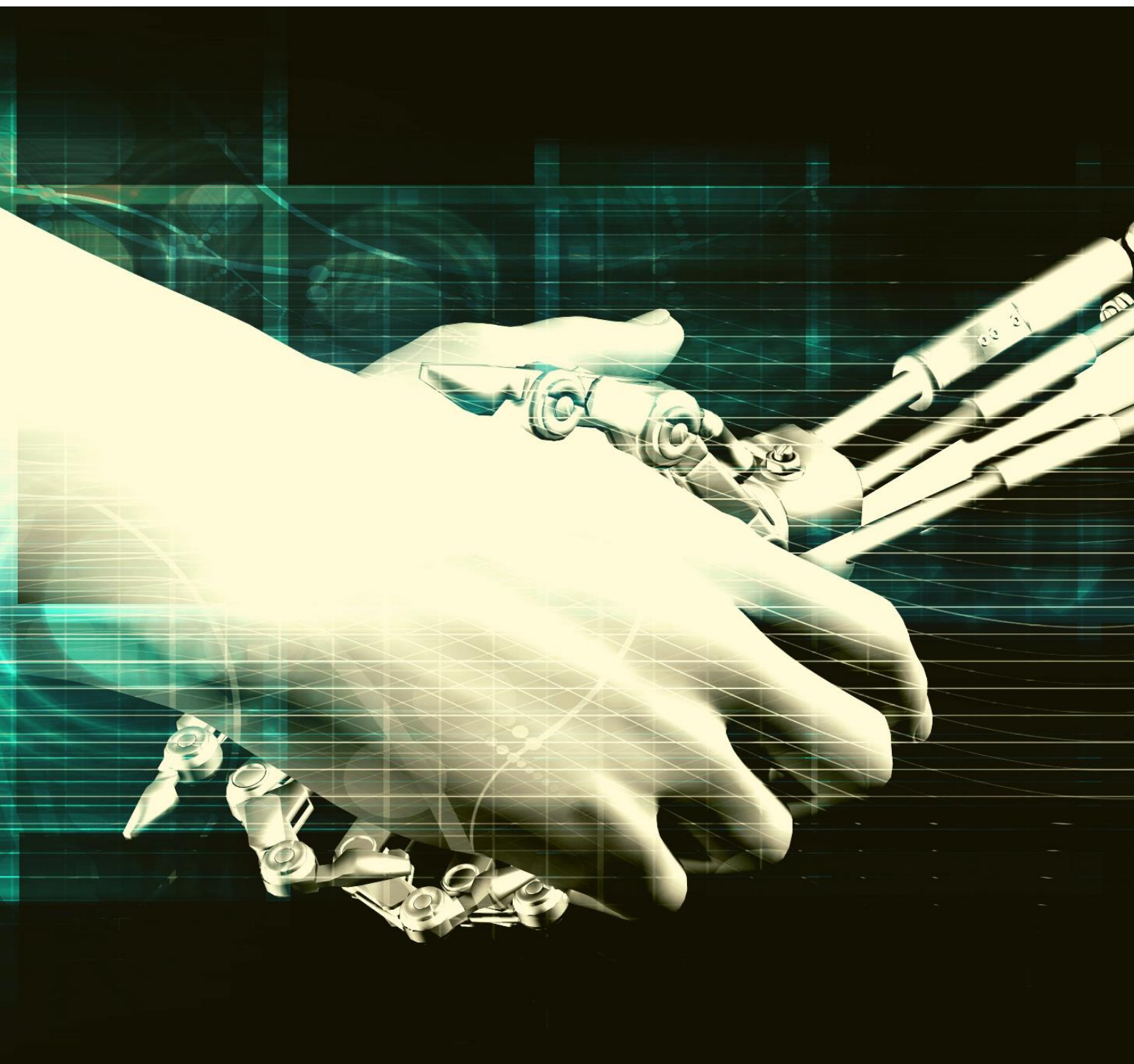


Escape Disabware

GUIDA ALL'ESCAPE ROOM

Escape Racism: Toolbox to promote inclusive communities



Introduzione

L'obiettivo di questa escape room è quello di sensibilizzare l'opinione pubblica sulla discriminazione e l'isolamento delle persone con disabilità, rappresentate in un futuro apocalittico e fittizio, in cui le persone che non riescono a stare al passo con i caricamenti del software vengono escluse dalla società da un'intelligenza artificiale. Il gioco motiverà i partecipanti ad agire contro questa prospettiva e a pensare al modo in cui poter cambiare questa situazione nella vita reale.

