

# XCard & Safety Tools

Welche es gibt und wie es funktioniert

**Spieler sind wichtiger als das Spiel!**

# Themen Übersicht

## 1. Einführung Safety Tools

- a. Was sind Safety Tools
- b. Weshalb haben sie einen nutzen?
- c. Welche setzt man ein?

## 2. Safety Tools

- a. Vor dem Spiel
- b. Während des Spiels  
(Addendum Meta-Techniken)
- c. Nach dem Spiel

## 3. Inklusives Runden-Design

# Was sind Safety Tools

1. Dinge die man (wahrscheinlich) bereits macht:  
Runden-Ausschreibungen  
Umgangspraktiken  
Regel 0 (Spiele nicht mit inkompatiblen Personen)  
Etc.
  
2. Formalisierung von Dingen die man bereits macht:  
Ansprechen sensibler Thematiken
  
3. Vorschläge für neue Dinge, die man einsetzen kann:  
Beispiel: Ampel-Design, Script Change

# Wieso sollte man Safety Tools einsetzen?

Für den gemeinsamen Spielspaß und coole Szenarien!

Für das Gefühl besser beim Spiel “abschalten” zu können.

Für ein intensives Spiel.

## 1. Auf Conventions:

- a. Weil man die anderen Mitspieler nicht kennt
- b. Weil die anderen Mitspieler einen selbst nicht kennen

## 2. In Heimrunden:

- a. Weil es dabei helfen kann auf seine Mitspieler besser einzugehen
- b. Weil man vielleicht nicht alles über seine Mitspieler weiß

# Wie setzt man Safety Tools ein?

X-Card

Script Change

Cats

Lines and Veils

Bleed

Okay Check in

Consent in Gaming

Ampel-System

Debriefing

Door is Always Open



# Wie setzt man Safety Tools ein?

1. Nicht alle auf einmal!
  
2. Wählt aus:
  - a. Was zu Eurer Gruppe passt

Die Tools werden von euren Spielern eingesetzt, sie sollten sich damit wohl fühlen
  - b. Was Euch persönlich liegt

Es gibt Tools die einem mehr liegen oder weniger und das ist kein Charakterfehler!  
Ich persönlich mag die X-Card.  
Ich persönlich mag den Consent in Gaming Ansatz weniger!
  
3. Erklärt das Tool und gebt eigene Beispiele

# Safety Tools! Zum Thema...

1. Vor dem Spiel
2. Während des Spiels
  - a. Betrachtung von Meta-Techniken
3. Nachdem Spiel

# Safety Tools vor dem Spiel - CATS

CATS - Concept, Aim, Tone, Subject Matter

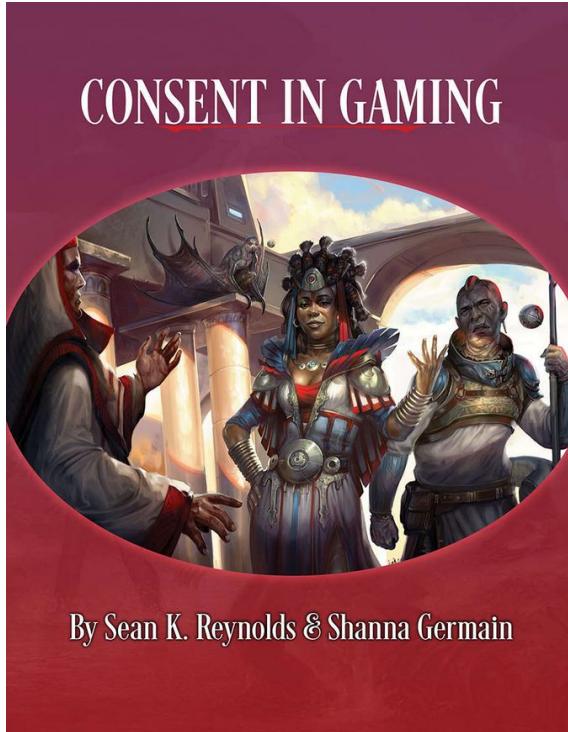
KATZ' - Konzept, Ambiente, Thema, Ziel

CATS		Description	Example
Concept		Pitch the game. At a high-level, what's it about?	<i>Conan-like fantasy in a desert country. People are cruel, monsters uncommon, and magic is rare but terrifying.</i>
Aim		What are we trying to accomplish? Can someone win? Everyone lose? Are we telling a specific type of story?	<i>To have fun together, find out what happens, and fill the character's lives with adventure.</i>
Tone		What is the tone? (serious vs. gonzo, action vs. drama) Are there options for gameplay? Come to a consensus.	<i>Grim, but players are free to interject humor when appropriate. If things get gonzo we will break to get it out.</i>
Subject Matter		What ideas might be explored during gameplay? Do they make anyone uncomfortable? Discuss and set boundaries.	<i>Savage world with Tribalism, slavery, torture (off-screen), human sacrifice, and necromancy. Using the X-card.</i>

