

Bezdzietni



Polityczny larp pro-choice
autorstwa Axiel Cazenove

ilustrowany przez Nemo

tłumaczenia Gabrieli Kruszona

Czym jest larp?

„Larp” to skrót od „live-action role-play” lub „live-action role-playing game”, czyli aktywności polegającej na fizycznym wcielaniu się w fikcyjne postaci.

Obejmuje ogromną różnorodność typów i kultur gry: to, co tutaj oferuję, to minimalistyczne doświadczenie, bez kostiumu ani przygotowań, gdzie postacie są tworzone razem na miejscu i ucieleśniane zgodnie z twoimi pragnieniami i ograniczeniami. Larp nie jest sztuką: wszyscy są zarówno aktorami/aktorkami, jak i publicznością, a „występ” nie jest absolutnie poszukiwany. Wręcz przeciwnie, larp ma na celu umożliwienie graczom eksplorowania idei lub uczuć, skupienia się na ich osobistych doświadczeniach.

Może to być przerażające, dziwne lub trudne: mam jednak nadzieję, że uczyniliśmy tę grę tak przystępną, jak to możliwe, pozwalając na granie po prostu dzięki przeczytaniu tego dokumentu, linijka po linijce, bez konieczności wcześniejszego zapoznania się.

Uwierz w siebie, a wszystko będzie dobrze ;)

O grze

Czas trwania : 4 godziny

Rekwizyty: krzesło, ciemne pomieszczenie, reflektor i alarm.

Role: 7 max. (w tym 1 NPC). **Gra nie wymaga Mistrza Gry**

Licencja: CC BY-NC-SA 4.0

Print&play został opracowany w ramach projektu „Dokumentacja i Archiwizacja Zaginionych Larpów” sfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Krajowego Planu Odbudowy (KPO)



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



4	Praktycznie Informacje
4	Uwagi dotyczące materiału
6	Wizja
10	Setting
11	Słowa bezpieczeństwa
12	Wprowadzenie
14	Rozdanie postaci
16	Osoba w ciąży
17	Społeczeństwo
23	Jaźń
27	Rozdanie
28	Podsumowanie postaci
30	Warsztaty i mechaniki
30	Gorące krzesło
31	Kalibracja kontaktu fizycznego
32	Podział głosu
34	Monologi
35	Gra
36	Debriefing
37	Notatki

Praktycznie Informacje

Uwagi dotyczące materiału

Czytanie i przygotowania zajmą około 30 minut

Grę zaprojektowano tak, aby była jak najprostsza w obsłudze, dlatego nie jest potrzebna żadna osoba zarządzająca nią, a jeden z graczy pełni rolę osoby moderującej. Gdy uczestnicy zbierają się do gry, każdy z nich może wziąć ten dokument i czytać go na głos innym, aż do momentu, gdy podczas rozdania postaci zostanie wybrana rola moderatorska. Jednak niektórzy gracze mogą czuć się bezpiecznie, jeśli osoba, która nie gra, nim będzie: oczywiście jest to możliwe. Ponadto gra ta nie ma restrykcyjnej struktury, a uczestnicy mogą dostosować w odpowiedzialny sposób, jeśli chcą. Jeśli tak zrobisz, poinformuj mnie o tym e-mailem – może mi to pomóc w refleksji nad tą grą i projektowaniem gier w ogóle.

Poprowadzenie jej wymaga jedynie przeczytania tego dokumentu: **jednak konieczne jest, aby wszyscy gracze przeczytali Wizję przed wzięciem udziału**. Każdy może zrezygnować z gry w dowolnym momencie. Jeśli brakuje jednego lub dwóch graczy, gra nadal może być puszczona: wszystkie postacie wnoszą równy wkład do gry, ale dalej są płynne, więc w przypadku braku jednej postaci gracze mogą przyswoić sobie koncepcję, którą by reprezentowała, i wprowadzić ją do swoich postaci.



Wizja

Dobrowolna aborcja nie jest traumą

Bezdzielni narodzili się z niepokojącego stwierdzenia, że chociaż larpę o dobrowolnym przerwaniu ciąży nie były generalnie projektowane w kontekście antyaborcyjnym, to nie przedstawiają aborcji jako części procesu rodzicielskiego, a jako procesu antykoncepcyjnego, i poprzez podkreślanie potencjalnej i rzadkiej traumy, pielęgnowały konserwatywne poglądy na temat aborcji. **Ten larp to zatem manifest polityczny: jest radykalny w swoich założeniach i ma nadzieję przekazać krytykę porządku społecznego.** W szczególności ma na celu wskazanie sposobów, w jakie społeczeństwo przywłaszcza sobie ciała osób z żeńskimi narządami reprodukcyjnymi jako instrument do prokreacji, odmawiając im decyzyjności nad nimi.

