

Jornadas Pórtico 2021

HERRAMIENTAS DE SEGURIDAD

¿Qué son las herramientas de seguridad?

Las herramientas de seguridad para los juegos de rol son aquellas técnicas pensadas para usarse al comienzo y durante una sesión de rol con el fin de que ninguna persona se sienta incómoda o a disgusto durante el juego debido a, principal pero no exclusivamente, la aparición de contenido sensible durante la partida. Se basan en dos objetivos irrenunciables del grupo: mantener una buena comunicación entre ellos y ellas y que nadie se sienta mal durante el juego. Algo indispensable en la utilización de estas técnicas es asegurarse de que todas las personas que jueguen la partida conocen bien las herramientas de seguridad que van a usarse o estar a su disposición. En caso de duda, por pequeña que sea, las técnicas deben explicarse siempre al comenzar el juego.

(El uso de al menos una herramienta de seguridad es obligatorio en todas nuestras partidas.)

¿Qué herramientas de seguridad son las más frecuentes?

Algunas de las herramientas más conocidas y usadas son la técnica de líneas y velos y la tarjeta X. Muchas de estas herramientas son, además, compatibles mutuamente, como es el caso de esas dos. Te explicamos aquí estas y otras.

Líneas & Velos

Antes de comenzar la partida, cada participante comenta sus líneas y velos. Las «líneas» (como quien dice, las «líneas rojas») son aquellos elementos que no desea que aparezca durante la partida. Los «velos» son aquellos elementos cuya aparición en la partida no nos parece mal, siempre que aparezcan de una forma velada, es decir, pasando rápidamente sobre el asunto, sin dar detalles, o dando a entender que tal cosa existe o sucede, pero sin describirlo (con indicios y fundidos a negro, o menciones indirectas). Los y las participantes en la partida (especialmente quien la dirija) no deben introducir los elementos marcados como líneas y deben abordar los elementos marcados velos del modo indicado.

Una buena práctica a la hora de aplicar esta técnica es que la persona que la explica dé ejemplo indicando sus líneas y velos. Adicionalmente, un modo de aplicar la técnica es decir qué contenidos sensibles sí nos gustaría ver en la partida y comprobar si el resto de los y las integrantes del grupo están conformes con ello. (Los avisos de contenido sensible que pone el director o la directora de una partida estarían muy relacionados con esto último.)

Tarjeta X

En el juego en mesa, al comenzar la partida, se coloca una tarjeta grande con una X dibujada en el medio de la mesa. En el juego online, donde la comunicación visual está muy limitada, puede establecerse una palabra clave; por ejemplo, la misma expresión «tarjeta X». En cuanto alguna de las personas participantes en la sesión se sienta incómoda con el curso de la acción, puede coger hacer uso de la tarjeta (cogiéndola y levantándola, diciendo la palabra, etc.). En ese momento, las demás personas participantes deben modificar inmediatamente la escena, bien cambiando algún elemento de la escena en curso, bien haciendo avanzar la ficción a otro momento diferente. La persona que ha usado la tarjeta X no tiene por qué dar ninguna explicación, aunque puede ser necesario (para aclarar) que indique qué es lo que le genera malestar.

Es la herramienta de seguridad rolera más simple y más fácil de aplicar a una partida, especialmente a aquellas partidas con personas no familiarizadas con estas herramientas.

Semáforo

Funciona de forma semejante a la tarjeta X o el control de guión, pero hay tres tarjetas: verde, amarilla y roja. (De nuevo, en contextos online, pueden establecerse palabras clave, como «verde», «amarillo» y «rojo».) En cualquier momento de la partida, cualquier persona de la mesa de juego puede usar una de las tarjetas sobre otra persona de la mesa para comunicarle cómo se siente sobre lo que está pasando en la acción. Los significados de las tarjetas son los siguientes:

- **ROJO** – Significa que la persona que usa la tarjeta no se siente cómoda y la otra persona debe detener la escena y reconducir la narración por otros derroteros. Esta tarjeta, como la tarjeta X, debe respetarse siempre.
- **ÁMBAR** – Muestra consentimiento hacia la escena.
- **VERDE** – Invita a la otra persona a profundizar en la actual escena con sus elementos e incluso llevarla más lejos.

Control de guión

(Conocida en inglés como «Script Change».) Funciona de forma semejante a la tarjeta X y el semáforo, pero con otras tarjetas que hacen referencia a los clásicos controles de reproducción. Las más comunes son:

- Avance rápido – Significa que la acción debe avanzar más rápidamente, omitiendo detalles o directamente pasando a otra escena, para que ciertos contenido no sean descritos.
- Pausa – Significa que la acción debe detenerse para que alguien tome un respiro.
- Rebobinar – Significa que la acción debe ser rebobinada hasta un punto donde reiniciarse sin el elemento que ha causado el uso de la tarjeta.

