

Автор: Алексей Дайнеко

Отдельная благодарность Лизе Волфрум, главмастеру и основательнице Charmed Plume Productions, за помощь с материалом.

ДОКУМЕНТ ПО БЛАГОПОЛУЧИЮ ИГРОКОВ

- Люди, ответственные за благополучие игроков:



Александр Нупрейчик



Елизавета Шестакова

Все, что вы им скажете, по умолчанию конфиденциально и будет передано третьим лицам только с вашего явного разрешения.

Если вам неудобно с ними что-то обсуждать, они найдут для вас кого-нибудь другого, с кем можно поговорить.

Ответственные за благосостояние игроков недоступны после игры (за исключение дебрифа), ночью, и во время еды.

● Красные флаги.

Обращаем ваше внимание, что игра включает темы, которые могут быть чувствительными для некоторых участников.

Просим ознакомиться с ними заранее, чтобы принять осознанное решение об участии.

1. Война

Действие игры разворачивается в 1977 году, в разгар Первой Магической войны. В процессе игры персонажи могут получать **повестки или известия о гибели** близких, что может оказаться эмоционально сложным для некоторых игроков.

2. Кросс-пол

Игрокам разрешено играть роли персонажей любого пола, независимо от их реального гендера. Обратите внимание: косплей должен быть качественным, чтобы остальные участники могли ясно определить пол вашего персонажа.

3. ЛГБТ+

Организаторы заранее предупреждают, что персонажи и игроки могут представлять различные сексуальные ориентации. Это абсолютно нормально и поддерживается в рамках нашей игры.

- **Издевательства вне игры категорически запрещены.**

Мы не терпим расизма, сексизма, гомофобии, трансфобии, эйджизма, бодишейминга и любого другого проявления ненависти.

Основное правило: никогда не комментируйте то, что игрок не может изменить в своём персонаже (*например, можно комментировать костюм, но нельзя комментировать рост персонажа/игрока*).

- Если вы чувствуете, что с вашим персонажем вас что-то не устраивает, вы всегда можете прийти к Главмастеру (Саша Волкова), и мы вместе придумаем, как сделать персонажа более комфортным для вас, но при этом вписаться в общую сюжетную линию.

- Если вы не согласились на то, чтобы мы сделали и использовали вашу фотографию, **сообщите об этом фотографам до начала игры**, чтобы они могли сделать все возможное, чтобы уважать ваши пожелания. Фотографии сначала будут опубликованы в частном порядке, чтобы вы могли их проверить, прежде чем публиковать их публично. Вы имеете право в любое время отозвать свое согласие на изображение на фотографиях. Вы имеете право попросить нас удалить фотографии, на которых вы изображены.

И уж тем более никого не отмечайте в социальных сетях, если на это нет заранее чёткого согласия других игроков на вашей фотографии.

- В субботу некоторые персонажи могут умереть, если это имеет смысл в их сюжетной линии. Пожалуйста, имейте в виду, что это не ролевая игра, в которой мы хотим, чтобы все разом умерли. В конце концов, это Школа Волшебства! Так что это всего лишь предложение для тех, кто считает, что это логичный способ закончить историю своего персонажа. **Смерть персонажа возможна ТОЛЬКО с согласия игрока.**

ГРАНИЦЫ

- **Мы – представители разных культур, хоть мы во многом и похожи и говорим на одном языке.**

Мы приехали из разных стран, у нас различный опыт в ролевых играх (а многие играют вообще в первый раз!), мы привыкли к разной среде ларпа, и иногда может быть трудно понять потребности и границы друг друга. Будьте прямолинейны, общайтесь четко и не бойтесь отстаивать свои границы. Они имеют полное право быть!

- **ДА значит ДА.**

Прежде чем вступить в физический, “интимный” или другой тесный контакт с кем-то, независимо от их персонажа, получите однозначное словесное «ДА». Это ваша обязанность получить подтверждение, а не их (вашего партнёра) обязанность отказать. "Может быть", "ну ладно" и "попозже" значит НЕТ.