Ciąża nie równa się rodzicielstwu

Jedną z takich przesłanek jest idea, że decyzja o aborcji nie musi być podyktowana tym, jaką osobą płód może się ostatecznie stać, ale wyłącznie życiem osoby, która znajduje się w niechcianej ciąży. Rzeczywiście, 1) nie ma absolutnie żadnego sposobu, aby wiedzieć, jakie życie mogłoby mieć potencjalne dziecko, 2) aborcja nie ma wpływu na późniejszą płodność. Dlatego to, co stanie się z potencjalnym dzieckiem w pełni i wyłącznie zależy od świadomych decyzji, planów i marzeń życiowych rodziców: aborcja nie utrudnia ich, ale wręcz przeciwnie, może je wspierać. Nie istnieją metody, aby wiedzieć, jakie dziecko może wyrosnąć z danego płodu; w konsekwencji wszystkie płody są równe, chyba że oczywiście decyzja o aborcji lub jej braku jest determinowana przez jakąś genetyczną chorobę, co nie będzie tutaj omawiane. Jeśli osoba, która miała aborcję, chce mieć dziecko później, to nadal może (w większości przypadków).

Osoby w ciąży są niekoniecznie kobietami

Swoją drogą, prawdopodobnie zauważył*ś, że nie mówiliśmy tutaj o kobietach; w istocie, większość osób, które uciekają się do aborcji, to faktycznie kobiety, ale nie wszystkie osoby z funkcjonującym żeńskim układem rozrodczym są kobietami i odwrotnie, nie wszystkie kobiety mają funkcjonujący żeński układ rozrodczy. Wielu trans mężczyzn wiele i osób niebinarnych nadal ma funkcjonującą macicę i jajniki, podczas gdy trans kobiety – nie.

Ponadto liczba i płeć potencjalnych rodziców nie będą tutaj kwestionowane: choć aborcja może być oczywiście przedmiotem dyskusji w gronie osób, które mogłyby zostać rodzicami, uważam, że ostatecznie decyzja należy do osoby, której ciało jest bezpośrednio zaangażowane w zabieganie o ciążę lub jej przerwanie.

Dziewica i Dziwka

Przedstawienie aborcji w krajach zachodnich jest zdominowane przez triadyczny obraz „kobiety” jako dziewicy, matki – która jest po prostu ulepszoną wersją dziewicy, ucieleśnionej w chrześcijańskim micie o Maryi Dziewicy – lub dziwki. To przedstawienie pozwala jedynie na rozumienie aborcji jako jednej z dwóch rzeczy: albo desperackiego gestu Dziewicy – kobiety-ofiary, naiwnej, biednej, młodej dziewczyny, która została oszukana lub zgwałcona – albo egoistycznej ucieczki Dziwki – kobiety-przestępczyni, dekadentki, poszukiwaczki przyjemności, dla której życie innych nic nie znaczy. Rzeczywistość oczywiście nie jest tak naiwna: rzeczywiście, mimo że prawie 70% Europejek stosuje środki antykoncepcyjne, prawie połowa ich ciąż jest nieplanowana¹. We Francji, kraju, w którym dostęp do środków antykoncepcyjnych jest najłatwiejszy, trzy na cztery aborcje dotyczą osób stosujących środki antykoncepcyjne². Żadna metoda antykoncepcji nie jest w 100% skuteczna, przez co bezpieczna aborcja przeprowadzona pod →

nadzorem lekarza jest absolutną koniecznością w celu utrzymania równości między ludźmi i płciami oraz zachowania kontroli nad własnym ciałem.

Wyraźnym celem tego larpa jest przekazanie bezgrzesznej, wyzwolonej wizji dobrowolnej aborcji, wolnej od społecznego nakazu, że musi to być traumatyczne wydarzenie. Wręcz przeciwnie, wierzę, na bazie własnych doświadczeń, że aborcja, choć nieprzyjemna³, na wiele różnych sposobów może być doświadczeniem wzmacniającym i otwierającym oczy na sposób, w jaki ludzie przetwarzają normy dotyczące moralnych aspektów rodzicielstwa i reprodukcji społeczeństwa. Jednak ciężarna postać w tym larpie może zdecydować się nie dokonywać aborcji, ponieważ narzucenie jej tej opcji byłoby równie absurdalne i opresyjne, jak wywieranie na niej presji, aby kontynuowała ciążę. Niezależnie od jej decyzji, mam nadzieję, że ona i gracze wokół niej zyskają pewną perspektywę na temat egzekwowania norm wobec jednostek.

Przerywanie lub kontynuowanie
ciąży jest wolną decyzją

Niechciana sytuacja może stać się
doświadczeniem dającym
poczucie siły i wolności



Setting

Gra została zaprojektowana dla siedmiu osób, w tym jednej wybranej spośród nich do pełnienia roli moderatorskiej – ten gracz wciela się w ciężarną postać i jest odpowiedzialny za prowadzenie warsztatów oraz gry. Można dodać niezależną osobę moderującą, jeśli uczestnicy czują się z tym bardziej komfortowo, ale ten dokument nie będzie opisywał tej roli.

W przypadku braku oddzielnej osoby moderującej gracze są zbiorowo odpowiedzialni za komfort i dobre samopoczucie wszystkich uczestników, dbanie o siebie nawzajem, komunikowanie się i rozwiązywanie problemów, jeśli któraś z osób uczestniczących zachowuje się lub mówi w sposób niegrzeczny czy sprawiający, że inni uczestnicy czują się źle. Nigdy nie wahaj się zrobić przerwy, by omówić i rozwiązać incydent lub dyskomfort: większość problemów można rozwiązać dzięki skutecznej komunikacji.

