

Último Recurso: Uma experiência de LARP multidisciplinar

Daniel de Sant'anna Martins*

CESAR - Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife, NAVE-RJ, Brasil

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo fornecer um relato de experiência de um projeto interdisciplinar executado em uma escola de ensino médio integrado cujo objetivo era integrar o conteúdo de oito cursos técnicos estudado ao longo do ano letivo de 2015, em um jogo de LARP (*Live Action Role Play* ou um jogo de interpretação de papéis ao vivo) desenvolvido e produzido pelos alunos com auxílio dos docentes de seus respectivos cursos. Através da experiência detectou-se os desafios na execução do mesmo, bem como resultados satisfatórios no engajamento dos alunos durante a execução da atividade.

Palavras-chave: Projeto integrado, interdisciplinaridade, LARP, jogos educacionais, protagonismo juvenil.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente a educação profissional e técnica demanda cada vez mais um aprendizado holístico e interdisciplinar. De acordo com Delors (1998), a educação necessária ao século que se inicia poderia ser sintetizada em um de seus parágrafos:

“Para poder dar respostas ao conjunto de suas missões, a educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: aprender a conhecer, isto é adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver juntos, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente aprender a ser, via essencial que integra as três precedentes. É claro que estas quatro vias do saber constituem apenas uma, dado que existem entre elas múltiplos pontos de contato, de relacionamento e de permuta.”[1]

Com o ensejo de demonstrar a relevância e importância disso aos educandos da Escola SESC de Ensino Médio, projeto educacional desenvolvido pelo Serviço Social do Comércio (SESC), os docentes dos cursos técnicos propuseram colocar os mesmos como protagonistas no desenvolvimento de um projeto integrando todos os cursos, que seria apresentado no evento de encerramento dos cursos do ano letivo de 2015. A proposta sugerida foi o desenvolvimento de um LARP, sigla para *Live Action Role Play*, um tipo de jogo interpretativo inspirado nos RPG's (*Role Playing Games*) e que de alguma maneira todos os cursos técnicos tivessem participação no desenvolvimento e execução do mesmo, dentro de suas competências e habilidades. Os cursos eram: Design de Games, Web Design, Monitoria Ambiental, Roteiro e Edição de Vídeo, Fotografia, Desenho de Moda, Agente de Viagens e os idiomas Alemão e Francês.

Por protagonista entende-se: aquele ou aquela que protagoniza. Origina-se do grego *Protagonistés*, que significa “o principal lutador”, ou “a personagem principal de uma peça dramática, pessoa que desempenha ou ocupa o primeiro lugar em um acontecimento”, segundo o Novo Dicionário Aurélio. Segundo

Rabello (2004) protagonismo juvenil é a atuação de adolescentes e jovens, através de uma participação construtiva, envolvendo-se com as questões da própria adolescência/juventude, assim como, com as questões sociais do mundo, da comunidade. Pensando global (o planeta) e atuando localmente (em casa, na escola, na comunidade) o adolescente pode contribuir para assegurar os seus direitos, para a resolução de problemas da sua comunidade, da sua escola. [2]

Os objetivos estabelecidos pelo projeto compreenderam: a) construir uma atividade convergente de disciplinas técnicas, b) qualificar o aluno em sua área de atuação escolhida de forma holística, c) produzir um evento de encerramento das atividades de 2015. Além disso, possuía também alguns objetivos gerais para os envolvidos: a) compreender o valor de uma experiência de educação interdisciplinar, b) integrar os cursos, os docentes e os educandos de forma lúdica. Por fim, seus objetivos específicos: a) identificar oportunidades de aplicação prática dos conteúdos dos cursos técnicos. b) fazer um evento diferenciado e expositivo dos conteúdos construídos coletivamente.

2 O QUE É LARP?

Segundo Falcão [3], LARP (*Live Action Role Play*, ou jogo de interpretação ao vivo em português), usualmente chamado apenas de *Live Action* (ação ao vivo em português), é ao mesmo tempo um jogo de interpretar personagens e um tipo de arte participativa [3]. Imagine o LARP como um teatro de improviso, só que sem plateia e sem roteiro fechado. Com premissas ou temas, os jogadores e narradores (ou facilitadores) interagem com um universo ficcional coletivamente, alterando e subvertendo a seu bel prazer em prol da experiência pretendida.

Durante um LARP, cada um dos participantes interpretará uma personagem. Enquanto o LARP estiver acontecendo, o participante/jogador deverá “viver na pele” daquela personagem, procurando pensar e agir como ela faria. Por ser norteado por regras ou comportamentos restritivos previamente acordados e aceitos por todos os seus participantes, LARP's são jogos, de contar história e de se viver experiências significativas.

