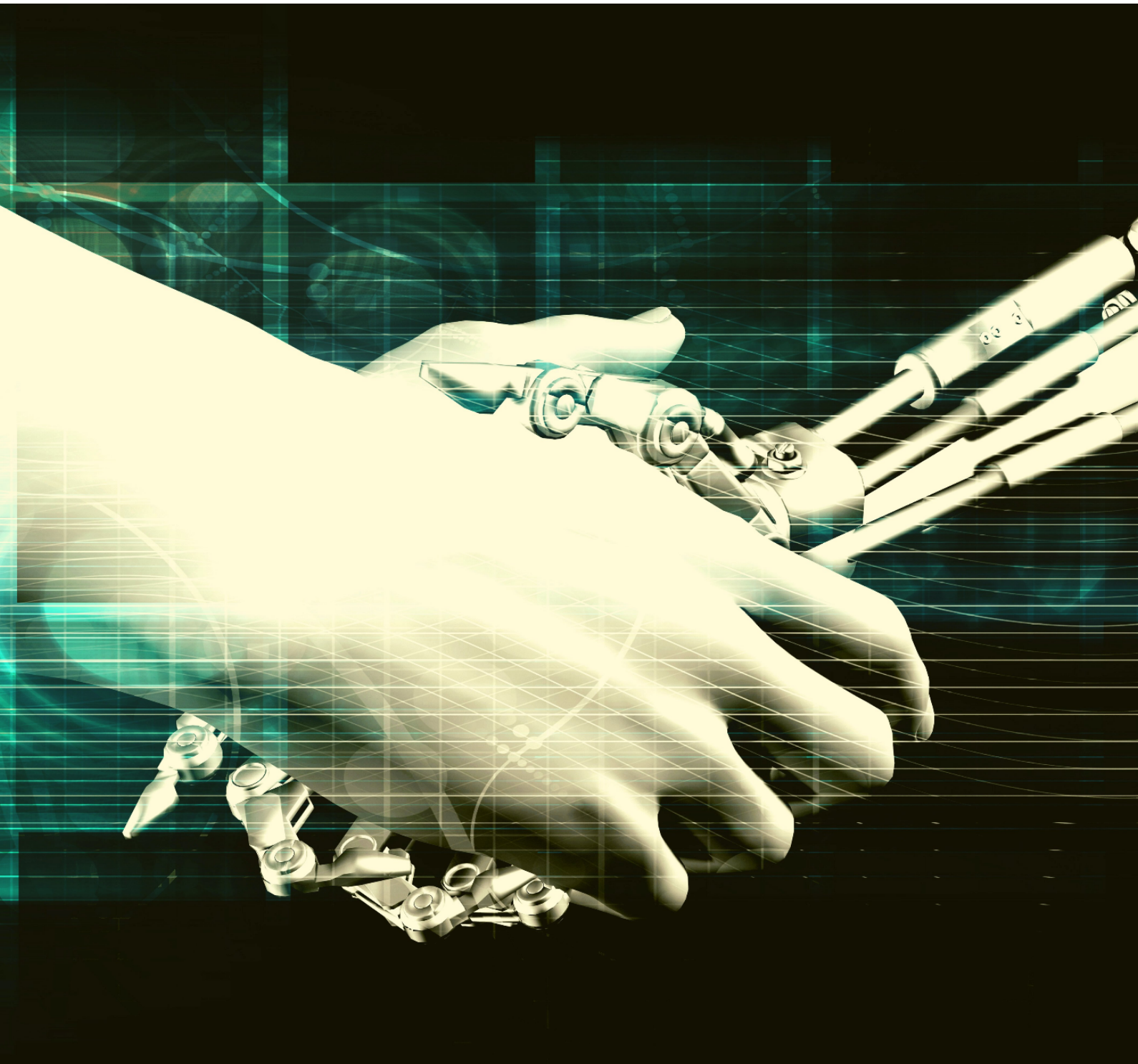


Escape Disabware

GUÍA DE ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities



Introducción

El objetivo de este escape room es concienciar sobre la discriminación y el aislamiento de las personas con discapacidad, que se representa en un futuro apocalíptico ficticio, en el que las personas que no pueden seguir el ritmo de las actualizaciones del software son apartadas de la sociedad por una Inteligencia Artificial. El juego motivará a los participantes a actuar contra esta forma de pensar y a pensar en cómo pueden cambiar esta situación en la vida real.