- **Согласие может быть отозвано.**

Возможно, разыгрывание романтической сцены или занятие тёмными делишками в подворотне поначалу казалось забавным, но теперь вы там, и вам становится некомфортно. Все в порядке, вы никому ничего не должны. Просто уйдите из

сцены и найдите место, чтобы прийти в себя. Дискомфорт персонажей и отыгрыш приветствуется, а вот дискомфорт игрока – нет.

- **Игрок важнее игры.**

Если кому-то необходимо покинуть сцену или какую-то ситуацию, по какой бы то ни было причине, отнеситесь с уважением к такой необходимости. Будьте добры и поддержите, если другие игроки не уверены или испытывают дискомфорт. Замок полон чудес, здесь есть много других вещей, с которыми можно поиграть.

Особенно это действует на серьёзные "триггерные" сцены, как например потеря близкого человека. Игрок может незаметно уйти из сцены поднеся руку ко лбу, как будто прикрывая глаза от солнца (игромеханика "**взгляд вниз**"). Пожалуйста, не используйте эту игромеханику, чтобы просто сбежать персонажу или избежать какие-то игровые последствия. Это игромеханика предназначена для игроков и их благосостояния, а не для персонажей.

- **Если ваше предложение по отыгрышу сценки отклонено, это не означает игнорирования вас как игрока.**

Каждый человек отвечает за свои границы. Мы должны быть благодарны, когда другие игроки четко разъясняют свои границы и тем самым способствуют безопасной игре.

- **У нас разные предполагаемые лимиты для разных людей.**

Тот факт, что вы видите, как два человека крепко обнимают друг друга, не означает, что вы можете полезть к ним со своими обнимашками. Но вы, конечно, можете спросить!

- **НРС (неигровые персонажи, орги, монстры) также могут чувствовать себя некомфортно.**

Мы хотим уважать их ограничения так же, как и наших игроков. Относитесь к ним так же, как к любому другому участнику.

- **Мы все совершаем ошибки.**

Общение – это странная и сложная штука, и мы все делаем все возможное, чтобы создать вам безопасную и красивую сказку. Если вы понимаете, что допустили ошибку, пожалуйста, извинитесь. Точно так же, если кто-то извинился за допущенную ошибку, постарайтесь простить.

- **Не будьте придурком и не считайте, что кто-то другой — придурок.**

В 99% случаев кто-то обидел вас без злого умысла. Пожалуйста, предполагайте, что у всех добрые намерения, и в случае сомнений используйте механику взгляда вниз, чтобы разъяснить ситуацию. Также можно разъяснить ситуацию позже на афтерпати.

ИНСТРУМЕНТЫ БЕЗОПАСНОСТИ

● Участие в взаимодействии

Везде, где это возможно, мы стараемся сохранить согласие на взаимодействие, предоставляя участникам возможность участвовать во взаимодействии до того, как оно произойдет. Поэтому мы рекомендуем вам калибровать сцены, которые могут быть чувствительными. Конечно, это не всегда возможно, потому что взаимодействия в ролевых играх происходят естественным образом, и в таких случаях всегда есть возможность отказаться от участия в сцене.

Если в какой-то момент вы столкнетесь с ситуацией, в которой почувствуете себя некомфортно или небезопасно или просто не захотите участвовать по какой-либо причине, вы вольны уйти, не объясняя никому, кто в ней участвует. Самый простой способ — использовать механику **"взгляда вниз"**.

● Взгляд вниз

Прикройте глаза руками, как будто вы закрываетесь от солнца, и постарайтесь смотреть вниз (не встречаться взглядом с другими игроками). Это сигнализирует о том, что вы не желаете, чтобы к вам обращались или приближались. Используйте это, если вам неуютно и вам нужно покинуть сцену, или если вам нужно пойти куда-то, выходя за рамки персонажа, но вы не хотите мешать игре.

