

Pro bezpečnější larpy

**Jak předcházet obtěžování
a jak s ním bojovat
– balíček materiálů**



Obsah

K čemu tenhle balíček slouží?	3
Co je to obtěžování?	5
Když se setkáte s obtěžováním	10
Když vám přijde, že někdo někoho obtěžuje	11
Když zažijete obtěžování (co dělat v ideálním světě)	12
Když zažijete obtěžování (reálná verze)	13
Když vám někdo o obtěžování řekne	15
Když vás někdo z obtěžování obviní	17
Když se bojíte, že jste někoho obtěžovali	18
Checklist pro organizátory	20
Workshopy pro nastavování hranic	23
Zásady proti obtěžování	27
Podpora na sociálních sítích a online zdroje	28
Autoři	29

K čemu tenhle balíček slouží?

Tento balíček materiálů se věnuje tématu sexuálního obtěžování a zneužívání a jeho cílem je proti těmto problémům bojovat a předcházet jim. Primárně je to nástroj pro larpy, ale lze ho využít i pro bitvy a další podobné akce nebo v příbuzných komunitách.

Sexuální obtěžování je často spojené s jinými formami obtěžování nebo s tématy diskriminace a sexismu.

Na tyto problémy se ale balíček nezaměřuje.

Balíček se skládá ze čtyř částí. **První část** definuje základní pojmy týkající se obtěžování v souvislosti s rolovými hrami. **Druhá část** se zabývá tím, jak se chovat v situacích, kdy obtěžování probíhá. Zaměřuje se na čtyři úhly pohledu: organizátorů, obětí obtěžování, pachatelů obtěžování a přihlížejících. **Třetí část** obsahuje praktické tipy, které mohou organizátorům umožnit zlepšit bezpečnost na jejich hrách, a modelový text pravidel řešících obtěžování. **Čtvrtá část** obsahuje tipy na předherní cvičení, která mohou hráčům pomoci určit si hranice a pak je udržovat.

K sexuálnímu obtěžování, útokům a zneužívání může docházet kdekoliv. Účelem tohoto balíčku materiálů je upozornit na to, že tyto problémy existují i v české larpové kultuře, identifikovat je a pomoci s jejich řešením.

Účelem tohoto balíčku materiálů je upozornit na to, že tyto problémy v české larpové kultuře existují, identifikovat je a pomoci s jejich řešením.

Konečným cílem pak je začít obtěžování úspěšně předcházet a zařídit, aby náš společný koníček byl pro všechny o něco bezpečnější. V sekci „tipy“ pak najdete i konkrétní doporučení týkající se nezletilých účastníků her.

Tento balíček je souborem nástrojů, ne soupisem pravidel. Smyslem jednotlivých definic, rad a návodů není poskytovat jednoznačné instrukce pro každou situaci – obtěžování je pochopitelně obtížná, často osobní otázka, jednotlivé situace se mohou značně lišit. Stejně tak různé typy akcí mají odlišné potřeby podle svého designu a cíle. Balíček především poskytuje různé možnosti, přístupy a základní rámec, který je možné upravit či doplnit pro potřeby konkrétních her a situací. Autorky balíčku také nevyjadřují názor na jakékoliv konkrétní případy a nestaví se do role soudců. Český balíček vznikl překladem, úpravou a doplněním finského materiálu [Safer larping](#). Česká verze i originál jsou chráněny [licencí Creative Commons](#). Tento soubor můžete volně sdílet, ale vždy prosím uvádějte jeho zdroj. Je povoleno vytvářet na jeho základě odvozená díla, pokud budou také opatřena licencí Creative Commons.

Balíček není povoleno využívat komerčně bez explicitního souhlasu autorek.



Co je to obtěžování?



Co je to obtěžování?

“

Známý z party, když se dozvěděl, že už nejsem zadaná, tak se mě pořád snažil balit. I když jsem ho mnohokrát odmítla, tak mě v noci ve společném stanu pořád ošahával, ostatní neudělali nic, nepomohli mi, naopak se smáli, jaká je to dobrá zábava.

Sexuální obtěžování jsou nechtěné projevy pozornosti a chování sexuální povahy, které působí pocity ponížení, strachu, poškození a vzteku. Specifickým typem je pak genderově podmíněné obtěžování, což jsou nechtěné projevy pozornosti, které se vztahují k něčímu genderu, jako například ponižující a urážlivé komentáře či výsměšky a podobné.

Mezi příklady sexuálního obtěžování mohou patřit nevyžádané sexuální narážky, vtipy se sexuálním podtextem a poznámky a otázky namířené na něčí vzhled, soukromý život či tělo. Do kategorie sexuálního obtěžování také patří sexuální návrhy, požadavky na sex, fyzické doteky a znásilnění či pokusy o něj. Ne všechny tyto jevy jsou stejně ubližující či stejně vážné. U všech ale platí, že jsou-li nevyžádané, mohou být obtěžující, ponižující a nepříjemné a u všech má smysl se snažit je na akcích eliminovat, protože narušují prostředí vzájemné důvěry.

Obtěžování může také probíhat po telefonu nebo přes internet. Běžné projevy pozornosti se sexuálním podtextem se stávají obtěžováním v případě, že přetrvávají bez aktivního souhlasu druhé strany. Může tedy jít jak o situace, kdy někdo někomu projevuje pozornost i poté, co druhá strana jasně řekla, že o ni nestojí, tak o situace, kdy někdo někomu setrvale či opakovaně projevuje pozornost, aniž by si ověřil, že s tím druhá strana souhlasí a je jí to příjemné.

Příklady naleznete např. v [následujícím materiálu](#), který se zaměřuje na sexuální obtěžování v prostředí vysokých škol, ale obsahuje řadu informací a zdrojů užitečných i pro nás.

FYZICKÉ PROJEVY

- Nechtěné navazování fyzického kontaktu, objímání či dotýkání se bez povolení, tlačení se na druhého, hlazení nebo poplácávání.
- Nechtěné strhávání či trhání oblečení jeho tahání nebo zvedání.
- Nedovolené onanování před druhou osobou atp.
- Sexuální násilí, použití síly při sexu nebo nucení k sexuálním praktikám.

VERBÁLNÍ PROJEVY

- Nadávky, neslušné poznámky, sexuální návrhy a vyžadování sexu.
- Vtipy se sexuálním podtextem, odsudky a poznámky týkající se něčího sexuálního života či přitažlivosti.
- Poznámky nebo hodnocení se sexuálním podtextem namířené na něčí tělo, oblečení či soukromý život.
- Nabídky peněz, dáreků nebo omamných látek výměnou za sex.
- A další nevyžádané projevy, které adresátovi působí diskomfort.

DALŠÍ FORMY OBTĚŽOVÁNÍ

- Nevyžádané ukazování sexuálních materiálů
- Neverbální projevy s výrazným sexuálním nábojem – např. pomrkávání, zírání, sexuální gesta, grimasy nebo zvuky.
- Pořizování něčích fotografií bez dovolení, rozšiřování něčích fotografií či videí bez povolení.
- Nevítané SMS, dopisy, telefonáty nebo komentáře na internetu.



Na párty po larpu mě u baru začal osahávat cizí člověk. Okřikla jsem ho a šla zpátky ke kamarádům. Když jsem si později šla pro věci do vedlejší místnosti, počkal si tam na mě, začal mi hrubě osahávat prsa a rozkrok a tahat mě na gauč. Fakt jsem se bála, říkala jsem ne, prala se a nakonec jsem utekla. Jenže byla noc, párty, všichni opilí, organizátoři nikde a nebylo jak to řešit. Nakonec jsem na tuhle akci přestala jezdit.

