

KARTA X

Narzędzia bezpieczeństwa dla symulacji, odgrywania ról oraz gier...

John Stavropoulos

tlumaczenie: Leszek Karlik, leslie@hell.pl

redakcja: Jakub Radziński, devean@rpg.pl

Co to jest?

To karta z narysowanym na niej znakiem X. Za jej pomocą uczestnicy gry fabularnej mogą usunąć dowolny element, który powoduje, że czują się niekomfortowo — bez konieczności udzielania wyjaśnień.

Została stworzona z myślą o bezpiecznej i miłej grze z obcymi osobami w sposób zapewniający dobrą zabawę.

Po co jej używać?

Dla bezpieczeństwa.

Umożliwia każdemu łatwe wyjście z potencjalnie niewygodnej sytuacji. Sposób na powiedzenie „nie” bez odczuwania nacisku otoczenia. Oznacza to, że nikt nie zakwestionuje sprzeciwu. Nie ma bowiem potrzeby niekomfortowego usprawiedliwiania się.

Karta X tworzy podczas gry określony nastrój. Mówi: „Jesteśmy tu wszyscy razem. Jeżeli potrzebujesz zatrzymać grę, zatrzymamy ją. Ludzie grający w grę są dla nas ważniejsi od samej gry”.

Może określone tematy powodują, że czujesz się niekomfortowo. Może po prostu chcesz powiedzieć „nie” i masz dość konieczności ciągłego tłumaczenia się. Może nie jesteś osobą z darem przekonywania czy ekstrawertykiem. Może nie chcesz, aby przypominano Ci o jakimś bolesnym przeżyciu. Może uważasz, że ciągle grzebanie w określonym temacie marnuje cenny czas gry. Może jakaś kwestia przypomina Ci o traumatycznych przeżyciach z przeszłości i uniemożliwia dalszą grę.

Sama obecność karty X zwiększa w grupie świadomość istnienia określonych zagrożeń oraz odpowiedzialności. Nawet jeżeli karta X nie zostanie nigdy użyta, nadal będzie bardzo skutecznym narzędziem sprawiającym, że wszyscy będą myśleć najpierw o pozostałych osobach przy stole, a dopiero później o grze. Karta podkreśla fakt, że RPG to społeczna rozrywka **grupowa**.

Jak wprowadzić ją w grze?

- *Potrzebuję waszej pomocy.*
- *Pomocy w zapewnieniu, że wszyscy będziemy się dobrze bawić.*
- *Jeżeli cokolwiek podczas sesji spowoduje, że ktokolwiek poczuje się niekomfortowo...*

[narysuj X na kartce]

- *...wystarczy podnieść tę kartkę lub po prostu dotknąć jej.*
- *Nie trzeba się tłumaczyć.*
- *Nie jest ważny powód.*
- *Po podniesieniu lub dotknięciu tej karty usuwamy dowolny element, który spowodował jej użycie.*
- *Jeżeli kiedykolwiek będzie z tym jakiś problem, dowolna osoba może poprosić o przerwę i możemy porozmawiać prywatnie.*
- *Wiem, że może to brzmieć zabawnie, ale pomaga w rozgrywaniu świetnych sesji...*
- *...a często to ja stosuję kartę X, żeby ochronić się przed wami!*

Dlaczego akurat taki wstęp?

Omówmy go, fragment po fragmencie...

1. *Potrzebuję waszej pomocy.*

Żeby coś uzyskać, trzeba o to poprosić.

Ponadto wyraźnie wskazuje, że odpowiedzialność nie leży całkowicie po stronie jednej osoby.

2. *Pomocy w zapewnieniu, że wszyscy będziemy się dobrze bawić.*

Podaj cel i ustal oczekiwania. Trzeba wyraźnie ustalić, że nie chodzi o poszczególne osoby, ale o grupę.

3. *Jeżeli cokolwiek podczas sesji spowoduje, że ktokolwiek poczuje się niekomfortowo...*

Przejdźcie z mówienia „wy” na „ktokolwiek” podkreśla, że chodzi o potrzeby całej grupy. Z kolei słowo „cokolwiek” nie narzuca ograniczeń ani nie wymaga podania konkretnego przykładu. Nie próbujemy ustalić autorytatywnie, co powoduje, że ktoś może poczuć się niekomfortowo, ponieważ jest to subiektywne. Nie oceniamy.

