

Exhumation

Veiligheid & consent



Inhoud

1. Algemeen	1
2. Veiligheid	2
3. Consent	2
3.1 Introductie	2
3.2 Stoplicht	3
3.3 Lookdown	3
3.4 Langzame escalatie	4
3.5 Uitnodigen tot escalatie	5
3.6 Voorbeelden	5
4. Thema's	6
4.1 Klassenstrijd	6
4.2 Seksisme en seksualiteit	6
4.3 Verbaal en fysiek geweld	7
4.4 Validisme	7
5. Safety talk	7
6. Debriefing	8
7. Flagging	8
8. Samenvatting	9

1. Algemeen

Dit document beschrijft de visie van het “Exhumation” team op veiligheid en consent, samen met de aanverwante regels en richtlijnen.

Gezien het potentieel een heftig evenement wordt, willen we veiligheid en consent goed bespreken en onder de aandacht brengen van onze deelnemers. We vertrouwen erop dat iedereen onderstaande regels en richtlijnen doorneemt, en diens best zal doen om ze na te leven.

Indien nodig, behoudt de “Exhumation” organisatie zich het recht om personen te weren van het evenement.

2. Veiligheid

De veiligheid van de deelnemers, zowel fysiek als mentaal, is een gedeelde verantwoordelijkheid. Iedere deelnemer wordt gevraagd bij te dragen. Voor henzelf, maar ook voor anderen. Als het nodig is zal het evenement onderbroken worden. We hopen natuurlijk dat dit niet nodig zal zijn.

Op “Exhumation” en in de community van het evenement zijn racisme, haatdragende opmerkingen (bijvoorbeeld over seksualiteit, gender en etniciteit) en andere uitingen die bewust kwetsend zijn voor een ander (zoals opmerkingen over levensstijl of overtuigingen) niet welkom - niet tijdens evenementen zelf, noch erbuiten.

OC kenmerken mogen nooit de bron zijn van negatieve IC opmerkingen. De vuistregel voor OC kenmerken is dat het kenmerken zijn die niet door een persoon binnen 5 minuten aangepast of verwijderd kunnen worden.

Enige OC problemen en andere kwesties dienen bij ‘de deur’ achter gelaten te worden. Ga er van uit dat mensen die een functiebeperking hebben hier geen spel mee willen. Wanneer dit anders is, staat het hen vrij dit aan te geven.

Een belangrijk onderdeel van veiligheid is consent. Raadpleeg hier het volgende hoofdstuk voor, waar het in detail besproken wordt.

Hoewel wij hopen dat de regels en richtlijnen met betrekking tot veiligheid en consent voldoende zijn om problemen te voorkomen, kan het voorkomen dat een deelnemer graag iemand spreekt over de gang van zaken op het evenement.

Wij hebben hier vertrouwenspersonen voor; zij zullen aan het begin van een evenement duidelijk voorgesteld worden aan de deelnemers. Wanneer één van hen nodig is, kan men altijd op ze af stappen. Ze zijn ook via de organisatie te bereiken. De vertrouwenspersonen zullen altijd voor de deelnemers klaar staan; men hoeft zich geen zorgen te maken over hen te storen in hun spel.

Tegelijkertijd is het belangrijk de volgende zaken te onthouden. Onze vertrouwenspersonen helpen je graag met dingen die te maken hebben met “Exhumation”. Echter, ook zij hebben persoonlijke grenzen, en doen dit op vrijwillige basis - ze zijn geen ingehuurde medische professionals.

3. Consent

3.1 Introductie

Consent is, letterlijk vertaald, “toestemming”. In het kader van LARP evenementen, betreft het toestemming voor type spel, en het beginnen, ervaren en eventueel beëindigen van scènes.

Consent bestaat tussen individuele deelnemers. Als Piet van Karel consent heeft voor specifieke soorten scènes, betekent dit níet dat andere deelnemers automatisch óók consent hebben voor dat soort scènes met Karel.

Consent kan altijd ingetrokken worden. Situaties veranderen, en daarmee verandert van moment tot moment waar een deelnemer zich comfortabel mee voelt.

Om consent te verkrijgen, moeten deelnemers van tevoren onderling contact hebben. Dit kan op meerdere manieren. Consent bespreken staat ook wel bekend als ‘kalibratie’.

“Exhumation” gebruikt een aantal systemen ten bate van consent en kalibratie. Dit zijn manieren om (de door ons verwachte) omstandigheden af te dekken.

3.2 Stoplicht

Het eerste systeem wat we willen benoemen is het ‘stoplicht’. Dit is niet een manier om consent te verkrijgen, maar een manier om scènes bij te sturen als een deelnemer dat nodig vindt. Voorkomen is beter dan genezen!