MEZI DŮSLEDKY OBTĚŽOVÁNÍ MŮŽE PATŘIT

- Silné negativní emoce a myšlenky a sebeobviňování.
- Deprese, příznaky stresu a další psychická onemocnění.
- Rostoucí problémy v osobních vztazích.
- Potřeba hledat si nový koníček, nové přátele nebo i novou školu či práci.
- Lhostejnost a netečnost. Opakované nemoci, problémy se zdravím a celkovým fyzickým stavem.
- Úplná neschopnost se účastnit aktivit, při kterých k obtěžování došlo.

Další materiály o sexuálním násilí a pomoc pro oběti sexuálního násilí a obtěžování můžete najít na stránkách <http://www.persefona.cz/>
Bezplatné služby poradny a intervenčních center pro oběti sexuálního násilí můžete využít na stránkách <https://www.profem.cz/>.

Tento balíček se soustředí především na formy obtěžování, které nejsou přímo trestné a které může být těžší zaznamenat a pojmenovat. Řada larperek a larperů, kteří se podělili o své zkušenosti, zmiňuje právě tento druh obtěžování. Zásadní je, že daná činnost pokračovala i přesto, že dotyční nedali explicitní souhlas, nebo dokonce vyjádřili, že jim není příjemná.

V ČR a SR hrají larpy lidé ze všech věkových skupin – od dětí až po důchodce. Pochází z různých oblastí, různí se i jejich osobní historie a larpové kultury a komunity, ve kterých se pohybují. K obtěžování častěji dochází v situacích, kdy se setkávají lidé z různých prostředí s různými normami. Pokud chceme všem na hrách zaručit bezpečné prostředí, může to znamenat, že se budeme muset vzdát některých svých návyků a vzít v potaz věci, o kterých jsme dosud neuvažovali nebo které nám přijdou zbytečné či směšné.

To, že v nějaké situaci došlo k obtěžování, nutně neznamená, že si někdo odnáší strašné trauma a pachatel je nebezpečný člověk, kterého je nutné vyloučit ze společnosti. Znamená to prostě, že někdo překročil něčí hranice, situace se vyvinula špatně, měla menší či větší negativní následek a možná by bylo vhodné se přinejmenším omluvit a do budoucna si dát větší pozor.

Když ale v komunitě budeme brát v potaz i “méně vážné” případy obtěžování, umožní nám to budovat celkově zdravější prostředí, ve kterém je běžné komunikovat o svých hranicích a méně v něm dochází k nebezpečným nebo traumatickým incidentům. Stejně tak to umožní jednoduše dávat zpětnou vazbu těm, kdo třeba něčí hranice překročí, byť omylem, což představuje výhodu i pro ně – snadno tak mohou upravit svoje chování a případně vyřešit vznikající mezilidský problém a zabránit další eskalaci.



„Ne“ nebo jiné vyjádření nesouhlasu představuje jasně vytyčenou hranici.

Na jednom larpu jsem hrála s jedním klukem romantickou linku. Hráli jsme to hodně minimalisticky, téměř jsem na něj nesahala. Na párty po hře za mnou furt chodil a dožadoval se kontaktu. Furt na mě dotíral, furt jsem odmítala, odcházela z rozhovorů, až nakonec se mu podařilo mě zastihnout samotnou v pokoji, když jsem si pro něco šla. Nakonec jsem ho nechala, aby mě líbal, abych měla pokoj. Stačilo mu to a já se zbytek večera držela kamarádů. Když jsem ho viděla přistě na nějaké akci, bylo mi to nepříjemné, on tvrdil, že si mě nepamatuje.

Cílem tohoto balíčku také rozhodně není diktovat, že pro každou jednu interakci mezi přáteli je potřeba explicitní souhlas – je jasné, že například ve skupinách dobrých známých nebo mezi partnery jsou hranice často posunuté a je běžné pracovat s tím, že nějaké věci jsou vždy v pořádku. Důležité pro kontext larpové komunity ale je, že ne každý, kdo je na nějaké akci nebo s kým jsme něco hráli a známe se s ním, je nutně náš blízký kamarád, a že pokud si nejsme jistí, zda je naše pozornost vítaná, je vždy lepší se zeptat. Zároveň je také dobré mít na paměti, že bez ohledu na vzájemný vztah se něčí hranice vždy mohou posunout, a pokud někomu tudíž najednou vadí něco, s čím dříve neměl problém, je lepší to respektovat.

K obtěžování může docházet před hrou, při hře i po ní a pochopitelně i úplně mimo kontext larpu. Tento balíček se konkrétně soustředí na řešení obtěžování, které se týká larpů a podobných akcí.

Je dobré mít na paměti, že to, kdo obtěžováním trpí a kdo ho páchá, je nezávislé na pohlaví. V řadě případů může platit, že muži se obtěžování dopouští a ženy jím trpí, ale není tomu tak zdaleka vždy.

Na larpech může mít obtěžování specifickou formu. Následující seznam obsahuje příklady situací na larpech, kdy může jít o obtěžování. V některých z nich o obtěžování zjevně rozhodně jde, zatímco jiné jsou více hraniční. Rozdíl mezi vyjádřením zájmu či prostým nedorozuměním a obtěžováním je ten, že **v případě obtěžování dané projevy pozornosti setrvale probíhají bez jasného souhlasu protistrany, případně přetrvávají i poté, co dotyčný vyjádří, že o ně nestojí.**

- **Nechtěné doteky** – například objetí, masáže, polibky, držení nějaké části těla nebo sezení na klíně
- **Kritické komentáře a poznámky se sexuálníím podtextem** namířené např. na něčí vzhled či chování (vtipy, komplimenty, kritika)
- **Tlačení druhých do nepříjemných činností či situací nebo k tvrdšímu a intenzivnějšímu hraní**
- **Opakovaná snaha hrát romantické linky** s konkrétní hráčkou či hráčem
- **Překračování domluvených hranic** v herních situacích, přehlížení, že byly použity bezpečnostní mechaniky či stopky, nebo veřejné poznámky po hře o tom, že někdo využil bezpečnostní mechaniku.
- **Opakované nevyžádané vyhledávání společnosti dané osoby** nebo časté zasílání zpráv
- **Šíření nepravdivých drbů a pomlouvání**

Co obtěžování obvykle nebývá?

Nejjednodušší způsob, jak zjistit, jestli svým chováním někoho neobtěžujete, je prostě se ho zeptat – a respektovat jeho odpověď.

To, jestli něco je obtěžování, určuje ten, kdo je cílem daného projevu pozornosti. Jde ale říci, že některé typy chování, které jsou velmi ustálené v běžné společnosti, obvykle obtěžování nebývají. Například potřesení rukou nebo rozumná, slušná kritika něčího chování. Stejně tak není obtěžování ani to, když slušně o někoho vyjádříte zájem (a to včetně zájmu romantického nebo sexuálního), za předpokladu, že v případě odmítnutí dále nepokračujete.

Jak neobtěžovat ostatní?

Dobry základ je samozřejmě, aby každý jakékoliv jednání, které mu nevyhovuje, jasně odmítl, a je užitečné např. účastníky akcí jasně instruovat, že vždycky mají tu možnost. Existuje ale celá řada důvodů, proč pro někoho není vždy možné jasně říci "ne" – svou roli může hrát věkový i sociální rozdíl, nejistota, špatné zkušenosti z minula, sociální tlak a řada dalších faktorů. Tváří v tvář nepříjemné nebo stresující situaci také řada lidí nečekaně "zamrzne" – jsou paralyzováni a neschopní reakce. Pokud někomu chcete projevit pozornost, být s ním ve fyzickém kontaktu nebo o něj vyjadřovat zájem, je vždy nejlepší se prostě zeptat, zda je vašemu protějšku daná situace příjemná a respektovat jeho odpověď.

