

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

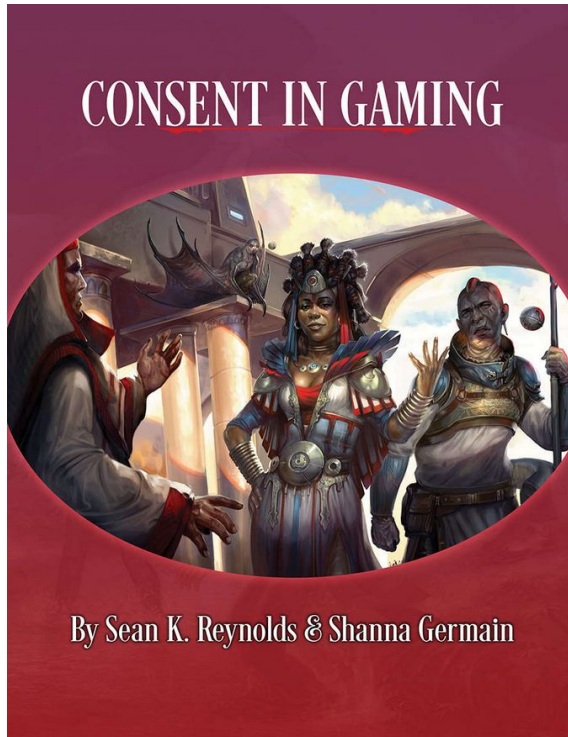
KATZ' - Konzept, Ambiente, Thema, Ziel

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	P	R	MENTAL AND PHYSICAL HEALTH	G	P	R
HORROR				Cancer			
Bugs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Claustrophobia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Blood	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Freezing to death	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Demons	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gaslighting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eyeballs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Genocide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gore	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Heatstroke	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Harm to animals	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Natural disasters (earthquakes, forest fires)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Harm to children	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Paralysis/physical restraint	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Police, police aggression	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pregnancy, miscarriage, or abortion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Self-harm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Severe weather (hurricanes, tornados)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RELATIONSHIPS				Sexual assault	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Romance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Starvation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fade to black	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Terrorism	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Torture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs and NPCs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Thirst	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
See	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fade to Black	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs and NPCs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Between PCs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOCIAL AND CULTURAL ISSUES					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Homophobia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Racism	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Real-world religion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sexism	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specific cultural issues	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<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/1SB0jsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFG01_hSC2BWPII3A/edit

Verbale X-Card: Cut & Break

Cut: Entspricht einer verbalen X-Card

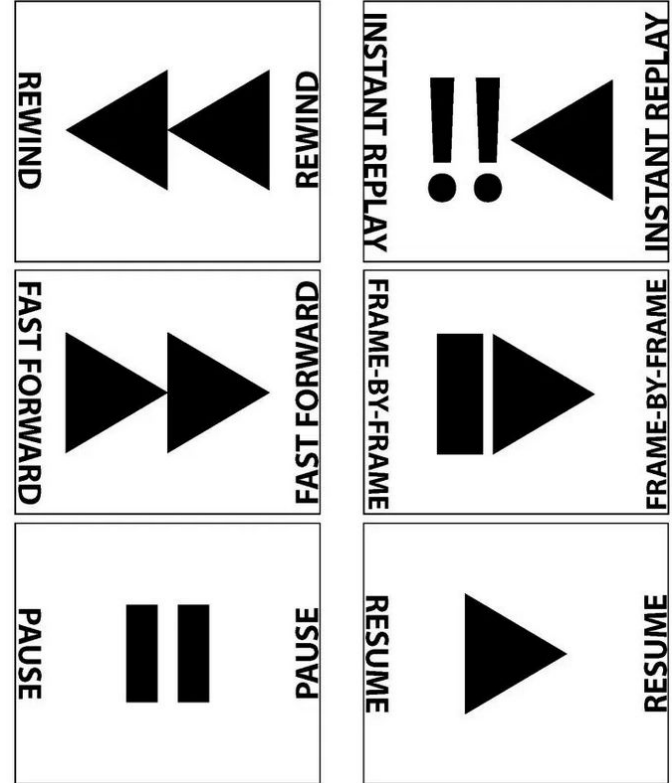
Break: Heißt das es okay ist, aber grenzwertig wird und eher weniger intensiv sein sollte

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!