Pomimo roli moderatorskiej, osoba ciężarna nadal jest graczem na własnych prawach. Odpowiedzialność leży na niej ze względu na centralne znaczenie w grze, co stawia ją w innej pozycji. Jeśli jednak podczas warsztatów osoba moderująca stwierdzi, że nie czuje się z tym komfortowo, aby rozwiązać to, inna osoba grająca powinna zgłosić się na ochotnika do przejęcia tej roli, jeśli chce. **Ostatecznie wszyscy gracze są zbiorowo odpowiedzialni za prowadzenie gry i indywidualnie odpowiedzialni za własne samopoczucie i przyjemność.**

W idealnych warunkach otoczenie powinno składać się z ciemnej sceny lub pokoju, pionowego reflektora i krzesła w centrum tego reflektora. Potrzebne jest również urządzenie, na którym można ustawić alarm.

Gra powinna potrwać cztery godziny (około dwóch godzin czytania materiałów i prowadzenia warsztatów, godzina gry i godzina podsumowania).

Słowa bezpieczeństwa

Yellow	Red
redukuje intensywność	zatrzymuje grę

Słowa bezpieczeństwa w tej grze to „Yellow” i „Red”. „Yellow” może być użyty jako sposób na spowolnienie interakcji lub odrzucenie jednego elementu, który został właśnie wprowadzony: na przykład, jeśli postać wprowadza temat, który nie podoba się innemu graczowi, może on oznajmić „Yellow”, a proponowany element jest ignorowany. Jeśli ktoś powie „Red”, gra natychmiast się zatrzymuje, a osoba prowadząca upewnia się, że z graczem jest w porządku. **Słowa bezpieczeństwa nie są jedynym sposobem na przerwanie gry: zachęca się do wyraźnego wyrażania chęci zatrzymania na głos.** Gra może zostać wznowiona tylko wtedy, gdy gracz, który przerwał grę, poczuje się gotowy. Jeśli nie chce jej wznowić, wszyscy gracze przechodzą do debriefingu, zaczynając od gracza, który użył słowa bezpieczeństwa. Jeśli osoba prowadząca jest tą, która użyła bezpiecznego słowa, osoba grająca Prawo zajmuje jej miejsce i upewnia się, że dana osoba jest okej. **Użycie słowa bezpieczeństwa jest absolutnie w porządku.**

Słowa bezpieczeństwa to techniki bezpieczeństwa, których należy używać wyłącznie w przypadku powodów off-game, gdy gracze czują się niekomfortowo: **nie wolno ich używać do uciszania innych postaci.**

Ćwiczcie bezpieczne słowa w parach: niech jedna osoba delikatnie zgina palce drugiej, aż zacznie boleć, co skłoni ich do użycia słowa bezpieczeństwa (yellow, aby spowolnić zginanie; red, aby je przerwać). Następnie zmiana.

Wprowadzenie

Czas trwania: około 15–20 minut

Wymiana poglądów i doświadczeń na temat ciąży i aborcji jako gracze

Zanim przejdziemy do rozdania postaci, gracze krótko się przedstawiają. Każdy z kolei dzieli się swoim imieniem, zaimkami i daje znać, czy czuje lub potrzebuje czegoś szczególnego, co inni powinni wziąć pod uwagę (na przykład: „Jestem zestresowan*^o, gdy mówię przed innymi, potrzebuję wsparcia i przestrzeni podczas warsztatów” lub „Nigdy nie grał*em w larp^y ani RPG”). To również dobry moment, aby wspomnieć o możliwych triggerach (w tym o możliwym misgenderowaniu postaci, sytuacjach rodzinnych itp. Przemoc nie będzie częścią historii postaci). Następnie, jeden po drugim, dzielą się swoimi uczuciami na temat aborcji. **Można tu użyć słów bezpieczeństwa.**

Jeśli ty lub twoja osoba partnerska doświadczyliście aborcji lub ciąży, możesz podzielić się swoimi przeżyciami: może to nadać grze głębi i znaczenia, a także zainspirować graczy do wspólnego tworzenia ciężarnej postaci.

To nie jest przestrzeń do kłótni, a poglądy muszą być wyrażane bez wszelkich osądów, i tych bezpośrednich, i przypuszczających, na temat rzeczywistych lub domniemanych doświadczeń innych osób. Każda osoba grająca powinna zachowywać się w sposób pełen szacunku i akceptacji. Możliwe jest zrezygnowanie z gry po tym wprowadzeniu (tak jak w każdym dowolnym momencie).



Rozdanie postaci

Postać Ciężarna pełni rolę moderującą.

Dwie grupy postaci: Społeczeństwo i Jaźń.

Wszystkie role są rozdzielane na miejscu.