Odmítnutí lze také vyjádřit i jinak než přímo verbálně (jasně říct „ne“ často vyžaduje více odhodlání a zkušeností). Může jít i o nonverbální komunikaci, jako třeba když se protějšek odtahuje, mlčí, vyhýbá se vám nebo odejde ze situace, nebo třeba zkoprní a přestane být aktivní. To, že někdo verbálně nesouhlas nevyjádří, však neznamená, že souhlasí s tím, co mu někdo dělá, a že ho to tudíž neobtěžuje.

Pokud pro vás není jednoduché chápat neverbální komunikaci, můžete si vždy ověřit, jestli je vašemu protějšku situace příjemná. Základním pravidlem je, že pouze ano znamená ano, zatímco cokoliv méně je ne.

„Ne“ nebo jiné vyjádření nesouhlasu představuje jasně vytyčenou hranici. Žádné „ne“ neznamená ve skutečnosti „ano“. To, že se někdo směje nebo usmívá, jeho „ne“ nijak nezlehčuje. Nesouhlas je třeba vždy brát vážně a vždy by také měl být ve vší vážnosti vyjadřován. Pokud „ne“ používáme jako provokaci nebo vlastně nechceme, aby se bralo vážně, jeho váhu tím snižujeme.

Vyzývavé oblečení, výrazný kostým, vyzývavé chování atd. nikdy není pozvánkou k dotekům ani sexuálním poznámkám a rozhodně nezakládá souhlas. Je proto vždy třeba si ověřit, zda daná osoba o pozornost či zájem stojí.

Když se setkáte s obtěžováním



Když se setkáte s obtěžováním

Pokud vás někdo obtěžuje nebo obtěžování jen přihlížíte, je velmi často těžké zakročit. Obzvláště těžké to může být v komunitě, jakou je i ta larpová, kde se lidé často znají a jejich sociální pozice bývají nerovné. V této souvislosti je důležité si uvědomit a přiznat, že někteří lidé mají větší sociální kapitál (jsou oblíbenější, známější, mají více kamarádů) a v některých situacích větší moc – třeba protože jsou organizátoři nebo protože se oběť může obávat, že když ji dotyčný pomluví, zničí jí to pověst. Z toho pak vzniká riziko, že pro lidi v takovýchto silnějších pozicích nebudou platit stejná pravidla. Okolí oběti pak nemusí věřit, že dotyčný udělal něco problémového, a oběť pak celkově může v obtěžujících situacích pociťovat o to větší tlak, což může znesnadnit její schopnost se proti problémovému chování vymezit.

Někteří lidé mají větší sociální kapitál a v některých situacích i větší moc.

“

Na akci jsem pomáhala s prodejem na stánku, šéf na mě měl neustále sexuální narážky, pořád říkal, jak by se mnou chtěl mít sex a snažil se mě pořád objímat a pusinkovat, když jsem ho opakovaně odmítla, vždy se naštvál a po chvíli to začal zkoušet znova. Pak se mě pokoušel opít a nijak se netajil tím, že to je proto, aby mě pak opilou mohl někde osouložit, přišlo mu to zcela normální.

Když vám přijde, že někdo někoho obtěžuje

Když se jako hráč, něčí kamarád nebo i jenom kolemjdoucí setkáte se situací, u které si nejste jistí, jestli je v pořádku, je dobré do ní vstoupit.

Na larpu nebo podobné akci tohle může být těžší než jinde. Navzájem se známe, chceme být součástí komunity, jsme vůči sobě v různě silných pozicích a naše normy se můžou lišit. Zásah do situace může vypadat různě, ale základní kroky jsou tyto:

- **Zeptejte se,** jestli je situace v pořádku – a pokud vám přijde, že jeden člověk je v situaci obtěžovaný, zaměřte se především na jeho odpověď.
- **Zakročte** proti obtěžujícímu chování a pojmenujte ho. Pokud potřebujete, řekněte si o pomoc.
- **Ujistěte se,** že člověk, který byl cílem obtěžování, je v bezpečí.
- **Zjistěte,** co si obtěžovaná osoba přeje dělat dál a respektujte její přání. Nesnažte se vyřešit situaci sami jeho přáním navzdory! Pokud je to možné, daná věc by se také měla řešit s obtěžující osobou a tím jí dát možnost do budoucna své chování změnit. Pokud ale obtěžovaný věc nechce dál řešit, je to v pořádku.
- **Nasměrujte** obtěžovaného k organizátorům akce nebo příslušné kontaktní osobě (konzultant, člověk odpovědný za psychohygienu, člověk odpovědný za bezpečnost). V případě, že problém způsobil některý z organizátorů, zkuste obtěžovaného zkontaktovat třeba se zdravotníkem, nezávislým důvěrníkem (pokud jej akce má) nebo alespoň jiným organizátorem.

Komunitní fungování nám také dává do ruky výborný nástroj na to, jak obtěžování předcházet nebo ho zastavit. Dá se shrnout slovy: „Kámo, tohle není v pohodě.“ Jde v zásadě o to, že ve skupinách v komunitě na sebe lidé navzájem dohlíží a nevhodné chování odsuzují – ideálně ještě předtím, než k němu dojde. Pod tím si můžeme představit interakce mezi muži – často se říká, že muž, který někoho obtěžuje, spíš přijme zpětnou vazbu od jiných mužů, které považuje za „sobě rovné“. Ve skutečnosti to ale může fungovat v jakékoliv skupině.

Základem je, že mluvit o problémech a přijímat zpětnou vazbu je jednodušší v rámci vlastní sociální skupiny. Tato vzájemná kontrola také může fungovat v situacích, kdy se k vám opakovaně dostávají zprávy o tom, že váš kamarád někoho obtěžoval. V tu chvíli ho s problémem můžete vhodným způsobem konfrontovat. To, že odsoudíte něčí chování, nemusí znamenat, že dotyčného vyloučíte ze skupiny nebo že bude navždy zostuzen.

“

Kamarádka byla na akci v baru, kde v rámci larpu flirtovala s nějakými hráči. Po skončení larpové části se na ni ti tři muži pořád lepili a nebyli schopni pochopit, že předtím byla v roli a dál už nemá zájem. Nakonec přišla za mnou a řekla mi, co se děje, tak jsem si s ní začala povídat. Dva z těch mužů stejně přišli, vyrušili nás a začali ji tahat pryč, jeden i fyzicky. Říkala jsem jim, že my si tady povídáme a ať nás neruší, ale ze začátku mě vůbec neposlouchali a musela jsem to zopakovat několikrát a být i dost nepřijemná. Nakonec ji nechali na pokoji, ale rozhodně nebrali ne jako odpověď.

Když zažijete obtěžování

(co dělat v ideálním světě)

- **Pojmenujte obtěžující chování a řekněte, že chcete, aby přestalo** („Nechci, abys na mě sahal/a, nech mě být!“).
- **Odejděte ze situace a řekněte o ní lidem, kterým věříte.**
- **Informujte o situaci organizátory.**
- **Vyjasněte si situaci s tím, kdo vás obtěžoval.**

Pokud se tváří v tvář obtěžování dokážete zachovat takhle, super! V reálném životě tohle ale bohužel často není tak jednoduché a často ani možné. V průběhu samotné situace si často ani nemusíte uvědomit, že k obtěžování dochází. Můžete si třeba říkat, že to byla jenom nehoda nebo nedorozumění nebo třeba že „takový on/ona prostě je“.

Možná se o tom neodvážíte nikomu říct, protože „tak strašné to nebylo“, „co když ho tím urazím?“, „je to takový hodný člověk, když je střízlivý!“ nebo „už je to přece dávno...“ Nebo prostě jen nebudete chtít s člověkem, který vás obtěžoval, být vůbec v kontaktu, protože vám ublížil. Takovéhle myšlenky jsou úplně normální a obvyklejší, než si mnozí myslí.