● "Чек-ин" или проверка состояния игрока

Если вы не уверены, комфортно ли кому-то в определённой ситуации, проверьте их состояние. Покажите им знак ОК (большой и указательный палец в колечко), чтобы показать, что

вы хотите узнать их состояние. Они могут ответить тремя способами:

- Палец вверх ("люкс"): «Со мной все в порядке, и я хочу продолжать».
- Плоская рука. «Я не уверен, что чувствую»
- Большой палец вниз. «Со мной не все в порядке, и я хочу остановиться».

При любом знаке, кроме «палец вверх», либо не продолжайте взаимодействие, либо, если у вас есть возможность, поговорите с игроком. Возможно, им нужно увидеться с мастером или человеком, отвечающим за благосостояние игроков.

Уголок эмоциональной поддержки

Если в какой-либо момент во время мероприятия вы почувствуете себя перегруженным, смело отправляйтесь к **Александру Нупрейчику и Елизавете Шестаковой**

Мы готовы предложить любую помощь, сделать перерыв, дать печенюшек и выпить чего-нибудь теплого.

Пожалуйста, помните, что наши люди по эмоциональному благополучию не являются квалифицированными психологами.

Они просто здесь, чтобы поддержать вас.

Взаимодействия

Мы понимаем, что на этой ролевой игре игроки могут участвовать в различных формах физической активности, в таких как драки между персонажами, или в любой форме близости.

Прежде чем разыграть сцену, которая является физически или эмоционально напряженной, игроки могут сначала поговорить о своих границах и согласии.

Например, если два ученика собираются во дворе сражаться, они могут заранее встретиться и обсудить свои физические и эмоциональные границы (они также могут захотеть поговорить о том, как они хотят провести бой, или договориться об условиях победы). Если обе стороны не смогут достичь полного консенсуса, то обсуждаемая сцена или взаимодействие не состоится.

Этот принцип применим и к близости вне игры. Мы придерживаемся правила чёткого "ДА". Прежде чем отправиться с кем-то на интимную близость, убедитесь, что вы получили чёткое согласие.

Кроме того, во время этого мероприятия мы будем использовать три различных механизма безопасности:

1. Стоп игра (остановить сцену)

В любой момент любой игрок может сказать «**Стоп игра**», чтобы немедленно остановить всю ролевую игру в непосредственной близости. Если вы слышите объявление о прекращении, вы должны немедленно прекратить отыгрыш и понять, почему было объявлено о прекращении. Игрок, объявивший о прекращении, не обязан объяснять причину, если он этого не желает.

Примеры использования «**Стоп игра**»:

- Игрок попал в опасную или некомфортную ситуацию и хочет покинуть место происшествия (игрок сломал ногу или на грани эмоционального выгорания – но не может незаметно выйти из игры).

- Игрок замечает, что другой игрок находится в опасности, но сам другой игрок этого не заметил (другой игрок сейчас упадёт с лестницы, вышибет кому-нибудь зубы, и прочее).

2. Снизь обороты (деэскалация без остановки сцены)

В любой момент любой, кто чувствует себя неловко из-за действий по отношению к нему другого игрока, может сказать «Снизь обороты». Если вам говорят «Снизь обороты», то вы должны сделать шаг назад (если возможно) и снизить напряженность ситуации. Это не просьба, и другой игрок не обязан объяснять, почему он сказал «Снизь обороты».

Примеры использования:

- Игроку не нравится уровень близости, на котором играет его партнер, даже если это было оговорено заранее.
- НРС недовольны уровнем силы, с которой его допрашивают, даже если это было оговорено заранее.

3. Полный вперед! (эскалация)

Если игрок хочет увеличить интенсивность сцены, но у него нет времени выйти из игры со своим партнером, чтобы обсудить свои границы, игрок может сказать другому игроку "полный вперед!" Это просьба увеличить интенсивность сцены.

