



10 gode råd til et Trygt Rollespil

Denne liste indeholder forslag til, hvordan du kan gøre dit rollespil trygt og komfortabelt for dine deltagere; både mht. praktiske, offgame-fornødenheder og at danne trygge rammer for selve spillet.

Denne liste kan bruges som inspiration eller direkte tjekliste efter behov. Vær dog opmærksom på, at det kan være en fordel at have flere forskellige sikkerhedsmekanikker i sit spil, da det giver dine deltagere bedre mulighed for at tage vare på sig selv og vælge de mekanikker, de har mest brug for.

Praktisk:

- 1. Tryghedsperson som kun beskæftiger sig med denne opgave.** Sørg for at have en eller flere tryghedspersoner eller arrangører, som under spillet kun tager sig af spilleres offgame behov. Hvis ikke det er muligt at have en person, som kun tager sig af tryghed, kan I evt. skiftes i arrangørgruppen. Det kan være en god idé, at tryghedspersonen er udefrakommende og ikke er gode venner med arrangører og/eller spillere. Hvis man ikke kan få fat i en person udefra, kan man kontakte Bifrost, som vil forsøge at hjælpe med at få fat i nogen.
- 2. Offgame rum,** hvor deltagerne kan tage en pause, hvis de er trætte, eller hvis de føler sig overvældet af spillet. Det skal gerne være et andet rum end der, hvor arrangørerne sidder og arbejder, men det kan med fordel være her den designerede offgameperson/-arrangør er til stede. Det kan også være godt at have lyddæpende høretelefoner, snacks og vand.
- 3. Toiletter med vask.** Hvis der er toiletter med vask, så gør minimum ét til et kønsneutralt toilet, da det f.eks. gør livet nemmere for personer med menstruationskopper.
- 4. Plan for hvis skaden er sket.** For at skabe et sikkert grundlag for dit arrangement, kan det være godt at have en plan for, hvad der skal ske, hvis nogen føler sig krænket. Denne plan kan deles med deltagerne; f.eks. kan den være tilgængelig på din hjemmeside, eller du kan nøjes med at dele den med dine medarrangører og hjælpere. Se Bifrosts *Guide til håndtering af seksuelle overgreb*.
- 5. Sociale Spilleregler*.** Et officielt sæt Sociale Spilleregler er din måde at melde officielt ud til dine deltagere, hvordan du forventer, at de opfører sig overfor hinanden, når de er til dit arrangement - det kan både være, hvad du gerne vil have, at de gør, samt hvad de ikke bør gøre. Et sæt Sociale Spilleregler kan handle om sprogbrug, indtagelse af alkohol, seksuelle situationer, inkluderende opførsel og meget mere. Husk at holde tonen positiv og ikke antage det værste om folk.



Omkring spillet:

6. **Forventningsafstemning** før rollespillet. Vær sikker på, at du har kommunikeret alle spillets regler og arrangørernes forventninger på forhånd og/eller sørg for, at de bliver gennemgået til briefings/workshops før spillets start.
7. **Briefing/debriefing.** Indram dit rollespil med klare briefinger ved start og slut. Her kan du før spillet fortælle vigtig info og efter spillet hjælpe spillerne med at lande i virkeligheden igen. Lav evt. en frivillig, struktureret debriefing, hvor spillerne får mulighed for at tale med hinanden og komme ud af deres karakterer og spillet.
8. **Etablering af fælles stop- og eskalationsmekanikker**.** Stop- og eskalationsmekanikker giver spillerne mulighed for, til enhver tid, at op- eller nedtrappe en scene eller helt at stoppe den, hvis de føler, at det er nødvendigt. Mekanikkerne er med til at sørge for, at spillerne føler sig trygge og i kontrol over deres spil.
9. **Etablering af fælles metateknikker***.** Metateknikkerne sørger for, at spillerne gør de samme ting i situationer, der f.eks. kræver fysisk kontakt. Dette er med til at gøre spillet trygt og gennemskeligt for alle.
10. **Workshop.** Det er en god idé at have en workshop før spillet, hvor man kan øve stop- og eskalationsteknikker samt metateknikker. Workshoppen kan eventuelt lægges i forlængelse af briefingen.

*

Inspiration til Sociale Spilleregler:

Fra Knutepunkt 2017 (genbrugt til Knutpunkt 2018) kan finde [her](#)

Fælles på Forum fra Forum 2017 kan findes [her](#)

**

Eksempler på stopmekanikker:

Vi anbefaler, at der afholdes workshops i alle mekanikker.

Hånd på hovedet: Dette betyder, at den pågældende spiller er gået offgame og ikke vil interageres med.

Stopord: Et ord der betyder, at spillet skal stoppes. Dette kan være fordi nogen er utrygge ved situationen, eller at nogen er kommet rigtig til skade.

”Tap out”: To klap på en medspillers arm, som betyder, at ’klapperen’ gerne vil stoppe scenen.



Eksempler på eskalationsmekanikker:

Vi anbefaler, at der afholdes workshops i alle mekanikker.

Trafiklys: Her kan spillerne fortælle, om de er komfortable i situationen ved hjælp af et enkelt ord.

- Grøn: Jeg har det fint og vil gerne fortsætte scenen, og den må gerne eskaleres.
- Gul: Jeg har det OK med situationen, men lad være med at eskalere den.
- Rød: Jeg har det ikke godt med situationen, og jeg vil gerne have, at vi stopper.

Trafiklyset giver spillerne mulighed for at tjekke ind med hinanden, f.eks. ved at sige "hvad så, din lussepuster, er du grøn eller hvad?"

Mekanikken kan være en nem måde at afværge en utryg situation, inden den når til et stopord. Hvis nogen siger "Rød", kan de andre spillere (stadig ingame) stoppe scenen, og alle kan gå hver til sit.

Eskalationsord: Et ord der kan bruges, hvis spillerne ønsker at eskalere en konflikt. Et eskalationsord kan f.eks. være "forbandet" eller "stinker", "vil du slås din forbandede lussepuster?". Ordet skal gerne være noget, man ikke siger for ofte, for at undgå misforståelser.

Eksempler på metateknikker:

Vi anbefaler, at der afholdes workshops i alle mekanikker.

En klassisk mekanik til *nærkamp* er at sørge for, at alle karakterer har kamp niveauer, der angiver, hvor dygtige de er til at slås. Karakteren med det højeste niveau vinder og kampen udføres som showkamp.

I *større slagsmål* kan man beslutte, at det altid er den største gruppe, som vinder slagsmålet.

Befamling kan symboliseres ved at ae nakken på en anden spiller. Dette kan føles intimiderende uden, at nogen røres på intimes steder.

Sex kan simuleres ved hjælp af teknikken, *Ars Amandi*, hvor spillerne udelukkende rør hinandens hænder og arme. Teknikken kan kombineres med øjenkontakt, og at spillerne fortæller hinanden, hvad deres karakterer tænker i situationen. Der findes flere gode guides på nettet.