Je ale užitečné se zamyslet nad možnými alternativami, i když to může být složitější. Zásadní je, že na obtěžování neexistuje žádná objektivně správná nebo špatná reakce. Pokud jste si obtěžování zažil/a, nemusíte dělat vůbec nic – situaci řešte, jen pokud chcete nebo pokud věříte, že vám její vyřešení pomůže.



Ženatý kamarád se se mnou přátelsky bavil u ohně, skvěle jsme si rozuměli a jednu chvíli mě obejmul a políbil, já se nejdřív nechala, ale pak jsem mu řekla, ať přestane, že je ženatý a já tohle dělat nechci. Nakonec mě ukecal, že aspoň bude spát u mě ve stanu, tam mě pak začal osahávat, pokoušel se o sex, předstírala jsem, že spím, protože jsem vůbec nevěděla co mám dělat, bála jsem se, že budu za hysterku. Nakonec toho nechal. Je to jediná moje zkušenost s obtěžováním, kdy se mi dotyčný druhý den omluvil. Bylo mu hrozně trapně a omlouval se asi půl hodiny v kuse, že i byl trochu opilý, že to i tak bylo neomluvitelné, že ho to moc mrzí. Už nikdy na mě nic nezkusil a po pár opatrných setkáních jsme už zase kamarádi. Pokud vím, tak už na akcích nepije.

O tom, co je pro vás obtěžování, rozhodujete vy. Nikdo jiný.

Když zažijete obtěžování

(reálná verze)

- **Možná své nepříjemné pocity budete schopni vyjádřit slovy až o hodně později. Možná si až s odstupem uvědomíte, že to, s čím jste se setkali, skutečně bylo obtěžování...**
- **... nebo jste to možná celou dobu věděli, ale v tu chvíli vás nenapadlo, co dělat, nebo jste nebyli schopní jednat.**
- **Možná se vám stalo, že když obtěžující situace probíhala, zamrzli jste a nebyli jste schopní nic říct ani udělat.** Zamrznutí je jedna z přirozených fyziologických reakcí na ohrožení (stejně jako např. boj nebo útek). Pochopitelně nejde o ideální řešení situace, ale rozhodně to není vaše vina a neznamená to, že jste s obtěžující situací ve skutečnosti souhlasili nebo že vám vlastně byla příjemná.
- **Zkuste si o tom v bezpečném prostředí promluvit.**
- **Pokud ve vašem případě došlo ke zjevnému útoku, zneužití nebo znásilnění, zvažte možnost danou věc nahlásit.** V případě nahlášení máte právo na policejní stanici jít s doprovodem v roli tzv. důvěrníka či zmocněnce. Odborníci výrazně doporučují na policii nechodit bez doprovodu. Oběti mají právo na skrytí některých osobních údajů v trestním spise a oběti sexuálního násilí mají také právo být vyslechnuty osobou pohlaví, které si zvolí. Pokud chcete více informací o svých právech a možné podpoře při nahlašování trestného činu, obraťte se např. na <http://www.matesvaprava.cz/>
- **Pokud toho jste schopní, můžete si o tom, co se stalo, promluvit s tím, kdo vás obtěžoval.** Někdy obtěžování vychází z bezmyšlenkovitého jednání nebo odlišných norem, takže může být fér si vyslechnout verzi druhé strany a může to například vyjasnit nedorozumění.
- **Pokud s člověkem, který vás obtěžoval, nechcete nebo nemůžete mluvit osobně, řekněte si o pomoc. Hovor s dotyčným za vás může vést někdo jiný.**
- **Zvažte také, jestli chcete osobu, která vás obtěžovala, například jmenovat na sociálních médiích nebo v jiném kontextu.** Je podle vás dotyčný nebezpečný a je dobré před ním varovat ostatní? Je vždy dobré očekávat, že takový krok může být nepříjemný, a v případě veřejnějšího jmenování může dojít i k negativní reakci okolí – vždy se proto rozhodujte podle vlastních možností a s ohledem na svůj komfort. Alternativou vždy může být například o problémech s konkrétním člověkem informovat organizátory akcí, na které jezdíte, abyste se mu vyhnuli – některé organizace mají pro tento účel ustanoveny přímo důvěrníky.
- **Pamatujte: to, že vás někdo obtěžoval, není nikdy vaše vina.**
- **Co je pro vás obtěžování, rozhodujete vy. Nikdo jiný.**

Hlavní prioritou je vždy to, abyste obtěžování sami zvládli zpracovat, přenést se přes něj a být v pořádku.

Nejdůležitější jsou vaše emoce, vaše bezpečí a vaše psychická pohoda. Rozhodnout se, že toho, kdo vás obtěžoval, konfrontujete, může trvat dlouho a rozhodně to není vaše povinnost. Někdy může být nejjednodušší se k obtěžování znovu nevracet. Na to má oběť obtěžování vždycky právo a nikdo by na ni neměl tlačit, aby situaci dál řešila. Pokud pachatele konfrontujete, můžete ho tak přimět, aby přijal odpovědnost za svoje činy, a můžete tím předejít tomu, že bude stejně obtěžovat i ostatní. Stejně tak tím můžete předejít tomu, aby znovu stejným způsobem obtěžoval vás. Je ale na vás zvážit, co je v dané situaci ideální strategie. Rozhodně jde vždy o složitou otázku, kde záleží na mnoha faktorech. Odpovědět si na ni můžete jen vy a žádná odpověď není špatná.

Řekněte si o pomoc, pokud ji potřebujete. Někdy může být jednodušší toho, kdo vás obtěžoval, konfrontovat třeba po chatu nebo po e-mailu, a ne osobně.



Na afterparty po larpu se zábava trochu zvrhla, ale přišlo mi, že všichni jsou s tím pohodě, tak jsem se neúčastnila a neřešila to. V jeden moment mě starší hráč chytl za loket a říkal něco ve stylu 'Pojď, já bych tě chtěl zbičovat, přivážu tě tady k tomu sloupku a zbičuju tě, bude se ti to líbit.' Byl teda opilý, ale nijak extra. Naštěstí tam byl opodál můj kamarád a viděl, jak se tvářím a že jsem totálně zatuhlá, tak mě chytl za druhý loket a pod nějakou záminkou mě odvedl pryč, za což jsem mu vděčná.

Když vám někdo o obtěžování řekne

(jako organizátorovi)

- **Poslouchejte. Berte dané svědectví vážně, nepochybňujte jej a nesnažte se nikoho ospravedlňovat.**
- **Neříkejte věci jako: „A proč mi o tom říkáš až teď?“, „Nojo, takový on prostě je, to neřeš.“, „Tak jsi měla jasněji říct, že to nechceš.“ nebo „A proč jsi mu prostě nedala facku?“**
Bagatelizací problému a přenášením viny na oběť (ba i prostě jen člověka, který za vámi přichází s citlivým problémem obecně) jen poškozujete vzájemnou důvěru mezi účastníky a organizátory akce. V oběti navíc podporujete pocit viny, který jí už tak často brání v efektivním řešení a zpracování problému, a zaručujete, že o problémech na své akci se budete dozvídat méně a méně, protože oběti se za vámi budou bát přijít.
- **Můžete se dozvědět jak o obtěžování, které stále probíhá, tak i o obtěžování, ke kterému došlo před chvílí nebo před dlouhou dobou. S postupujícím časem je pochopitelně náročnější situaci řešit. Stále byste se ale o to měli pokusit.**
- **Nejprve je vždy nutné zajistit bezpečí a základní (i psychologický) komfort oběti. Pak teprve má smysl řešit samotný incident.**
Sexuální obtěžování je obecně lepší řešit či vyšetřovat spíše neveřejně – především je vždy nutné chránit identitu oběti.
- **Pokud obtěžování stále probíhá: Zakročte a vyřešte situaci spolu s tím, kdo se obtěžování dopouští, a s tím, kdo je obtěžován.** Pokud máte určenou osobu, která je za řešení takovýchto problémů odpovědná (například někoho, kdo se soustředí na bezpečnost), určité ji k řešení přizvete také. Při řešení situace se řiďte přáními oběti.
- **Pokud k obtěžování došlo v herní situaci, zkuste zařídit další hru tak, aby oběť obtěžování nemusela pachatele potkat, pokud nebude chtít.** Pokud to situace vyžaduje, můžete také pachatele požádat, aby z vaší akce odjel – a u her, které závisí na konkrétních počtech rolí, je dobré si předem rozmyslet, jak takovou situaci budete řešit. Nikdy by vůči němu ale nemělo dojít k jakémukoliv násilí. Pokud pachatel z akce neodjede ani poté, co jej o to požádáte, můžete kontaktovat policii.
- **Pokud se obtěžování doslechnete ex post: kontaktujte oběť obtěžování (nebo o to požádejte příslušnou kontaktní osobu v týmu) a zeptejte se jí, jak chce postupovat.** Pokud to jde, je vhodné kontaktovat i osobu, která se obtěžování dopustila, aby se ze svého chování mohla poučit a do budoucna se ho vyvarovat. Vždy je ale nutné se řídit přáním oběti obtěžování.

