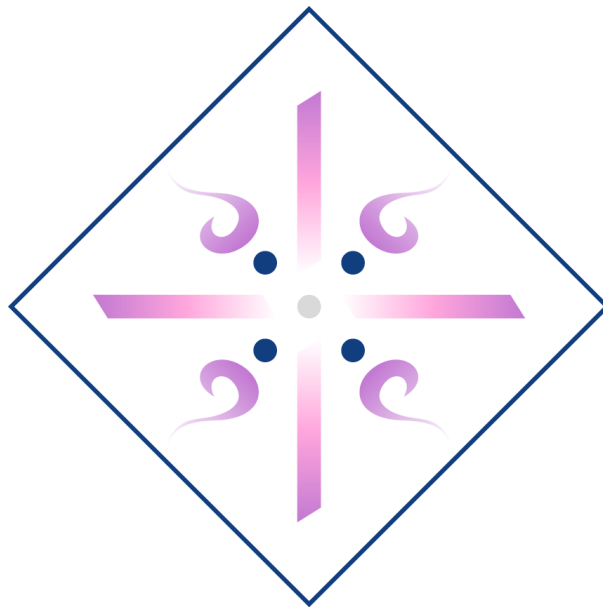


PROTOCOLO SEGURIDAD

Guía de buenas prácticas de juego



SANTUARIO DE SELENE



ÍNDICE DE CONTENIDO

Introducción

Objetivos

Respeto

Medidas de seguridad

 Contrato social

 Tarjeta X

 Semáforo

 Código gestual



Secuencia de intervención

Espacios seguros

Amonestaciones

Referencias.

SANTUARIO DE SELENE





Introducción

Durante el desarrollo de cualquier juego y/o actividad, es necesario establecer unas medidas de acción y herramientas de seguridad para que el desarrollo de las mismas se lleve de la mejor forma posible.

En los juegos de rol, así como los juegos de rol en vivo, pueden presentarse situaciones que resulten incómodas y/u hostiles para determinados participantes, afectando a su salud física y/o psicoemocional.

Por ello desarrollamos el siguiente protocolo, el cual consiste en una recopilación de diferentes medidas y herramientas de seguridad, así como medidas de actuación y principios a tener en cuenta que pueden ser aplicadas en diferentes eventos.


El uso de este protocolo no implica una aplicación completa, sino que queda a elección de la organización qué medidas quiere llevar a cabo en cada momento.

Objetivos

El objetivo principal de este protocolo es proporcionar espacios seguros y herramientas de protección a los jugadores durante el desarrollo de las actividades de ocio referidas anteriormente.

Como objetivo secundario, el presente documento se encontrará de acceso gratuito para cualquier organización y/o asociación que quiera llevarlo a cabo en su evento, pudiendo usar los elementos del mismo que considere apropiado en cada caso.

De la misma forma, pretendemos dar a conocer las diferentes medidas que pueden llevarse a cabo en los juegos de rol para favorecer un ambiente seguro a los participantes.





Respeto

Debe tenerse en cuenta que, antes que jugadores, el rol en vivo se constituye de personas, por lo cual en ningún momento el rol personal y/o colectivo debe superponerse a la persona.

Por ello queda totalmente prohibido cualquier tipo de actuación y/o intervención que incite al odio, acoso o actuaciones recogidas en el código penal. De la misma forma, se mostrará apoyo a las personas pertenecientes a colectivos minoritarios y/o con necesidades especiales en la medida que sea requerido y posible.

Ningún tipo de interpretación deberá enfocarse a generar daño sobre la persona que se encuentra por detrás del personaje. Lo que implica que queda prohibido el uso de vocabulario inapropiado con la intención de generar ambientes hostiles fuera de juego hacia los jugadores.(1-5)


Medidas de seguridad

A continuación, recogeremos diferentes medidas de protección o de aviso de situaciones incómodas durante el desarrollo de los eventos, donde algunas de ellas se podrán llevar a cabo antes o durante el desarrollo del juego, pudiendo parar el ritmo del mismo en post de la seguridad de los asistentes. Estas medidas son:

- ❖ *Contrato social*

Se entiende por contrato social al acuerdo, verbal o por escrito, que es llevado a cabo por los jugadores y directores de juego, en el caso de que esta figura esté presente.

El contrato social puede incluir diferentes aspectos de un juego, desde una propuesta de trama como la interacción entre personajes. De esta misma forma,



contrato puede usarse para acordar determinadas intervenciones que, en condiciones normales, pudieran llegar a considerarse incómodas o violentas.

Recordar que el contrato social puede verse afectado por modificaciones durante el desarrollo del juego en post de evitar consecuencias negativas sobre alguna de las partes implicadas. Se debe tener en cuenta que esta premisa tiene que ser aplicada para favorecer el desarrollo óptimo de la actividad, no con objetivos furtivos.(3,6,7) Dentro del contrato social, encontramos diferentes elementos, como la tarjeta X.