De werking is als volgt. Een deelnemer kan tijdens een scène een kleur uitspreken als losse term. Men moet het niet verstoppen in de reguliere conversatie, zodat het duidelijk herkend wordt. Dit is dan om aan te geven hoe deze deelnemer zich op dat moment voelt en het is aan de andere deelnemers in de scene om zich aan te passen.

Hoewel dit ‘proactief gebruik’ het beoogde doel is van het ‘stoplicht’, kan het eventueel gebruikt worden bij kalibratie of een check-in; een korte OC vraag over het verloop van een scène, kan beantwoord worden met ‘Groen’ of ‘Geel’, bijvoorbeeld.

- **Groen;**
De deelnemer voelt zich op diens gemak in de scène. Escalatie is eventueel mogelijk, gezien de grenzen van de deelnemer (nog) niet bereikt zijn.
- **Geel;**
De deelnemer voelt zich (nog) op diens gemak in de scène. Echter, escalatie is niet gewenst, gezien de scène aan de grenzen van de deelnemer zit.
- **Rood;**
De deelnemer voelt zich niet op diens gemak in de scène en de scène moet gestopt worden. Eventueel kan de deelnemer die het ‘rode’ signaal heeft gegeven een lookdown gebruiken om de scène direct te verlaten.

Wanneer een scène veranderd of gestopt is door het gebruik van het 'stoplicht', kan de scène wellicht doorgaan met een andere intensiteit, of bijvoorbeeld zonder één van de deelnemers. Doorgaan of niet, het moet goed overwogen worden; uiteindelijk is het belangrijkste het welzijn van onze deelnemers.

3.3 Lookdown

Het kan voorkomen dat een deelnemer een gegeven scène direct wil verlaten. Deze deelnemer kan dan een hand boven de ogen houden en vervolgens de scène verlaten. Dit is de lookdown.



De lookdown mag ook gebruikt worden om een scène in te komen. De deelnemer kan dan soortgelijk diens ogen afschermen met een hand en vervolgens de scène betreden.

Wanneer een deelnemer deze doelbewuste actie uitvoert, is het de overige deelnemers niet toegestaan om spel te maken naar aanleiding van de eerdere afwezigheid en/of het verlaten van de scène van voornoemde deelnemer. Het verlaten, dan wel het binnenkomen dient genegeerd te worden.

Bedenk ook dat het niet altijd nodig zal zijn; zowel een deelnemer als het personage zal naar het toilet moeten; een lookdown is dan niet nodig, bijvoorbeeld.

In een ander geval kan het voorkomen dat een deelnemer medicatie móet nemen, terwijl deze in een scène verwickeld is. Wanneer de deelnemer de lookdown gebruikt, kan de medicatie rustig genomen worden, zonder dat deze OC noodzaak IC gevolgen heeft.

Een ander voorbeeld. Nadat een deelnemer het spel verlaten heeft met een 'rood' Stoplicht, voelt deze zich weer klaar om het spel te betreden. Dit kan dan gedaan worden met een lookdown, om te voorkomen dat de oude situatie weer onnodig opgerakeld wordt.

We vertrouwen er op dat onze deelnemers de lookdown mogelijkheid niet misbruiken.

3.4 Langzame escalatie

Langzame escalatie gaat erom dat intense situaties langzaam opbouwen in heftigheid.

Op "Exhumation" willen we in elk geval graag één stereotype beeld van Zombies in media vormgeven; dat zij hun slachtoffers aanklampen, tegen de grond worstelen en uiteindelijk doden.

Om dit uit te spelen is fysiek contact nodig. Gezien niet alle deelnemers hiertoe bereid zullen zijn, of in elk geval grenzen per persoon en per moment verschillen, is er kalibratie nodig tussen de Zombie(s) en het slachtoffer.

Hiertoe worden alle Zombie geïnstrueerd om slechts (zeer) langzaam te escaleren. Dit kan per scène en betrokken deelnemers verschillen, maar doorgaans zal dit verlopen via dicht naderen, handen op de schouders, naar de grond brengen en de mond naar een arm brengen.

In geen geval zal er echt gebeten worden; de Zombie zal diens eigen hand tussen de mond en de arm van de deelnemer leggen, zodat de Zombie altijd in diens eigen handrug bijt. Zombies zullen te allen tijde de nek vermijden, tenzij een deelnemer hier expliciet toestemming voor geeft door een rode sjaal, sieraad of andere accessoire rond de nek te dragen. Ook hier geldt dat deze consent ingetrokken kan worden door het signaal niet langer te dragen.