Řešit případy obtěžování může být velice náročné. Obzvláště těžké to bývá tehdy, když oběť i pachatel patří mezi vaše přátele či známé. Postavit se za oběť může být v některých situacích obtížné, kupříkladu pokud je pachatel váš kamarád, nebo má vyšší společenské postavení. Je ale odpovědností organizátorů v případech, kdy na jejich hře dochází k obtěžování, zakročit. Není nutné, aby organizátoři vždycky sami věděli, co a jak přesně dělat, ale vždycky by měli zajistit, že na hře je někdo, kdo je situaci schopen řešit (může to být jak někdo v týmu, tak na některých typech akcí třeba i účastník, který je v pozici důvěrníka). Nebojte se si jako organizátoři říct o pomoc.

Je odpovědností organizátorů v případech, kdy na jejich hře dochází k obtěžování, zakročit. Podobně jako bývá na akcích zdravotník, by měla být přítomná i osoba, která dokáže kompetentně řešit případy obtěžování.

Když vás někdo z obtěžování obviní

- **Pokud vám někdo řekne, že ho zrovna něčím obtěžujete, přestaňte. Omluvte se a zeptejte, co chce dotyčný v situaci dělat – jestli chce odejít, nebo věc dále rozebírat.** Pokud chce odejít, nebraňte mu v tom, nevysvětľujte, proč si danou věc vzal moc vážně.
- **Vyslechněte si ho. Obvinění se vám může zdát nefér a můžete mu nevěřit, ale mějte na paměti, že o tom, co je někomu nepříjemné, si vždy rozhoduje on sám – ne vy.**
- **Pokud osoba, která byla cílem obtěžování, chce vysvětlení, poskytněte ho.** K případnému řešení situace také můžete přizvat organizátory nebo například důvěrníka či důvěrnici, pokud na hře někdo takový je. K obtěžování může dojít i následkem nedorozumění nebo odlišných norem a situaci může vyjasnit, když si o ní promluvíte. Nedorozumění se stávají, zkuste si takovou situaci nebrat osobně a nezačít svůj protějšek obviňovat z nejasných signálů nebo bagatelizovat jeho problém. Není hanba přiznat, že jste něco pokazili.
- **Vždy se ale řiďte přáními toho, komu jste ublížili, a nechte jej určit, jak spolu budete interagovat v budoucnu.**
- **I pokud k situaci došlo před dlouhou dobou, přijměte případné žádosti o vyjasnění otevřeně a konstruktivně.**
- **Pokud je pro vás obtížné danou věc řešit, řekněte si o pomoc.** Někdy může být jednodušší náročná témata řešit třeba po chatu nebo po e-mailu, a ne osobně.
- **Pokud jste z obtěžování obviňováni opakovaně, je dobré si o tom vážně promluvit například s přáteli či s rodinou nebo vyhledat odbornou pomoc.**

Obvinění se vám může zdát nefér a můžete mu nevěřit, ale mějte na paměti, že o tom, co je někomu nepříjemné, si vždy rozhoduje on sám – ne vy.

Když se bojíte, že jste někoho obtěžovali

- **Pokud máte pocit, že jste někoho mohli obtěžovat, promluvte si s ním o tom.** Chcete-li a je-li to možné, může k tomu dojít v přítomnosti organizátora nebo důvěrníka či důvěrnice. Pokud vám ale druhá strana dá jakkoliv najevo, že se o věci nechce bavit, respektujte to.
- **Je lepší to udělat pozdě než nikdy.** Někdy může být jednodušší náročná témata řešit třeba po chatu nebo po e-mailu, a ne osobně.
- **Pokud vám někdo řekne, že jste mu ublížili, řiďte se jeho přáními, i pokud se s vámi v budoucnu nebude chtít setkávat nebo pokud bude chtít vzájemný kontakt nějak omezit.**
- **Nevynucujte si možnost se dotyčnému omluvit, ani to, aby vám odpustil.** Vaše svědomí ani sebevzdělání není prioritou – prioritou by v takové situaci mělo být dále nepřekračovat hranice někoho, komu jste způsobili újmu.

Někdy může být jednodušší náročná témata řešit třeba po chatu nebo po e-mailu, a ne osobně.

“

Šla jsem kolem kamarádky, ona byla předkloněná a s někým se bavila. Jak jsem se protahovala kolem, chytla jsem ji za zadek a ještě to nějak hloupě komentovala (nepamatuju přesně, něco ve smyslu “to je zadek”). Myslela jsem to jako legraci, ale kamarádka ztuhla a já bych si nejradši nafackovala, ale už to nešlo vzít zpátky.

Checklist pro organizátory



Checklist pro organizátory

Tento seznam vám může pomoci řešit obtěžování na larpu nebo podobné akci.

Je pochopitelné, že ne každý bod checklistu bude platit pro každý typ akce (ne na každé akci se spí, ne každá akce má předherní srazy s hráči...) a je na organizátorech, aby si vybrali ty, které jsou pro ně relevantní. Je v pořádku, pokud nemáte odpověď na každou z otázek, ale vždy je dobré se minimálně zamyslet nad tím, jestli se na vaši akci nevztahují.

Jedná se především o seznam doporučení a je také pochopitelné, že volnočasová akce organizovaná dobrovolníky, nemusí mít kapacitu na vše. Je na úvaze každého organizátora, jaké prvky své akce považuje za nejrizikovější a jak si stanoví priority – vždy je lepší mít tři kvalitně provedená opatření než deset slíbených, na která nakonec nikdo nemá kapacitu.

PŘED AKCÍ

- **Co budete dělat, pokud se na vaši hru přihlásí známý predátor nebo někdo, o kom víte, že už někoho obtěžoval? Co budete dělat, pokud se vám někdo svěří s tím, že je přihlášený účastník obtěžoval osobně? Jak budete řešit příběhy o obtěžování z druhé ruky a z doslechu?**
- **Kdo je na hře pověřenou osobou pro řešení obtěžování – máte například nějakého důvěrníka či důvěrnici pro hráče? Na koho se můžou hráči, které někdo obtěžoval, obrátit?**

- Ideální je, aby příslušný důvěrník nebo pověřená osoba neměli další zásadní povinnosti, a mohli se tak na svou práci soustředit. Může se jednat například o člověka, který celkově odpovídá za bezpečnost hráčů nebo psychohygienu – ale je nutné, aby v případě, že dojde k nějakému incidentu, bylo možné dotyčnou osobu co nejrychleji uvolnit, aby mohla nastalou situaci rychle řešit. Důvěrník či důvěrnice by měli být pro hráče snadno přístupní, empatičtí a sociálně zdatní. Pochopitelně neuškodí ani proškolení v řešení krizových situací – existují například kurzy psychologické první pomoci a další. I neškolená osoba, která je připravená řešit problémové situace, je ale o hodně lepší než nic.
- Někdy může být jednodušší o citlivých problémech mluvit s někým, kdo je stejného pohlaví – takže může být vhodné mít na této pozici více osob.
- **Je pro účastníky dostatečně snadné o obtěžování mluvit? Co může pomoci?**
 - Mít na stránkách akce jasná pravidla proti obtěžování nebo prohlášení o bezpečnosti.
 - Představit účastníkům před hrou důvěrnici nebo důvěrníka, nebo prostě jen osoby, na které se jde obrátit.
 - Připomenout účastníkům pravidla proti obtěžování v informačních mailech před hrou.
 - Patříčné předherní workshopy (viz část IV).
 - Probrat otázku obtěžování či obecně toho, jak k sobě být navzájem ohleduplní na předherních srazech s hráči.