Если получатель этой фразы действительно хочет увеличить интенсивность, он может ответить «полный вперед!», чтобы согласиться на увеличение интенсивности.

Любой другой ответ означает, что получатель отклоняет просьбу увеличить интенсивность сцены. Никто не должен чувствовать себя обязанным соглашаться на такую эскалацию, если они не уверены, может ли это вызвать у них дискомфорт.

Примеры использования «**полный вперед!**»:

- Игрок хотел бы перейти от словесных угроз к физической схватке.
- Игрок хотел бы начать кричать на другого персонажа, чтобы обострить спор.

ЕСЛИ ЧТО-ТО ПОЙДЕТ НЕ ТАК

● **Спросите, нужна ли помощь.**

Иногда человек больше контролирует ситуацию, чем кажется на первый взгляд. Всегда используйте «ОК», прежде чем предпринимать дальнейшие действия.

● **Делайте то, что можете, но не за свой счет.**

Если кто-то эмоционально перегружен, не считайте себя обязанным помогать ему самостоятельно. Если хотите, это приветствуется, но совершенно нормально пойти и попросить кого-нибудь другого.

● **Избегайте скопления помощников.**

Если вы видите кого-то перегруженного и кто-то уже с ним, дайте им место. Может возникнуть соблазн пойти и предложить дополнительную помощь, но толпа почти никогда не поможет уязвимому человеку. Верьте, что они в надежных руках.

● **При необходимости сообщите об этом организаторам/мастерам.**

Поговорите с организаторами, даже если они выглядят занятыми. Если у них нет времени, они найдут того, у кого есть время.

Позаботьтесь о себе и своем благополучии!

- **Прислушайтесь к своему телу.**

Пейте воду, ешьте и спите по ночам. При всем движении легко забыть о своих физических потребностях.

- **В игре вы можете чувствовать себя эмоционально перегруженным.**

Вы можете чувствовать себя грустно, расстроено или просто странно. **СОВЕРШЕННО НОРМАЛЬНО ИСПЫТАТЬ ЭМОЦИОНАЛЬНУЮ ПЕРЕГРУЗКУ ВО ВРЕМЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ.** Вы можете прийти в комнату Организатора и поговорить с нами об этом или немного расслабиться в своей комнате.

- **Будьте осторожны с алкоголем.**

Помните, что человек, находящийся под воздействием алкоголя, не способен себя полностью контролировать или дать полное согласие.

Употребление алкоголя возможно на афтерпати или в перерыве игры. Если вы видите, что кто-то перебрал и мешает другим, сообщите об этом организаторам игры. Нетрезвые люди, чье поведение влияет на игру себя и окружающих, должны будут приходить в себя в своем номере.

- **Наркотические средства**

Хранение, распространение и употребление запрещены на территории Эстонской Республики. В соответствии с законом присутствие наркотиков на мероприятии категорически недопустимо.

ИГРА ОКОНЧЕНА

Игра заканчивается подведением итогов (“outro”) и афтерпати.

После игры всегда есть вероятность, что вас могут одолеть **чувства, к которым вы не были готовы** (как примеры - грусть что все закончилось, негативная самооценка за какие-то события, переживания если пошло не так как вы хотели).

(А может быть, вы вообще не почувствуете никаких чувств. Не волнуйтесь – это тоже совершенно нормально.)

Поговорите на вечеринке с игроками, с которыми вы играли, и узнайте людей, стоящих за персонажами, это часто помогает. **Конечно, если мы вам понадобится, вы всегда можете прийти к нам в любое время.**

УБОРКА И ВОЗВРАТ РЕКВИЗИТА

Обратите внимание: поскольку у нас очень мало времени на уборку в воскресенье, нам очень нужно, чтобы вы помогли нам убрать весь реквизит и мусор, прежде чем вы уедете домой.

Пожалуйста, **верните все игровые предметы, которые использовали на игре, мастерам и хозяевам вещей.**

❤️Мы вас любим❤