Narrativa

2200, un año de nuevas esperanzas y oportunidades, o eso dicen. Después de lo ocurrido durante la primera mitad del siglo XXI, la humanidad ha decidido abrazar la ciencia. La tecnología ya no es una herramienta, sino parte de nuestras almas. La gente ha decidido mejorar sus habilidades instalando hardware en sus propios cuerpos. ¿Pero a qué precio?

La gente solía reemplazar su hardware cuando se quedaba obsoleto, pero hemos llegado a un punto en el que algunos cuerpos ya no pueden soportar las actualizaciones tecnológicas, un punto en el que es más fácil reemplazar las partes biológicas de nosotros mismos en lugar de las partes de acero.

La tecnología está ahora integrada en el cuerpo de las personas, y la comunicación y las capacidades de las personas mejoran gracias a la tecnología.

Todos estos implantes que tienen las personas, requieren actualizaciones, impulsadas por la Master Artificial Intelligence (M.A.I).

El problema se produce cuando los cuerpos ya no son aptos para las actualizaciones más recientes de sus implantes (debido a la discapacidad). Ante esta situación, la M.A.I. decide separar a estas personas del resto de la sociedad ya que no están adaptadas a la nueva tecnología que están construyendo y, por tanto, para el diseño de la nueva sociedad que está construyendo, ya que trata de construir una sociedad "ideal".

La consecuencia para las personas con deficiencias en el cuerpo (discapacidades) que no pueden acceder a las actualizaciones es la desconexión del resto de las personas que sí tienen acceso a las mismas. Este efecto se denomina virus discapacitante o como es comúnmente conocido por las personas de esta sociedad: DISABWARE. La gente todavía no conoce su causa y los que no experimentan este virus no se preocupan por el problema.

La idea es abordar el tema de las personas discriminadas por su discapacidad por no tener las mismas oportunidades de acceso a la tecnología y cómo la discapacidad afecta a esta realidad, y las Inteligencias Artificiales pueden ser útiles pero también engañosas ya que sólo se preocupan por su heurística.

Puede que no podamos arreglar los implantes de todo el mundo, pero tenemos que modificar la M.A.I. para poder crear una sociedad más inclusiva en la que nadie se quede atrás.

Se presenta al personaje Shift Xi, una experta en informática que ha descubierto esta conspiración pero que ha desaparecido. Entramos en su casa y descubrimos un mensaje en un cuaderno, en el que nos dice que terminemos su misión: modificar el software de M.A.I. instalando un incendiador en su sistema.

Materiales requeridos

Para crear la ambientación de la sala, necesitarás un espacio con 2 habitaciones y una lista de materiales. También puedes decorar la sala con un enfoque apocalíptico y tecnológico.

- 1 x Libreta
- 1 x Chaqueta
- 1 x linterna ultravioleta
- 1 x Mapamundi
- 1 x Baraja de cartas de póquer
- 1 pila cuadrada, 5 pilas clásicas, 3 pilas de botón
- 1 x Sábana
- 1 x Teléfono móvil
- 1 x Grabadora
- 1 x Trozo de cuerda
- 2 x Imanes
- 1 x Carpeta pequeña
- 1 x Caja de plástico transparente
- 1 x Cúter
- 4 x Cassettes de música clásica
- 1 x Candado de rueda
- 1 x Candado de movimiento
- 1 x Candado de colores
- 1 x Candado de letras
- 1 x Caja de llave
- 4 x Candados de números (3 cifras)
- 8 x Cajas de madera o de cartón con agujeros

Los siguientes materiales también pueden ser incluidos para actuar como pistas falsas y decoraciones, aunque también puedes sustituirlos por otros objetos:

- 1 x Mono de trabajo
- 1 x Casco
- Algunos dispositivos electrónicos antiguos (teléfonos móviles, GPS, walkie talkies, walkman...)
- Cables
- 1 x reloj
- 1 x robot de juguete
- 1 x cinta con aspecto de escena de crimen
- Papeles de plástico reflectante

Preparación

Algunos materiales usados en el escape room necesitan ser preparados. Busca asistencia si necesitas ayuda.