- **Pokud jsou na hře nezletilí účastníci, jak pro ně zajišťujete bezpečné prostředí?** Můžete mít konkrétní osobu, která jim zajišťuje podporu? Jste v kontaktu s jejich zákonnými zástupci? Můžete účastníkům pomoci se na své zákonné zástupce obrátit? Často může být užitečné nezletilým účastníkům o těchto možnostech nebo další podpoře konkrétně říci.
- **Pokud ve hře máte citlivý obsah, jak s ním zacházíte a jakou má funkci?** Vědí hráči o tom, že se ve hře citlivý obsah, jako je třeba sexuální násilí, realistické hraní intimity a násilí, mučení, nebo různá citlivá témata, bude vyskytovat, předtím, než se na hru přihlásí? Jak často se tento obsah ve hře vyskytuje? Pokud je vedlejší součástí hry, mají hráči možnost se mu vyhnout? Mohou z náročných scén snadno odejít? Je tento obsah pro vaši hru opravdu nutný, obohacuje ji něčím?

PRAKTICKÉ OTÁZKY

- Mají všichni hráči pohodlný a stejně bezpečný přístup k ubytování, sociálním zařízením nebo sprchám, pokud jsou?
- Jaká pravidla se vztahují na konzumaci alkoholu? Jak dodržování těchto pravidel hlídáte a co děláte, pokud je někdo poruší? Vztahují se stejná pravidla na všechny?
- Pokud jsou na hře nezletilí účastníci, je dobré zvážit pravidla týkající se alkoholu i možnost na hře alkohol zcela zakázat nebo výrazně omezit.
- Jak řešíte ubytování? Umíte zajistit hráčům dostatečné soukromí? Pokud někteří hráči musí spát na stejné posteli nebo blízko vedle sebe na podlaze, umíte jim nabídnout v případě problémů alternativu? Informujete je o tom předem? Může si hráč vybrat, kde a poblíž koho bude spát?
- Jak řešíte to, když na akci někdo někoho obtěžuje? Jak byste řešili případné útoky?
- Máte vhodný a přístupný prostor pro afterparty? Existuje možnost vyhradit nějakou zónu na klidnější povídání od prostor na divokou party s alkoholem? Máte někoho, na koho se v průběhu afterparty mohou hráči obrátit v případě problému? Ví o něm hráči? Bude dotyčný střízlivý, dostatečně odpočatý a ochotný se v případě problému i nechat vzbudit?

PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ

- Můžete před hrou začlenit workshopy a cvičení, která hráče učí nastavování vlastních hranic a respektování hranic druhých? Máte osobu, která takové cvičení dokáže nadesignovat a vést?
- Jak v povídání před hrou mluvíte o obtěžování? Dáváte jasně najevo, že jde o vážnou věc? Patří do takových chvil humor?
- Jak o obtěžování mluvíte po hře? Připomínáte pravidla? Informujete hráče o tom, na koho se v případě problému obrátit?
- Brání něco hráčům v tom, aby se v případě obtěžování obrátili na důvěrníky nebo organizátory? Můžete takové bariéry odstranit? Důvěrníci mohou například před hrou hráče kontaktovat přímo sami.

A group of people are sitting in a circle in a workshop setting. In the background, a chalkboard has the word "WORKSHOP" written on it, along with some notes: "- gest...", "- traffic sign", and "TIVITAVA". The text "Workshopy" is overlaid on the image in a large, white, sans-serif font, with a light blue horizontal bar underneath it.

Workshopy

pro

nastavování

hranic

Workshopy pro nastavování hranic

Bezpečnostní mechaniky mohou pomoci utvářet prostředí, ve které je bezpečí hráčů na prvním místě, a podporovat hráče v tom, aby si jasně nastavovali hranice, domlouvali se na preferencích týkajících se herního obsahu a intenzity hraní a s hranicemi ostatních bezpečně pracovali.

Je důležité bezpečnostní mechaniky designovat či přejímat tak, aby skutečně fungovaly pro vaši konkrétní hru či akci.

V české komunitě je velmi rozšířená mechanika **Rudé stop**, která hru plně přerušuje pro všechny přítomné a která jistě má svá využití. Řada hráčů a hráček však uvedla, že v situacích, které jim byly nepříjemné, Rudé stop použít nedokázali – například proto, že nechtěli přerušit hru všem kolem, nebo protože mají zkušenost, že komunita užití Rudého stop hodnotí negativně. V řadě případů proto může být užitečné dát hráčům k dispozici i mechaniku, která jim umožní scénu tiše a bez přerušování hry ostatních opustit – například frázi nebo gesto (jako je ruka na hlavě), které když hráč použije, může ze scény odejít a nikdo ho nebude zastavovat ani řešit, proč odešel.

Řada hráček a hráčů také v reakci na silný diskomfort „zamrzá“ a nejsou schopni reakce – u vypjatějších larpů proto může být užitečné zahrnout mechaniku, která hráčům umožňuje například gestem zkontrolovat, že je jejich spoluhráč v pořádku a chce se scénou pokračovat.

Bezpečnostní mechaniky se obvykle vytváří pro herní situace. Není ale žádný důvod, proč by je nešlo na akci využít i mimo hru. Mezi užitečné zahraniční zdroje shrnující bezpečnostní a další mechaniky patří například blogy [Johanny Koljonen](#), [Eirika Fatlanda](#) a [Lizzie Stark](#).

Zde nabízíme pár příkladů cvičení, která mohou hráčům pomoci nalézt a určit vlastní hranice, komunikovat o nich a chápat, jak může vypadat obtěžování ve hře i mimo ni. Tato cvičení jsou inspirována výše zmíněnými blogy a byla využita jak na zahraničních hrách, tak na předherních schůzkách s hráči. Cvičení by měla ideálně vést osoba, která má s podobnými aktivitami zkušenost a která skutečně chápe jejich cíle. Je pochopitelné, že ne každé cvičení bude vhodné pro každou hru a že některá bude pro některé designy her potřeba upravit. Procvičovat věci, které nejsou pro hru relevantní, je samozřejmě k ničemu a odvádí pozornost hráčů špatným směrem. Na většině akcí je ale užitečné dát hráčům alespoň nějaké nástroje, jak hru opustit a jak v ní komunikovat o svých neherních hranicích.

Cvičení by měla ideálně vést osoba, která má s podobnými věcmi zkušenost a která skutečně chápe jejich cíle.

Stopka slouží k přerušení hry v případě, kdy něco zachází příliš daleko. Zvolená stopka by vždy měla být krátká, jasná a snadno zapamatovatelná i ve stresové situaci. Mělo by také jít o něco, co se obvykle neobjeví v běžném hovoru. V české larpové scéně je velmi rozšířeno výše zmíněné „Rudé stop“. Jeho výhodou je, že jej většina hráčů zná. Jeho nevýhodou je, že se s ním pro mnoho hráčů může pojit stigma a negativní konotace.