❖ *Cuestionarios*

Los cuestionarios son herramientas previas a las partidas en las que suelen recogerse los posibles elementos conflictivos de juego y en el cual los jugadores pueden incluir sus preferencias en cuanto a líneas rojas o puntualizaciones de personajes.

Los cuestionarios también pueden usarse para recoger información de interés de los participantes, como podría ser el caso de alergias y/o intolerancias.(8)

❖ *Tarjeta X*

Puede ser considerado como un botón de “eyección”, la finalidad de esta tarjeta consiste en marcar las líneas roja de la persona en juego, es decir, marca los límites a los que el participante está dispuesto a llegar y que no quiere interpretar.

El uso de la tarjeta X marca un corte en escena y esta se saltaría hacia la siguiente acción o, como otra posibilidad, puede detener el juego momentáneamente en el caso de que la persona afectada sienta que se está acercando al límite de su juego.



Debido a que la tarjeta X rompe por completo la línea de juego temporalmente, solo debe usarse en el caso de que la persona considere que se está acercando a su límite psicológico.

La tarjeta X se representa cruzando los brazos a nivel del pecho, con manos extendidas o flexionadas y puede incluirse la expresión verbal de “X” o “tarjeta X”.(7)

❖ *Semáforo*



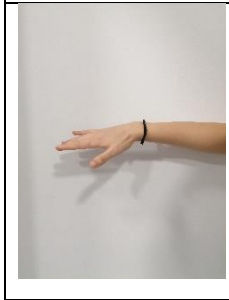
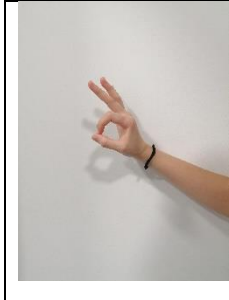

El semáforo constituye una medida de seguridad verbal aplicable al juego, su función consiste en avisar a los otros participantes el estado de la persona que lo pone en práctica.

Esta herramienta se basa en los semáforos de tráfico, siguiendo el siguiente esquema:

1. Verde: la persona en juego se encuentra en buen estado y puede seguir con la escena sin que esta le esté suponiendo ningún problema en intervención.
2. Amarillo: la persona en juego comienza a sentirse incómoda, ya sea por la escena o la forma de interacción por otros jugadores. Constituye un aviso para los interlocutores cambien el hilo de intervención o, si fuera preciso, de tema.
3. Rojo: la persona en juego no se encuentra en un estado cómodo y se ha llegado a un límite de juego. En este caso se recomienda detener la escena en función de la necesidad de la persona afectada, pudiendo ser necesario cambiar la intervención o esperar varios minutos hasta poder reanudar la escena.(5,9,10)

❖ *Código gestual*

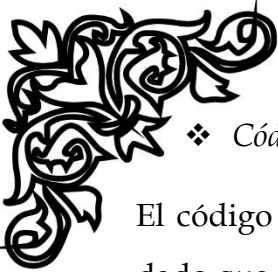
Se basa en el sistema de señalización de los buzos para indicar el estado del mismo. La ventaja de esta herramienta es que, dado que son gesticulaciones, el participante puede usarla sin romper la escena, permitiéndole a la otra parte modificar la intervención si fuese necesario sin necesidad de cortar el juego o realizar un comando verbal. Estas medidas son:

	<p>Detener el juego: la persona que hace uso de esta herramienta no se encuentra cómoda con el ritmo que está tomando la partida y necesita que se ralentice o cambiar de enfoque.</p>
	<p>Continuar el juego: la persona que hace uso de esta herramienta se encuentra en buen estado y puede, incluso, aumentarse el ritmo de la escena.</p>
	<p>Aviso: la persona que hace uso de esta herramienta, con movimientos oscilantes de la mano, está indicando que comienza a encontrarse en una situación incómoda, pero no lo suficiente como para detener el juego.</p>
	<p>“Estoy bien”: la persona que hace uso de esta herramienta se encuentra en buen estado, la escena puede continuar con el mismo ritmo, pero no más.</p>
	<p>“Alto al juego”: esta herramienta es una medida de emergencia usada para detener la partida ante causas mayores (lesión grave de un jugador, pérdida de conciencia...). Funciona como una cadena donde todos los jugadores deben alzar el puño en alto para transmitir la información a la organización.</p>

Cuadro de referencias de las diferentes medidas gestuales (10,11)

❖ *Silbato*

El silbato es una herramienta usada por los organizadores para indicar el fin de una escena o la detención del juego en caso de que resulte necesario.(12)