Postacie dzielą się na dwie grupy, które krążą wokół Ciężarnej. W rzeczywistości gra toczy się w ich głowach: postacie są alegoryczną projekcją tego, co dzieje się w ich umyśle. **Ciężarna to postać, która poprowadzi warsztaty i będzie wygłaszać przemówienia podczas gry;** ma ona obowiązek zapewnić rozgrywkę wszystkim, jednocześnie starając się jak najlepiej wykorzystać swoje doświadczenie. To ona podejmuje decyzję o aborcji lub kontynuacji ciąży na końcu.

Oprócz *Ciężarnej* postacie dzielą się na *Społeczeństwo* i *Jaźń*. *Społeczeństwo* uosabia normy, oczekiwania społeczne i znaczenie ciąży oraz aborcji, podczas gdy *Jaźń* uosabia tożsamość osoby w ciąży. Nie są to grupy antagonistyczne, ale raczej reprezentują wewnętrzne oraz zewnętrzne wpływy na osobę w ciąży: mogą ją popychać w jedną lub drugą stronę i zmieniać zdanie w trakcie gry.

Podczas gry postacie mogą wprowadzać nowe elementy, na przykład wydarzenia z życia ciężarnej. Elementy te są automatycznie uznawane za prawdę w świecie gry (lub odrzucane za pomocą słowa bezpieczeństwa).

Do gry nie jest wymagana żadna specjalistyczna wiedza

Trzy postacie w Społeczeństwie są bardziej surowe i wymagają większej zdolności do politycznego i konkurencyjnego dyskursu oraz stwarzania pozorów argumentacji opartej na logice. To grupa dla osób, które lubią polityczne rozmowy i potrafią bronić światopoglądów, z którymi ty, jako gracz, się nie zgadzasz, bez mrugnięcia okiem.

Nie jest jednak wymagana żadna konkretna wiedza, ponieważ elementy struktury społecznej, podobnie jak elementy tożsamości kobiety w ciąży, zostaną opracowane przez graczy w trakcie warsztatów.

Trzy postacie w Jaźni są bardziej wrażliwe i wymagają większej inteligencji emocjonalnej oraz zrozumienia ludzkiej psychiki. To grupa dla osób, które wolą grę emocjonalną i wygłaszanie lirycznych przemówień, potrafiące okazywać swoje uczucia innym graczom.

Przed przystąpieniem do rozdzielania postaci należy przeczytać poniższe karty postaci. Należy podsumować wszystkie postaci przed ich rozdaniem.



Osoba w ciąży

Ciężarnej należy nadać imię i płeć. Płeć może być taka sama lub inna niż gracza. Może to być dowolna płeć. Płeć ciężarnej należy wziąć pod uwagę podczas tworzenia innych postaci, ponieważ *Spółeczeństwo* z pewnością będzie mieć różne podejścia do tej sytuacji. Reszta tożsamości osoby w ciąży ustalana jest podczas warsztatów poprzez *Jaźń*.



[Społeczeństwo] – moralność

Moralność wyznacza ukryty lub jawny kodeks postępowania, oparty na postrzeganiu dobra lub zła. Jest to normatywny system etyczny (kilkę może istnieć w tej samej przestrzeni⁴) regulujący sposób, w jaki ludzie powinni istnieć. W większości przypadków moralność wywodzi się z wcześniej dominujących przekonań religijnych. Na przykład katolicyzm tradycyjnie potępia aborcję, często utożsamiając ją z morderstwem, ponieważ wierzy, że całe ludzkie życie jest święte od dnia poczęcia. Ostatecznie system prawny opiera się również na arbitralnej decyzji o tym, kiedy życie się zaczyna.

Czy aborcja jest niemoralna?

Czy zarodek (poniżej 8 tygodni ciąży) jest uważany za człowieka? A płód (powyżej 8 tygodni)?

Czy osoba, która ma środki pozwalające na zaspokojenie potrzeb dziecka, powinna dokonać aborcji?

Czy jakaś konkretna religia lub środowisko religijne ma wpływ na to społeczeństwo?

Nawet jeśli większość społeczeństw zachodnich toleruje aborcję, w wielu musi być ona uzasadniona czymś jeszcze, niż tylko brakiem chęci zostania rodzicem. Osoby, które decydują się na aborcję, są często poddawane presji społecznej, aby podawać wymówki, takie jak brak stabilnej sytuacji ekonomicznej i rodzinnej, kruche zdrowie itp. Te powody mogą być oczywiście prawdziwe. Powinny być one jednak podawane w pierwszej kolejności, nawet jeśli osoba dokonująca aborcji w żadnym wypadku nie chciała mieć dzieci.



[Społeczeństwo] – prawo

Rolą prawa jest ustalenie granic aborcji, ale także przypomnienie ciężarnej o jej prawach i uprawnieniach prawnych. Jest zarówno ograniczające, jak i wspierające. Może egzekwować moralność w takim samym stopniu, w jakim może ją równoważyć.

Czy istnieją jakieś ograniczenia dotyczące przerywania ciąży?

Czy jest za darmo?