Quelle: <http://proleary.com/2016/04/25/the-cats-method-a-story-telling-game-opening-ritual/>

# Safety Tools vor dem Spiel - Consent in Gaming

Kostenloser Download: <https://www.drivethrurpg.com/product/288535/Consent-in-Gaming>



## RPG CONSENT CHECKLIST

GM Name: \_\_\_\_\_

Player Name: (or leave blank) \_\_\_\_\_

Planned Game Theme: \_\_\_\_\_

If this game were a movie, its movie rating would be: G PG PG-13 R NC-17 Other: \_\_\_\_\_

Mark the color that best illustrates your comfort level with the following plot or story elements.

Green = Enthusiastic consent; bring it on!  
 Yellow = Okay if veiled or offstage; might be okay onstage but requires discussion ahead of time; uncertain.  
 Red = Hard line; do not include.

	G	Y	R
<b>HOBBIES</b>			
Bugs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blood .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Demons .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eyeballs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gore .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Harm to animals .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Harm to children .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rats .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiders .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>MENTAL AND PHYSICAL HEALTH</b>			
Cancer .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Claustrophobia .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freezing to death .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gaslighting .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genocide .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Heatstroke .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Natural disasters (earthquakes, forest fires) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paralysis/physical restraint .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Police aggression .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pregnancy, miscarriage, or abortion .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Self-harm .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Severe weather (hurricanes, tornados) .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sexual assault .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Starvation .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Terrorism .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Torture .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Thirst .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>RELATIONSHIPS</b>			
Romance .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fade to black .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicit .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs and NPCs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>ADDITIONAL TOPICS</b>			
Sex .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fade to Black .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicit .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs and NPCs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>SOCIAL AND CULTURAL ISSUES</b>			
Homophobia .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Racism .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Real-world religion .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sexism .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specific cultural issues .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Do you want the GM to follow up with you to clarify any of these responses? If so, which ones?

# Safety Tools vor dem Spiel - Lines and Veils

## Lines

- Feste Grenzen
- Nicht überschreiten

## Veils

- Themen können dürfen vorkommen
- Sie sollten eher im Hintergrund sein
- “Fade to Black”

# Während des Spiels: X-Card



Original Dokument:

[https://docs.google.com/document/d/1SB0jsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFGo1\\_hSC2BWPII3A/edit](https://docs.google.com/document/d/1SB0jsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFGo1_hSC2BWPII3A/edit)

# Verbale X-Card: Cut & Break

**Cut:** Entspricht einer einer verbalen X-Card

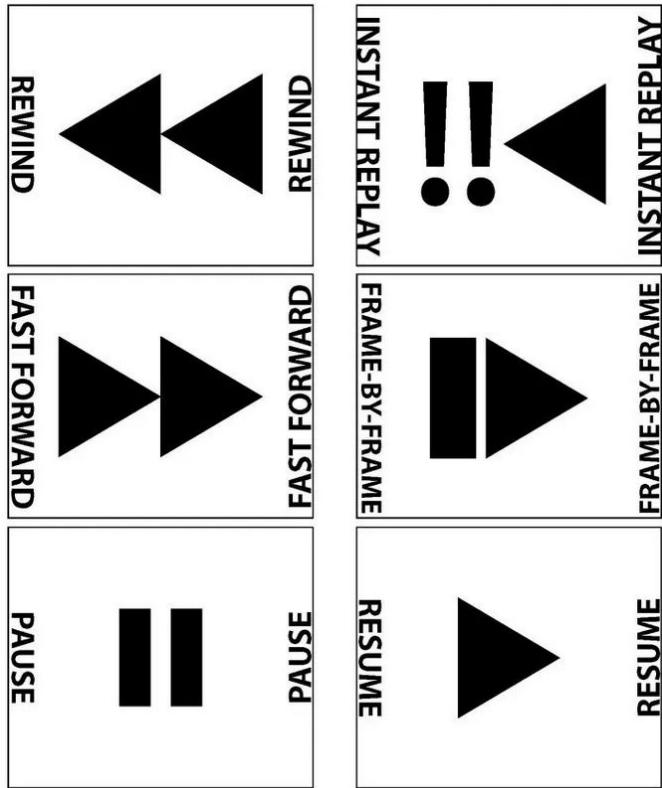
**Break:** Heißt das es okay ist, aber grenzwertig wird und eher weniger intensiv sein sollte