4. *...wystarczy podnieść tę kartkę lub po prostu dotknąć jej.*

To bardzo proste. Mówiąc te słowa, warto jest podnieść kartkę, aby pokazać, jak bardzo jest to łatwe.

5. *Nie trzeba się tłumaczyć.*

Tłumaczenie jest niedobre, ponieważ wymaga dodatkowego wysiłku, podnosi poprzeczkę. Ponadto może sprawić, że dana osoba poczuje się zmuszana do usprawiedliwiania się. Do tego czas zużyty na wyjaśnienia jest czasem straconym dla gry.

6. Nie jest ważny powód.

Żadnych ocen. Żadnych pytań.

7. Po podniesieniu lub dotknięciu tej karty usuwamy dowolny element, który spowodował jej użycie.

Powtarzasz, że wystarczy „podnieść kartę”, a także podkreślasz, jak bardzo jest to proste i szybkie.

8. Jeżeli kiedykolwiek będzie z tym jakiś problem, dowolna osoba może poprosić o przerwę i możemy porozmawiać prywatnie.

Jeżeli karta X nie wystarcza i ktoś potrzebuje pomocy, potrzeby tej osoby są ważniejsze od grania.

9. Wiem, że może to brzmieć zabawnie, ale pomaga w rozgrywaniu świetnych sesji...

Dla większości osób faktycznie może to brzmieć zabawnie. Dlatego najlepiej jest od razu powiedzieć na głos, co myśli większość ludzi, niż pozostawić to w sferze niedopowiedzeń. Powiedzenie tego na głos usuwa ten stygmat i stwierdza: „Rozumiem” oraz „ale zaufajcie mi”.

10. ...a często to ja stosuję kartę X, żeby ochronić się przed wami!

Nie chodzi tylko o nich, ale również o mnie. Zasady dotyczą wszystkich. Ponadto ta wypowiedź trochę łagodzi potencjalnie poważny temat, wprowadzając element humorystyczny.

Zazwyczaj sam używam karty X wcześniej w czasie sesji. Na przykład opisując krwawą walkę, mogę powiedzieć na głos „prrr, zaraz, spokojnie” i podnieść kartę X, żeby zatrzymać siebie samego, pokazując w ten sposób wszystkim, jakie to proste.

Co jest najważniejsze w karcie X?

Prezentacja karty X jest ważniejsza od samej karty X.

Niektórzy grają w erpegi, ponieważ „gry fabularne są jak gry komputerowe, ale można w nich zrobić wszystko i jest się ograniczonym wyłącznie swoją wyobraźnią”.

Ale to nieprawda. Gry RPG to rozrywka grupowa, a nie indywidualna. Jeżeli grupa nie jest zainteresowana losowym zabijaniem wszystkiego na lewo i prawo, w tym mordowaniem prostytutek, jak w bardziej otwartej wersji „Grand Theft Auto”, to sesja będzie mocno dysfunkcyjnym doświadczeniem.

Moja przyjaciółka Marta, która jest psychiatrą, powiedziała, że „gry fabularne są ograniczone tolerancją ludzi, z którymi się gra”.

Prezentacja karty X jest dobrym sposobem na przekazanie, że RPG to nie działanie wykonywane samodzielnie. Ludzie grający są ważniejsi od gry, w którą grają. **Pomóż nam zapewnić wszystkim dobrą zabawę.**

Co jest drugą najważniejszą cechą karty X?

Kiedy coś jest usuwane kartą X, nie trzeba udzielać żadnych wyjaśnień.

Jakie rzeczy bywają usuwane kartą X?

Widziałem ponad 100 sytuacji, w których ktoś użył karty X (dużo gram, z ludźmi z całego świata). Przykłady:

- Opisałem BN-a palącego papierosa. Jeden z graczy, usiłujący rzucić palenie, poczuł się niekomfortowo.
- Graliśmy we współczesny, realistyczny horror. Ktoś wprowadził zabawne elfy.
- Opisałem wpadnięcie samolotu w turbulencje. To wyzwoliło traumatyczne wspomnienia u jednej z graczek. Na szczęście od razu zatrzymałem opis (musieliśmy również zatrzymać sesję) i zrobiliśmy, co tylko mogliśmy, aby jej pomóc.