Czy istnieją jakieś zasady, które mogą ją dyskryminować, na przykład w przypadku ciąży będącej wynikiem gwałtu [*ostrzeżenie; **nie** wprowadzaj takiego tematu do gry bez wcześniejszego skonsultowania tego z innymi graczami i **nie** dodawaj tego jako części Jaźni!*] lub w przypadku problemów medycznych?

We Francji i większości krajów europejskich granica, do której można dokonać aborcji, wynosi 12 tygodni (14 tygodni bez miesiączki, tj. po ostatniej miesiączce), podczas gdy w Hiszpanii są to 22 tygodnie (24 tygodnie bez miesiączki). W Finlandii granica wynosi 18 tygodni, z derogacyjnymi zasadami w przypadku poważnych problemów. Te granice są arbitralne i zależą od różnych kryteriów: po 12 tygodniach mniej więcej wszystkie organy są ukształtowane, podczas gdy po 22 tygodniach wcześniak może nadal żyć w warunkach intensywnej opieki.



[Społeczeństwo] – macierzyństwo

Macierzyństwo to biologiczny stan bycia matką (lub spodziewania się dziecka). Nie jest to jednak surowy fakt, bo są w to uwikłane w normy społeczne i wyobrażenia.

Co oznacza bycie matką?

Czy macierzyństwo jest tylko dla kobiet?

Czy kobiety są naprawdę kobietami, dopóki nie zostaną matkami?

Czy macierzyństwo istnieje poza granicami genetycznymi?

Czy każdy ma prawo zostać rodzicem?

Istnieje wiele sposobów wyobrażania sobie i formułowania macierzyństwa i rodzicielstwa, a te pojęcia są kształtowane poprzez kulturowe wyobrażenie tego, co oznacza bycie matką (ponieważ większość tych wyobrażeń wyłącza osoby trans, trudno jest tutaj używać języka neutralnego pod względem płci)⁶.

W naszych społeczeństwach dominującą ideologią jest przekonanie, że bycie matką jest niezbędnym aspektem kobiecości, bez którego kobieta nie jest prawdziwie kompletna. Wizja ta przejawia się również w przymusowej sterylizacji mężczyzn transpłciowych, ponieważ mężczyzna rodzący dziecko jest nadal uważany za obrzydliwość. Ponadto wiele krajów, zwłaszcza w Ameryce Południowej, nadal wykonuje przymusowe sterylizacje i aborcje w przypadku natywnych kobiet lub osób niepełnosprawnych. Stany Zjednoczone były pierwszym krajem, który podjął szeroko zakrojone programy eugeniczne pod koniec XIX wieku, sterylizując osoby niepełnosprawne i więźniów⁷. W latach 70., podczas gdy dobrowolna aborcja była nielegalna na francuskiej ziemi, na skolonizowanej wyspie La Réunion przymusowe aborcje i sterylizacje czarnoskórych kobiet były nielegalnie wykonywane w publicznych szpitalach⁸.



[Jaźń] – teraźniejszość

Osoba w ciąży jest dorosłą osobą, z życiem i uczuciami.

Co lubi?

Co robi ze swoim życiem?

Ile ma lat?

Kim są ważne osoby w jej życiu?

Jak zaszła w ciążę i jak długo trwała ciąża?

Jak ciąża na nią wpływa?

Zbuduj tożsamość dla postaci.

Choć u niektórych kobiet ciąża przebiega z niewieloma skutkami ubocznymi, u większości kobiet, zwłaszcza w pierwszych tygodniach, występują takie objawy, jak nudności, problemy z wypróżnieniem, zmiany w wyglądzie piersi, bóle pleców, częste oddawanie moczu, wahania nastroju itp.⁹



[Jaźń] – marzenia

Ciąża przyszła niespodziewanie: nie jest częścią planów, które miała osoba ciężarna.

Do czego ona aspiruje?

Co planowała zrobić i jak ciąża się do tego wpisuje?

Czy jest coś, na co oszczędzała pieniądze? Jakies sekretne marzenie, o którym nie ośmieliły się podzielić nawet ze swoimi przyjaciółmi?

Czego najbardziej się boi?

Zbuduj przyszłości dla postaci.



[Jaźń] – potrzeby

Potrzeby nie są pragnieniami: są to przymusowe popędy i sytuacje, na które osoba w ciąży musi zwracać uwagę, aby czuć się dobrze lub po prostu w porządku. Każdy ma potrzeby: rzeczy, które go podtrzymują, strategie samoopieki, osoby, na których może się oprzeć.

Jakie są potrzeby osoby w ciąży?

Jakie są fundamenty jej życia, elementy, które ją utrzymują na powierzchni, a których jej brakuje?

Czy ma szczególne potrzeby lub rzeczy, które naprawdę musi robić?

Co robi, gdy jest smutna lub potrzebuje wsparcia?



