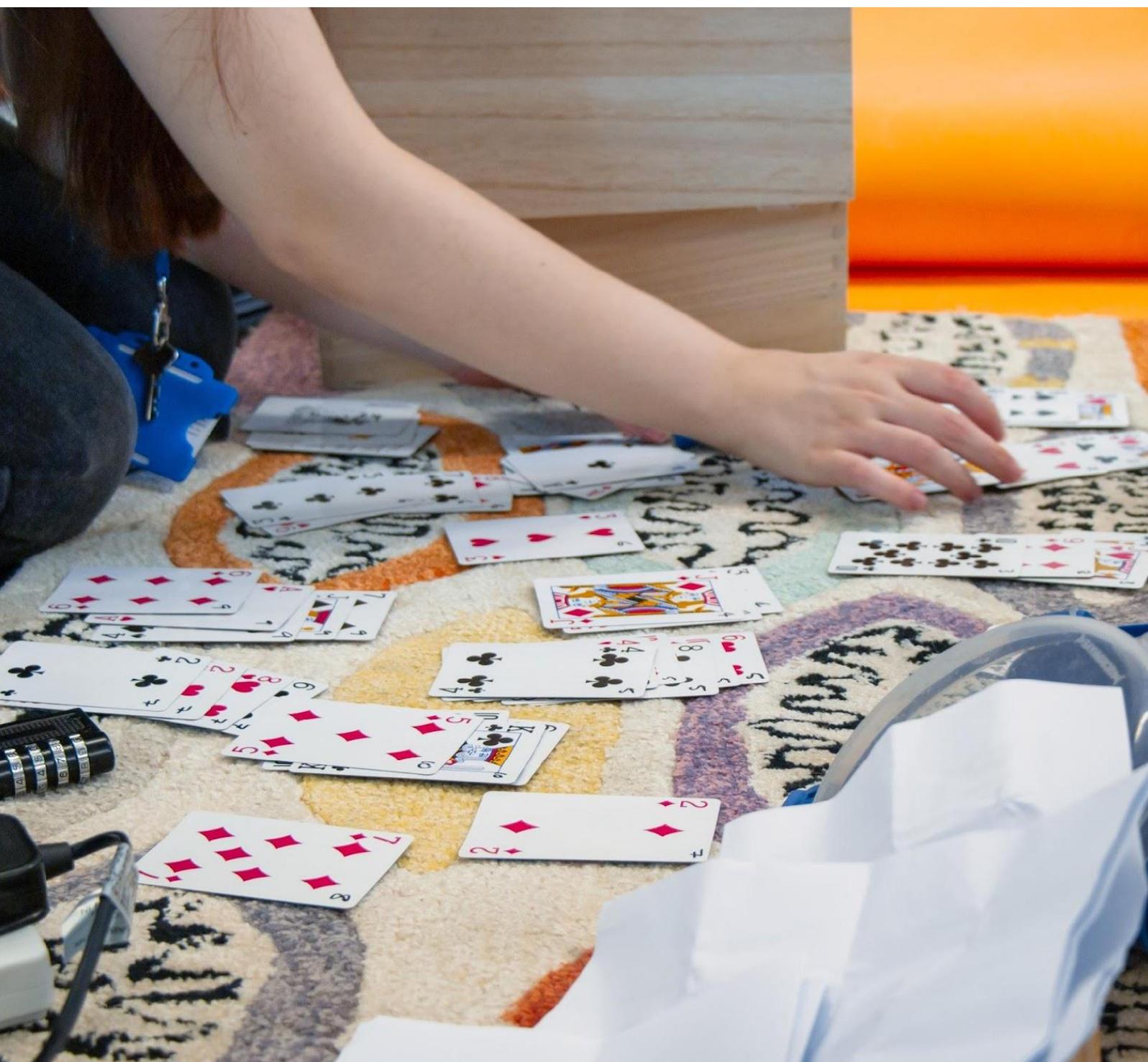


Victor's Story

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive



Introduzione

Victor's Story è una delle 10 escape room create dal progetto Erasmus+ dell'UE, Escape Racism, per evidenziare e combattere i pregiudizi sociali e razziali in tutto il mondo. Come in ogni escape room, lo scopo della Victor's Story è quello di fuggire da una stanza chiusa a chiave nel minor tempo possibile. Per riuscirci, i giocatori devono risolvere una serie di indizi ed enigmi che li indirizzano verso la soluzione del gioco.

