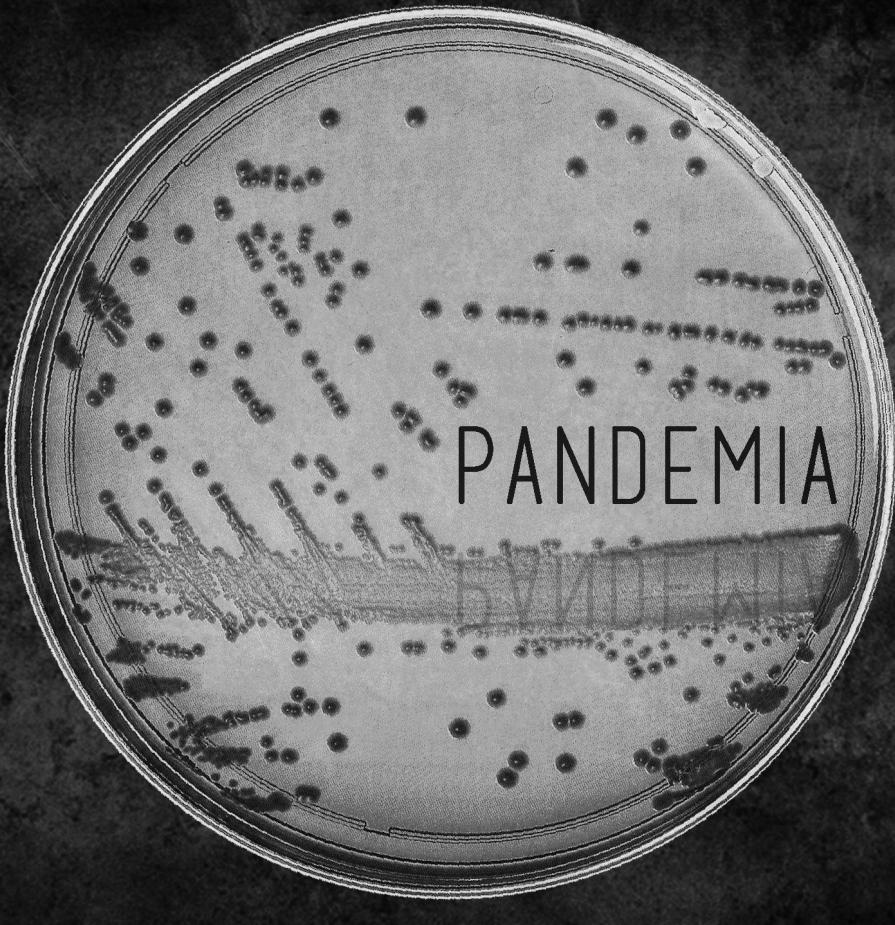


PANDEMIA



Esto es **PANDEMIA**, el Gran Estado resultante de la lucha global contra la guerra bacteriológica.

El 31 de Diciembre de 2111 el grupo terrorista **ἐλεύθερος** (Eleuteros) bombardeó con ojivas de racimo de dispersión bacteriana la atmósfera terrestre. Este ataque desencadenó una PANDEMIA con efectos secundarios devastadores para la población. La Asamblea Internacional creó el Comité de Control Patológico para detener la catástrofe, tomando como primera medida la creación de un Gran Estado unificado al que nombraron PANDEMIA en homenaje a los caídos en tan brutal acto terrorista. Esta unificación global permitiría controlar los movimientos y comportamientos de las personas infectadas para así detener la propagación.

El Gran Estado garantiza la reinserción de los infectados en la sociedad pandémica, siempre y cuando acepten las condiciones establecidas por el **Comité de Control Patológico**.

Un grupo de **personas infectadas** despiertan de la cuarentena y son obligados a tomar una decisión definitiva: Aceptar la vida que les ofrece PANDEMIA, acatando sus normas y condiciones. O continuar su vida como sujetos infecciosos incumpliendo las condiciones aislando del resto de la sociedad en unas instalaciones terapéuticas de PANDEMIA. Si ninguna de las opciones les convence, serán desterrados a **KAOS**, la anarquía terrorista. Para facilitar la elección se les permitirá debatir entre ellos las ventajas e inconvenientes de cada opción.