Rozdanie

Czas trwania: około 20 minut

1. Zaczynij od postaci Ciężarnej. Domyślnie Ciężarna prowadzi warsztaty, ale ta rola może zostać rozdzielona między graczy.
2. Pozostali gracze wybierają między dwiema grupami.
3. Następnie postacie są rozdzielane między każdą grupę

Najpierw wybierana jest postać Ciężarnej, następnie pozostałych sześciu graczy dzieli się na dwie grupy, a na końcu przypisuje się postacie w każdej grupie. Dystrybucja postaci może odbywać się zgodnie z procesem przedstawionym tutaj (z zamkniętymi oczami, aby zapobiec autocenzurze, jeśli ktoś chce grać postacią, którą interesuje się również inny gracz) lub może być podjęta otwarcie, jeśli wszyscy gracze czują się z tym komfortowo.

Zaczniemy od Ciężarnej: wszyscy gracze zamykają oczy, następnie podnoszą rękę, jeśli chcą zagrać tę postać. Kiedy gracze otworzą oczy, osoby, które podniosły rękę (jeśli jest ich kilka), otwarcie się dogadują. Jeśli nikt nie podniósł ręki, odbywa się kolejna runda. Osoba grająca Ciężarną, przyjmuje rolę moderatorską i jest odpowiedzialna za prowadzenie reszty warsztatów i gry. Chociaż konieczne jest, aby ciężarna wygłasza mowy podczas gry, jej rola moderująca może być

rozdzielona bardziej równomiernie pomiędzy graczy, ponieważ warsztaty można prowadzić po prostu czytając ten dokument.

Po wybraniu postaci Ciężarnej pozostali gracze decydują, w której grupie chcą grać (po trzy w każdej): *Spółeczeństwo* odpowiada intelektualnemu typowi gry, a *Jaźń* bardziej emocjonalnemu.

Następnie prowadzący przypomina graczom owe trzy postaci, czytając poniższe podsumowanie, aby upewnić się, że mogą przenieść swoje pomysły na te postacie. Po tym, jak to zrobili, ponownie zamykają oczy (grupa po grupie), a prowadzący wywołuje każdą postać po kolei: gracze podnoszą rękę, gdy chcą zagrać daną postać. Możliwe jest podniesienie ręki dwa razy. Jeśli kilku graczy chce zagrać tę samą postać, dogadują się otwarcie.

Podsumowanie postaci

Trzy postacie *Spółeczeństwa* to **Moralność**, **Prawo** i **Macierzyństwo**. **Moralność** reprezentuje różne normy i ideologie otaczające aborcję, reprodukcję i ciążę; **Prawo** reprezentuje system prawny i ustala ramy, w których aborcja, ale także to, co się jej sprzeciwia lub ją popiera, może mieć miejsce; **Macierzyństwo** reprezentuje wszystkie oczekiwania społeczne dotyczące rodzicielstwa i tego, co oznacza bycie osobą z potencjałem reprodukcyjnym w społeczeństwie.

Trzy postacie *Jaźni* to **Teraźniejszość**, **Marzenia** i **Potrzeby**. **Teraźniejszość** reprezentuje obecną tożsamość osoby w ciąży, kim ona jest, co robi, jak ciąża wpływa na nią teraz itd.

Marzenia reprezentują jej projekty, cele życiowe, to, co chciała robić lub kim chciała być przed zajściem w ciążę; **Potrzeby** reprezentują rzeczy, które robi, aby zadbać o siebie, o osoby, które kocha, a także o kwestie praktyczne, z którymi musi się zmierzyć.

Po przeczytaniu tego podsumowania przejdź do rozdania ról. Gdy wszyscy gracze mają postać, można zacząć warsztaty. Proces ten nie powinien zająć więcej niż piętnaście minut, aby zachować wystarczająco dużo czasu na resztę gry i przygotowania.



Warsztaty i mechaniki

Czas trwania: około 1,5 godziny

Przed warsztatami osoba grająca Ciężarną decyduje o imieniu i płci swojej postaci. Płeć jest kwestią otwartą, ale lepiej wybrać płeć, z którą czujesz się komfortowo lub którą możesz łatwo przedstawić jako ciężarną (na przykład, jeśli jesteś mężczyzną cisplciowym, łatwiej może być przedstawić kobietę w ciąży niż mężczyznę w ciąży).

Gorące krzesło

Każda postać odpowiada na serię pytań zadawanych przez innych graczy, stanowiących punkt wyjścia dla tychże postaci.

Gorące krzesło to warsztat, w którym każda osoba grająca indywidualnie odpowiada – jako postać – na pytania zadawane przez innych graczy. Służy to zarówno przekazaniu innym graczom pewnej wiedzy o swojej postaci, jak i dodaniu jej głębi. Gracze mogą swobodnie zrezygnować z odpowiedzi na dowolne pytanie, jeśli czują się niekomfortowo, odpowiadając, lub jeśli jest to nieistotne dla ich postaci. Nawet postacie ze *Spółczeństwa* nie muszą odpowiadać standardom żadnego społeczeństwa, ale gracze mogą je swobodnie rozwijać: **nie jest to gra o znajomości wcześniej istniejących norm, ale o zrozumieniu, jakie normy w ogóle mają zastosowanie.** Gracze mogą swobodnie wyobrazić sobie dowolną strukturę prawną, religię itp., czy to zbliżoną, czy odległą od istniejących standardów. Projekt gry jest bardzo otwarty i może też, jeśli gracze tego chcą, stać się grą science-fiction.