Racconto

2200, un anno di nuove speranze e opportunità, o almeno così dicono. Dopo quello che è successo durante la prima metà del 21° secolo, l'umanità ha deciso di abbracciare la scienza. La tecnologia non è più uno strumento, ma parte della nostra anima. Le persone hanno deciso di migliorare le proprie capacità installando hardware sul proprio corpo. Ma a quale costo?

Un tempo si sostituiva l'hardware quando diventava obsoleto, ma siamo arrivati a un punto tale in cui alcuni corpi non possono più sopportare gli aggiornamenti tecnologici, un punto in cui è più facile sostituire le parti biologiche di noi stessi invece di quelle in acciaio.

La tecnologia è ormai integrata nel corpo delle persone e la comunicazione e le capacità delle persone sono migliorate grazie a questa.

Tutti questi impianti di cui le persone dispongono richiedono aggiornamenti, alimentati dalla Master Artificial Intelligence (M.A.I.).

Il problema si verifica quando i corpi non sono più adatti agli aggiornamenti più recenti dei loro impianti (a causa di alcune disabilità). Di fronte a questa situazione, la MAI ha deciso di separare queste persone dal resto della società, poiché non sono adatte alla nuova tecnologia e, quindi, alla progettazione della nuova società, poiché la MAI cerca di costruire una società "ideale".

Di conseguenza, le persone con menomazioni del corpo (disabilità) che non possono accedere agli aggiornamenti si disconnettono dal resto delle persone che hanno accesso agli aggiornamenti. Questo effetto è chiamato virus disabilitante o, come è comunemente noto dalle persone di questa società: DISABWARE.

Le persone non ne conoscono ancora la causa e coloro che non sperimentano questo virus non si preoccupano del problema.

L'idea è quella di trattare la questione delle persone discriminate per via della loro disabilità, che non hanno le stesse opportunità di accesso alla tecnologia, e di come la disabilità influisca su questa realtà; le Intelligenze Artificiali possono essere utili ma anche fuorvianti, perché si preoccupano solo dell'aspetto euristico.

Forse non saremo in grado di riparare gli impianti di tutti, ma dobbiamo modificare la M.A.I. in modo da creare una società più inclusiva in cui nessuno venga messo da parte.

Viene introdotto il personaggio di Shift Xi, un'esperta di informatica che ha scoperto questa cospirazione ma che poi è scomparsa. Entriamo in casa sua e scopriamo un messaggio in un quaderno, in cui ci dice di portare a termine la sua missione: modificare il software M.A.I. collocando un piromane nel suo sistema.

Materiali richiesti

Per creare l'impostazione della stanza, avrete bisogno di uno spazio con 3 stanze e un elenco di materiali. Potete anche decorare la stanza con un approccio apocalittico e tecnologico.

- 1 x quaderno
- 1 x giacca
- 1 x torcia a luce ultravioletta
- 1 x Mappa del mondo
- 1 x mazzo di carte da poker
- 1 batteria quadrata, 5 batterie classiche, 3 batterie a bottone
- 1 x Lenzuolo
- 1 x cellulare
- 1 x registratore
- 1 x pezzo di corda
- 2 x magneti
- 1 x piccola cartella
- 1 x scatola trasparente di plastica
- 1 x taglierino
- 4 x cassette di musica classica
- 1 x serratura girevole
- 1 x serratura a movimento
- 1 x blocco colore
- 1 x blocco di parole
- 1 x cassetta delle chiavi
- 4 x blocchi numerici (3 cifre)
- 8 x Scatole di legno o di cartone forate

Per fungere da depistaggi e decorazioni si possono includere anche i seguenti materiali, ma si possono sostituire con altri oggetti, se lo si desidera:

- 1 x tuta
- 1 x casco
- Alcuni vecchi dispositivi elettronici (cellulari, GPS, walkie talkie, walkman...)
- Cavi
- 1 x orologio
- 1 x robot giocattolo
- 1 nastro sigillante per la comparsa della scena del crimine
- Fogli di plastica riflettenti

Preparazione

Alcuni dei materiali utilizzati all'interno dell'escape room dovranno essere preparati. Per favore, chiedete assistenza se avete bisogno di aiuto.