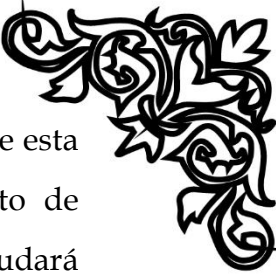
❖ *Código de colores*

El código de colores tiene una aplicación variable en función de cada evento, dado que queda a la elección de la organización su finalidad. Puede usarse tanto para detectar aquellos personajes que, por cuya construcción pueden requerir una interpretación más conflictiva y servir este método de aviso para los jugadores; o por otro lado, servir para identificar qué jugadores aceptan el contacto físico o no.(12)

❖ *Código verbal*



Incluye una serie de palabras usadas para establecer medidas de seguridad verbales, estas pueden ser:

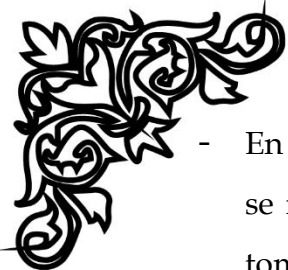
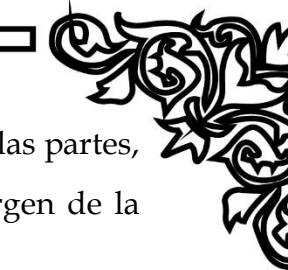
- Corta (cut): cualquier juego debe detenerse de inmediato y los jugadores que escuchen la palabra segura deben hacer lo que esté en su mano para asistir y/o resolver la situación. Debe ser usada en situación de emergencia.
 - Descanso (break): no requiere cortar el rol de los otros participantes, pero indica que la situación está yendo en una dirección que la persona no está a gusto con ella. El requerimiento puede ser una reducción del ritmo o cambio de dirección de la escena.
 - Mirar abajo (look-down): usando el gesto de bajar la mirada, cualquier persona puede abandonar la escena en la medida que sea necesaria, como, por ejemplo, cubriéndose los ojos. Ninguna persona será cuestionada o detenida durante el desarrollo de esta herramienta.
 - "Offgame, ¿estás bien?" (Offgame, are you alright?): es una frase para asegurarnos que otra persona se encuentra bien ante cualquier motivo de preocupación. Si la respuesta es diferente a "sí, estoy bien" o cualquier posibilidad similar, se deberá considerar que la persona no se encuentra bien. Esta frase puede ser usada también durante los enfrentamientos de LARP.
- 

- 
- 
- ¡Parad el juego! (Stop the game!): en el momento que alguien use esta herramienta, el juego se detendrá automáticamente y el resto de participantes deberá transmitir la llamada. El juego solo se reanudará por medio de un master de juego.
 - ¡Continúa el juego! (Game on!): este comando solo puede ser usado por un master de juego, indica el reinicio de la actividad.(13)

Secuencia de intervención

Como secuencia de intervención durante una situación de acoso y/o incidencia, recomendamos la siguiente actuación:

- La víctima es la víctima, por lo cual no se aceptará la culpabilización de la misma.
 - En todo momento, debe mantenerse el anonimato de todas las partes implicadas, las medidas de seguridad tienen como objetivo favorecer el juego seguro, no son cazas de brujas.
 - Se debe proporcionar apoyo a la víctima en la medida que sea necesaria, incluyendo el apoyo psicológico y/o emocional si es necesario.
 - La secuencia de intervención no pretende llevar a cabo una caza de brujas sobre nadie, sino detectar incidencias y solventarlas de la mejor forma posible.
 - Se entiende que existe la posibilidad de actuación sin maldad, es decir, es posible provocar un daño a terceros de forma no intencional, detalle que tendrá que ser tenido en cuenta por la organización.
 - Se recogerá un informe de daños por parte de la víctima, así como de la persona infractora y testigos en el caso de que sea posible.
 - Se recomienda no tomar las decisiones en caliente, es decir, es preferible que pasen varios días tras la incidencia antes de llegar a una toma de decisiones por parte de la organización.
- 
- 

- 
- 
- En el caso de que haya relación entre organizador y alguna de las partes, se recomienda que aquella/s persona/s se mantengan al margen de la toma de decisiones.(11,14,15)

Espacios seguros

Se consideran espacios seguros aquellas localizaciones a la que les participantes pueden acudir en el caso de que necesiten salirse del juego momentáneamente, ya sea por un descanso o debido a una situación incómoda que haya provocado que abandone el juego.(16)

Se recomienda que en estos espacios esté presente siempre una persona de la organización y/o colaboradores que puedan proporcionar apoyo en el caso de que sea necesario.