1. En la libreta, debes escribir en las 4 primeras páginas:
 - a. Primera página: un mensaje de Shift Xi "¡Necesito parar esto! En mi teléfono móvil, he configurado el pirómano para alterar el software de M.A.I., pero para instalarlo se necesita un código. No puedo arriesgarme a escribirlo aquí, pero... recuerda cómo me gustan los viejos casetes de música".
 - b. Segunda página: la frase "la segunda palabra de la canción"
 - c. Tercera página: instrucciones de giro "Para llegar al laboratorio de M.A.I. hay que dar tres vueltas a la derecha pasando por la puerta número 0 y detenerse en la puerta número 15, luego dar una vuelta a la izquierda pasando por la puerta 0 y detenerse en la puerta 28, y por último dar una vuelta a la derecha sin pasar por la puerta 0 y detenerse en la número 3. Ese es su laboratorio".
 - d. Cuarta página: escrito con tinta invisible "trío de nueves". Se puede utilizar un bolígrafo de tinta invisible o zumo de limón con un pequeño pincel.
2. Imprime el "Collage de compositores", indicando el orden de los casetes: Tchaikovsky, Beethoven para violín, Beethoven para piano, Mozart.
3. Imprime el "Orden de las pilas", indicando el orden: cuadrada, clásica, de botón.
4. Imprime el "Alfabeto de lengua de signos"
5. Imprime las "Direcciones de movimiento", que cuenta una historia sobre la expansión del virus en diferentes direcciones en el mapa.
6. Imprime el "Mapamundi"
7. Imprime las "Matrices", córtalas individualmente y plastifícalas.
8. Coge la baraja de cartas de poker y escribe números en cada una. Saca una de las cartas de 9, y en las tres restantes, escribe los números 8, 2 y 6 (el número 8 en la carta de "9 de picas", el número 2 en la carta de "9 de corazones", y el número 6 en la carta de "9 de tréboles"). En un trozo de papel, escribe el orden de los palos: picas - corazones - tréboles.
9. Imprime la "Tarjeta de colores" que indica el número de colores para el candado de colores.
10. Imprime la "Tarjeta de lengua de signos"
11. Coge una sábana y cose dos trozos de tela en ella, haciendo dos bolsillos. Después pon dentro de los bolsillos la "Matriz 2" y la "Tarjeta de lengua de signos"
12. Imprime un calendario del año 2200 y escribe algunas notas en días aleatorios de cada mes. En la casilla del 3 de diciembre, escribe la frase "esta semana ha habido 312 nuevos casos".
13. Imprime el "Puzzle", córtalo en 8 o 10 piezas (es mejor si son cortes simples que si son muy complicados) y plastifícalos, y divídelos en dos grupos.
14. Imprime la "Cuadrícula de letras", que será útil para resolver el patrón del móvil.

15. Imprime el “Código en braille” y la “Traducción de braille” para resolver el código.
16. Coge el móvil y establece el patrón siguiendo el orden de las letras indicadas en el “Puzzle”, usando la “Cuadrícula de letras” para guiarte. Crea dos accesos directos en la pantalla de inicio: uno para la aplicación de notas y otra para la aplicación de galería.
 - a. En la aplicación de notas, escribe una nota con este mensaje “Ha habido 862 nuevos casos”. Crea otra nota con un vídeo en ella. Este vídeo debe ser el videoclip de la canción de Daft Punk “Technologic”.
 - b. En la aplicación de galería, borra todos los archivos y mete el “Vídeo final”.
17. Coge la grabadora y graba un audio diciendo estas tres palabras en orden: “discapacidad, virus, software”. Escribe la letra “S” en la parte de atrás de la grabadora.
18. Coge un trozo de cuerda y pega a uno de los imanes en el final. Asegúrate de que no se despegue.
19. Coge la caja transparente de plástico (con tapa) y con un cúter, haz una rendija en el medio de la tapa. Debería ser lo suficientemente ancha como para pasar la carpeta pequeña a través de ella, pero no lo suficiente como para meter la mano o los dedos. Pega la tapa a la caja con celo y pega la caja al suelo o una mesa con celo, para no poder mover la caja.
20. Pon la “Matriz 4” en la pequeña carpeta y pega un imán en la parte de atrás, y ponla dentro de la caja de plástico transparente.
21. Coge los cuatro casetes y escribe un código en cada uno:
 - a. Tchaikovsky: F3
 - a. Beethoven violín: A1
 - b. Beethoven piano: D4
 - c. Mozart: G2

