

Tarjetas de Seguridad

Una herramienta para juegos más seguros
por Bez Bezson



©2020 Bez Bezson & Games 4 Geeks.
Traducido por el corrector XXI.



Introducción

Los juegos de rol implican mucha improvisación. Debido a esto, a veces las cosas pueden ir en direcciones imprevistas.

Las personas son complicadas. A veces hay asuntos con los que no quieren tratar, incluso en un contexto ficticio.

Estos dos factores a veces pueden combinarse para hacer que lo que debería ser una actividad divertida se convierta en algo decididamente poco divertido. Tal vez las cosas vayan demasiado lejos y el juego se descarrile. Quizás alguien sufre en silencio, no queriendo estropear las cosas para los demás.

Estas tarjetas son una herramienta para ayudar a evitar que ocurran cosas con las que los jugadores y DJs no están contentos en los juegos. Están para permitir que los jugadores y el DJ hablen sobre esas cuestiones.

Estas tarjetas están inspiradas en X-Card de John Stavropoulos: <http://tinyurl.com/x-card-rpg> y Script Change de Brie Beau Sheldon: <https://briebeau.itch.io/script-change>.

Consejos generales

Antes de jugar con estas herramientas, debe tomarse el tiempo para explicar cómo funcionan a todos los demás. Esta explicación es probablemente tan importante como las propias tarjetas, ya que les dice a las personas que se respetarán sus preocupaciones y les hace saber que está bien hablar.

Es una buena idea usar las tarjetas tu mismo, idealmente desde el principio. Además, anima a los jugadores a usarlas. Si bien las tarjetas no están destinadas a reemplazar la conversación, tampoco están destinadas a ser un último recurso. Cuanto menos "especiales" parezcan las tarjetas, es más probable que los jugadores (y el DJ) las utilicen, y es menos probable que sufran en silencio.

Las tarjetas

Hay cuatro tarjetas: una 'X' roja, un 'O' verde, un símbolo '||' de pausa y un signo '?' de consulta.

La tarjeta 'X'

La tarjeta 'X' es para cada vez que surge algo con lo que no te sientes cómodo, ya sea que surja en el juego o fuera del juego.

No importa lo que sea, si no te sientes cómodo con tenerlo en el juego, deberías marcarlo con una 'X'.

Tan pronto como alguien use la tarjeta 'X', el grupo debe trabajar para resolver la situación. Por lo general, esto será rebobinar un poco y alejar el acto, tema o tópico ofensivo. Otras técnicas, como cortar a otra escena, también pueden ser útiles si no se trata tanto de que la cosa ofensiva exista dentro del juego, sino de que está sucediendo 'delante de la cámara'.

La tarjeta 'O'

La tarjeta 'O' significa que todo está 'bien'. Es para mostrar que, si bien puedes estar actuando molesto, es solo en el personaje y tú (el jugador) te sientes cómodo con lo que está sucediendo en el juego.

La tarjeta '||' (Pausa)

La tarjeta '||' es para cuando las cosas aún no se han convertido en algo con lo que no te sientes cómodo, pero que podrían hacerlo. Al usar esta tarjeta, puedes pausar el juego para tener la oportunidad de expresar tus inquietudes o consultar a dónde se llevan las cosas.

También puedes usar esta tarjeta si necesitas detener las cosas y tomar un respiro, por ejemplo, si no deseas vetar algo con la tarjeta 'X', pero te gustaría no profundizar en ese tema.

La tarjeta '?' (Consulta)

La tarjeta '?' es para preguntarle a alguien si está bien sin interrumpir el flujo del juego. Si sabes que algo se está acercando o posiblemente cruzando los límites de otra persona, puedes mostrarle esta tarjeta para verificar de manera no verbal que está bien.

Si te muestran la tarjeta 'O', entonces están bien. Si te muestran la tarjeta 'X', entonces no están bien y el problema debe resolverse. También pueden usar su tarjeta de '||' aquí.