Využívat bezpečnostní mechaniky v krizi obecně není jednoduché, a je proto vhodné, aby hráči nejen byli o jejich existenci informováni, ale aby si jejich použití všichni předem společně procvičili. Kromě toho, že to dá hráčům možnost si v bezpečném prostředí natrénovat fyzické provedení mechaniky a ozkoušet si, v jakém typu situací by mohla být užitečná, čímž se sníží bariéra k použití mechaniky, jde také o dobrý nástroj, jak předcházet zamrznutí. Pokud se hráč dostane do krizové situace a začne zamrzat, je pro něj výrazně jednodušší dosáhnout na jednoduchou mechaniku, kterou si již ozkoušel v podobné situaci, a u které je jasně řečeno, že je dobré ji kdykoliv použít, než když si musí vzpomenout na něco, co si nikdy nezkusil.

Stejně tak tato cvičení umožní všem se naladit na to, jak mechanika vypadá, aby si jí snadněji ve hře všimli a nestalo se jim, že nechtě překročí hranice spoluhráče. Pro hráče by ideálně mělo být možné z těchto cvičení kdykoliv odejít bez nutnosti to nějak vysvětlovat. Zároveň je ale dobré je motivovat, aby se jich účastnili.

PROCVIČOVÁNÍ STOPKY

- **Úvod.** V prvním kole si hráči potřesou rukama a navzájem se představí. Řeknou si, kdo jsou a koho hrají. V druhém kole se hráči představí dalšímu spoluhráči a zeptají se, jestli ho mohou obejmout. Pokud obě strany souhlasí, objímají se, dokud jeden ze zúčastněných nepoužije stopku.
- **Hlasitost.** Každý účastník je zvyklý mluvit, zpívat, křičet atd. jinak hlasitě. Ve workshopu účastníci začnou potichu a postupně začínají mluvit hlasitěji a hlasitěji. Hluk může kdokoliv kdykoliv zastavit použitím stopky. Pokud není napoprvé slyšet, danou mechaniku používá znovu, dokud se všichni nezastaví.
- Pokud máte na hře mechaniky pro fyzický konflikt, silnou intimitu nebo například šikanu a podobně, je možné nechat hráče, aby si stopku vyzkoušeli přímo při procvičování dané mechaniky. Tedy např. když zkusíte mechaniku na zápas jeden na jednoho, tak hráče spárujete a párkrát prostřídáte a kromě procvičení mechaniky samotné jim zadáte, aby si každý alespoň jednou v rámci daného cvičení vyzkoušel použít stopku a jeho protějšek na to patřičně zareagoval (přerušil danou činnost a nechal spoluhráče odejít).
- **Mechanik na přerušení herních situací, jako je stopka,** existuje celá řada – například tzv. tap out, mechanika založená na poklepání na své nebo spoluhráčovo tělo nebo nějaký okolní povrch, která se používá například v některých bojových sportech. Více informací: <https://participationsafety.wordpress.com/2016/09/11/toolkit-the-tap-out/>

OK check-in je mechanika využívající gesta, kterými sdělujeme své limity. Palec dolů znamená, že někdo překročil moje hranice, a mí spoluhráči by měli danou situaci okamžitě přerušit a odstoupit na bezpečnou vzdálenost. Vodorovně položený palec znamená, že daná úroveň intenzity je v pořádku, ale výraznější eskalace už není povolena.

Palec nahoru znamená, že daná úroveň je v pořádku a může dojít i k eskalaci. Palec nahoru můžu také použít, když bych si od spoluhráče přál/a výraznější eskalaci – ale můj spoluhráč nemá žádnou povinnost mě poslechnout. Gestem – například prsty spojenými v kroužek – se mohu také spoluhráče zeptat, zda je pro něj daná situace v pořádku. Spoluhráč pak reaguje výše uvedenými gesty.

V případě, že z nějakého důvodu nevyhovuje neverbální mechanika, je možnost nahradit gesta například barvami jako na semaforu – tedy že hráči nahlas říkají „červená“, „žlutá“ nebo „zelená“ či se ptají „mám zelenou?“

PROCVIČOVÁNÍ MECHANIKY OK CHECK-IN

- **Dotek.** Hráči se v párech navzájem představí, potřesou si rukama a obejmou se. Cílem je postupně zvyšovat kontakt a dotýkat se na méně běžných místech. Kterýkoliv hráč se může kdykoliv zeptat „mám zelenou?“ a tím zkontrolovat spoluhráče. Spoluhráč mu odpoví. Kterýkoliv hráč může také kdykoliv kontakt zastavit na stávající úrovni použitím slova „žlutá“ nebo jej přerušit použitím „červená“. Hráči spolu také mohou mluvit a říkat si například, co mají v plánu dělat dále. Mohou také nastavovat hranice, třeba „nesahej mi na lokty“ nebo „nešeptej mi do ucha“.
- **Cvičení může být obzvlášť užitečné pro páry hráčů,** které budou v průběhu hry hodně v kontaktu. Lze také specificky vyhradit čas na to, aby si takové páry o svých hranicích podrobně popovídaly – v takovém případě je ale dobré jim ze strany organizátorů dát např. nějaký checklist otázek, které by měly probrat, případně čemu se naopak vyhnout, aby všichni hráči měli pro takové povídání podobná očekávání a strukturu.

Následující cvičení mají tři hlavní cíle: naučit se říkat ne, naučit se přerušovat situaci a naučit se mluvit o problematickém chování. Cvičení mohou probíhat v párech nebo ve skupinkách. Člověk, který cvičení vede, může hráčům pomáhat.

Každý pokus by měl skončit dobře – to znamená, že hranice člověka, který říká ne, by měly být respektovány, situace by se měla bezpečně vyřešit a mělo by se najít řešení pro problémové chování. Smyslem cvičení není, aby se kdokoliv cítil nepříjemně. Měla by vždy probíhat ve skupinkách, kde si spoluhráči navzájem důvěřují. Je možné je v libovolné chvíli přerušit a po skončení je dobré si popovídat o tom, jak se účastníci v průběhu cítili.

PROCVIČOVÁNÍ PŘERUŠENÍ PROBLÉMOVÉ SITUACE

- **Účastníci se rozdělí do skupin.** Každý účastník dostane od organizátora roli a instrukce (např. obtěžovaná osoba, přihlížející osoba, člověk, který někoho obtěžuje vytrvalým balením, nabízením alkoholu nebo osaháváním). Situace se ve skupince odehraje a účastníci si role vyměňují. Cílem je, aby pro účastníky bylo jednodušší se vůči problémovému chování vymezit a aby si procvičili, jaké je ho přerušit v roli nezúčastněného pozorovatele. Pokud organizátor nechce dát nikomu z hráčů roli obtěžující osoby, může ji zaujmout sám.
- **Párové nebo skupinové cvičení.** Některý z účastníků (nebo více z nich) začne navrhopvat a říkat různé věci (například „Dáš si pivo?“, „Můžu tě obejmout?“, nebo „X má pěkný kozy!“) a ostatní je vhodným způsobem odmítají (například „Ne, díky“, „Teď ne, děkuju“, nebo „To je podle mě trochu nevhodné.“). Pokud ostatní reagují pozitivně, navrhuující může dále eskalovat – třeba se zeptat „Nechceš mi namasírovat záda?“ nebo „Tak já si ti sednu na klín.“

ŘÍKÁNÍ NE

Situace: Jakákoliv situace, jejíž součástí je alkohol. X vnucuje Y drink, Y ho odmítá. Následně se role vymění, aby si každý mohl zkusit, jaké to je říkat ne. Cvičení může být párové nebo skupinové.