Creando la habitación

La habitación que utilice para la sala de Escape Disaware debe ser lo suficientemente grande como para contener todo el material necesario para el juego, además de unos 4 o 5 jugadores. Debe tener suficiente espacio para que los jugadores se muevan por la sala, teniendo en cuenta los diferentes medios de movimiento que puedan tener (silla de ruedas, andador). La sala debe ser accesible para todos y los límites deben estar claros. Para crear la sala, sigue los siguientes pasos.

Habitación 1

1. Coge la chaqueta, pon la Llave 1 en el bolsillo interior y el "Collage de compositores" en un bolsillo normal, y colócala en una percha o en una silla.

2. Coloca la Libreta sobre una mesa.
3. Cuelga el Mapamundi en la pared.
4. Esconde todas las cajas en diferentes lugares.
5. Decora la habitación con el mono, el casco, los aparatos electrónicos, los cables y la cinta con aspecto de escena de crimen.

Habitación 2

1. Coloca la sábana sobre una silla o un sofá (dependiendo de la habitación que tengas disponible), con la "Tarjeta de lengua de signos" y la "Matriz 2" dentro de sus bolsillos.
2. Cuelga el Calendario en la pared.
3. Esconde la "Cuadrícula de letras", el "Código en braille" y la "Traducción en braille" en diferentes lugares de la habitación (por ejemplo, pégalos en el respaldo o en la parte inferior de algunas sillas, o debajo de una mesa...).
4. Coloca la caja transparente en el suelo o sobre una mesa, y pégalas con cinta adhesiva, para que no se pueda mover la caja.
5. Esconde todas las cajas en diferentes lugares.
6. Decora la habitación con más aparatos electrónicos y cables, el robot de juguete y más cinta con aspecto de escena de crimen.
7. Pega las láminas de plástico reflectantes en las paredes.

Imagen de ejemplo de montaje

La siguiente imagen muestra un ejemplo del montaje del escape room tomada antes del juego inicial.



Objetivos de juego y conexiones de pruebas

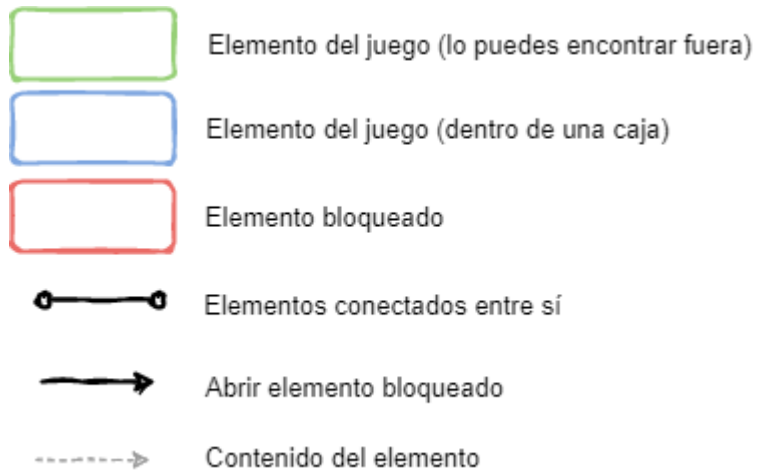
El juego debe desarrollarse de forma relativamente estructurada. Sin embargo, no importa el orden en que los jugadores descubran las pistas y los indicios, ya que tendrán que completar cada una de las pruebas para encontrar y descifrar las claves necesarias para completar la sala. El juego tiene la siguiente estructura:

1. Al encontrar la Llave 1, los jugadores pueden abrir la Caja de la Llave 1. Dentro, encuentran la linterna de luz ultravioleta y el papel con el orden de las pilas.
2. Dentro del cuaderno encuentran diferentes páginas:
 - a. Instrucciones de giro
 - b. "Segunda palabra de la canción"
 - c. Página en blanco
3. Con las instrucciones de giro, abren el candado de giro y abren la caja del candado de giro. En su interior, encuentran el alfabeto de la lengua de signos y las instrucciones de movimiento.
4. Al asociar las instrucciones de Movimiento con el Mapamundi, pueden abrir la Caja de Candado de Movimiento, donde encuentran la Baraja de cartas, el Orden de los palos y la Matriz 1.
5. Con la linterna pueden ver lo que está escrito en la página en blanco del cuaderno "trío de nueves".
6. Relacionando esa frase con la baraja y el orden de los palos, cogen los tres nueves de la baraja y los ordenan siguiendo las instrucciones del orden de los palos, y ven un código, con el que pueden abrir la caja. Dentro descubren unas pilas.
7. Si cuentan el número de pilas y ponen los números en el orden indicado por el papel "Orden de las pilas", encuentran un código con el que pueden abrir la otra caja. Dentro, encuentran una "Tarjeta de Colores" y la Llave de la Habitación 2.
8. Una vez en la habitación 2, con esa tarjeta de Colores pueden abrir la caja de candado de colores, donde encuentran la mitad de un puzzle.
9. Si mueven la sábana, pueden darse cuenta de que tiene bolsillos, donde encuentran la Matriz 2 y la Tarjeta de Lengua de Signos. Pueden traducir la tarjeta con el Alfabeto de Lengua de Signos, que se encuentra en la habitación 1, y obtienen el mensaje "tres de diciembre".
10. Si consultan el día 3 de diciembre en el calendario, encontrarán el mensaje "esta semana ha habido 312 nuevos casos". El número 312 es el código para abrir una de las cajas, donde encuentran la Matriz 3 y medio puzzle.
11. Cuando unen las dos mitades del puzzle, obtienen un periódico, donde en el texto, hay unas letras resaltadas.
12. Cuando encuentran el "Código en braille" y la "Traducción de braille" ocultos, pueden traducir el mensaje, que es el código de una caja, dentro de la cual encuentran un teléfono móvil. Sin embargo, el teléfono móvil está bloqueado por un patrón.