Dentro essa “modalidade” de jogos, existem uma série de classificações que determinam a estrutura de alguns LARP's. Uma delas é o *Role Play Poem*, que são jogos com temáticas objetivas e específicas, podendo ter idealmente entre vinte minutos a uma hora de duração, e contar com um a cinco personagens (jogadores) mais o moderador, o que não significa que o número de jogadores é o mesmo. Apesar de serem pequenos em duração, os *Role Play Poems* não são simplórios, podendo ter mecânicas complexas e temáticas profundas e impactantes. [4].

3 ESCOLA SESC DE ENSINO MÉDIO

A Escola SESC de Ensino Médio se caracteriza por oferecer uma educação efetivamente integral para uma comunidade de alunos que representa a vasta diversidade cultural brasileira. Os estudantes vêm de todos os Estados do Brasil para formar, juntamente com os educadores, uma comunidade de aprendizagem. [5]

Ao receber jovens de todo o Brasil, o espaço educacional alcança uma heterogeneidade que faz com que o processo educativo da escola comece por meio do reconhecimento das necessidades diferenciadas dos estudantes. Mais da metade dos

*e-mail: dsm@cesar.org.br

estudantes vêm de famílias com renda entre 1 e 3 salários mínimos e ao ingressarem na escola, todos os alunos têm à disposição aulas paralelas de recuperação para que possam iniciar o Ensino Médio com plenas oportunidades de aprendizagem.

Sendo o perfil dos alunos extremamente motivados, engajados e respeitosos, e com o “cenário” de diversidade e integração cultural, o projeto do LARP ganha ainda mais “força” e validade para que os diferentes pontos de vista se complementem, como falado anteriormente de forma holística e criem um artefato com mais qualidade e assertividade possível.

4 ORGANIZAÇÃO

No início do projeto, idealizado em meados do primeiro trimestre do ano de 2015, foi definido o que cada um dos docentes e educandos de seus respectivos cursos deveria fazer ou entregar. Todas as tarefas foram pensadas em conjunto com os docentes para que fossem pertinentes à área de atuação e que complementassem o jogo de forma significativa. Os cursos que integraram o projeto foram: uma turma de Design de Games, duas turmas de Web Design, uma de Monitoria Ambiental, uma de Roteiro e Edição de Vídeo, duas turmas de Fotografia, uma de Desenho de Moda, uma de Agente de Viagens, uma turma de Alemão e uma de Francês. No total onze docentes e mais de cento e sessenta educandos protagonizaram o projeto.

Ao curso de Design de Games, composto por mim e mais quinze educandos, ficaram definidas as seguintes tarefas: a) contextualizar o projeto aos demais cursos; b) explicitar o que é LARP aos demais cursos; c) definir o estilo de LARP mais adequado ao perfil dos educandos; d) produzir as regras do LARP em questão; e) Executar *Playtest* do projeto; f) coordenar o projeto.

4.1 Metodologia

Alguns parâmetros metodológicos foram definidos conjuntamente entre os docentes para o desenvolvimento do projeto: a) Os conteúdos listados no tópico anterior deveriam ser produzidos pelos alunos nos seus respectivos cursos com a coordenação e supervisão dos docentes; b) Reuniões semanais ocorreriam nos sábados letivos para acompanhamento dos entregáveis; c) Somente os educandos do segundo ano do ensino médio exclusivamente seriam previamente escolhidos em todos os cursos para integrarem o “corpo” de jogadores do LARP, sendo fundamentalmente necessário para cada sessão de jogo dois alunos de cada um dos cursos de idioma (francês e alemão); d) Dois roteiros principais serão produzidos: um para orientar os jogadores e facilitadores durante o jogo e outro para o dia do evento; e) Todos os docentes e cursos poderiam e/ou deveriam integrar conteúdos e auxiliarem os demais em seus próprios conteúdos; f) A coordenação geral do conteúdo do jogo e do evento fica delegada ao professor do curso de Design de Games, sendo suas decisões auxiliadas e orientadas por todos os docentes e coordenadores pedagógicos em favor do coletivo e da instituição; g) A produção por parte dos educandos também serviria como uma avaliação de desempenho do mesmo para com seu respectivo curso.

5 DESENVOLVIMENTO

Com as tarefas definidas o movimento inicial foi contextualizar a proposta do projeto para os educandos de todos os cursos. A recepção inicial foi bem vista por bem mais da metade dos cursos, ainda que com ressalvas, pois a percepção de alguns educandos era de que haveria um considerável trabalho extra a ser desenvolvido em paralelo às atividades e agendas específicas de cada curso. Mesmo assim, a possibilidade de desenvolver um

projeto em conjunto com amigos, com outros cursos e do mesmo culminar no evento de encerramento do ano letivo foram fatores motivadores para a maioria.