Co zrobić, jeżeli nie wiesz, jaki element ma być usunięty kartą X?

Przerwijcie grę i niech osoba prowadząca grę lub bliska przyjaciółka bądź przyjaciel porozmawia z osobą, która użyła karty X. Generalnie mówimy ludziom, że nie trzeba udzielać żadnych wyjaśnień, ale jeżeli chcą coś powiedzieć, to oczywiście mogą. To ich wybór.

Wszystko może być bodźcem przypominającym o traumatycznych przeżyciach

Ktoś mógł przeżyć ciężki wypadek samochodowy, w którym stracił bliskie osoby, a pomimo to o traumie może takiej osobie przypominać NIE samochód, a śnieg (bo wypadek zdarzył się w śnieżycy).

Prawie niemożliwe jest ustalenie, co wyzwała w kimś traumę. Poniżej znajdziecie listę bodźców, z którymi można się zetknąć:

Aborcja	Igły	Porwania	Topienie się
Ataki terrorystyczne	Izolacja	Pożary	Tortury
Autorytety	Jedzenie na oczach innych ludzi	Przeklinanie	Utrata kontroli
Bieda	Katastrofy naturalne	Przemoc	Uzależnienia
Ból	Kłowni	Przemowy publiczne	Węże
Bycie samemu	Konkurencja	Psy	Wojna
Chaos	Krew	Randki	Wydzieliny ciała
Choroby	Krzyczenie	Rany	Wymioty
Ciąża	Latanie	Rasizm	Wypadki samochodowe
Ciemność	Miejsca publiczne	Religia	Zaangażowanie
Czytanie na głos	Molestowanie dzieci	Rodzenie dzieci	Zamknięte przestrzenie
Dentyści	Narkotyki	Samobójstwa	Zarazki
Dotykane	Naziści	Seks	Zatłoczone przestrzenie
Duszenie	Nękanie w szkole	Seksizm	Znęcanie się nad starymi ludźmi
Duże wysokości	Niepewność	Skaryfikacje	Znęcanie się nad zwierzętami
Dyskryminacja	Określone zapachy	Spadanie	Zwłoki
Dzieci	Ostre przedmioty	Stopy	
Gwałt	Pająki	Tłumy	
Homofobia	Palenie	Toalety publiczne	

Niektóre z powyższych bodźców mogą wydawać się dziwne, czy wręcz całkowicie abstrakcyjne. Ale wszystkie — co do jednego — mogą u kogoś wywołać nawet stany lękowe.

W grach fabularnych uczestnicy w ramach gry tworzą na bieżąco fikcyjne wydarzenia.

Bardzo trudno jest przewidzieć, co się może zdarzyć. Może wystąpić wiele częstych bodźców przypominających o traumach. Co należy zrobić w takiej sytuacji? To dobry powód do używania karty X. Nie trzeba nic zgadywać. Nie trzeba czytać w umysłach graczy. Trudno przewidzieć wcześniej, co będzie dla kogoś niekomfortowe lub bolesne. Wiele osób nie wie, co może wyzwolić w nich negatywne emocje. Dlatego tak ważne jest, żeby nie domagać się szczegółowych wyjaśnień po zagraniu karty X. Nawet kiedy powód wydaje się błahy.

Tym niemniej uważam, że przydaje się podanie szerokich kategorii, takich jak przemoc, *gore*, seks itd., zanim uczestnicy zdecydują się na zagranie w daną grę.

Czy karta nie staje się mniej przydatna, gdy odnosimy ją do innych rzeczy niż bodźce przypominające o traumie?

Ludzie często uważają, że stosowanie karty X do usuwania zarówno bodźców przypominających o traumie, jak i treści, które powodują, że ktoś czuje się trochę niekomfortowo (lub które według kogoś po prostu nie pasują do gry), zmniejsza skuteczność stosowania karty X w sytuacji, kiedy jest naprawdę potrzebna — kiedy problem jest naprawdę poważny.