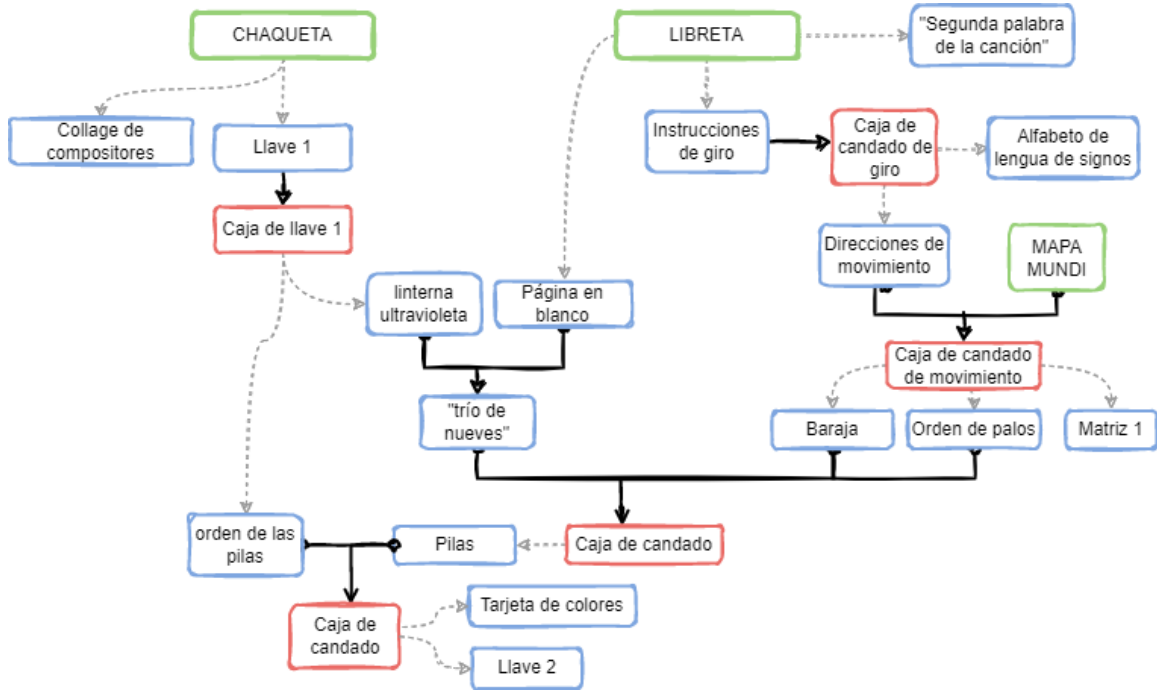
13. Cuando encuentren la "Cuadrícula de letras" oculta, la relacionarán con el patrón del móvil. El patrón estará determinado por el orden de las letras resaltadas en el puzzle del periódico. Ahora pueden desbloquear el teléfono móvil.
14. Dentro del teléfono móvil, hay dos aplicaciones en la pantalla principal. Una de ellas (la galería) está bloqueada por un código de 4 números, pero la otra es una app de notas, donde hay dos notas:
 - a. Se han producido 862 nuevos casos.
 - b. El videoclip Technologic de Daft Punk.
15. Con el código 862, abren una caja donde encuentran una grabadora. Si reproducen el audio, dice 3 palabras: "Discapacidad, virus, software". En la parte posterior de la grabadora hay una "S" escrita. Si piensan en qué posición está la S en esas palabras, obtienen los números 3, 5 y 1. El 351 es un código para otra caja de cerraduras, dentro de la cual encuentran un imán con una cuerda.
16. Con el imán pueden enganchar la pequeña carpeta que hay dentro de la caja transparente, a través de la ranura. Dentro de la carpeta pequeña, está la Matriz 4.
17. Si recuerdan la libreta, pueden revisar la página con la frase "la segunda palabra de la canción". Mirando el videoclip en el móvil, la segunda palabra que aparece en la pantalla es la palabra "point". Ese es el código de la caja de cerradura de Letras, donde encuentran 4 casetes.
18. En cada casete hay un código escrito:
 - a. Tchaikovsky: F3
 - b. Beethoven violín: A1
 - c. Beethoven piano: D4
 - d. Mozart: G2
19. Cada una de las matrices tiene diferentes conjuntos de letra+número en ella.
 - a. Si te fijas sólo en F3, aparece la forma de un número: 9
 - b. Si miras sólo a A1, aparece la forma de un número: 8
 - c. Si miras sólo a D4, aparece la forma de un número: 1
 - d. Si miras sólo a G2, aparece la forma de un número: 3
20. El orden de las matrices está determinado por el orden de los compositores que se encuentran dentro de la chaqueta en la Sala 1: Tchaikovsky - Beethoven violín - Beethoven piano - Mozart.
21. Con el código 9813 pueden abrir la aplicación de la galería bloqueada, donde encuentran el "Vídeo final" con el mensaje final de la Escape Room.

