

Consent en veiligheidsmechanismen op Charm

Binnen levend rollenspel is de laatste tijd een mooie ontwikkeling gaande over veiligheid in het spel- en afstemtechnieken om de grenzen van jezelf aan te geven en te respecteren dat deze bij een ander anders zijn.

Een aantal uitgangspunten zijn hierin belangrijk:

1. Spelers zijn belangrijker dan het LARP spelletje: het welzijn van jou als speler is belangrijker dan welke scene of plot dan ook.
2. Wanneer iemand niet wil deelnemen aan een bepaalde scene of aangeeft niet OK te zijn, hoeft die gene aan jou niet uit te leggen waarom. Hun grenzen hebben niets te maken met jou, dus neem het niet persoonlijk op.
3. Een heftige scène heeft afstemming nodig. Grenzen van mensen kunnen veranderen tijdens een LARP, onderhandel dus over waar grenzen liggen tot je op hetzelfde spoor zit, voordat je doorgaat met een scène.

Wij zijn voorstander van **opt in en opt out**: een speler kan zelf beslissen over wel (opt-in) of niet (opt-out) meedoen aan een scene. Belangrijk hierbij is dat de speler op elk moment uit een situatie of het spel kan lopen, fysiek uit de ruimte moet kunnen, zonder gezichtsverlies voor de speler en zonder gezichtsverlies voor het personage.

Look-down procedure:

Wordt gebruikt als self-care en kalibratie instrument wanneer een speler zich realiseert dat een scène of onderwerp een trigger is of tegen het gevoel ingaat. Door het gebruik van de lookdown procedure geeft een speler niet aan dat er hulp nodig is. De speler maakt het besluit om aan deze scene niet mee te doen (opt-out) om welke reden dan ook. Geen verklaring wordt gevraagd of gegeven, andere spelers moeten het vertrek accepteren.

- speler doet hand voor de ogen, houdt hoofd naar beneden en gaat weg uit de situatie. Geeft hiermee aan, ik ben OK, maar wil hier liever niet aan deelnemen, speel gerust door.
- De andere spelers spelen gewoon door, geen vervolg nodig.

Instructie vooraf aan spelers: wanneer je iemand met de hand voor de ogen ziet, negeer deze dan.

Belangrijke overweging: Wanneer andere spelers/spelleiding het idee krijgt dat een speler lookdown gebruikt om gevolgen voor acties te ontlopen (bv straf voor diefstal), wordt dit aan spelleiding doorgegeven. Dit zodat spelers dit niet onderling hoeven op te lossen en er evt een andere oplossing wordt aangedragen (bv er wordt door spelleiding in overleg met betreffende speler vertelt hoe diegene gestraft is).

OK- Check-In Procedure:

Deze procedure is bedoeld om tijdens het spel te checken of de speler zich buitenspels OK voelt over de scene. Dit om tussen de twee spelers af te stemmen of het spel door kan gaan of aangepast dient te worden, rekening houdend met elkaars grenzen.

Actief uitvragen: OK Check

Speler 1 maakt het OK symbool naar een andere speler en maakt oogcontact: met de duim en wijsvinger wordt een o gemaakt en de andere drie vingers zijn gestrekt naar boven. Dit gebaar betekent: ben je ok?

Antwoorden

Speler 2 antwoordt dit signaal met een van drie handgebaren (er is voor gekozen om niet te praten om het spel zo min mogelijk te onderbreken):

- a. **Duim omhoog (OK):** het gaat goed, ga vooral door.
- b. **Platte hand omhoog, duim tegen je borstbeen (grens):** Ik wil doorspelen, maar je zit nu op mijn grens. Neem alsjeblieft wat gas terug.
- c. **Duim omlaag (niet OK)/Platte hand bij buik, palm naar beneden en de hand heen en weer bewegen (gebaar van twijfel):** Er is over mijn grens heen gegaan (duim omlaag)/Ik weet niet zeker hoe ik me voel (platte hand).

Proactief duimen omhoog/omlaag

Een speler kan tijdens een scene proactief een handgebaar maken (zonder dat daarom gevraagd wordt door de ander):

- A. **2 duimen omhoog:** om aan te geven dat je het spel leuk vindt en dat de ander er een schepje boven op mag doen/mag escaleren.
- B. **2 duimen omlaag:** ik voel me niet ok, er is over mijn grens gegaan. De spelers om wie het gaat leggen het spel even stil en kijken samen naar wat de speler die niet OK of twijfel aangaf nodig heeft. Bij voorkeur gaat de betreffende speler naar de OC-ruimte en/of schakelt vrienden in.