Durante questo gioco, si spera che i giocatori si divertano nell'escape room e diventino più istruiti sulla vita delle persone vittime della schiavitù moderna e, in particolare, del lavoro forzato. Questi crimini sono sistemici a livello globale. Secondo un rapporto dell'Organizzazione Internazionale del Lavoro e della Walk Free Foundation, circa 40,3 milioni di persone sono state vittime della schiavitù moderna nel 2016. Di queste, 24,9 milioni di persone, quasi l'intera popolazione australiana, sono state ritenute vittime del lavoro forzato e costrette a lavorare in ruoli spesso fisicamente faticosi per un compenso scarso, se non nullo, attraverso minacce e coercizione da parte di individui, bande criminali e persino autorità statali che traggono tutti profitto da questa attività. Purtroppo, è tristemente noto che almeno una parte del cibo e dei vestiti che ognuno di noi acquista è stata creata attraverso il lavoro forzato in qualche punto della catena di produzione, il che significa che anche noi, come privati cittadini, beneficiamo di queste attività illegali, anche se indirettamente.

Racconto

Victor è laureato in ingegneria. Fino a qualche anno fa, aveva una posizione ben retribuita all'interno di un'azienda manifatturiera, che gli consentiva di godere di un tenore di vita dignitoso con la moglie Katerine e il figlio Artem. La situazione è purtroppo cambiata quando Victor ha perso il lavoro.

Nei mesi successivi Victor ha faticato a trovare lavoro e ha chiesto una serie di prestiti per coprire il costo della vita. In questo periodo ha conosciuto e stretto amicizia con John. John parlava continuamente a Victor di quanto fosse bella la vita nel West, sostenendo che per un uomo con le capacità di Victor sarebbe stato facile trovare lavoro. Un giorno John disse che il suo amico Gary, proprietario di una piccola società di ingegneria nel Regno Unito, era disposto a offrire un lavoro a Victor. Victor spiegò a John che non poteva lasciare Katerine e Artem, né poteva permettersi il costo dei voli e dell'alloggio. Il giorno dopo John chiamò Victor e gli disse che Gary si era offerto di sbrigare le pratiche burocratiche di Victor e di farlo vivere in una delle sue proprietà; una volta rimessosi in piedi, Katerine e Artem avrebbero potuto raggiungere Victor nel Regno Unito. John si offrì persino di pagare i voli di Victor. Inizialmente Victor rifiutò l'offerta, ma dopo aver parlato a lungo con Katerine, decise che questa era un'occasione troppo conveniente per lasciarsela sfuggire. Telefonò a John e accettò la sua offerta.

Qualche giorno prima della partenza, John telefonò e gli comunicò che aveva preso i biglietti e i dettagli del suo volo per Londra. Disse a Victor che tutto era stato organizzato con Gary, che lo avrebbe incontrato all'atterraggio dell'aereo e lo avrebbe accompagnato all'alloggio. Victor trascorse i giorni successivi preparandosi a lasciare la casa per una nuova vita, sapendo che non avrebbe potuto rivedere la sua famiglia per qualche tempo.

Gary incontrò Victor all'aeroporto e, prendendo la valigia e i documenti, lo accompagnò a un furgone da cui scese un uomo che gli fece cenno di prendere il posto del passeggero prima di salire lui stesso. Gary si è messo al posto di guida e ha iniziato a guidare in silenzio per circa 45 minuti prima di fermarsi davanti a un negozio. L'uomo senza nome è sceso e ha tirato Victor fuori dal furgone prima di spingerlo attraverso una porta laterale, facendogli salire una rampa di scale e gettandolo attraverso una porta in una stanza piena di materassi sporchi e spazzatura. Gary entrò e guardando Victor negli occhi disse: "Adesso lavorerai per me finché non avrai pagato quello che devi a John", "sappiamo dove si trova la tua famiglia e se provi a scappare li uccideremo". I due uscirono dalla stanza chiudendosi la porta alle spalle. Qualche tempo dopo, la porta è stata aperta e un gruppo di uomini dall'aspetto trasandato entrò, crollando uno ad uno sui materassi senza dire una parola.

Il giorno seguente, Victor e gli altri uomini furono svegliati di buon'ora e portati giù dalle scale nel retro di un furgone. Il furgone ha proseguito per un po' prima di fermarsi. Le porte si aprirono e gli uomini furono fatti scendere: "Prendete una pala e iniziate a lavorare, e ricordate di tenere la bocca chiusa o finirà male per voi", fu detto loro. Victor prese una pala e iniziò a scavare.

Victor è diventato una vittima della schiavitù moderna ed è compito dei nostri giocatori scoprire informazioni sulla vita di Victor durante questo periodo. Victor è riuscito a scappare, e se sì, come? Solo scoprendo indizi, completando enigmi e scoprendo artefatti i nostri giocatori lo scopriranno. L'elemento chiave di tutto questo sarà il diario di Victor, che aiuta a spiegare la sua vita in qualità di schiavo moderno e fornisce anche alcuni indizi e persino la chiave per la sua liberazione.