Langzame escalatie kan ook toegepast worden in scènes met veel gepraat, met veel verbale communicatie. Men hoeft niet altijd direct 'van 0 naar 100'. Iemand kan beginnen met langzaam in volume toe te nemen. Hetzelfde kan je doen met scheldwoorden, of zaken op het personage te spelen. Escaleer wanneer de scène daar om vraagt.

Het doel van langzame escalaties is dat er voldoende ruimte is om het 'stoplicht' en de lookdown toe te passen.

3.5 Uitnodigen tot escalatie

Mocht een deelnemer tijdens een gegeven scène graag escalatie willen - intenser verbaal geweld, misschien een overgang naar fysiek geweld - dan kan dit middels de volgende gesproken zin;

"You should calm down."

Dit is een (OC) expliciete uitnodiging tot escalatie. Wat de escalatie zal zijn, zal verschillen per scène, en we vertrouwen er op dat onze deelnemers zelf kunnen bepalen wat passend is.

Echter, overige deelnemers kunnen besluiten niet op de uitnodiging in te gaan, omdat dit hun eigen grenzen overschrijdt. Houd er rekening mee dat er misschien geen of een milde reactie kan komen.

Gebruik *"You should calm down"* daarom maar één keer. Het is een uitnodiging tot escalatie aan andere deelnemers, geen 'opdracht'; overige mensen bepalen nog steeds hun eigen grenzen.

Houd eerdere consent kalibraties in het achterhoofd en blijf ook tijdens het escaleren letten op het 'stoplicht' en eventuele lookdowns.

3.6 Voorbeelden

Stel dat Piet en Karel beiden het idee hebben om hun personages een koppel te laten spelen. Voordat beiden ook maar één voet op het evenement zetten, gaan ze een keer bij elkaar langs om te bespreken hoe ze dit gaan uitspelen. Hoewel Karel dit soort spel meestal vermijdt, spreken ze in wederzijds vertrouwen af dat Piet tekenen van affectie mag uitspelen, mits hij niet verder gaat dan een hand of arm vastpakken.

Ook tijdens het evenement kan je in gesprek met elkaar.

Piet en Karel vinden tijdens het spel een reden voor hun personages om knallende ruzie te krijgen, met een flink verheven stem. Karel trekt stevig van leer en ziet dat Piet angstig van hem weg stapt. Voor de zekerheid zegt Karel op normale gesprekstoon ‘stoplicht?’ en gelukkig zegt Piet ‘groen’.

Sterker nog, na een paar zinnen zegt Piet ook nog “*You should calm down*”, waarna Karel de ruzie uit laat monden op fysiek geweld. Bij een tweede check-in zegt Karel ‘geel’ en Piet besluit hierop de scène af te ronden door weg te lopen.

Een andere optie voor hen zou geweest zijn om langzamer te escaleren. Op die manier hebben ze beiden nog meer de ruimte om (non-)verbaal de scène bij te sturen.

De safety talk aan het begin van een evenement biedt een platform voor deelnemers om onderling consent af te stemmen. Het kan bijvoorbeeld zijn dat een deelnemer aangeeft dat er niet tegen hem geschreeuwd mag worden. Aan dit verzoek moet gehoor worden gegeven, en er is hiermee kalibratie over consent tussen deze deelnemer en de rest van de deelnemers, voor het thema ‘verbaal geweld’.

4. Thema's

Hieronder staan diverse thema's. Per thema bespreken we wat deelnemers mogen verwachten op dat gebied, van elkaar en van de organisatie. Dit geeft een standaard voor wat we (niet) in het spel van deelnemers willen zien.

Het is mogelijk om af te wijken van deze standaard. Er zal tijdens de safety talk de mogelijkheid zijn voor deelnemers om dit aan te geven. Houd in geval van twijfel de standaard aan, ga in gesprek of gebruik het ‘stoplicht’.

Deelnemers zullen verschillende toleranties hebben met betrekking tot verschillende thema's, en met wie er in een gegeven scène aanwezig is. We willen graag dat alle deelnemers alles doornemen. We zien graag dat deelnemers weten wat ze te wachten staat, en bewust voor “Exhumation” kiezen.

Als er een vraag is over onderwerpen die hier niet benoemd staan, kan er contact opgenomen worden met de organisatie via exhumation.larp@gmail.com of de overige kanalen.

4.1 Klassenstrijd

In de setting van “Exhumation” zijn er sterk verdeelde sociale klassen. Er zijn drie lagen en de personages van de deelnemers zullen zich op de onderste laag bevinden. Er zullen figurantenrollen zijn die dit in hun spel zullen verwerken. Bijvoorbeeld omdat ze hoger staan dan de overige deelnemers.