1. Nel quaderno, bisogna scrivere nelle prime 4 pagine:
 - a. Prima pagina: un messaggio da Shift Xi "Devo fermare tutto ciò! Nel mio cellulare ho configurato il piromane per alterare il software M.A.I., ma per installarlo è necessario un codice. Non posso rischiare di scriverlo qui, ma... ricorda quanto mi piacciono le vecchie cassette musicali."
 - b. Seconda pagina: la frase "la seconda parola della canzone"
 - c. Terza pagina: istruzioni di svolta "Per arrivare al laboratorio di M.A.I. dovete fare tre giri a destra passando per la porta numero 0 e fermarvi alla porta numero 15, poi fare un giro a sinistra passando per la porta 0 e fermarvi alla porta 28, e infine fare un giro a destra senza passare per la porta 0 e fermarvi alla numero 3. Questo è il suo laboratorio".
 - d. Quarta pagina: scritta con inchiostro invisibile "tris di nove". Si può usare una penna a inchiostro invisibile o del succo di limone con un pennellino.
2. Stampate il "collage dei compositori", indicando l'ordine delle cassette: Tchaikovsky, Beethoven per violino, Beethoven per pianoforte, Mozart.
3. Stampate il "disegno delle pile", indicando l'ordine delle pile: quadrate, classiche, a bottone.
4. Stampate l'"Alfabeto della lingua dei segni"
5. Stampate le "Direzioni del movimento", che raccontano la storia della diffusione del virus attraverso le diverse direzioni della mappa.
6. Stampate le "Matrici", tagliatele singolarmente e plastificatele.
7. Prendete il mazzo di carte da poker e scrivete i numeri in ogni carta. Estraete una delle carte "9" e nelle tre rimanenti scrivete i numeri 8, 2, 6 (il numero 8 nella carta "9 di picche", il numero 2 nella carta "9 di cuori" e il numero 6 nella carta "9 di fiori")
In un foglio di carta, scrivete l'ordine dei semi: picche - cuori - fiori).
8. Stampate la "carta dei colori" che indica il numero di colori per il blocco dei colori.
9. Stampate la "Carta del linguaggio dei segni"
10. Prendete un lenzuolo e cuciteci sopra due pezzi di stoffa, creando due tasche.
All'interno delle tasche inserite la "Matrice 2" e la "carta del linguaggio dei segni".
11. Stampate un calendario dell'anno 2200 e scrivete alcune note in giorni casuali di ogni mese. Nella casella del 3 dicembre, scrivete la frase "questa settimana ci sono stati 312 nuovi casi".
12. Stampate il "Puzzle", tagliatelo in otto-dieci pezzi (meglio se sono tagli semplici, piuttosto che complicati), plastificatele e divideteli in due parti.
13. Stampate la "Griglia di lettere", che sarà utile per risolvere lo schema del cellulare.
14. Stampate il "Codice in braille" e la "Traduzione braille" per risolvere il codice braille.

15. Prendete il cellulare e impostate lo schema seguendo l'ordine delle lettere indicato nel "Puzzle", utilizzando la "Griglia delle lettere" come guida. Create due collegamenti nella schermata iniziale: uno per l'app Note e uno per l'app Galleria.
 - a. Nell'app Note, scrivete una nota con il messaggio "Ci sono stati 862 nuovi casi". Create un'altra nota con un video. Il video dovrebbe essere il videoclip della canzone Technologic dei Daft Punk.
 - b. Nell'app galleria, eliminate tutto e caricate il "video finale".
16. Prendete il registratore e registrate un audio dicendo queste tre parole in ordine: "disabilità, virus, software". Scrivete la lettera "S" sul retro del registratore.
17. Prendete il pezzo di spago e attaccate uno dei magneti alla sua estremità. Assicuratevi che non si stacchi.
18. Prendete la scatola di plastica trasparente (con il coperchio) e con un taglierino fate una fessura al centro del coperchio. Dovrebbe essere abbastanza larga per far passare la cartellina, ma non abbastanza da poterla infilare nella mano o nelle dita. Fissate il coperchio alla scatola con del nastro adesivo e fissate la scatola al pavimento o al tavolo, sempre con del nastro adesivo, in modo da non poterla spostare.
19. Mettete la "Matrice 4" nella cartellina e incollateci un magnete, poi mettetela dentro la scatola di plastica.
20. Prendete le quattro cassette e scrivete un codice in ognuna di esse:
 - a. Tchaikovsky: F3
 - b. Beethoven violino: A1
 - c. Beethoven piano: D4
 - d. Mozart: G2