Materiali richiesti

Per creare l'ambientazione e i puzzle per la Victor's Story, avrete bisogno di una stanza di dimensioni decenti, o di uno spazio per segnare una, e di una serie di materiali elencati di seguito. Potreste anche voler aumentare l'immedesimazione del giocatore rivestendo la stanza con materiali come vecchie confezioni di cibo, contenitori, bottiglie di bevande, lattine e vecchi giornali. Questi ultimi possono anche fungere da depistaggio per i giocatori e aiutare a nascondere gli enigmi in bella vista.

- ❖ Pagine del diario di Victor (incluse nel kit)
- ❖ 3 x tappetini da campeggio in gommapiuma
- ❖ 3 x coperte
- ❖ 1 x Vaso
- ❖ 20 x spille da campeggio
- ❖ 1 x puzzle (200 pezzi)
- ❖ 1 x piccolo foglio di compensato
- ❖ 1 x 10 cm (L) 2 cm (W) x 2 cm (H) di lunghezza di legno
- ❖ 1 x pacchetto di blu Tack
- ❖ 3 x cassette di sicurezza a combinazione
- ❖ 1 x cassetta di sicurezza con chiave
- ❖ 1 x scatola di puzzle con istruzioni per l'apertura
- ❖ 1 x cacciavite a croce
- ❖ 1 x registratore a nastro
- ❖ 1 x nastro (contenente musica)
- ❖ 4 x batterie (per il registratore)
- ❖ 1 x Lunghezza della corda (1 m o 3 m di lunghezza)
- ❖ 1 x piccolo magnete (deve adattarsi al collo del vaso)
- ❖ 1 x lampada da tavolo (con un cavo corto)
- ❖ 1 x lampadina nera (adatta alla lampada)
- ❖ 1 x pennarello nero
- ❖ 1 x cavo di prolunga
- ❖ 2 viti per legno con testa a croce da 4 mm
- ❖ 1 confezione di carte da gioco standard
- ❖ 1 x presa di corrente
- ❖ 1 x tubetto di supercolla
- ❖ 1 x chiave
- ❖ Compresse effervescenti al succo di limone/arancia o al gusto di arancia

Le scatole a combinazione e con i puzzle possono essere sostituite da normali scatole di legno o di cartone con dei fori attraverso i quali si può inserire un lucchetto a combinazione per chiudere la scatola. I seguenti materiali possono anche essere inseriti per fungere da depistaggio, anche se altri oggetti possono essere sostituiti se lo si desidera:

- ❖ 1 x torcia
- ❖ 1 x vecchio cellulare
- ❖ 3 x immagini di numeri
- ❖ Vecchi tappetini o moquette assortiti
- ❖ Confezioni alimentari usate assortite
- ❖ Contenitori per alimenti usati assortiti
- ❖ Lattine di bibite usate assortite
- ❖ Bottiglie per bibite usate assortite
- ❖ Vecchi giornali o riviste assortiti

Preparazione

Alcuni dei materiali presenti nell'escape room richiedono una preparazione prima di poter essere utilizzati. In alcuni casi, ciò potrebbe richiedere alcune competenze di base nel "fai-da-te". Se non vi sentite a vostro agio, chiedete assistenza.

- ❖ Se il gioco è gestito da giocatori di lingua inglese, stampate le pagine del diario incluse nel kit di escape racism. Se il gioco è gestito da giocatori non anglofoni, stampate le pagine di diario in bianco, anch'esse incluse, e traducete gli originali nella vostra lingua; per ulteriori informazioni, consultate la sezione "diario".
- ❖ Prendete uno dei tappetini da campeggio in gommapiuma e contrassegnatelo con la lettera "V". Contrassegnate i tappetini rimanenti con lettere casuali. Questo indica il fatto che appartenevano a qualcuno.
- ❖ Costruite il puzzle e capovolgetelo in modo tale che il lato bianco sia rivolto verso l'alto. Potrebbe essere utile usare del cartone o un foglio di compensato per aiutarsi in questa operazione; se lo fate, lasciate il cartone o il compensato nell'escape room in modo tale che i giocatori possano usare lo stesso metodo per girare il puzzle. Scrivete la combinazione della cassetta di sicurezza 1 sul lato bianco del puzzle con una scrittura grande, capovolgete il puzzle e rimuovete alcuni dei pezzi con la scritta sul retro. Quando create la stanza, posizionate alcuni di questi pezzi, in modo tale che la scritta sia visibile, su una superficie piana accanto al puzzle.
- ❖ Prendete il pezzo di legno di 2 x 2 cm e ritagliate 4 sezioni a intervalli di 2,5 cm. Dovreste ottenere 4 blocchi di legno che potete incollare negli angoli dell'interno della cassetta di sicurezza 1. Ora tagliate un pezzo di compensato di dimensioni tali da poterlo inserire il più possibile nella base della serratura 1, assicurandovi che si trovi sopra i cuscinetti creati. In prossimità di uno dei bordi più lunghi, fate 2 fori da 3,5