Cuando se use la tarjeta de '?' no debería ser el único momento en que se usen las otras tarjetas, pero puede actuar como un aviso útil cuando creas que alguien podría haberse olvidado de las tarjetas o no está seguro de usarlas.

Comunicación

Si usas una de estas tarjetas, es posible que se te pida que aclares por qué la estás usando. No es necesario que entres en detalles, pero si les dices a las personas cuál es el problema, podrán evitarlo mejor en el futuro. Si no estás de acuerdo con hablar de ello frente a todos, tal vez puedas hablar en privado con el DJ o incluso con uno de los jugadores que creas que pueda ser más comprensivo.

Si no te sientes cómodo con dar detalles, dilo; Sigue siendo una buena idea decirle a la gente cuál es el problema, pero no tienes que decir nada que no quieras.

A pesar de esto, lo importante aquí es que si no te sientes cómodo con algo, se lo puedes decir a la gente.

No tienes que decir por qué.

No importa por qué.

Lo importante es que no quieras eso en el juego.

Así que, si alguien veta (X) o pausa (||) algo, no te deben ninguna explicación más allá de "No me siento cómodo con esto".

Nunca está bien decir "pero no usaste la tarjeta 'X'" como defensa por presionar la sensibilidad de alguien. Las tarjetas son una "red de seguridad", no una "palabra segura". Si alguien quiere usar las tarjetas para probar sus propios límites, está bien, pero es su decisión, no la tuya.

Si crees que alguien se siente incómodo con algo, evítalo siempre, a menos que use específicamente la tarjeta 'O'. Verifica que estén usando activamente la tarjeta 'O', y no que aún valga la de hace un rato.

Temas integrales

A veces, un juego puede centrarse en un tema.

Por ejemplo, enfrentarte a una carga de arañas gigantes sería algo perfectamente razonable para la tarjeta 'X', si tienes fobia a las arañas. Sin embargo, si la campaña que estás jugando es 'La Reina Araña de los Aracnomorfos', entonces será difícil evitar las arañas.

Si crees que algo que es parte integral de la campaña, la aventura, etc. es algo que probablemente incomode a la gente, entonces probablemente valga la pena decirlo de antemano.

De hecho, probablemente sea una buena idea mencionar cualquier cosa que veas con la que alguien podría tener reparos, durante la preparación previa.

Así, al mencionarlo de antemano, puedes evitar que participen en el juego personas para las que ese tema es un problema. Si aparece alguien que se siente incómodo con uno de estos elementos, puedes señalar cortésmente que se le advirtió al respecto, y tal vez este no sea el juego para ellos.

Sin embargo, recomendaría no hacer esto con cualquier cosa que no sea una parte vital del juego / campaña planificada / lo que sea. Además, en ningún momento debes hacer que el jugador sienta que es "su culpa" que se sienta incómodo con esa cosa.

En resumen

Los principios detrás de estas tarjetas se pueden resumir de la siguiente forma:

1. Tu primer deber es asegurarse de estar a salvo.
2. Tu siguiente deber más importante es asegurarte de que los otros participantes, tanto los jugadores como el DJ, estén a salvo.
3. Tu deber final es asegurarte de que todos los participantes se diviertan (incluido, pero no limitado a ti).

Asegúrate de que todos conozcan las cartas y de que las vean como una parte normal del juego, no como algo que deba evitarse a menos que sea necesario.

Si bien el juego es genial, las personas son más importantes. Respeta a tus compañeros y cuídalos.

Espero que encuentres estas tarjetas útiles para tus juegos.

Si bien no creo que haya ningún tema o contenido que siempre esté 'fuera de los límites' y que 'nunca jamás' deba ser parte de los juegos de rol, definitivamente hay algunos temas que no deben usarse sin saber con certeza que todos los involucrados se sienten cómodos con su inclusión.



Es de esperar que el uso de este sistema de reglas y tarjetas pueda evitar situaciones horribles que surjan y asegurarse de que todos lo pasan bien.

Si te gusta este producto, visita: <https://games4geeks.com/>

Y considera respaldar mi Patreon en: <https://www.patreon.com/bezbezson/>