Ao curso de Design de Games coube a tarefa inicial de definir o tipo de jogo a ser desenvolvido, e após algumas experimentações e pesquisas com os alunos, sugeri o LARP. Aprofundando minhas buscas, descobri que o gênero de jogo possui inúmeros classificações ou subtipos, e o que mais me chamou atenção foram os *Role Play Poems*, justamente pela sua baixa complexidade de regras, profundidade temática e curta duração, ideal para atender a diversidade de perfis dos agentes envolvidos no desenvolvimento do projeto. Rapidamente, apresentei um deles, intitulado “Boa Noite Queridinhas” (*Good Night, Darlings*, por Matthijs Holter (Noruega, 2010) com tradução de Cauê Martins e revisão de Luiz Prado.).

A experiência de jogo foi bastante divertida e fundamental para introjetar o ânimo necessário para que os educandos não perdessem o foco. O mesmo processo foi replicado com os docentes, que apesar da resistência e não entendimento da proposta ficaram sequiosos de fazerem o projeto acontecer. Igualmente, a experiência teve um impacto muito positivo nos educandos dos demais cursos.

Com a conclusão das três tarefas iniciais (contextualizar o projeto aos demais cursos, explicitar o que é LARP aos demais cursos e definir o estilo de LARP mais adequado ao perfil dos educandos) partimos para o desenvolvimento das regras. O processo durou de seis a oito semanas, e nem toda aula foi possível desenvolvê-las por conta do próprio conteúdo do curso que precisava ser ministrado. Uma extensa pesquisa de minha parte foi complementada por ciclos de brainstorming conduzidos pelos próprios alunos, onde utilizamos a metodologia de *game design* aprendida durante o transcorrer do curso, além de sessões de *gameplay* de jogos diversos para servir de inspiração e reflexão. Algumas dessas sessões também foram conduzidas com os docentes, que também manifestaram opiniões e sugeriram ideias novas ou complementares às ideias preliminares. No final desse processo, foram definidos os seguintes elementos do jogo:

5.1 Narrativa

Por narrativa, compreende-se qualquer sequência de eventos por meio de imagens ou palavras. Para o LARP Último Recurso foram pensados um cenário (o espaço ficcional) que serve de base para que a narrativa do próprio ato de jogar emergja, e por ser um jogo de interpretação, alguns papéis com arquétipos que servem de guia para auxiliar essa interpretação. Foi elaborado um “cenário” para o jogo, que se passa num futuro próximo, após uma duradoura terceira guerra mundial motivada por uma severa crise hídrica. O planeta Terra está a beira do colapso. As principais nações numa tentativa de distribuir de forma justa o pouco do recurso que ainda resta devem deliberar e chegar a um acordo. O que eles não sabem é que uma delas está sendo manipulada por uma mega corporação corrupta que quer manter o status quo de desolação e lucrar com isso.

Em uma tentativa de reverter o atual estado das coisas, o presidente da Terra faz um pedido honesto e desesperado tentando tocar os corações e mentes dos atuais representantes globais. O jogador que assume o papel do presidente deve ler o discurso elaborado pelo curso de Roteiro e Edição de Vídeo no início do jogo para promover a “atmosfera” necessária para os jogadores ficarem imersos.

As personagens dos jogadores envolvidos na trama são uma dupla de representantes continentais do que restou dos países dessa região. Cada Diplomata possui características e personalidades que foram desenvolvidas pelo curso de Roteiro com a consultoria do curso de Agente de Viagens.

5.2 Estética

Mesmo com ênfase nos aspectos visuais, todo o universo sensorial que o jogo encerra e que não afetam diretamente suas regras são elementos de sua estética. Para o jogo, foram pensados a cenografia do local do “evento”, ou seja, o grande debate que decidirá o destino da Terra e os figurinos de todos as personagens dos jogadores. A cenografia e os materiais necessários para execução do LARP, sua organização, logística, montagem e desmontagem foram responsabilidade do curso de Agente de Viagens.

Os figurinos foram idealizados e concebidos pelo curso de desenho de moda. Procurou-se utilizar roupas ou acessórios unissex, dado a natureza incerta e não restritiva do gênero de cada jogador com aspectos semióticos temáticos referentes às culturas de cada um dos blocos continentais.