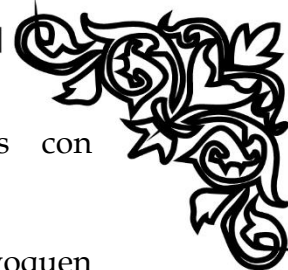
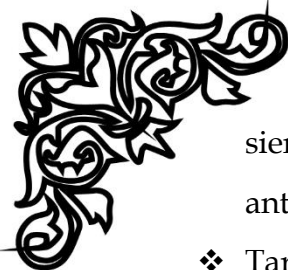
Como forma de comunicación, puede emplearse el código gestual para indicar a estas personas su estado, ya que esta herramienta confiere cierta intimidad a la hora de indicar las necesidades de la persona afectada.

Es preferible que este espacio seguro se encuentre fuera de la zona de juego o, en su defecto, lo más alejado posible, para favorecer la salida del rol de la persona si es necesario.(2,13)

Amonestaciones

Queda a elección de cada organización y/o asociación la presencia de amonestaciones en función de las necesidades que ellos encuentren. En el caso de aplicar, proponemos el siguiente sistema:

- ❖ Tarjeta verde: falta menor (no cumplir las normas de juego y/o no respetar a los participantes/organizadores).
- ❖ Tarjeta amarilla: falta media (malos golpes intencionados sin provocar lesiones graves, no cumplir las normas de juego de forma reiterativa y



siendo conscientes de ellas, repetir incidencias detectadas con anterioridad, dificultar el juego a otros jugadores...).



- ❖ Tarjeta roja: falta mayor (golpes malintencionados y/o que provoquen lesiones a otros participantes, situaciones de acoso a jugadores, incitación al odio, aislamiento, difamación o tergiversación del juego para perjudicar a otras personas de forma consciente).

La organización puede elegir si estas amonestaciones son acumulativas entre diferentes ediciones o si, por el contrario, se aplicarán solo a un evento cada vez. De la misma forma, queda a elección de la organización el derecho de admisión y expulsión de alguno de los participantes, sujetando esta premisa a la normativa española(17). En cuanto a la secuencia de uso, recomendamos la siguiente:

- 3 tarjetas verdes >> constituyen una amonestación.
- 2 tarjetas amarillas >> constituyen una amonestación.
- 1 tarjeta roja >> constituye una amonestación (e incluso expulsión si fuese necesario).

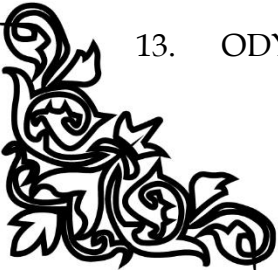
Licencia del texto

Este texto está en dominio público. Tienes libertad de aplicarlo a tus jornadas, modificarlo para hacerlo más acorde con el evento a organizar o lo que consideres oportuno, sin necesidad de mentar a los autores ni la procedencia del mismo. Este texto se basa en protocolos bajo la misma licencia y para la elaboración del mismo se han incluido sugerencias y cambios propuestos por múltiples personas a las que se agradece su colaboración





Referencias

1. Stenros J. Code of Conduct. <https://solmukohta.eu/>.
 2. Ira, Hissu, Tonja. Support persons. <https://solmukohta.eu/practical/safety-and-inclusion/>. 2020;
 3. Netcon. Guía de buenas prácticas. <https://netconplay.com/guia-de-buenas-practicas/>.
 4. NotOnlyLarp. Our values. <http://notonlylarp.com/>.
 5. Eviltailors. Documento de Diseño y Reglamento de Juego. <http://malascalles.eviltailorslarp.com/>.
 6. DrachenFest. Prevention of Damage to the Property of Others. <https://www.drachenfest-larp.info/>. :1-8.
 7. Netcon. Herramientas en la mesa. <https://netconplay.com/guia-de-buenas-practicas/herramientas-en-la-mesa/>.
 8. Rol F del. Factoria del Rol [Internet]. Available from: <https://factoriadelrol.es/>
 9. School W. Design document. <https://witcherschool.com/>.
 10. Gutierrez C, Zugasti A, Boyra I. Reglamento General Edición 2020. Versum. 2020;<http://www.versumeventos.es/>.
 11. NotOnlyLARP. Código de conducta. http://parajugar.notonlylarp.com/?page_id=320.
 12. Lollipop A. Medidas y herramientas de seguridad en el Rol en Vivo [Internet]. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=8Zc6YoAF-s4>
 13. ODYSSEUS. Safety and rules. <http://www.odysseuslarp.com/safety->
- 



and-rules.html.

14. Netcon. Protocolo de Actuación en caso de abuso.
<https://netconplay.com/guia-de-buenas-practicas/protocolo-de-actuacion-en-caso-de-abuso/>.
15. Garrido Á. Protocolo antiacoso. Ciudad Arkam. 2020;<https://ww.>
16. TempusMaker. No Title [Internet]. Available from:
<https://tempusmakers.wixsite.com/tempusmakers>
17. BOE. Real Decreto 2816/1982, de 27 de agosto. 1982;1-39.

SANTUARIO DE SESENTA