Zaczynając od *Moralności*, a następnie w kolejności *Prawo*, *Macierzyństwo*, *Teraźniejszość*, *Marzenia* i *Potrzeby*, **gracze przedstawiają się, używając tytułu swojej postaci, a następnie odpowiadają na trzy rundy pytań zadanych przez innych graczy** (jeśli czas wydaje się na to nie wystarczać, skróć tę część). Udzielone odpowiedzi stanowią podstawę, na której każdy może grać, ale wszyscy gracze mogą swobodnie dodawać do swojej postaci dowolną treść, która wydaje się spójna z nią i z informacjami udostępnionymi wcześniej.

Po zakończeniu gry na gorącym krześle każda osoba krótko podsumowuje, kim/czym jest jej postać, aby inni gracze mogli ją zapamiętać.

Kalibracja kontaktu fizycznego

Mimo że gra jest w większości oparta na dyskusji, niektórzy gracze mogą mieć ochotę dotknąć Ciężarnej (np. *Moralność*, kładąc ręce na jej ramionach w protekcyjny sposób, *Potrzeby*, biorąc ją za ręce, aby ją błagać, itd.). Wszyscy określają, w jakim stopniu chcą lub nie chcą otrzymywać kontaktu fizycznego.

Podział głosu

1. Osoba ciężarna siedzi w świetle, inni stoją w cieniu wokół niej.
2. Kto chce coś powiedzieć, wchodzi w światło.
3. Ciężarna daje (gest zaproszenia) lub odmawia (zatrzymania) prawa do mówienia, albo robi pauzę, aby zaprosić innych (podniesiony palec).
4. Przerwanie innym można wykonać w ten sam sposób.
5. Postacie w cieniu są ciche, ale nie bez wyrazu

Postać ciężarna siedzi w środku światła reflektora, podczas gdy inne stoją w cieniu wokół niej. Gdy postać chce przemówić, robi krok w krąg światła. Ciężarna udziela jej **wtedy prawa do mówienia, wykonując gest zaproszenia, lub odmawia, podnosząc płaską dłoń (gest „stop”).**

Dowolna z postaci może próbować **przerwać mówiącej postaci, wchodząc w światło reflektorów.** Ciężarna może zaakceptować to przerwanie, wykonując gest zaproszenia, pozwalając jej mówić, lub odmówić, podnosząc płaską dłoń w jej kierunku. Postać, której odmówiono mówienia, cofa się w cień. Kiedy postać skończy mówić, ona również cofa się w cień. Postać, której przerwano, może poprosić o ponowne przemówienie, ale to osoba w ciąży jest odpowiedzialna za równomierne rozdysponowanie wypowiedzi.

Postać w ciąży może zachęcić postać do przemówienia, nawet jeśli ta o to nie prosiła, wskazując na nią i gestem wskazując na krąg światła.

Może to również zrobić, gdy inna postać wciąż mówi, **przerywając jej podniesionym palcem**, tymczasem gestem zapraszając kogoś innego, a następnie zapraszając pierwszą postać do ponownego przemówienia po odesłaniu zaproszonej postaci z powrotem w cień. Postać nie musi odpowiadać na zaproszenie, jeśli nie chce mówić. **Postacie w cieniu nie mogą mówić, ale mogą wyrażać ciche emocje za pomocą mimiki twarzy, postaw i gestów.** Cisza może być również potężnym narzędziem dramatycznym, a gracze nie powinni się martwić, jeśli zdarzy się, że nikt nie będzie chciał mówić przez kilka minut. Sekwencje mowy mogą być argumentacyjne lub opisowe, długie lub krótkie (od szczyrych prośb po pasożytnicze myślenie o jutrzejszym spotkaniu). Mogą być również niewerbalne (takie jak leżenie na podłodze i myślenie lub nucenie) lub wykorzystujące inne zasoby (postać może na przykład odtworzyć utwór muzyczny na swoim telefonie, jeśli tego chce).

Ćwicz tę technikę przez kilka minut, próbując używać bezsensownych sylab zamiast mowy (na przykład, mowa przyznana, „bababababa” – przerwa przyznana, „dududududu”). To również sposób na rozładowanie napięcia przed rozpoczęciem larp.

Monologi

Ekspresja postaci w ciąży w grze

Ciężarna nie może odpowiadać bezpośrednio żadnej z postaci. Jednak w każdej chwili może podnieść płaską rękę, aby przerwać komuś, kto będzie mówił, i wstać, aby wygłosić monolog. Kiedy skończy, siada z powrotem na krześle, a gra wraca do normy.



Gra

Ustaw 55-minutowe odliczanie

Start: osoba w ciąży przedstawia się, a następnie siada

Koniec: osoba w ciąży wstaje z krzesła i ogłasza swoją decyzję

Tuż przed grą, prowadzący ustawia alarm lub odliczanie, które zadzwoni pięćdziesiąt pięć minut później. Jak w prawdziwym życiu, czas ma znaczenie, gdy ktoś chce dokonać aborcji.