Otras cartas posibles son:

- Adelante – Significa que la acción puede continuar e incluso profundizar en sus elementos problemáticos. (Como el verde de la técnica del semáforo.)
- Freno – Significa que la acción debe reducir su intensidad de algún modo.

- Stop – Significa que la acción debe detenerse para que el grupo hable sobre ella.

Esta técnica es especialmente compleja, pero, cuando el grupo la domina, crea una fuerte sensación de control en los participantes que contribuye a crear un clima de seguridad.

¿Qué hay de los avisos de contenido sensible?

Los avisos de contenido sensible son descriptores que se usan a la hora de presentar una partida (o cualquier producto o actividad cultural) y que advierten de la posible (o incluso deseada y planeada) aparición de ciertos contenidos en la partida que a algunas personas pueden resultarles problemáticos.

Los avisos de contenido sensible son otra de las muchas herramientas que podrían incluirse en esta lista. Otro ejemplo es la filosofía de la puerta abierta: el acuerdo explícito entre los y las participantes de que cualquiera podrá levantarse en cualquier momento, sin dar explicaciones, y tomar un descanso o abandonar la partida, sin ser juzgado por el resto.

Sin embargo, estas dos técnicas y otras, si bien dan control a los y las participantes sobre su propio bienestar, permitiéndoles decidir si participar en una partida o facilitándoles la opción de abandonarla, no les dan control sobre la partida para reconducirla y son, por tanto, ineficaces a la hora de proteger el disfrute de quien participa. Son buenos complementos de las demás, de todos modos.

¿Qué avisos de contenido sensible puedo encontrar?

He aquí algunos ejemplos de avisos de contenido sensible que los y las másters pueden usar para describir sus partidas:

- Cuestiones sociales y culturales: racismo, discriminación religiosa, sexismo, LGTBfobia, violencia institucional, masacres, guerra, esclavitud, drogas, etc.
- Relaciones sexo-afectivas: romance, situaciones sexuales, sexo explícito, etc.
- Terror personal: ratas, insectos, gore, sangre, payasos, serpientes, claustrofobia, muerte de seres queridos, sufrimiento de seres queridos, desastres naturales, etc.
- Violencia interpersonal: violencia sexual, violencia contra menores, violencia contra animales, violencia doméstica, maltrato psicológico, bullying, violencia física, asesinato, tortura, etc.
- Enfermedad y salud: tratamientos médicos (jeringuillas), embarazos traumáticos, amputaciones, parálisis, pérdida de control, enfermedades mentales, autolesiones, drogadicción, muerte personal, etc.

Esta clasificación es una de tantas y es meramente orientativa. Para saber más, puedes consultar juegos, como iHunt, o documento como Consent In Gaming, de Sean K. Reynolds y Shanna Germain.

¿En dónde puedo saber más sobre seguridad en el rol?

Esta lista podría ampliarse para incluir técnicas tan interesantes como la de la paleta (el grupo crea una lista de elementos que sí quiere abordar) o el chequeo mutuo (convenir un

gesto para que, en cualquier momento, usando ese gesto, cualquier persona participante pueda preguntar, de forma rápida y no disruptiva, a cualquier otra si todo va bien). Sin embargo, una lista exhaustiva sería muy extensa y se volvería obsoleta muy pronto.

Si deseas saber más sobre herramientas de seguridad y, en general, sobre seguridad en los juegos de rol y otras actividades similares, he aquí unos cuantos enlaces:

En español

HT Publishers | [Tarjeta X](#)

Ocio Frik | [Herramientas de seguridad en el rol \(I\) - Mecanismos para cortar la narración](#)

Generación Geek | [Herramientas sociales en los juegos de rol](#)

Concilio del Sur | [Herramientas en la mesa](#)

En inglés

Leaving Mundania | [A primer on safety in roleplaying games](#)

Golden Lasso Games | [Safety tools](#)

The Larpwright | [Notes on kutt, brems and emotional safety](#)

Gnome Stew | [Safety as risk management](#)

Gnome Stew | [Why safety tools are important to me](#)

The Gauntlet | [Tools of the table](#)

Big Bad Con | [Safety and calibration tools](#)

[TTRPG Safety Toolkit - A Quick Reference Guide](#)

Spelltheory | [Why safety tools are necessary in your RPGs](#)

Random's Guide to Role Play | [Guide to RPGs](#) | [Safety tools](#)