Ustaliliśmy, że tak naprawdę jest na odwrót.

Częste używanie karty X oswaja ją. Staje się ona czymś normalnym. Drugą naturą. Zwiększa to szansę na to, że karta zostanie faktycznie zastosowana, kiedy będzie to potrzebne.

Im więcej jej używasz, tym lepiej.

Czy karta X ogranicza naszą kreatywność?

Niektórzy nienawidzą koncepcji gry z kartą X, ponieważ boją się, że zniszczy ich kreatywność. Szczególnie zagrożeni mogą czuć się Mistrzowie Gry, zwłaszcza jeżeli mają zaplanowaną określoną historię do opowiedzenia.

Ale w grze chodzi o interakcję. O wybory. Oraz o ludzi grających ze sobą. Uczucia żadnej z osób nie są ważniejsze od uczuć innych.

Często też występuje przeciwne zjawisko.

Jeżeli wiesz, że gracze mogą łatwo zaznaczyć i usunąć potencjalnie problematyczne treści, możesz dokonywać odważniejszych wyborów, przygotowując przygodę. Możesz poświęcić mniej czasu na próby odczytania innych ludzi (a przecież nie jesteśmy telepatami), a więcej na kreatywność.

Czy to nie jest po prostu zdrowy rozsądek?

Jeżeli to wszystko jest dla Ciebie zdrowym rozsądkiem, to karta X może nie być Ci potrzebna. W porządku. Sam nie zawsze jej używam.

Ale zdrowy rozsądek to często to, co mówi nam, że Ziemia jest płaska.

Żadne narzędzie, w tym karta X, nie usunie wszystkich zagrożeń. Spontaniczność wiąże się z ryzykiem, a ryzyko jest ekscytujące. To jeden z wielu powodów, dla których gry te są tak przyjemne. Ale należy również zauważyć, że oprócz mówienia „czy to nie jest po prostu zdrowy rozsądek?” ludzie często mówią „czy to nie są po prostu problemy społeczne, a nie problemy erpegowe?”. I mają rację! Problem ten pojawia się w grach fabularnych, ponieważ są one działaniem silnie społecznym, jak również bardzo spontanicznym. Życie to ryzyko. Ale jedną z korzyści systemu jest możliwość zmiany zachowania tak, aby osiągnąć określone cele. A karta X to kolejny, opcjonalny system pomagający w zarządzaniu ryzykiem tam, gdzie jest to stosowne.

Czy karta X powoduje, że gra jest w 100% bezpieczna?

Karta X nie jest w 100% skuteczna. Ale nie jest też skuteczna w 0%.

Karta X nie oznacza, że musimy przestać pamiętać o innych. To tylko kolejne narzędzie w naszym repertuarze. Jeżeli ktoś uzna, że „mamy teraz takie narzędzie, to nie musimy się przejmować ranieniem innych”, może to okazać się bardzo problematyczne.

Wydaje mi się, że inną, kluczową częścią bezpieczeństwa jest wyznaczanie oczekiwań oraz wyraźna komunikacja. Jeżeli wiesz, że w grze będzie występować dużo krwi i brutalności oraz gwałtów, to ważnym jest oznajmienie tego z góry, aby gracze mieli potrzebne informacje umożliwiające im ewentualne zrezygnowanie z udziału w grze.

Czy karta X tworzy nieoczekiwane zachowanie?

Karta X czasem prowadzi do intensywniejszych rozgrywek. Kiedy ludzie wiedzą, że mają chroniące ich narzędzie komunikacyjne, podczas przesuwania pewnych granic mogą poczuć się bardziej komfortowo niż normalnie. Nie widzieliśmy tego zbyt często, ale jest to możliwe — dlatego chcemy o tym wspomnieć.

Czy nieśmiali ludzie używają karty X?

To często zadawane pytanie.

Zauważyliśmy, że nawet dość nieśmiali ludzie używają karty X. Ale niektórzy mogą potrzebować dodatkowej zachęty.