mm nel compensato e avvitateci 2 viti da 4 mm. Queste fungeranno da maniglia rudimentale che faciliterà la rimozione del falso fondo creato.

- ❖ Rimuovete la "linguetta di protezione della registrazione" dal nastro musicale. Tagliate o strappate un pezzo di carta per riempire il foro risultante. Scrivete la combinazione della cassetta di sicurezza 2 sulla carta, accartocciatela e spingetela nel foro. Con un pennarello, disegnate una "X" o un punto accanto al foro per evidenziarlo ai giocatori.
- ❖ Aprite il mazzo di carte da gioco e sceglietene 4 a caso. Scrivete su ognuna di esse un numero della combinazione della cassetta 4. Prendete nota delle carte e dei numeri scritti su di esse; per esempio, se la combinazione della cassetta di sicurezza 4 fosse 7524, potreste scrivere "7 = 5 di fiori, 5 = 3 di quadri, 2 = Regina di picche, 4 = 9 di cuori". Ora scrivete dei numeri a caso su ognuna delle 48 carte rimanenti e mescolate il mazzo prima di riporlo nella confezione.
- ❖ Prendete un foglio di carta e, in ordine di combinazione, scrivete o disegnate i nomi delle carte su cui compare la combinazione. Utilizzando l'esempio precedente (7524), avremo un foglio di carta con la legenda "5 ♣, 3 ♦, Q ♠, 9 ♥".

Il Diario

Se state creando il gioco per giocatori di lingua inglese, il diario incluso nel kit dell'escape room può essere stampato e utilizzato direttamente. Se state creando il gioco per giocatori che non parlano inglese, stampate le pagine bianche del diario, anch'esse incluse, e traducete su di esse il testo della versione inglese usando una biro o un pennarello. Cercate di rendere la scrittura il più leggibile possibile, pur mantenendo la sensazione della scrittura a mano. Non importa se si commettono errori, purché il testo rimanga relativamente uguale: questo non farà altro che aumentare la sensazione di autenticità.

Nel generare i codici dell'ultima pagina, cercate all'interno delle vostre traduzioni le lettere che compongono le parole "Lavoro forzato". Poi, all'interno del codice, indicate la pagina usando il numero del giorno, ad esempio lunedì 7 gennaio diventa 7, seguito dal numero della riga e infine dalla posizione della lettera su quella riga per ottenere un codice composto da tre numeri separati. Ad esempio, nella versione inglese del diario, il codice 7-1-1 ci fornirà la lettera "A" della parola "Artem". È bene inserire anche il numero di telefono di una linea di assistenza nazionale locale, se possibile, e altri elementi personali, come il disegno del bambino, che aiutano a collegare Victor con il giocatore.

Creazione della stanza

La location utilizzata per l'escape room Victor's Story deve essere abbastanza grande da contenere tutti i materiali necessari per il gioco e circa 2-4 giocatori. Tuttavia, non dovrebbe essere così grande da diffondere oggetti e materiali su un'ampia area. Se avete accesso a uno spazio più grande, dovrete delimitare i confini dell'escape room con del nastro adesivo. Se create una stanza in questo modo, assicuratevi che i giocatori sappiano che non devono uscire dai confini mentre giocano e, se volete essere particolarmente severi, imponete loro una penalità di tempo per farlo. Per creare la stanza, eseguite i seguenti passaggi:

- ❖ Prendete il tappetino da campeggio in gommapiuma che avete contrassegnato con una "V" e arrotolatelo; mentre lo fate, inserite le pagine 1 (lunedì 7 gennaio) e 2