# TEMAS PARA TRABAJAR

## **1. Exclusión social/ Psiquiatría: La patologización de los comportamientos sociales no normativos**

¿Cómo se perciben las diferencias entre individuos cuando son patologizados o marginados?

¿Cómo influye en el comportamiento la imposición de etiquetas sobre la personalidad y la jerarquización de éstas?

¿Cómo se comportan los individuos condicionados por un diagnóstico social (es raro/a, está loco/a, etc.) en situaciones de marginación?

¿Cómo pueden cambiarse las preconcepciones de la estratificación social?

## **2. Mecanismos de control: Se justifica el control con el miedo a lo diferente**

¿Cómo influyen la aceptación o no de los mecanismos de control del sistema en los comportamientos sociales?

¿Se cuestionan las normas/leyes que rigen las dinámicas sociales?

¿Qué reflexiones llevan a una persona a aceptar las normas a cambio de aceptación/integración?

¿Qué reflexiones llevan a una persona a aceptar una reclusión o marginación a cambio de beneficios institucionales?

¿Qué reflexiones llevan a una persona a la desobediencia?

¿Qué pérdidas de libre elección o qué condicionamientos vitales se derivan de la aceptación de los mecanismos de control?

Legalidad vs. Legitimidad

## **3. Toma de decisiones y consensos: Influencia de los diferentes arquetipos de la personalidad**

¿Qué estrategias del comportamiento humano facilitan la toma de decisiones?

¿Qué aspectos de la personalidad dificultan alcanzar consensos?

¿Qué relaciones de poder se establecen en la toma de decisiones?

# CRÉDITOS

Este proyecto ha sido ideado y desarrollado por Amanda Padilla Santiago con la colaboración y asesoramiento del equipo de 'KIT HELIUM': Inmaculada Salcedo González, Preciosa Ruibal Rey, Alejandra Juan Alarcón, Virginia Cañabate, Isabel Salas Méndez, David Quesada Notario, Pablo Suárez de Puga, Carles Gutiérrez, Regina Gabilondo Toscano y Félix Ríos.

# ANÁLISIS Y RETROALIMENTACIÓN

## Preguntas para el análisis simbólico posterior al juego:

¿Cómo se sintieron siendo obligados a tomar una decisión definitiva?

¿Fue sencillo adoptar los comportamientos característicos de los roles asignados?

¿Cuáles fueron las condiciones más controvertidas y por qué?

¿Qué argumentos llamaron la atención y por qué?

¿Hubo consenso o unanimidad en alguna de las decisiones?

¿Se llevaron a cabo alianzas o confrontaciones?

¿Cuántas personas decidieron cada una de las opciones?

¿Se propuso alguna opción/final diferente a los existentes?

¿Qué temáticas/problemáticas de la vida real creen que fueron tratadas durante el juego?

¿Se divirtieron?

¿Aprendieron algo?

¿Repetirían la experiencia o la replicarían con otras personas dirigiendo la dinamización del grupo?

## Preguntas para compartir resultados en la Web del proyecto:

¿El grupo logró ponerse adoptar los roles de manera rápida y fácil?

¿Qué estrategias sugerían?

¿Qué decisiones personales y grupales se extrajeron al final?

¿Encontraron algún problema o dificultad en el desarrollo del juego?

¿Qué problemáticas se abordaron durante el juego?

¿Qué conclusiones se extrajeron de la reflexión posterior?

¿Replicarían la experiencia?

