

Herramientas en la Mesa

Para asegurar el desarrollo de las jornadas de forma que se respeten los principios expuestos anteriormente y las necesidades individuales de todas las participantes, las Netcon recomienda el uso de estos conceptos y herramientas durante el transcurso de las charlas y partidas según sea apropiado.

Antes de comenzar la partida recomendamos que se discuta el uso de estas herramientas entre el grupo de jugadoras de forma abierta y distendida, eligiendo aquellas que se adapten mejor al grupo y con el que todas se sientan cómodas. Trata de empatizar con el resto y adaptarte a sus necesidades dentro de lo posible, siempre teniendo tu propia seguridad como prioridad.

Aviso de Contenido

Si tu juego trata temas intensos, problemáticos o potencialmente peligrosos para la mesa, por favor dejáselo saber al resto de jugadoras. Todo lo que tienes que hacer es anunciar el tipo de contenido que pueden esperar, asegurarse de que les parece bien y ofrecerles dejar la partida si no es así.

Una forma de facilitarte el trabajo es incluir los avisos de contenido en la propuesta de la partida junto con el resto de información.

Cualquier participante que no esté de acuerdo con las normas, temática o contenido de la mesa, puede decidir no participar. La participación implica la aceptación de dichas normas, temática o contenido.

Líneas y Velos

Ciertos temas forman parte del planteamiento de la partida y se asume que los participantes están de acuerdo con ellos, asegurándose siempre de haberlas informado previamente. Pero antes de jugar, puede ser buena idea tener una conversación sobre otros temas, ideas o tipos de violencia que el grupo preferiría que no se incluyeran en la partida. Para ello cada participante puede definir sus Líneas y Velos.

Las Líneas son límites que no cruzaremos. Estas son cosas que no aparecerán en la partida. No se mencionan o tienen lugar fuera de pantalla. Simplemente no ocurren.

Los Velos son cosas que ocurren fuera de pantalla en la partida. Pueden ocurrir, pero no ser el foco de la partida ni tratarse en detalle. Ocurrirán fuera de escena y serán aludidas posteriormente. La forma más fácil de manejarlas es fundir a negro en la escena cuando sea necesario. Haz referencia a lo que va a ocurrir, describe los eventos previos, funde a negro en el momento adecuado y pasa a la siguiente escena.

La Carta Gris

La **Carta Gris** puede ser cualquier objeto o carta que se identifique para su uso con este propósito. En partidas en mesa suele ser una carta con una X dibujada. Cualquier participante puede usarla para vetar contenido que le haga sentir incómodo más allá de sus límites sea quien sea el que lo introdujo en el juego.

Una vez que es usada, la persona que la usó debe indicar que contenido la ha hecho sentir incómoda. Pero más allá de eso no está obligada a dar más explicaciones ni deberá ser presionada por el resto. A partir de entonces, el contenido será cambiado, ignorado o eliminado por completo según sea necesario. Tomate un corto descanso si lo necesitas. Ignorar el uso de la **Carta Gris** una vez que se ha tomado como herramienta en la mesa de juego es muy dañino y se verá penalizado de manera correspondiente.

La **Carta Gris** es una herramienta de aviso, no un juego, y deberá ser tomada con seriedad. El uso excesivo de la carta quizás sea señal de que las normas, temática o contenido de la mesa no se adecúan a las tolerancias del o de la participante, y por ello sugerimos su bienestar que no continúe con la participación en esa mesa.

El director o directora de juego pueden sugerir el uso de la **Carta Gris** en cualquier momento si la situación lo requiere.

Ocultar la escena

A veces, no es necesario describir un tipo de escena específica, con solo dar a conocer el resultado final será suficiente. El inicio de esta escena puede empezar con una idea, continuar con un fundido en negro y cerrar con la conclusión de la misma.

Tomarse un respiro

No sólo para despejarse sino para reflexionar lo ocurrido. Se trata u orienta a darse un rato o pasar a escenas menos intensas.

Recuperate

Date tiempo para ver qué cosas pueden haberte hecho sentir mal. No sientas culpa por poner tu seguridad emocional como prioridad, incluso si eso implica parar la mesa o salir de ella. Puedes pedir parar la sesión un rato ya sea por ti o si ves a alguien más angustiado o incómodo.

Evita y prohíbe los clichés “ofensivos” y observa tus propios contenidos

Mira cuando tus propios contenidos -muchas veces ofensivos- emergen en cosas como clichés y comentarios.

Evita y prohíbe los clichés “ofensivos” y observa tus propios contenidos

Cambiar elementos de la historia, aunque a primera vista pueda parecer "exagerado".

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.