- (mercoledì 9 gennaio) del diario all'interno. Legate il tappetino da campeggio per evitare che si srotoli e riveli le pagine del diario durante il gioco, a meno che un giocatore non la esamini.
- ❖ All'interno del doppio fondo della cassetta 1, posizionate le carte da gioco e la calamita. Se il doppio fondo è allentato, applicate del blu-tack sui cuscinetti di legno e spingete il doppio fondo verso il basso. Rimuovete le 2 viti.
 - ❖ Inserite le pagine 3 (giovedì 10 gennaio) e 9 (sabato 25 luglio) del diario, il cacciavite e le batterie nella cassetta di sicurezza 1, sopra il doppio fondo, e chiudetela.
 - ❖ Aprite lo slot delle batterie del registratore e inserite il filo di spago. Capovolgete il registratore e inserite il nastro.
 - ❖ Inserite il diario a pagina 5 (martedì 12 febbraio), la lampadina e il cavo di prolunga nella cassetta di sicurezza 2 e chiudetela.
 - ❖ Posizionate la lampada vicino a una presa di corrente, assicurandovi che possa essere collegata e accesa.
 - ❖ Trascrivete le istruzioni per l'apertura della Puzzle Box su una superficie, o idealmente su una serie di superfici separate sparse per la stanza. Le superfici possono essere pareti, pavimenti o persino ripiani dei tavoli. Se si preferisce non farlo, è sufficiente trascrivere le istruzioni su carta e attaccarle alle pareti con del nastro adesivo. Le superfici devono trovarsi a una distanza dalla presa di corrente superiore a quella consentita dal cavo della lampada.
 - ❖ Inserite le pagine 6 (mercoledì 17 aprile) e 7 (giovedì 18 aprile) del diario e le viti da 2 x 4 mm nella Puzzle Box e chiudetela.
 - ❖ Inserite la pagina 8 del diario (giovedì 13 giugno) e il cifrario di carte da gioco che avete creato nella cassetta degli enigmi 3.
 - ❖ Inserite la chiave della cassetta di sicurezza 3 e circa 20 spilli nel vaso. Riempite il vaso con una miscela leggera di limone e arancia.
 - ❖ Inserite la pagina 4 dell'agenda (venerdì 11 gennaio) e la chiave singola nella cassetta di sicurezza 4.
 - ❖ Posizionate il puzzle e i pezzi rimossi su una superficie piana.
 - ❖ Distribuite tutti i materiali (cassette di sicurezza, puzzle, tappetini da campeggio, coperte, ecc.), i falsi indizi e la scenografia nella stanza in modo apparentemente casuale. Cercate di nascondere le cassette di sicurezza in luoghi non evidenti, coprendole con vecchi tappetini, giornali, stuoie da campeggio, coperte, ecc. Una volta terminato questo lavoro, e se siete soddisfatti della disposizione, scattate una fotografia da usare come riferimento quando risistemate la stanza per un nuovo gruppo di giocatori.

Immagini di esempio di allestimento

Le immagini seguenti mostrano come abbiamo allestito l'escape room per una serie di sessioni di prova. Come si può notare, a eccezione della lampada, che deve essere vicina a una presa di corrente, e delle istruzioni per l'apertura della scatola del puzzle 3, che devono essere a

portata del cavo della lampada e della prolunga, non ci sono posizioni definite per gli oggetti all'interno della stanza se non quelle descritte nella sezione "Creazione della stanza". Usate il vostro buon senso quando disponete la stanza e cercate di nascondere le cassette di sicurezza, ecc. dove possibile.



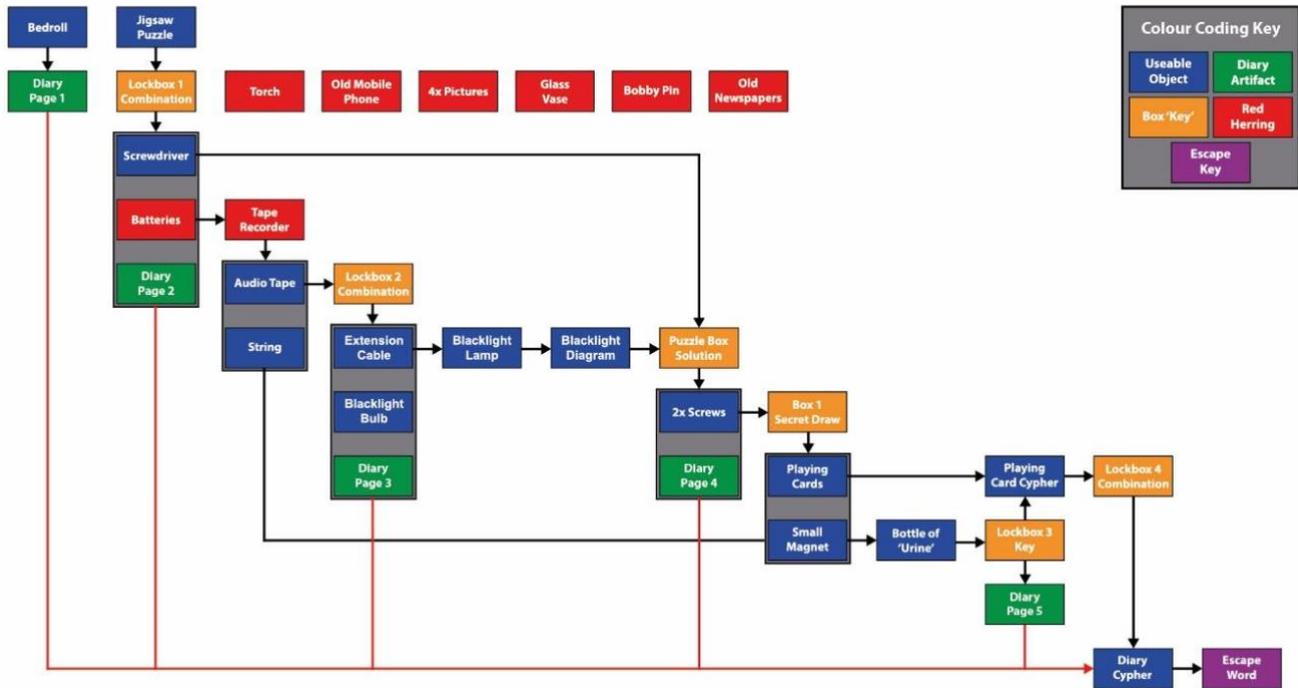
Obiettivi del gioco e collegamenti tra i puzzle