Diagrama de flujo del juego

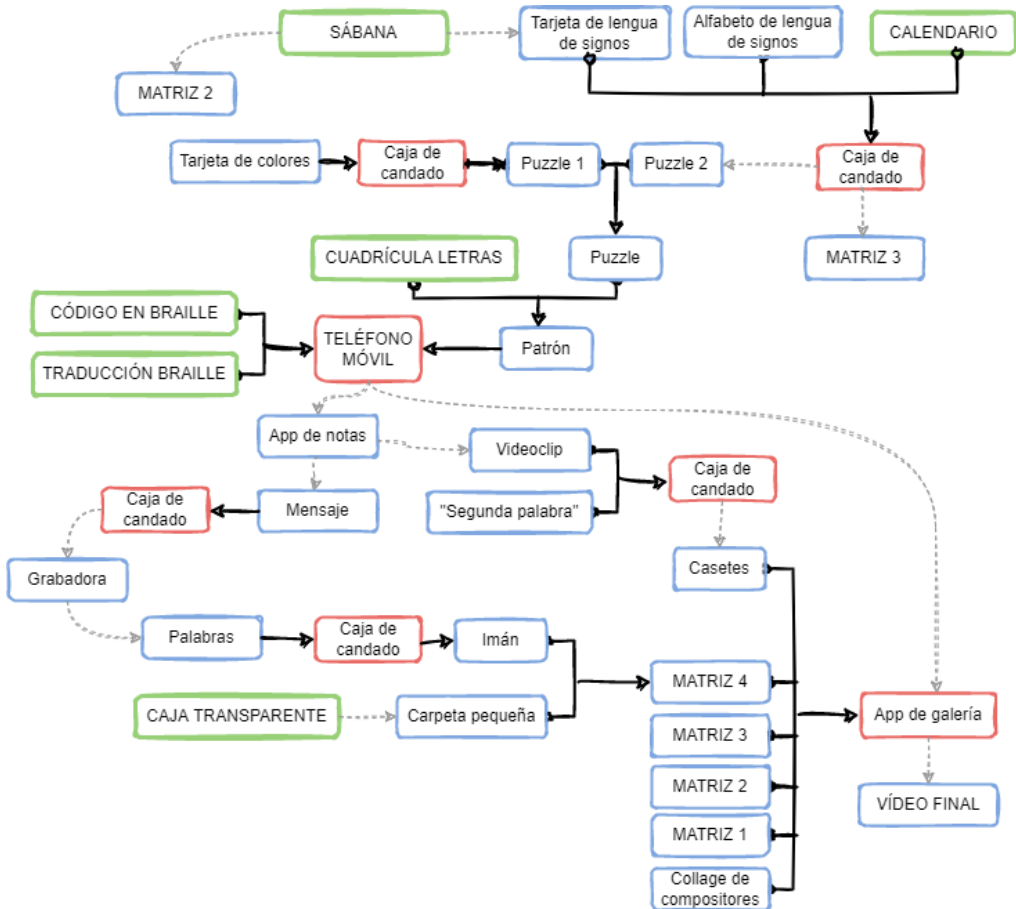
El siguiente diagrama de flujo muestra cómo se conectan los elementos dentro del escenario y pueden utilizarse para ir de una habitación a otra y resolver el juego.



HABITACIÓN 1



HABITACIÓN 2



Cómo ganar

Para completar el juego, los jugadores deben encontrar el "vídeo final", que indica que han sido capaces de instalar a el incendiador en el sistema de M.A.I. Una vez que encuentren el vídeo, el juego termina. Si no han sido capaces de encontrarlo (es decir, de encontrar el código final de la aplicación de la galería en el teléfono móvil), entonces se les detiene diciéndoles que se ha acabado el tiempo.

Facilitación

Mientras juegan, es importante que los jugadores se diviertan. No pasa nada si se atascan en una prueba, siempre que se diviertan intentando resolverlo.

Sin embargo, si los jugadores se aburren, el facilitador debe intervenir para ayudarles. En función de la edad de los jugadores y de sus habilidades, las pistas pueden proporcionarse verbalmente, haciendo preguntas, o escribiendo una nota que guíe a los jugadores y lanzándola a la sala para que la terminen. Cuando proporcione pistas, procure que no sean demasiado obvias. Lo más importante de todo es que no resuelva usted mismo ninguna parte de las pruebas, ya que esto le quitará a los jugadores la sensación de autonomía.

Nota importante: Algunas salas de escape están diseñadas de tal manera que es fundamental ganar el juego y salir de la habitación, ya que esto revelará un hecho importante dentro de la fase de debriefing. En casos como éste, asegúrese de que el grupo no se quede sin tiempo.

Si este no es el caso, y el grupo ha descubierto suficientes elementos sobre el tema de las salas de escape, no será necesario que ganen el juego, así que no facilite en exceso la experiencia de la sala de escape.

Sesión de repaso e información

Una vez que el juego haya concluido, ya sea porque los jugadores se han escapado o porque se les ha acabado el tiempo, debes informarles en una sesión de repaso. Puedes pedirles que escriban algunas palabras clave en unos post-its, y luego hacerles algunas preguntas:

- ¿Has jugado a algún escape room que reflexione sobre un tema similar?
- ¿Consideras que la historia del escape se aleja de nuestra realidad?
- ¿Crees que la tecnología favorece la accesibilidad y la inclusión o promueve el aislamiento y la discriminación?

Deja que los jugadores se expresen y cree un debate en torno al tema de la discriminación, la discapacidad y los prejuicios.

**Escape Racism: Toolbox to Promote Inclusive Communities.
Project Number: 2019-2-IT03-KA205-016906**