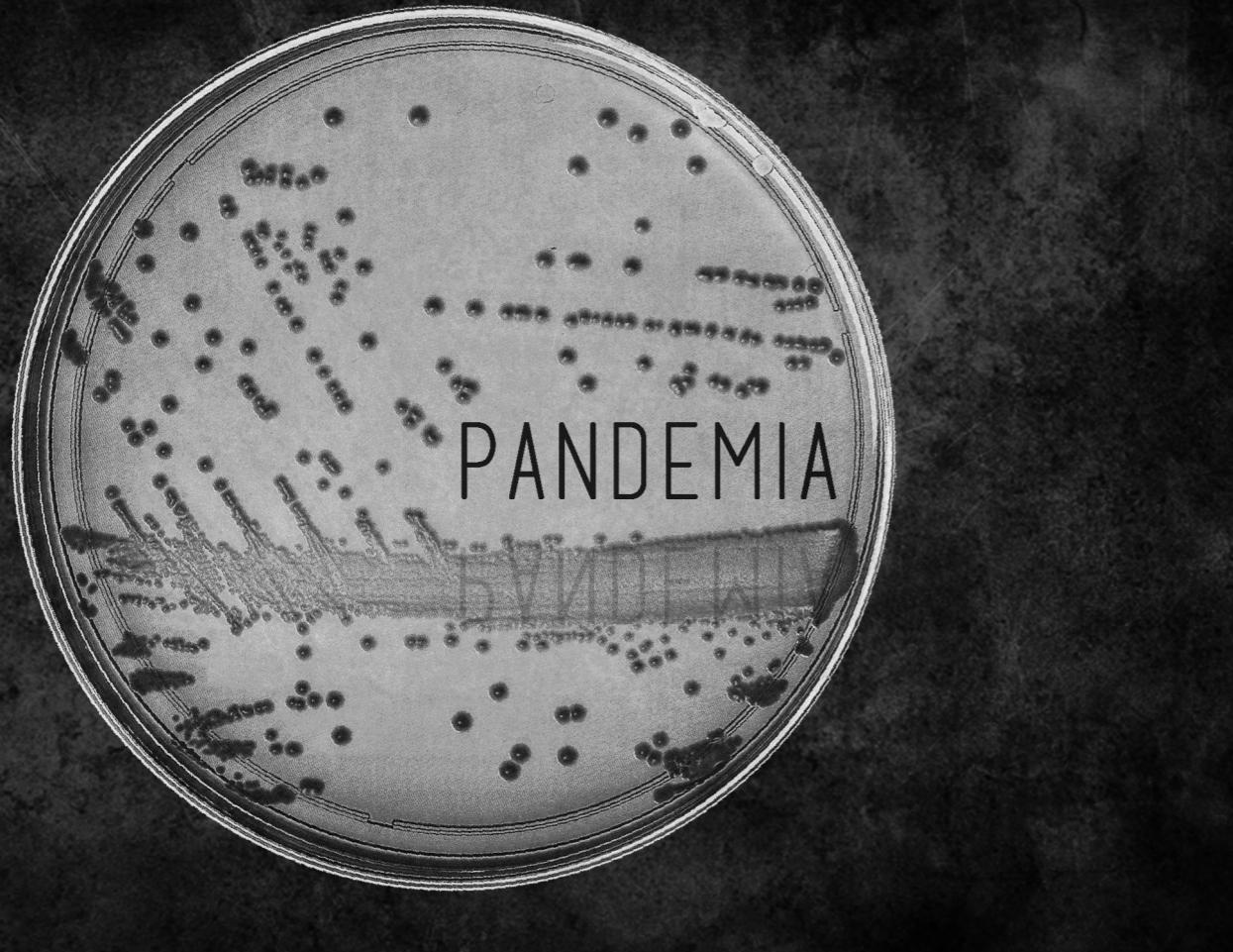


PANDEMIA



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

El 31 de Diciembre de 2111 el grupo terrorista **Ξλεύθερος** (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.

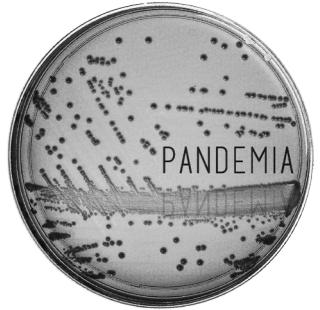
El Gran Estado garantiza la reinserción de los infectados en la sociedad pandémica, siempre y cuando acepten las condiciones establecidas por el **Comité de Control Patológico**.

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 aislándose 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.

Este juego ha sido desarrollado durante:

Interactivos?'14: Repensar la acción y el comportamiento colectivos dentro de la propuesta HELIUM
Crear una plataforma de juegos para reflexionar sobre la realidad

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.

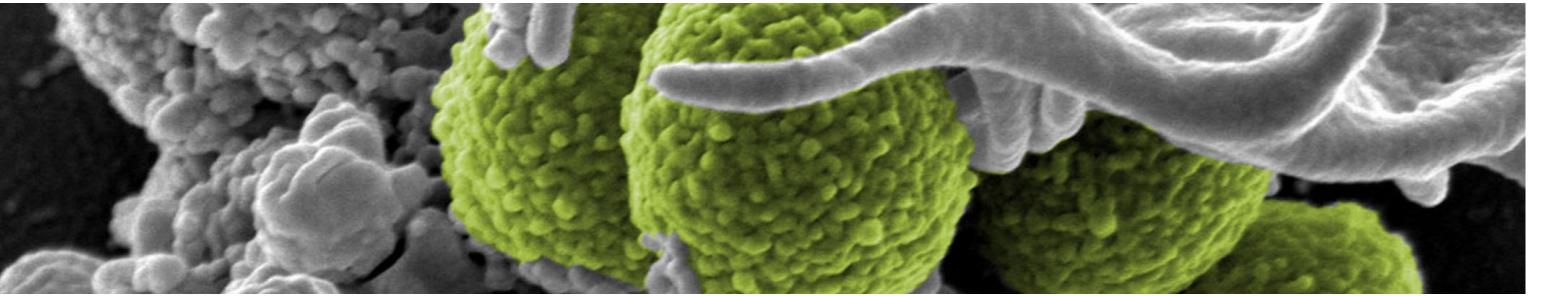
Al final del juego cada participante deberá expresar su decisión individual argumentando sus razones y sus expectativas respecto a su nueva vida, teniendo en cuenta las ganancias y pérdidas que implicaría tal decisión. Finalmente, tendrán que expresar si han llegado o no a un consenso.

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

Implantación de un dispositivo **localizador** subcutáneo

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

Utilización de 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

Se someterá a un proceso de **esterilización**