Creazione della stanza

La location utilizzata per l'escape room Disabware deve essere abbastanza grande da contenere tutto il materiale necessario per il gioco e circa 4-5 giocatori. Deve avere spazio sufficiente per consentire ai giocatori di muoversi nella stanza, considerando i diversi ausili di movimento di cui possono disporre (sedia a rotelle, deambulatore). La stanza dovrebbe essere accessibile a tutti e i confini dovrebbero essere chiari. Per creare la stanza, procedere come segue.

Stanza 1

1. Prendete la giacca, mettete la Chiave 1 nella tasca interna e il "collage di compositori" in una tasca normale, e mettetela su una gruccia o su una sedia.
2. Posizionate il quaderno su un tavolo.
3. Appendete la mappa del mondo al muro.
4. Nascondete tutte le scatole in posti diversi.

5. Decorate la stanza con la tuta, l'elmetto, i dispositivi elettronici, i cavi e il nastro sigillante della scena del crimine.

Stanza 2

1. Mettete il lenzuolo su una sedia o un divano (a seconda della stanza che avete a disposizione), con la "carta del linguaggio dei segni" e la "Matrice 2" nelle tasche.
2. Appendete il calendario al muro.
3. Nascondete la "Griglia delle lettere", il "Codice in Braille" e la "Traduzione in Braille" in diversi punti della stanza (ad esempio, fissateli con del nastro adesivo sul retro o sul fondo di alcune sedie, o sotto un tavolo...).
4. Mettete la scatola trasparente sul pavimento o su un tavolo e fissatela con del nastro adesivo, in modo da non poterla spostare.
5. Nascondete tutte le scatole in posti diversi.
6. Decorate la stanza con altri dispositivi elettronici e cavi, con il robot giocattolo e con altro nastro sigillante per la scena del crimine.
7. Attaccate alle pareti i fogli di plastica riflettenti.

Immagine di esempio di allestimento

L'immagine seguente mostra un esempio di allestimento dell'escape room prima del gioco iniziale.