Deze personages zullen de rechten die zij hebben ook (actief) gebruiken. IC beledigingen zullen waarschijnlijk bestraft worden. Iets wat meer is dan een belediging, zal ook een grotere straf krijgen.

De deelnemers zullen pas laat de kans krijgen hier verandering in aan te brengen, als ze de kans überhaupt krijgen.

Bij deelnemers onderling kan de klassenstrijd een rol spelen. Er kan bijvoorbeeld een poging gedaan worden door een horige om de adel te vlijen, wat tot een conflict kan leiden met andere horigen.

4.2 Seksisme en seksualiteit

Binnen de setting van “Exhumation” spelen seksisme en seksualiteit bijna geen rol. Het is een wereld met heel veel uitdagingen. En elk paar handen is er één, ongeacht hoe een persoon zich verder identificeert of hoe diens seksualiteit is.

Wanneer men verandert van sekse zal dit opvallen, maar hier wordt zelden een punt van gemaakt. Iedereen is vrij om een partner te kiezen waarmee men zich comfortabel voelt.

Personen die discrimineren op grond van iemands sekse of seksualiteit komen voor, maar zijn binnen deze setting een uitzondering.

Ter herinnering, OC kenmerken mogen nooit de bron zijn van negatieve IC opmerkingen.

4.3 Verbaal en fysiek geweld

Verbaal en fysiek geweld zal in de verschillende verhalen van de evenementen aanwezig zijn. “Exhumation” speelt zich af in een setting waar geweld gezien wordt als een optie om verder te komen.

De hogere sociale lagen gebruiken het om de bevolking in bedwang te houden, voor bandieten is het hun ‘werk’ en Zombies zijn gewelddadige creaturen. Fysiek en verbaal geweld tegen de rest van de wereld zal onvermijdelijk zijn.

Voor de meeste deelnemers hun personage is fysiek en verbaal geweld doorgaans een iets minder logische oplossing. Maar er mag zeker mee gespeeld worden dat de oplopende spanningen er voor zorgen dat geweld onderling vaker voorkomt.

4.4 Validisme

Validisme is een term die gebruikt wordt voor de discriminatie van mensen met een functiebeperving op grond van hun lichamelijke en/of verstandelijke gesteldheid.

Gezien de setting van “Exhumation” een uitdagende wereld is, zullen er personen zijn die deze uitdagingen niet effectief tegemoet kunnen treden.

De deelnemers kunnen hier spel mee maken, bijvoorbeeld als een personage start met een functiebeperving met betrekking tot verstandelijke gesteldheid, of een personage een zware verwonding oploopt die zorgt voor een functiebeperving op lichamenlijk vlak. We verwachten dat deelnemers die dergelijke keuzes voor hun personage maken dit onderwerp respectvol benaderen.

Houd er rekening mee dat OC kenmerken nooit de bron mogen zijn van negatieve IC opmerkingen.

5. Safety talk

Op “Exhumation” komen een aantal zaken voor die nog niet vaak gebruikt worden binnen ‘LARPend Nederland’, zoals consent systemen, het idee van “slow escalation” en een aantal theatrale technieken.

Om voor al deze zaken bij alle deelnemers een gemeenschappelijke basis aan te leggen, zal een safety talk gegeven worden. Deze is op de avond van de eerste dag van het evenement, voor ‘tijd in’. Tijdens de safety talk wordt er uitleg gegeven en geoefend.

Daarnaast zal er tijdens de safety talk gelegenheid gegeven worden om individuele voorkeuren aan te geven met betrekking tot de eerder genoemde thema’s.

Het is voor alle deelnemers verplicht deze safety talk minimaal één keer te volgen.

Mocht een deelnemer op een eerdere “Exhumation” deze bijgewoond hebben, vervalt de verplichting. Een soortgelijke safety talk of workshop gevolgd hebben op een ander LARP evenement is niet afdoende.

6. Debriefing

Wij hopen dat “Exhumation” een indrukwekkend evenement wordt. Een verhaal met dramatische ontwikkelingen, onverwachte twists, gevaar uit vele hoeken en, al met al, een bijzondere ervaring.

Gezien een aantal deelnemers allicht willen ‘landen’ na dit evenement, organiseren we op de laatste dag van het evenement de debriefing.

Tijdens de debriefing kan het afgelopen evenement besproken worden met andere deelnemers en de organisatie, kan het hart gelucht worden of kan men nagenieten. We willen hier een mogelijkheid voor geven, zodat deelnemers met een gerust hart weer naar huis kunnen gaan.