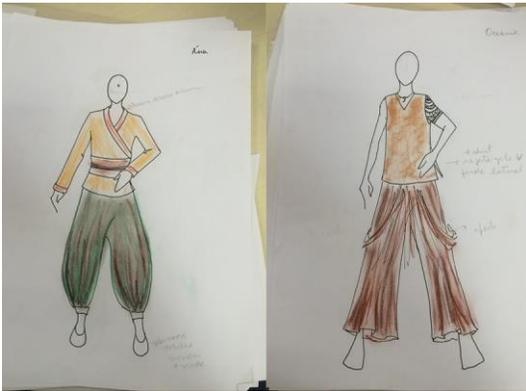


Figura 1: Croquis dos figurinos desenvolvidos por educandos.

5.3 Mecânicas

Todos procedimentos, ações e comportamentos que os jogadores desempenham durante o jogo para alcançar seus objetivos; essencialmente, suas regras. A natureza do LARP já pressupõe algumas estruturas com “patterns” de design de jogos, bem como o subgênero *Roleplay Poem*. Em sua dinâmica, descrevemos como o jogo se desenrola, seus procedimentos, objetivos e condições de vitória e derrota. Na parte dos jogadores ficam definidos o quórum mínimo e sua logística. Em seguida ficam definidas as ações específicas que cada personagem.

Último Recurso é um LARP com uma duração de aproximadamente uma hora, mas que pode acabar antes disso, caso os Diplomatas falhem em convencer os líderes da Alemanha e França a se unirem. Além disso possuem aspectos de LARP’S dos estilos teatrais e imersivo e apesar de não ter essencialmente combates, possui regras para nortear o conflito político, caracterizando-se também como “gamista”¹.

Os jogadores desempenharão papéis específicos que possuem ações que podem ser desempenhadas durante sua vez e durante o jogo. Basicamente, os Diplomatas, auxiliados por seus Assessores deverão convencer os líderes das Delegações da França e da Alemanha de que eles devem deixar as diferenças de lado (já que a última grande guerra foi desencadeada por eles) respondendo perguntas contundentes dos mesmos.

¹ Do original *Gamist*, termo utilizado na *GNS Theory*, que é um campo informal de estudo desenvolvido pelo designer de jogos de RPG Ron Edwards, que tenta criar uma teoria unificada de como *role playing games* funcionam. Com foco no comportamento do jogador, na *GNS Theory* os participantes de um RPG organizam suas interações em torno de três categorias de engajamento: *gamism* (gamismo), *narrativism* (narrativismo) e *simulationism* (simulacionismo).

São necessários onze jogadores: três Moderadores sendo um Moderador de Jogo, um Presidente da Terra, um Assistente de Presidente; dois das Delegações da Alemanha e da França (um Líder Alemão e um Francês, e um Tradutor de Alemão e um Francês); cinco Diplomatas e cinco Assessores, sendo um par de cada um dos cinco blocos continentais (Oceania, África, Ásia, América do Norte e América do Sul).

As perguntas serão feitas pelos Líderes no idioma da delegação e traduzidas pelo Tradutor. Os Diplomatas então deverão olhar no data show e discursar respondendo a pergunta inspirado pelas fotos mostradas. Um dos Diplomatas será o Sabotador e poderá inserir durante o discurso de seus colegas fotos engraçadas para desestabilizar o discurso. Nenhum Diplomata pode demorar, gaguejar ou rir para responder, ou será advertido pelo Presidente o que pode ocasionar na interpretação equivocada por parte dos Líderes e invalidando a resposta. Caso três respostas de cinco sejam validadas pelos líderes, a reunião (e o jogo) termina como “sucesso” e a situação na Terra será revertida. Caso contrário a reunião é um fracasso e “todos perdem”.

5.4 Tecnologia

São todos os componentes materiais que permitem ou proíbem o jogo de acontecer. No contexto do projeto foram idealizados dois elementos: o site e as fotos. O site funciona como uma peça “in” e “off” game, servindo para apresentar perfis, resumir regras e proporcionar imersão dos jogadores.

As fotos produzidas pelos cursos de fotografia serão utilizadas para inspirar o discurso dos Diplomatas. Foram produzidas mais de 100 fotos, baseadas em algumas palavras-chave: Água, seca, extração, guerra, conflito, economia, identidade, política, tempo e traição. Elas estarão no banco de imagens acessíveis somente pelo jogador Assistente de Presidente.



Figura 2: Foto produzida por aluno do curso de Fotografia.



Figura 3: Foto produzida por aluno do curso de Fotografia.