Il gioco dovrebbe svolgersi in modo relativamente strutturato. Tuttavia, non è importante l'ordine in cui i giocatori scoprono gli indizi e i suggerimenti, poiché dovranno completare ogni enigma per trovare e decifrare le parole in codice necessarie per completare la stanza. La struttura del gioco è la seguente.

- ❖ Esaminando i tappetini da campeggio in gommapiuma si scoprono le pagine 1 e 2 del diario.
- ❖ Completando il puzzle ed esaminando il retro si ottiene la combinazione per la cassetta di sicurezza 1.
- ❖ L'apertura della cassetta di sicurezza 1 fornirà il cacciavite, alcune batterie e le pagine 3 e 9 del diario.
- ❖ Esaminando il nastro che si trova nel registratore, si dovrebbe scoprire il foglio con la combinazione della cassetta di sicurezza 2.
- ❖ Esaminando lo slot delle batterie del registratore, si dovrebbe scoprire un filo di spago. I giocatori sono guidati dalla scoperta delle batterie all'interno della cassetta di sicurezza 1.
- ❖ Nella cassetta di sicurezza 2, i giocatori troveranno una lampadina a luce nera, una prolunga e la pagina 5 del diario.
- ❖ Usando la lampadina e la prolunga con la lampada, i giocatori dovrebbero riuscire a cercare nella stanza i diagrammi che mostrano come aprire la Puzzle Box.
- ❖ Il Puzzle Box contiene 2 viti, che possono essere utilizzate per aprire lo scomparto segreto nella Casella di sicurezza 1, oltre alle pagine 6 e 7 del diario.
- ❖ Nello scomparto segreto della cassetta di sicurezza 1 si trovano un mazzo di carte da gioco e un magnete.
- ❖ Il magnete può essere legato alla corda e usato per prendere la chiave nascosta nel vaso pieno di limoni o arance.
- ❖ La chiave può essere usata per aprire la cassetta di sicurezza 3, all'interno della quale si trovano la pagina 8 del diario e un cifrario associato al mazzo di carte da gioco.
- ❖ Usando il cifrario con le carte da gioco si può scoprire la combinazione per aprire la cassetta di sicurezza 4.
- ❖ Nella cassetta di sicurezza 4 i giocatori troveranno la pagina 4 del diario e la chiave per uscire dalla stanza.
- ❖ Il giocatore deve usare i codici scritti sulla pagina 9 del diario per decifrare le due parole "Lavori forzati". Il primo numero di ogni codice a 3 cifre si riferisce alla data dell'annotazione del diario, cioè 10 si riferisce alla pagina intitolata "Giovedì 10 gennaio". Il secondo numero si riferisce alla riga, ad esempio 12 si riferisce alla dodicesima riga di testo dall'alto. Il terzo e ultimo numero si riferisce alla lettera all'interno della riga, compresi gli spazi, cioè 11 si riferisce a "F".

Diagramma di flusso del gioco

Il seguente diagramma di flusso mostra come gli oggetti della Victor's Story si collegano tra loro e possono essere utilizzati per fuggire dalla stanza.