- **Pokud jde o skupinové cvičení, je možné ho upravit.** Nabízet alkohol je možné různými způsoby a někteří lidé mohou „ne“ přijmout snáze než jiní.
- **Není cílem zabíhat do dlouhých debat,** ale procvičit si, jaké to je říkat ne.
- **Jaký máte z „ne“ pocit v závislosti na tónu?** Jaký efekt má „ne“ řečené odlehčeným, hravým tónem nebo se smíchem? A co přísné nebo agresivní ne?

ZAKROČENÍ V PROBLÉMOVÉ SITUACI

Situace: X na party slyší, jak má Y negativní poznámky na Z (například negativně komentuje jeho vzhled, má rasistické komentáře nebo stojí příliš blízko). Cílem X je zasáhnout. Y se brání, Z je pasivní. Cílem zakročení je, aby situace znovu byla pro všechny bezpečná. Ve skupince je možné si prohodit role, aby si každý zkusil zakročit.

- **Každá role se může trochu měnit.** Y může být agresivnější, Z může být více vyděšený. Co se stane, když se při zakročení zaměříte víc na Z a Y třeba spíš ignorujete?
- **Není cílem zabíhat do dlouhých debat,** ale procvičit si, jaké to je v situaci zakročit a najít řešení.
- **Jaký máte ze zásahu pocit v závislosti na tónu?** Jaký efekt má, když do situace zasáhnete odlehčeně, hravě nebo se smíchem? A co přísně nebo agresivně?

MLUVENÍ O PROBLÉMOVÉM CHOVÁNÍ

Situace: Organizátor hry se dozvěděl, že jedna skupina hráčů vyloučila některé ze svých spoluhráčů z plánování v rámci skupiny, která ale má celá hrát spolu. Jdou to řešit s celou skupinou. Role se vyměňují, aby si každý ozkoušel, jaké to je o problému mluvit. Cvičení může probíhat v párech nebo ve skupinkách.

- **Samotný problém je možné změnit.** Může se jednat o situace, kdy někdo řekl něco nevhodného a kamarád mu zpětně vysvětluje, že to nebylo v pohodě.
- **Není cílem zabíhat do dlouhých debat,** ale procvičit si, jaké to je o problému mluvit a řešit jeho důsledky.
- **Jaký máte z dané konverzace pocit v závislosti na tónu?** Probíhá mezi kamarády, mezi cizími lidmi nebo třeba mezi lidmi na různé úrovni hierarchie skupiny (hráč–organizátor)? Je veřejná nebo soukromá?

Zásady proti obtěžování

(příklad)

Na webových stránkách nebo v designových dokumentech her často najdeme informace týkající se herního stylu, pravidel nebo bezpečnosti. Zásady týkající se obtěžování k nim jde velmi jednoduše přidat, a tím na tento problém upozornit. Zásady samotné mohou být velmi stručné a jde je například zařadit jako součást přihlašovacího formuláře nebo potvrzovacího mailu pro hráče. V případě větších organizací jde také uvést obecná pravidla, která se pak konkrétněji upravují pro jednotlivé hry. Následující text má sloužit jako příklad, od něž se jde odrazit. Každá hra má pochopitelně specifické potřeby a prostředí.

Na hře nebudeme tolerovat žádné obtěžování ani útoky. Naším cílem je pro všechny účastníky vytvořit bezpečné prostředí pro hraní.

V případě, že se na hře setkáte s obtěžujícím chováním, kontaktujte organizátory a o situaci je informujte – vyslechneme si vás a problém budeme řešit. Na místě vám ukážeme kontaktní osobu odpovědnou za řešení takových incidentů. Pokud budete mít před hrou či po ní obavy týkající se konkrétních osob nebo jiných otázek souvisejících s obtěžováním, můžete kontaktovat našeho důvěrníka na adrese XX.

V podrobnostech se na hře řídíme následujícím dokumentem [link na příslušný materiál s definicemi a návody, například tento balíček]. Každý účastník hry by se s ním měl podrobně seznámit a aktivně se snažit na hře vytvořit bezpečné prostředí. Pokud budete svědky obtěžování, nebuďte lhostejní.

Obecné zásady:

- Různí lidé mají různé hranice, osobní prostor a návyky. Někdo chce, aby na něj sahal jenom blízcí přátelé. Někdo chce spát nebo se převlékat jen v místnosti, kde jsou osoby stejného pohlaví. Pro někoho nejsou v pořádku komentáře na tělesný vzhled nebo sexualitu. Někdo nechce pít alkohol. Hranice ostatních vždy respektujte, a pokud vám někdo řekne, že jeho hranice překračujete, berte to vážně a přestaňte.
- Pokud si se spoluhráči nejste blízcí a neznáte jejich hranice, pozdravte je zamáváním nebo podáním ruky. Pokud je chcete obejmout nebo se jich dotýkat blíže, zeptejte se na svolení.
- Sexistické chování nebo poznámky a diskriminace nejsou nikdy v pořádku. Vyhýbejte se jim, a pokud se s nimi setkáte, zakročte.
- Hranice fyzického kontaktu ve hře určují naše pravidla (viz odkaz). Nikdy je prosím nepřekračujte, ani v případě vzájemné domluvy. Pokud váš spoluhráč bude své osobní hranice mít nastavené níže, vždy to respektujte.
- Hra využívá bezpečnostní mechaniky, o kterých se více dozvíte zde (odkaz). Použití bezpečnostních mechanik vždy respektujte a nikdy se na jeho základě nikomu nevysmívejte ani ho nepomlouvejte.
- Pamatujte, že pokud jste se při hře někoho dotýkali nebo s ním například hovořili velmi vyzývavým způsobem, neznamená to, že bude v pořádku totéž dělat i mimo hru. Pokud chcete na někoho sahat, vždy se raději zeptejte, zda to je v pořádku.

Podpora na sociálních sítích a online zdroje

Co nejbezpečnější prostor pro řešení obtěžování v české larpové komunitě, kde je možné se svěřovat i s konkrétními citlivými zážitky, se snaží vytvořit facebooková skupina [Larperky sobě](#), která je otevřená pro ženy a lidi, které jako ženy v běžném životě nějak identifikuje okolí. V mezinárodní larpové komunitě stejně funguje na FB skupina [Larp Women Unite \(International\)](#) a pro muže existuje mezinárodní uzavřená skupina [Larp Men Unite \(International\)](#). Moderovaná debata o řadě témat, a to včetně témat týkajících se např. sexuálního obtěžování, se vede ve smíšené české skupině [Larpový most](#).

V mezinárodní komunitě lze také najít skupiny pro larpery, kteří jsou například členy různých menšin. Obvykle nejsou veřejné.

Pokud chcete více informací, můžete napsat autorce původního finského balíčku (niina.niskanen@iki.fi) a ta vám dá kontakt na někoho, kdo by mohl vědět o skupině, která je pro vás vhodná.

Autoři

Návrh, editace a text finského originálu
Niina Niskanen

Připomínky, diskuse a poznámky
Členové FB skupiny Suomi-larp

Grafická úprava
Sara Kananen

Fotografie
Tuomas Puikkonen

Modelové na fotkách
**Iida Heikkari, Saara Honkanen, Simo Järvelä,
Elli Leppä, Niina Niskanen, Paula Pennanen,
Jukka Seppänen, Santeri Virtanen**

Překlad do angličtiny
Alexi Joensuu

**Osobní příběhy o obtěžování byly anonymně
shromážděny od larperek v české a slovenské
larpové komunitě.**

Česká verze: překlad, úpravy a adaptace
Iva Vávrová

Korektury a editace
Kristýna Chvojková

Faktické připomínky a lokalizace
**Hana Elinor Erskine
Kateřina Morgain Holendová
Anna Míšková
Matěj Sybr
David František Wagner
Eva Wagner**

Grafická úprava české verze
Markéta Hugová