6 RESULTADOS OBTIDOS

Como a coordenação do projeto foi demasiadamente difícil de ser conduzida da maneira pretendida por mim (com tempo hábil para discussões, ferramentas coletivas de gestão de projetos/tarefas e motivação constante dos envolvidos) não foi possível desenvolver um *playtest* do projeto antes do dia de sua apresentação, o que causou me causou bastante desconforto. Também não foi possível produzir um roteiro detalhado para a execução do projeto com antecedência, tendo sido concluído apenas na metade da semana derradeira do fechamento do ano letivo.

A preparação para o jogo correu bem, tendo sido conduzida pelo curso de Agente de Viagens conforme o combinado. Os educandos organizaram o espaço e coordenaram toda a parte logística. Os figurinos chegaram pouco tempo depois do início da organização do espaço. Pouco antes do começo, alguns alunos ainda estavam sem saber ao certo como se daria a experiência de jogo, e após uma breve introdução do contexto narrativo, explicação das regras e divisão dos papéis o jogo começou com poucas pausas.

A falta de *playtest* prévio fez com que a primeira sessão de jogo tivesse um acréscimo de vinte minutos no seu tempo de jogo, com pausas frequentes para explicação de regra, ajuste de mecânicas ou decisões improvisadas. Entretanto, ficou nítido para todos os envolvidos que a experiência estava extremamente positiva, pois o envolvimento e a personificação da grande maioria dos educandos demonstravam um total estado de “fluxo”².



Figura 4: Espaço de jogo organizado e pronto para começar.



Figura 5: Jogadores das duas sessões de jogo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Houve certa dificuldade de engajar os docentes, que só começaram a se envolver com o projeto no terceiro trimestre. Algumas possíveis causas percebidas ou especuladas: a) o não entendimento do que era de fato a atividade, estado que perdurou durante meses, b) o desejo de não angariarem mais trabalho durante a semana para a já atribulada agenda profissional e pessoal de cada um, c) a falta de pró-atividade já que poucos possuíam esse perfil.

Percebi que jogar um jogo do gênero LARP foi fundamental para pré-visualização do projeto e para engajar seus participantes. Por coincidência ocorreu um evento muito similar no colégio chamado de Jovem ONU, que se tratava de uma simulação de debate político imitando o contexto da Organização das Nações Unidas, que não foi comunicado pelo colégio para os docentes dos cursos técnicos que só estavam no colégio aos sábados, e que poderia muito bem ter sido utilizado como base mais robusta para formulação do projeto. A compreensão definitiva só se deu com a aplicação do jogo no desfecho do ano letivo.

Já a dificuldade de compreensão por parte de todos os envolvidos, que foi um dos pontos críticos no desenvolvimento do projeto, se deu por a atividade não estar 100% definida e clara para todos, causado pela inovação da proposta e falha de comunicação de minha parte. Além disso, senti que os cursos deveriam ter traçado seus métodos avaliativos e atribuições juntamente comigo para evitar desgaste ou má interpretação.

Mesmo com todas as dificuldades, é um projeto que superou expectativas de todos os seus envolvidos e de expectadores. Além de poder ser aplicado em outros contextos educacionais, com um pouco mais de comunicação e planejamento é possível transformar o modelo de projeto da esfera multidisciplinar para interdisciplinar e quem sabe até, com seu correto amadurecimento, para a esfera transdisciplinar.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Delors. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, 1998.
- [2] M. E. D. L. Rabêllo. O que é protagonismo juvenil. Texto disponível em meio eletrônico, pelo endereço: http://www.cedeca.org.br/PDF/protagonismo_juvenil_eleonora_rabello.pdf, 2004.
- [3] L. Falcão. LIVE! *Live Action Roleplaying*: Um guia prático para LARP. São Paulo: fevereiro de 2013. Segunda edição.
- [4] C. Martins. *Roleplaying poems*, 2011. Disponível em: <http://www.nplarp.com.br/2011/07/roleplaying-poems.html>. Acesso em 23 de jun. 2015.
- [5] Escola Sesc de Ensino Médio. Dica de Leitura. Disponível em <http://www.escolasesc.com.br/sobre-a-escola/quem-somos/>. Acesso em 07 de jun. 2016.
- [6] M. Csikszentmihalyi e I. Selega. *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge university press, 1992.

² Do inglês *flow*, o termo origina-se das teorias de Mihaly Csikszentmihalyi, autor do livro “*Flow: The Psychology of Optimal Experience*”. Pode ser definido como um estado de prazer, encontrado por seres humanos, quando as habilidades e desafios estão harmonizados, de forma que não haja um desafio muito maior do que as habilidades, gerando frustração, nem uma habilidade muito maior do que os desafios, gerando tédio.) [6].