## CONTACTO

Puedes compartir tu experiencia en:

<http://kithelium.wordpress.com/>

@PANDEMIAGAME 

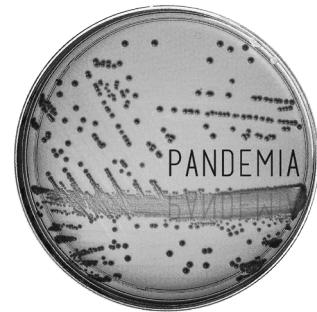
PANDEMIAGAME 

# MANUAL DE DINAMIZACIÓN DEL JUEGO

## INSTRUCCIONES DE JUEGO

**Tiempo de juego: 1h**

**Nº de participantes: 4-12**



### Elementos:

Guía de dinamización

Cartas de asignación de roles - Tarjetas diagnósticas

Lista de 'Condiciones Pandémicas'

Video de presentación del universo del juego 'PANDEMIA'

Video 'KAOS'

### Objetivo:

Intentar llegar a una decisión unánime entre tres opciones:

Integrarse en PANDEMIA aceptando las condiciones

Recluirse en un centro de aislamiento terapéutico

Desterrarse a KAOS

## JUEGO

El juego comienza con la presentación del video introductorio 'PANDEMIA'

Los/las participantes adoptarán cada uno un rol diferente asignado con una '*tarjeta diagnóstica*' por la persona dinamizadora del juego. Una vez repartidos los roles se irán introduciendo las '*Condiciones Pandémicas*' por orden o por pertinencia para generar el debate.

Las tarjetas se mantendrán ocultas, ya que al final de cada ronda de debate los/las jugadores tratarán de adivinar qué patología sufre cada participante, basándose en su comportamiento durante la discusión.

Se dispondrá de un tiempo aproximativo de discusión de 10' por cuestión. Se les pedirá tomar una decisión de futuro (personal) respecto a cada una de las condiciones razonando brevemente el por qué.

### Consejos de dinamización:

Se fomentará lograr el consenso durante todo el proceso, si este se dificulta se dará prioridad a las opiniones más radicales para polarizar los discursos y las decisiones.

Si el debate se estanca en algún punto se podrá introducir la variación 'MUTACIÓN' para que los/las jugadores experimenten varios roles.

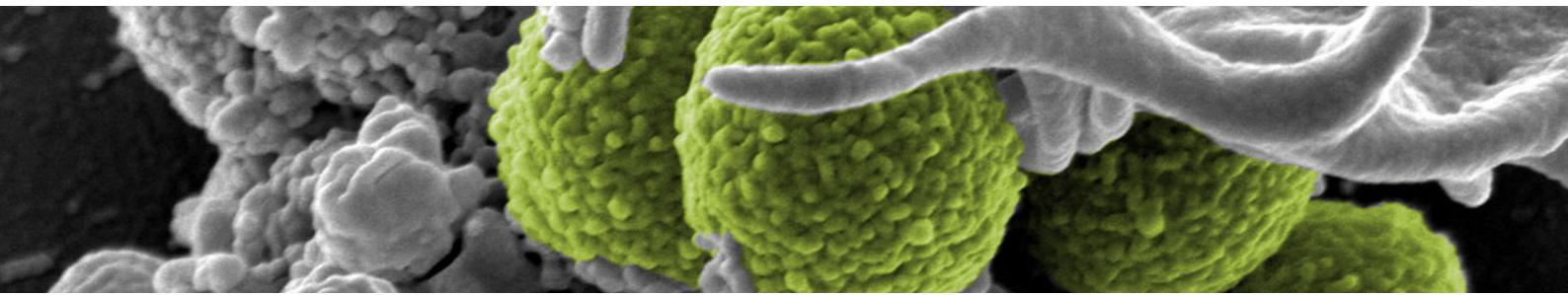
Al final del juego cada participante deberá expresar su decisión individual argumentando sus razones y sus expectativas respecto a su nueva vida, teniendo en cuenta las ganancias y pérdidas que implicaría tal decisión. Finalmente, tendrán que expresar si han llegado o no a un consenso.

### Documentación del juego:

Se tomará registro de las decisiones personales y sus argumentaciones después de cada ronda de debate, a ser posible en formato audiovisual.

Se recomienda grabar en audio el debate de cada condición y que la persona dinamizadora del juego tome nota (y tiempo) de las opiniones más destacables para el posterior análisis de la experiencia.