Obiettivi del gioco e collegamenti tra i puzzle

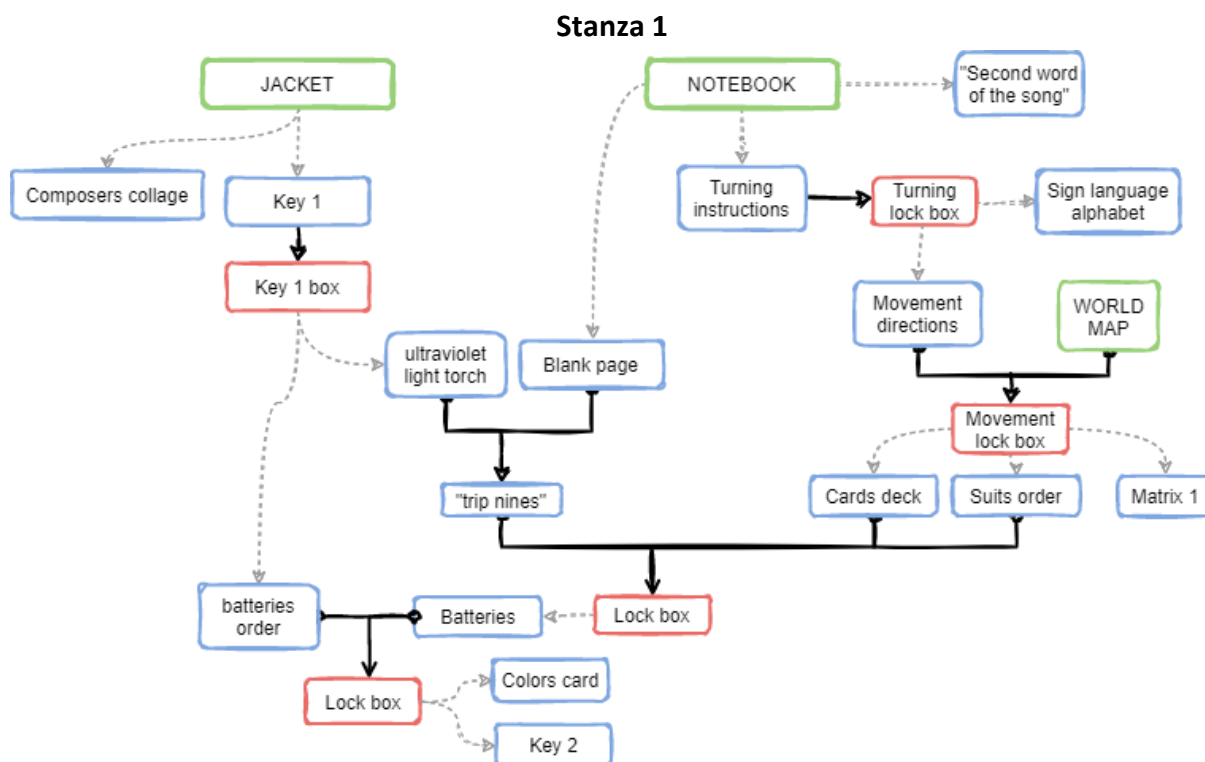
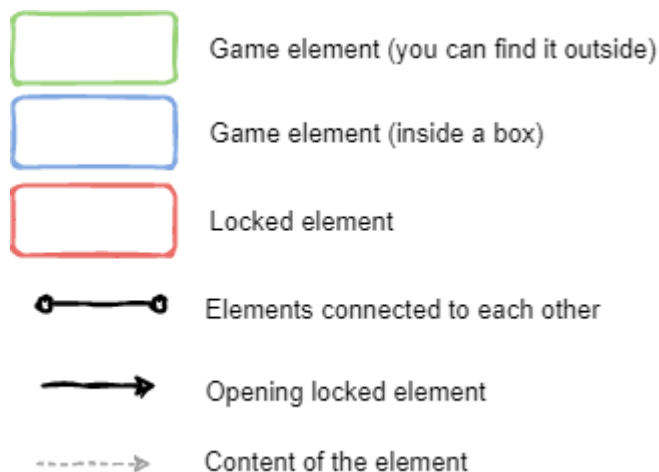
Il gioco dovrebbe svolgersi in modo relativamente strutturato. Tuttavia, non è importante l'ordine in cui i giocatori scoprono gli indizi e i suggerimenti, poiché dovranno completare ogni enigma per trovare e decifrare le parole in codice necessarie per completare la stanza. La struttura del gioco è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

