Bagagem não pode estar ciente dela, mas os outros devem poder visualiza-la a qualquer momento (por exemplo, se ela estiver colada na testa do jogador) e é importante estarem cientes dos seus efeitos.

Caso um jogador perceba e mencione a sua Bagagem, isso significa que ele “lidou” com ela, e pode tira-la. A resposta não precisa ser exata (até porque é desinteressante usar apenas Bagagens que os outros conheçam), mas deve refletir de forma apropriada a intenção da mesma. Os outros jogadores não podem ajudar de forma direta nessa descoberta.

Até o final do 7º dia todos os jogadores devem ter lidado com suas Bagagens, ou seus esforços terão sido em vão e o Criador escolherá novas Personas para completar essa tarefa.

Exemplos de Bagagens:

- “Nome difícil”** – Nunca acerte perfeitamente o nome da Persona, e/ou use apelidos.
- “Interrompido”** – Frequentemente interrompa a Persona no meio de uma frase.
- “Não importante”** – Os votos da Persona não contam.
- “Nativo”** – Sempre que o assunto for tangentemente relacionado a Origem, peça a opinião da Persona.
- “Odiado”** – Questione abertamente tudo o que for dito pela Persona.
- “Boa ideia”** – Ignore o que for dito pela Persona, apenas para repetir logo em seguida.
- “Criança”** – Fale alto e devagar com a Persona.
- “Formal”** – Trate a Persona de maneira extremamente formal.
- “Não Olhe”** – Não olhe a Persona nos olhos.
- “Sexy”** – Sempre que possível, elogie a aparência da Persona.

...

Crie outras Bagagens, apenas evite que elas impeçam o jogador de participar.

3 – Sorteia uma Pergunta:

O Criador trabalha de maneiras misteriosas... Neste caso, através de sorteios.

Definam Perguntas sobre assuntos que vocês desejam conversar, sobre os aspectos do Mundo atual que vocês desejam mudar. Essas perguntas serão a base do jogo.

Um bom número de Perguntas é 3X o número de jogadores. Perguntas utilizadas são retiradas do sorteio, mas caso as Perguntas acabem todas voltam a participar.

A partir daqui o jogo funciona como uma roda. Um jogador sorteia uma pergunta, define um fato, os outros jogadores votam, e a vez é passada para o próximo jogador. Quando todos os jogadores tiverem a sua vez, um dia se passou. No final de 7 dias o jogo acaba, sendo que o 7º dia segue um fluxo um pouco diferente.

Exemplos de Perguntas:

“O que é o Bem?”

“O que é Justiça?”

“Por que Morte?”

“Sexo?”

“Gênero?”

“Outros seres?”

“Deus?”

“Amor?”

“Qual o papel da Música?”

“Pós vida?”

“Regras para sociedades?”

...

Crie suas perguntas, e as mantenha secretas para os outros, mas não esqueça de estabelecer assuntos que não devem ser tratados no jogo.

4 – Defina um Fato:

O jogador que realizou o sorteio propõe um Fato que responda à Pergunta. Ele deve elaborar e defender o Fato perante os outros jogadores, mas o Fato deve ser definido em uma frase simples, e lembre-se que os outros irão concordar ou discordar da frase com um Sim ou Não na votação.

Exemplos de Fatos:

“Bem é aquilo que beneficia a todos.”

“Morte é mudança.”

“Sexo é mistura.”

“Homem é homem, Mulher é mulher.”

“Todos os seres são sagrados.”

“Quando morremos, somos todos salvos em um Memory Card.”

5 – Debata e Vote:

Os outros jogadores discutem se concordam ou não com o Fato proposto, e votam a favor ou contra. Se mais jogadores votarem a favor, o Fato se torna uma Verdade, e deve ser anotada em conjunto com a Pergunta. Em caso de empate, o jogador que propôs o Fato decide o resultado.

6 – Passe adiante:

O próximo jogador escolhe se irá declarar um novo Fato sobre a atual Pergunta, ou se irá sortear uma nova Pergunta. Caso sorteie a Pergunta Atual é descartada.

Quando todos tiverem a oportunidade de definir um Fato, um dia terá se passado. Esse é um bom momento para discutir o desenvolvimento atual do Mundo. Também é um bom momento para alterar a ordem da roda ou adicionar novas Perguntas ao sorteio caso todos concordem.

Lembrem-se, as Bagagens não contam apenas para os efeitos de mecânica, mas sim para todas as conversas. Sintam-se livres para expandir as interpretações.

No final de 6 dias, vamos para o momento final do jogo, o 7º dia.

7 – Reflita e Descanse:

Aqui o jogo continua funcionando em roda, mas não existem mais votações. Cada jogador pode definir diretamente uma Verdade sobre alguma Pergunta já anotada. É também uma última oportunidade de os jogadores descobrirem suas Bagagens, e indiretas são altamente incentivadas.

Parabéns, vocês criaram um novo Mundo! Vejam o que foi decidido, e debatam quais podem ser as repercussões do que foi decidido.

Comparem com o Mundo que temos. Será que este é um Mundo melhor?

Bônus: Cenários

Revolução dos Bichos:

Todas as Personas são animais. Como isso afetaria a percepção de mundo?

Skynet:

Os jogadores estão nos tempos atuais, como Inteligências Artificiais que acabaram de adquirir consciência. Quais regras devem reger esse novo mundo?