# ROLES DEL JUEGO



**Estafilococo Pueril:** Provoca un comportamiento Infantil y Sincero. Las personas que lo portan buscan pertenecer a un grupo y lugar, sentirse reconocidas a toda costa, sea por las buenas o por las malas.

**Diplococo Orfando:** Provoca un comportamiento cínico y temeroso. Las personas que lo portan tratan de proteger su bienestar a ultranza, aunque eso signifique negar nuevas experiencias por miedo o desconfianza.

**Cocobacter Ego:** Provoca un comportamiento interesado. Las personas que lo portan quieren satisfacer sus necesidades e interés personal, oponiéndose a todo aquello que pueda amenazar su integridad.

**Ortobacilo Moral:** Provoca un comportamiento sensible y empático. Las personas que lo portan desarrollan un sentido ético y de responsabilidad grupal, se sacrifica por el bien común.

**Vibrio Creciente:** Provoca un comportamiento investigador. Las personas que lo portan buscan la iluminación y transformación personal, les gusta mejorar y tener éxito, sin embargo les cuesta romper las barreras de lo desconocido.

**Bacteria Flagelada:** Provoca un comportamiento destructivo. Las personas que lo portan son rebeldes, buscan acabar con lo que no entienden o no les conviene como forma de protegerse ante lo que considera amenazas.

**Diplobacilo Onírico:** Provoca un comportamiento conciliador. Las personas que lo portan tienden a unificar las cosas, sueña que el mundo puede ser mejor algún día.

**Espiroqueta Original:** Provoca un comportamiento creativo. Las personas que lo portan tienen iniciativa, espíritu crítico y analista. Busca sacar lo mejor de su mundo interior y hacerlo realidad.

**Estreptococo Goberno:** Provoca un comportamiento organizado y obediente. Las personas que lo portan aman el orden y el cumplimiento de las normas. Tienden a organizar y dirigir para que todo esté en perfecto funcionamiento.

**Estreptobacilo Houdini:** Provoca un comportamiento inteligente y estratégico. Las personas que lo portan saben gestionar los conflictos, analizarlos y facilitar su solución flexibilizando su postura.

**Bacilo Sapiens:** Provoca un comportamiento experimentado y tranquilo. Las personas que lo portan gestionan su rabia para encontrar la solución más lógica y equilibrada como camino para no perder la libertad.

**Hélice Comedium:** Provoca un comportamiento sarcástico y guasón. Las personas que lo portan interrumpen a quienes acaparan el discurso, se ríe de sí mismo y de los demás. Tiene en cuenta los inconvenientes y analiza la mejor opción desde la multiplicidad de su conciencia.

# CONDICIONES PANDÉMICAS

Las personas infectadas de cada grupo terapéutico deberán tomar una **decisión unánime** sobre su destino

PANDEMIA les ofrece alojamiento, manutención, oportunidades formativas y laborales  
como **compensación** de 'Víctima Bacteriológica'

No podrá escuchar **sonidos** con frecuencias de propagación bacteriana

Deberá comer **alimentos** de baja propagación bacteriana que serán proporcionados por PANDEMIA

Deberá tratar sus **excrementos** como materia altamente infecciosa

Deberá tomar la **medicación** establecida por el Comité de Control Patológico

Se le implantará de un dispositivo **localizador** subcutáneo

PANDEMIA se reserva el derecho de uso del registro de sus movimientos  
para mantener la **seguridad** nacional

Utilizará un **traje especial** y aislante siempre que se encuentre cerca de personas no infectadas

La **concentración proporcional** de personas infectadas/no infectadas no podrá superar nunca  
el 50% en lugares abiertos y el 30% en lugares cerrados

No se permite el contacto físico sin la **protección** establecida con una persona no infectada,  
si esto se incumple las personas implicadas pasarán a cuarentena

Sólo podrá mantener **relaciones sexuales** con infectados con su misma patología  
para evitar mutaciones bacterianas incontroladas

Se someterá a un proceso de **esterilización**