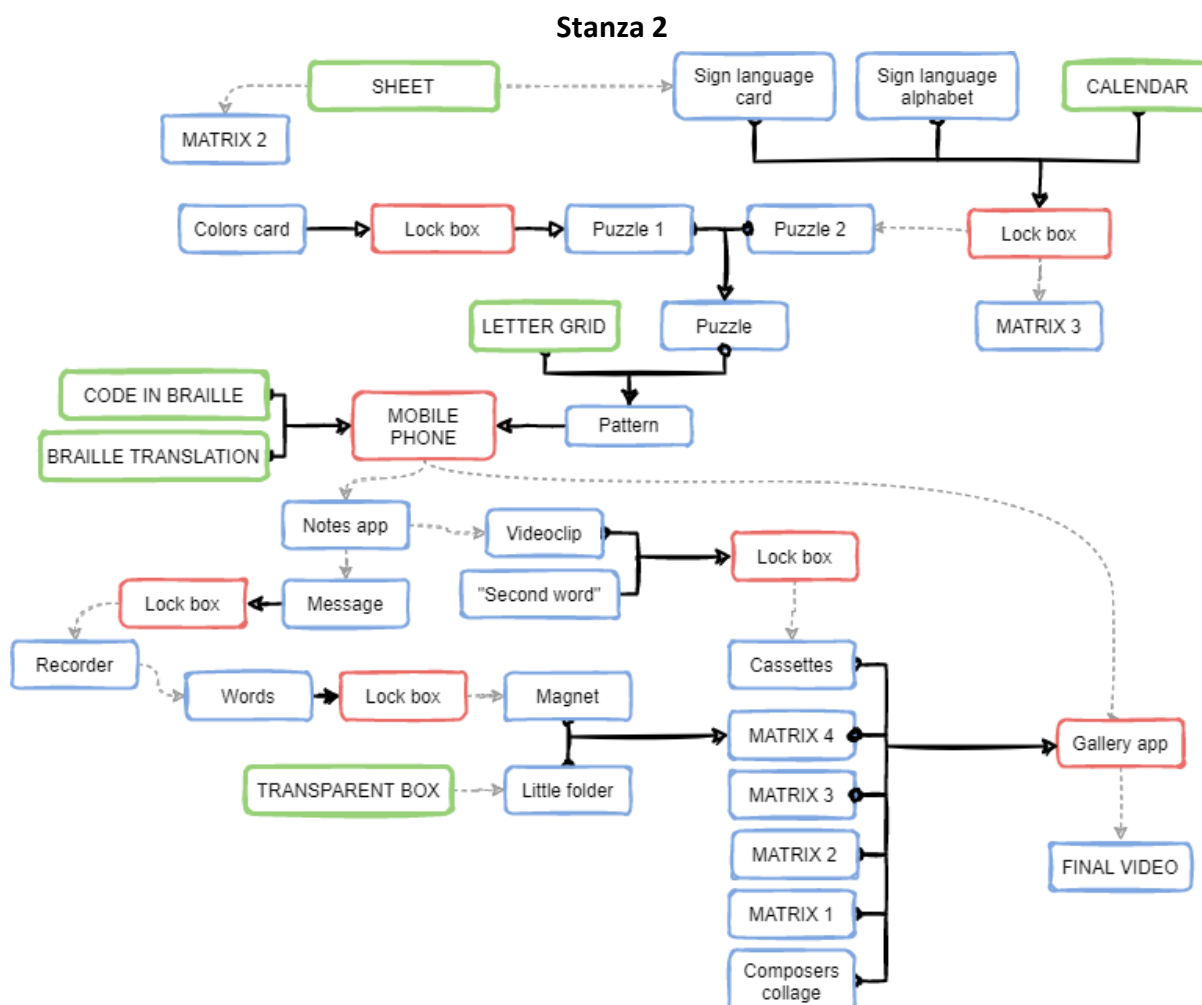
1. Trovando la Chiave 1, i giocatori possono aprire la Scatola della Chiave 1. All'interno, trovano la torcia a luce ultravioletta e la carta con l'ordine delle batterie.
2. All'interno del taccuino trovano diverse pagine:
 - a. Istruzioni di svolta
 - b. "Seconda parola della canzone"
 - c. Pagina vuota
3. Con le istruzioni di svolta, aprono la serratura girevole e la scatola chiusa. All'interno trovano l'alfabeto della Lingua dei Segni e le indicazioni sul movimento.
4. Quando associano le indicazioni di movimento alla Mappa del mondo, possono aprire la scatola di blocco del movimento, in cui trovano il mazzo di carte, l'ordine dei semi e la Matrice 1.
5. Con la torcia accesa possono vedere ciò che è scritto nella pagina bianca del taccuino "tris di nove".
6. Mettendo in relazione questa frase con il mazzo di carte e l'ordine dei semi, prendono i tre nove del mazzo e li ordinano seguendo le istruzioni per l'ordine dei semi, e vedono un codice con cui possono aprire la cassetta di sicurezza. All'interno scoprono alcune batterie.
7. Se contano il numero di pile e mettono i numeri nell'ordine indicato dalla carta "Ordine delle pile", trovano un codice con il quale possono aprire l'altra cassetta di sicurezza. Al suo interno trovano una carta dei colori e la chiave della Stanza 2.
8. Una volta nella Stanza 2, usando la carta dei colori possono aprire la cassetta di sicurezza dei colori, in cui trovano metà di un puzzle.
9. Se spostano il lenzuolo, si accorgono che ha delle tasche, in cui trovano la Matrice 2 e la carta del Linguaggio dei segni. Possono tradurre la carta con l'Alfabeto della Lingua dei Segni, trovato nella Stanza 1, e ottengono il messaggio "3 dicembre".
10. Se controllano il 3 dicembre sul calendario, troveranno il messaggio "questa settimana ci sono stati 312 nuovi casi". Il numero 312 è il codice per aprire una delle cassette di sicurezza, in cui trovano la Matrice 3 e mezzo puzzle.
11. Quando uniscono le due metà del puzzle, ottengono un giornale, in cui nel testo sono evidenziate alcune lettere.
12. Quando trovano il "Codice in braille" e la "Traduzione in braille" nascosti, possono tradurre il messaggio, che è il codice di una cassetta di sicurezza, all'interno della quale trovano un telefono cellulare. Tuttavia, il cellulare è bloccato da uno schema.