Z moich obserwacji wynika, że mniej pewni siebie gracze często po prostu dotkną karty X, zamiast ją podnosić. Dlatego bardzo istotne jest, aby sposób wykorzystania karty X był elastyczny. Zrób tak, jak będzie najłatwiej dla uczestników. Jeden rozmiar nie jest dobry dla wszystkich. Dopasuj zasady do swojej grupy. System ma znaczenie. Ale ludzie są ważniejsi.

Jedną z rzeczy, które robię, aby pomóc graczom w korzystaniu z karty, jest sprawienie, aby stało się to czymś normalnym. Będę sam używać karty X na sobie. Czasami poproszę koleżankę lub kolegę, żeby jej użyli. Często przesuwam kartę X bliżej osoby, która jest mniej pewna siebie.

Ponadto czasem również robię przerwę w połowie sesji. Proszę wtedy graczy o zapisanie jednej rzeczy, którą chcieliby zobaczyć w grze, jednej rzeczy, której chcieliby widzieć więcej, oraz jednej rzeczy, której nie chcą widzieć w ogóle.

Czym jest karta O?

Karta O, to wersja karty X, która ma z jednej strony znak X, a z drugiej strony znak O.

Karta O została wymyślona przez Kirę Scott, aby gracze, którzy chcą **więcej** danego rodzaju treści, mogli wskazać O zamiast X, mówiąc w ten sposób: „więcej!”.

Więcej o karcie O można przeczytać tutaj:

<http://www.gamingaswomen.com/posts/2013/01/finding-my-o-with-the-x-card/>

Kto stworzył kartę X?



John Stavropoulos

W branży gier:

- » Projektowałem gry społeczne online dla programu History Channel
- » Zorganizowałem ponad 26 konwentów dla graczy w Nowym Jorku
- » Byłem jednym z prowadzących Games on Demand na GenConie, dla 1 400 uczestników (w turach)
- » Organizowałem i prowadziłem gry dla tysięcy ludzi z całego świata
- » Zaprojektowałem wiele różnych scenariuszy i mechanik RPG
- » Prowadziłem dziesiątki prelekcji na konwentach (w tym panele dla >500 uczestników)
- » Testowałem oraz kierowałem testami setek stron WWW, aplikacji i gier

Obecnie:

- » Jestem prezesem NerdNYC, organizacji non-profit poświęconej grom społecznym w Nowym Jorku
- » Pracuję nad grami dla nastoletnich dziewczynek w Etiopii dla Nike Foundation oraz Girl Effect

Zawód:

- » Na co dzień jestem dyrektorem ds. kreatywnych, producentem, negocjatorem umów, ilustratorem, twórcą stron WWW i projektantem dla wielu różnych klientów, w tym agencji NASA, kanału History Channel, Muzeum Sztuki Współczesnej; drużyny NY Yankees; Veganomiconu; Davida Bowiego; Sony; Universal; The Rolling Stones; Nike Foundation; Girl Effect; itp.

Kontakt:

E-mail: john@nerdnyc.com

Google+: <https://plus.google.com/113002138553898786336/about>

Więcej informacji (po angielsku):

X-Card - How To - Part 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=aTlxi9O0o9w>

X-Card - How To - Part 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=iYrOzBP0YY4>

What is the X-Card and the X-Card talk:

<http://www.blubrri.com/tjigencon/1496878/this-just-in-from-clyde-an-interview-with-john-stavropoulos-of-nerdnyc/>

X-Card interview:

<http://media.blubrri.com/tjigencon/thisjustinfromngencon.com/blog/wp-content/uploads/2012/08/TJI-Clyde-John-Stav-Interview-Final.mp3>

Questions about the X-Card:

<http://story-games.com/forums/discussion/18533/using-the-x-card/>

Emotions & Safety:

<http://larpwright.efatland.com/?p=339>

How the X-Card makes a game safer even if you don't have to use it:

<http://www.gamingaswomen.com/posts/2013/01/finding-my-o-with-the-x-card/>

X-Cards are X-cellent:

<http://www.thoughtcrimegames.net/x-cards-are-x-cellent/>

Rob Donoghue on X-Cards:

<https://plus.google.com/104915224203075819082/posts/4J3vxwAvhpS>

Blog Posts:

<http://geekthis.blogspot.com/2013/08/the-x-card.html>

Link to original document:

<http://tinyurl.com/x-card-rpg>