# Während des Spiels: Script Change

Quellen:

<https://briebeau.itch.io/script-change>

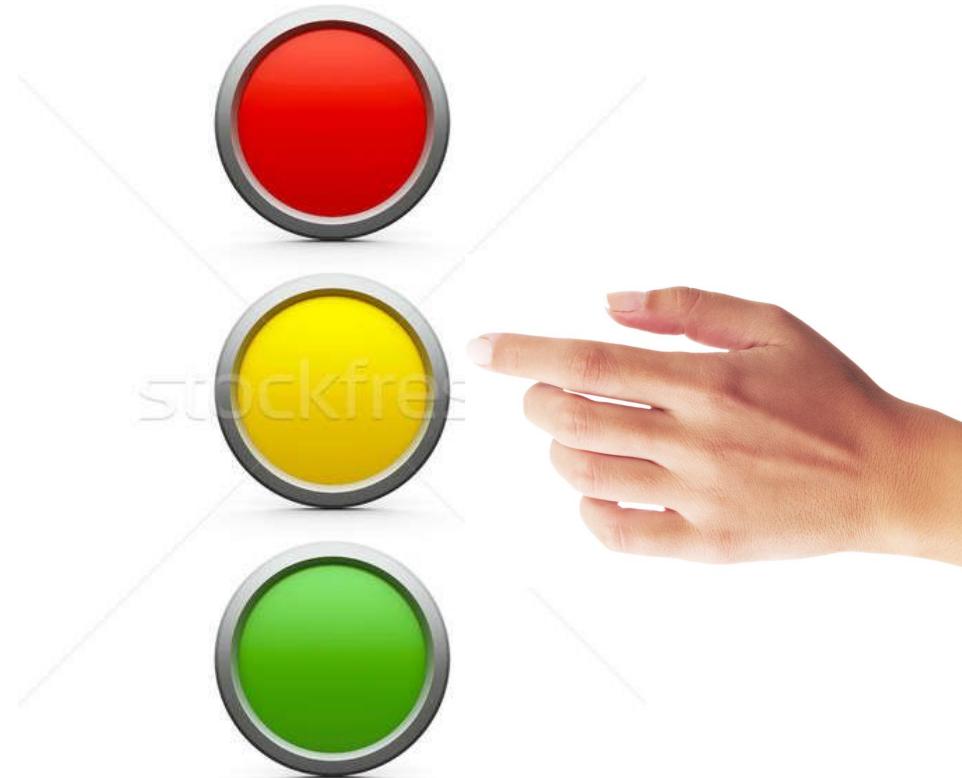
<http://briebeau.com/thoughty/script-change/>



# Während des Spiels: Okay Check-In



# Während des Spiels: Traffic Light (Ampel)



# Während des Spiels: The Door is Always Open



# Besprechung von Meta-Techniken

Einfluß bzw. Anwendung in der Spielleitung

Vs.

Einfluß bzw. Anwendung im gemeinsamen Rahmen auf die Geschichte

# Safety Tools nach dem Spiel

Das Konzept des Bleed-In und Bleed-Out

## 1. Rituale

In das Spiel hineinkommen, aus dem Spiel herauskommen

## 2. Debriefing

Über das Spiel reden

## 3. Feedback Runden

Informell

# Addendum: Inklusive Gestaltung von Runden

## 1. Vorgefertigte Charaktere:

Feste Charaktere:

Biete Interessanten Hintergründen

Formbare Charaktere:

Unisex-Namen

Freie Wahl des Geschlecht, Orientierung

## 2. Props:

Spielmaterial

Hilfsmittel bieten

Pronomen Aufsteller

## 3. Auf die Interaktion achten

Spotlight Verteilung

Eingriff bei übergriffigkeit (Allergie, Ausfälle)

**Spieler sind wichtiger als das Spiel!**