13. Quando trovano la "griglia di lettere" nascosta, la mettono in relazione con lo schema del cellulare. Lo schema sarà determinato dall'ordine delle lettere evidenziate nel puzzle del giornale. Ora possono sbloccare il cellulare.
14. All'interno del cellulare, ci sono due app nella schermata principale. Una di esse (la galleria) è bloccata da un codice di 4 numeri, ma l'altra è un'app di note, in cui ci sono due note:
 - a. Ci sono stati 862 nuovi casi.
 - b. Il videoclip Technologic dei Daft Punk.
15. Con il codice 862, aprono una cassetta di sicurezza in cui trovano un registratore. Se riproducono l'audio, dice 3 parole: "Disabilità, virus, software". Sul retro del registratore c'è una S. Se pensano in quale posizione si trova la S in quelle parole, ottengono i numeri 3, 5 e 1. 351 è un codice per un'altra cassetta di sicurezza, all'interno della quale trovano un magnete con una corda.
16. Con la calamita possono agganciare la cartellina all'interno della scatola trasparente, attraverso la fessura. All'interno della cartellina c'è la Matrice 4.
17. Se ricordano il quaderno, possono controllare la pagina con la frase "la seconda parola della canzone". Guardando il videoclip sul cellulare, la seconda parola che appare sullo schermo è la parola "punto". È il codice della cassetta delle lettere, in cui trovano 4 cassette.
18. Su ogni cassetta c'è un codice:
 - a. Tchaikovsky: F3
 - b. Beethoven violino: A1
 - c. Beethoven piano: D4
 - d. Mozart: G2
19. Ciascuna delle matrici presenta diverse serie di lettere+numeri.
 - a. Se si guarda solo F3, appare la forma di un numero: 9
 - b. Se si guarda solo A1, appare la forma di un numero: 8
 - c. Se si guarda solo D4, appare la forma di un numero: 1
 - d. Se si guarda solo G2, appare la forma di un numero: 3
20. L'ordine delle matrici è determinato dall'ordine dei compositori che si trovano all'interno della giacca nella Stanza 1: Tchaikovsky - Beethoven violino - Beethoven pianoforte - Mozart.
21. Con il codice 9813 possono aprire l'app Galleria bloccata, in cui trovano il "Video finale" con il messaggio finale dell'Escape Room.

Diagrammi di flusso del gioco

Il seguente diagramma mostra come gli oggetti all'interno dello scenario si collegano tra loro e possono essere utilizzati per passare da una stanza all'altra e quindi risolvere il gioco.





Come vincere

Per completare il gioco, i giocatori devono trovare il "video finale", che indica che sono riusciti a installare i piromani nel sistema M.A.I. Una volta trovato il video, il gioco termina. Se non sono riusciti a trovarlo (cioè a trovare il codice finale dell'applicazione della galleria nel cellulare), allora 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 enigma, 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 o scrivendo un biglietto che guidi i giocatori e lanciandolo nella stanza perché lo terminino. Quando fornite i suggerimenti, cercate di non renderli troppo ovvi.

Soprattutto, non risolvete voi nessuna parte dell'enigma, 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.

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. Potete iniziare chiedendo loro di scrivere alcune parole chiave su alcuni post-it e poi porre alcune domande:

1. Avete giocato a qualche escape room che riflette su un argomento simile?
2. Ritenete che la storia della fuga sia lontana dalla nostra realtà?
3. Pensate che la tecnologia aiuti l'accessibilità e l'inclusione o che favorisca l'isolamento e la discriminazione?

Lasciate che i giocatori si esprimano e creino un dibattito sul tema della discriminazione, della disabilità e dei pregiudizi.

Escape Racism: strumenti per promuovere comunità inclusive
Numero del progetto: 2019-2-UK03-KA205-016906