Deelname aan de debriefing is optioneel.

7. Flagging

Helaas zijn er ook binnen de LARP hobby soms mensen die zich niet aan gangbare sociale normen houden, en de mentale en fysieke veiligheid van anderen niet respecteren. Wij als organisatie hebben hierbij de hulp nodig van onze deelnemers, gezien er geen lijst is van personen die op deze manier een LARP evenement onveilig maken.

Toch willen we ervoor zorgen dat iedereen zich tijdens het evenement op hun gemak voelt bij de andere deelnemers. Wij hanteren hier de volgende oplossing voor: flagging.

De deelnemerslijst is inzichtelijk voor alle deelnemers; nadat de inschrijving sluit, zullen we de namen van andere potentiële deelnemers rondsturen. Hierna kan een deelnemer aan de “Exhumation” organisatie per email een vlag voor andere deelnemers laten weten. Hier zal een apart emailadres voor zijn.

Dit specifieke adres zal alleen toegankelijk zijn voor John van den Bos, als eindverantwoordelijke voor "Exhumation", en de vertrouwenspersoon vanuit de organisatie.

Het kan voorkomen dat deze personen hulp nodig hebben bij de situatie. Op dat moment zal er met een geanonimiseerde beschrijving van deze situatie advies ingewonnen worden bij Evolution Events, in de persoon van René van den Berg.

De vlaggen hebben de volgende betekenis;

- *Gele vlag*: 'Ik wens geen connecties te hebben met deze persoon en indien mogelijk, wil ik geen slaapgelegenheid delen. Ik vind het acceptabel dat we allebei op "Exhumation" aanwezig zullen zijn.'
- *Oranje vlag*: 'Ik voel mij niet comfortabel met deze persoon. Als ze aanwezig zullen zijn op "Exhumation", zal ik niet naar het evenement komen. Ik acht ze niet onveilig voor anderen of het evenement; dit is geheel persoonlijk.'
- *Rode vlag*: 'Ik acht deze persoon onveilig voor anderen of het evenement. Als ze aanwezig zullen zijn op "Exhumation", zal ik niet naar het evenement komen.'

Geen enkele deelnemer zal te horen krijgen wie ze gevlagd heeft. Dit proces is vertrouwelijk en blijft tussen het benoemde deel van de "Exhumation" organisatie en potentiële deelnemers.

Wanneer een potentiële deelnemer een rode vlag krijgt, behoudt de "Exhumation" organisatie het recht om verdere vragen te stellen om de situatie te verhelderen. Uiteraard kan het voor komen dat deelnemers er niet dieper op in willen gaan, wat hun goed recht is. We erkennen dat dit soort situaties complex zijn en we willen ze met voldoende zorgvuldigheid en aandacht behandelen.

Afhankelijk van de omstandigheden, zal de deelname van een potentiële deelnemer met een rode vlag geweigerd worden.

Mocht een potentiële deelnemer meerdere gele en/of oranje vlaggen krijgen, kan het zijn dat de deelname van deze deelnemer geweigerd wordt.

8. Samenvatting

We geven het al aan in de introductie; "Exhumation" wordt potentieel een heftig evenement. Dit past bij het verhaal en de sfeer die we willen bieden. Het is belangrijk dat alle deelnemers zich mentaal en fysiek goed blijven voelen. Juist op die manier kunnen scènes beter worden, en beter worden ervaren.

Voor een aantal deelnemers zullen de zaken besproken in dit document nieuw zijn. Allicht zijn er vragen; waar moet ik consent voor regelen, en waar niet voor? Hoe is het überhaupt om op een evenement te zijn waar dit soort dingen bestaan?

Door dit document beschikbaar te maken, de safety talks op de evenementen zelf, en veel te communiceren, hopen we dat de verwachtingen van (potentiële) deelnemers uitkomen.

Bovenal hebben we liever dat we een goede 'parachute' hebben welke niet gebruikt wordt, dan dat we blijken er één nodig te hebben, en het dan niet hebben. 'Stopwoorden', meta technieken, kalibratie voor consent; het dient allemaal voor het verbeteren van "Exhumation".

Colofon

Het "Exhumation" team:

John van den Bos
Selina Bulters
Daan Helmendach
Tijmen van der Kemp
Sofie Nijland

Met dank aan:

René van den Berg
Karijn van der Heij
Martijn Ketelaars
Suus Mutsaers
Gavin Treep
Yvon Vuijk
Evolution Events

'Exhumation schedel logo' gebaseerd op "Skullish" door acheronnights

Contact:

exhumation.evolution-events.nl
facebook.com/groups/exhumation.larp
exhumation.larp@gmail.com