Gra zaczyna się, gdy ciężarna przedstawia się w monologu. *„Jestem X i właśnie dowiedziałam się, że jestem w ciąży”*. Może to być krótko i na temat lub w dłuższej formie — na przykład wykorzystując ten moment, aby przedstawić postać tak, jak została ona złożona przez postacie *Jaźni* na gorącym krześle. Gdy usiądzie z powrotem, pozostali gracze mogą poprosić o pozwolenie na zabranie głosu.

Gra kończy się, gdy zadzwoni alarm lub gdy postać ciężarna ma już dość. W obu przypadkach wstaje ona z krzesła, ogłasza decyzję, którą podjęła w końcowym monologu i odchodzi od światła reflektorów.

Osoba grająca Ciężarną decyduje, kiedy wszyscy przechodzą do debriefingu. Mogą poświęcić kilka minut w introspekcyjnej ciszy, wówczas pozostali gracze powinni również zachować ciszę i zacząć rozmyślać nad swoim doświadczeniem. Ważne jest, aby uszanować ciszę pozostałych graczy, nawet jeśli nie czujesz się emocjonalnie dotknięty.

Debriefing

Osoba moderująca odczytuje następujące pytania, na które każdy odpowiada indywidualnie, kończąc na osobie moderującej. Nikt nie powinien przerywać innym ani odpowiadać na to, co powiedzieli inni. Można wyrażać wyłącznie aprobatę, unosząc kciuk do góry lub wyrażając ciche uznanie. Nie jest dozwolony żaden znak negatywny. Zawsze można zrezygnować z tego, ale zdecydowanie zaleca się przeprowadzenie debriefingu.

- Jakie jest twoje prawdziwe imię?
- Jak się czujesz?
- Czy czegoś potrzebujesz?

Kiedy każdy odpowie na te trzy pytania, może odejść lub zostać, aby porozmawiać o tym, jak ta gra mogła wpłynąć na jego pogląd lub zrozumienie aborcji. Tym razem możliwe jest udzielenie odpowiedzi i odniesienie się do tego, co powiedzieli inni – za zgodą prowadzącego i pod warunkiem że pozostanie to pełne szacunku, a każdy będzie miał równy dostęp do wypowiedzenia się.

Źródła

- 1 <http://www.safeabortionwomensright.org/contraception-in-europe/>
- 2 <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue69/20100202.RUE4800/trois-ivg-sur-quatre-concernent-des-femmes-sous-contraception.html>
- 3 Napisaliśmy po francusku artykuł, który w szczególności porusza kwestię, dlaczego aborcja nigdy nie może być postrzegana przez osoby, które się na nią decydują, jako „wygodna” metoda antykoncepcji, ale wręcz przeciwnie – jest ostatnią deską ratunku dla osób, które metody antykoncepcji zawiodły. Poglądy konserwatystów, że swobodne przerywanie ciąży jest nieodpowiedzialne i samolubne, świadczą o głębokiej ignorancji tego, przez co osoby muszą przejść, aby wykonać aborcję, nawet w legalnym systemie, w którym dostęp do opieki zdrowotnej jest stosunkowo łatwy i bezpłatny dla wszystkich.
<https://larpinprogress.com/2018/03/14/femme-jouisseuse-fille-victime-lavortement-ou-le-corps-feminin-comme-lieu-de-lutte-ideologique/>
- 4 <https://workshophandbook.wordpress.com/2014/04/08/hugs/>
- 5 <https://www.catholicnewsagency.com/resources/abortion/catholic-teaching/the-catholic-church-and-abortion>
- 6 <https://my.clevelandclinic.org/health/articles/7247-fetal-development-stages-of-growth>
- 7 https://www.researchgate.net/publication/275677783_Representations_of_Motherhood
- 8 https://en.wikipedia.org/wiki/Compulsory_sterilization
- 9 <http://americanpregnancy.org/getting-pregnant/early-pregnancy-symptoms/>

Gra

Ta gra jest autorstwa Axiel Cazeneuve – axiel@larpinprogress.com
Możesz znaleźć ich inne twory na:

<http://larpinprogress.com>

Discord (Basha#9726)

Możesz wesprzeć działalność Axiel na ich koncie it.ch.io lub na LiberaPay:

<https://larpinprogress.it.ch.io/childfree>

https://liberapay.com/LARP_in_Progress/

Publikacja

Wydanie tej gry jest inicjatywą *Projet-Evasions*. Zamów tę grę w systemie „płać, ile chcesz” i znajdź resztę oferty oraz punkty dystrybucji na naszej stronie:

<https://projet-evasions.org/eng>

Ilustracje

Ilustracje zostały wykonane przez Nemo.

Chcesz pomóc rozprowadzić tę grę dalej?
evasions@riseup.net

Against the
gendered
night-
mare



„Bezdzielni” to larp o posiadaniu
własnego ciała, o byciu
upoważnionym do dokonywania
zmieniających życie wyborów i
realizowania swoich marzeń i
projektów.

To larp o wyborze dokonania
aborcji.



2022
PROJET EVASIONS
PROJET-EVASIONS.ORG
EVASIONS@RISEUP.NET