Come vincere

Per completare il gioco, i giocatori devono aver prima trovato ciascuna delle singole pagine del diario. L'ultima pagina è corredata da una chiave che indica l'uscita dalla stanza. Tuttavia, i giocatori non devono poter uscire prima di aver decifrato le 2 parole in codice che si trovano a pagina 9 del diario. Una volta che i giocatori le hanno scoperte, il gioco finisce. Se il timer di 45 minuti scade e i giocatori non hanno ancora completato il gioco, fermateli dicendo loro che il tempo è scaduto.

Facilitazione

Durante il gioco è importante che i giocatori si divertano. Non c'è problema se si bloccano su un puzzle, purché si divertano a risolverlo. Tuttavia, se i giocatori si annoiano, l'animatore deve intervenire per aiutarli.

A seconda dell'età dei giocatori e delle loro capacità, i suggerimenti possono essere forniti a voce, ponendo domande nello stile di un compagno di gioco, come ad esempio "cosa c'è nella bottiglia", oppure scrivendo un biglietto che guidi i giocatori e lanciandolo nella stanza perché lo trovino. Quando fornite dei suggerimenti, cercate di non renderli troppo ovvi. Soprattutto, non risolvete voi nessuna parte del puzzle, perché in questo modo toglierete ai giocatori il senso dell'autonomia.

Nota importante: alcune escape room sono progettate in modo tale che è fondamentale vincere il gioco e uscire dalla stanza, perché questo rivelerà un fatto importante evidenziato nella fase di debriefing. In casi come questo, assicuratevi che il gruppo non finisca il tempo.

In caso contrario, e se il gruppo ha scoperto abbastanza elementi sull'argomento dell'escape room, non sarà necessario vincere il gioco; quindi, non facilitate troppo l'esperienza dell'escape room.

Dinamiche di gioco

In questa sezione discuteremo il processo di gestione della Victor's Story, compreso il modo in cui introdurre la stanza ai giocatori, il modo in cui gli indizi all'interno della stanza saranno scoperti e collegati, il modo in cui il gioco viene "vinto" e, infine, il modo in cui fare il debriefing con i giocatori. Quest'ultimo processo è estremamente importante all'interno della Victor's Story, in quanto vi permetterà di presentare la schiavitù moderna in un contesto più ampio e di evidenziare altri ambiti del tema che non sono necessariamente trattati dai contenuti dell'escape room.

Giocare con un gruppo numeroso

Se desiderate giocare all'escape room con un gruppo più numeroso, avete a disposizione alcune opzioni. Potreste decidere di utilizzare uno stile di gioco simile a quello del famoso programma televisivo britannico "The Crystal Maze" in cui alcuni giocatori entrano nella stanza e il resto del gruppo osserva dall'esterno. I giocatori che osservano possono gridare ai giocatori all'interno della stanza, evidenziando le cose o ponendo loro delle domande. I giocatori all'interno della stanza possono anche interagire con gli osservatori, raccontando ciò che hanno trovato e chiedendo consigli.

Un'altra opzione è quella di utilizzare un formato a squadre, in cui alcuni giocatori iniziano all'interno della stanza e altri osservano dall'esterno. Tuttavia, i giocatori che iniziano il gioco nella stanza possono scambiarsi con quelli che osservano dopo un determinato periodo di tempo, magari cinque o dieci minuti.

Un'ultima opzione per il gioco con gruppi numerosi potrebbe essere quella di utilizzare uno o più giocatori osservatori per interrompere il gioco. Questi giocatori devono essere selezionati prima dell'inizio del gioco e poi informati su come possono disturbare il gioco. Nel caso della Victor's Story, questo potrebbe significare dire ai disturbatori quali sono gli oggetti che non hanno senso e far sì che attirino l'attenzione dei giocatori su di essi, allontanandoli dai veri elementi del puzzle, o semplicemente evidenziare come il codice del diario è stato decifrato in modo che possano dare consigli sbagliati. Se trovate e create opzioni aggiuntive per giocare con gruppi numerosi, fatecelo sapere!

Introduzione al gioco

Iniziate dando il benvenuto ai giocatori alla Victor's Story e, quando siete pronti per iniziare, guidateli verso le porte che conducono all'escape room, o appena fuori dall'area che avete delineato. Fate loro il seguente discorso introduttivo, oppure createne uno voi stessi:

Benvenuti nella nostra escape room che chiamiamo Victor's Story. La stanza in cui state per entrare fa parte di un'indagine in corso sulla schiavitù moderna. Diverse vittime della schiavitù moderna sono state recentemente trattenute in questa stanza contro la loro volontà. Una delle vittime, un uomo di nome Victor, è riuscito a scappare ed è stato preso dalla polizia dopo aver chiamato la linea telefonica di assistenza per la schiavitù moderna (scambiatela con la linea telefonica di assistenza per la schiavitù moderna del vostro Paese). Ha accettato di assistere la polizia nelle indagini e viene assistito in un alloggio sicuro. Victor ha detto di aver tenuto un diario, il che potrebbe essere di particolare interesse per voi. A proposito, non preoccupatevi, le persone che si presume lo abbiano trattenuto contro la sua volontà sono attualmente in custodia della polizia. Oggi siete qui per scoprire eventuali prove di attività criminali e cercare di spiegare come Victor sia riuscito a fuggire. Un ultimo avvertimento: alcune delle cose che troverete nella stanza potrebbero sconvolgervi; se decidete di non poter continuare, fatecelo sapere. Avete 45 minuti per guardarvi intorno alla ricerca di indizi, a partire dal momento in cui faccio partire l'orologio. Una volta trascorsi i 45 minuti, che siate riusciti o meno a fuggire, ci riuniremo per un resoconto.

Il gioco inizia tra 5, 4, 3, 2, 1...

Debriefing con i giocatori

Una volta che il gioco si è concluso, con la fuga dei giocatori o con l'esaurimento del tempo a disposizione, è necessario fare un debriefing. Il debriefing dovrebbe iniziare chiedendo ai giocatori cosa pensano di aver scoperto. Chiedete loro di spiegarvi il contenuto del diario e spiegate loro che si tratta della prova che stavate cercando. Se i giocatori hanno completato il gioco ma hanno domande su un aspetto specifico, ad esempio su come dovrebbe funzionare uno degli enigmi, allora spiegate loro il funzionamento. Se i giocatori non hanno completato l'escape room, ma invece hanno esaurito il tempo, dite loro che dovranno giocare di nuovo per vedere quali altri segreti nasconde.

Infine, spiegate ai giocatori la storia dell'escape room, inserendo dettagli sulla schiavitù moderna e sul lavoro forzato.

Crediamo che Victor sia una vittima degli schiavisti moderni che lo hanno portato nel Regno Unito con false promesse di lavoro. Gli schiavisti hanno poi usato la sua famiglia come leva contro di lui, minacciando di uccidere suo figlio se fosse scappato. Si tratta di un crimine che spesso viene trascurato e le persone che vengono rapite sono malviste e nascoste, ma purtroppo la schiavitù moderna è un problema mondiale. Si pensa che al momento ci siano oltre 40 milioni di persone ridotte in schiavitù in tutto il mondo e il numero continua a crescere di anno in anno. Alcune sono costrette a prostituirsi, altre sono sfruttate da bande criminali, altre ancora vengono rapite con l'esplicito scopo di prelevare i loro organi, il che spesso comporta difficoltà mediche e la morte.

Si pensa che circa 25 milioni di persone siano ridotte in schiavitù come lavoratori forzati. Ciò significa che sono tenute prigioniere, principalmente con minacce mentali o fisiche, e costrette a lavorare per un compenso minimo o nullo. A molti di loro viene detto che saranno liberati quando avranno saldato il debito che "devono" alle stesse persone che li hanno ridotti in schiavitù.

È tristemente noto che ognuno di noi ha beneficiato in qualche modo della schiavitù, poiché gran parte del cibo che mangiamo e dei vestiti che indossiamo saranno stati, in qualche piccola parte, il prodotto della schiavitù moderna. Victor è uno dei pochi fortunati che sfuggono ai loro rapitori e tornano liberi contattando la Linea diretta per la schiavitù moderna, in cui ha avuto modo di parlare con un consulente che gli ha fornito rapido accesso ai servizi di supporto.

Se desiderate saperne di più sulle questioni che riguardano la schiavitù moderna, consultate i siti www.anti-slavery.org o www.modernslaveryhelpline.org. Ognuno di questi siti web contiene informazioni sul problema e su come comportarsi se questo doveste riguardarvi. Grazie per il vostro tempo e spero che vi sia piaciuto giocare alla Victor's Story.

Se gestite la Victor's Story in un paese diverso dal Regno Unito, modificate queste informazioni in modo tale che siano pertinenti alla vostra località.

Immagini

Copertina: Disruptive Media Learning Lab, Università di Coventry. CC BY 2.0.

Pagina 3: David Adam Kess, Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 licenza internazionale.

Pagina 5: Iniabasi Udosen - sotto la licenza Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 licenza Internazionale.

Pagina 8: Graffiti di Banksy a Londra. DeptfordJon. Flickr. CC BY 2.0.

Pagina 10: Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 Licenza internazionale.

Pagina 11: Faiqe Sumer, Creative Commons Attribution- Share Alike 4.0 Licenza internazionale.

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive

Numero del progetto: 2019-2-IT03-KA205-016906

