**MÓDULO: PANDEMIA**

**Nivel 1. Información General**

Título del juego:

**PANDEMIA**

Resumen:

La ciudadanía mundial vive ahora en PANDEMIA, el Gran Estado resultante de la lucha global contra la guerra bacteriológica. Las personas supervivientes infectadas deberán ponerse de acuerdo en si vivir en PANDEMIA bajo sus condiciones, recluirse sin condiciones en ella o desterrarse al KAOS

Posibles líneas discursivas:

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?

1. 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

1. 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?

Palabras clave:

Pandemia, patología, enfermedad, bacteria, infección, enfermedad mental, locura, sistema, Estado, discriminación, raro, especial, personalidad, subversión, disidencia, ley, norma, desobediencia, anarquismo, control, consenso, decisión

**Nivel 2. Diseño del contexto**

Contexto narrativo:

Resumen:

La ciudadanía mundial vive ahora en 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 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.

Justificación:

*“In an insane world, the normative insanity is the showing of the healthy souls.”*

*“En un mundo loco, la locura normativa es la proyección de las almas sanas.”*

Metáforas:

* PANDEMIA, el Gran Estado = Sistema actual que valora ciertas capacidades por encima de otras y desprecia, patologiza o crimizaliza aquello que resulte ‘raro’, ‘depravado’ o ‘no normal’.
* Guerra Bacteriológica = Movilización social en contra de la normatividad o desobediencia civil
* Grupo terrorista = Colectivo organizado contra el *status quo*
* ἐλεύθερος (Eleuteros) = “Que se comporta como un ser libre, que tiene rasgos de libre”
* Dispersión bacteriana = Información/Contrainformación
* Efectos secundarios = Visibilización de conflictos sociales
* Asamblea Internacional = Instituciones/Organismos Internacionales, ej.: ONU
* Comité de Control Patológico = Instituciones/Organismos Médicos
* Unificación Global = Globalización
* Infectados = Personas incómodas
* Condiciones = Derechos/Obligaciones
* Espacio de reflexión de infectados = Terapia de grupo

Roles principales del juego:

Todas las personas participantes están “infectadas” por diferentes bacterias y cada bacteria condiciona su comportamiento.

Roles específicos:

Tipos de Bacterias-Tipos de comportamientos:

* **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 y egoísta. 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 curioso e 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 ignorante y destructivo. Las personas que lo portan son rebeldes sin causa, buscan acabar con lo que no entienden o no les conviene como forma de protegerse ante lo que consideran amenazas.
* **Diplobacilo Onírico:** Provoca un comportamiento pacífico y 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 e imaginativo. 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.

**Nivel 3. Mecánica de juego**

Introducción:

Ciudadanía mundial, están en PANDEMIA, el Gran Estado resultante de la lucha global contra la guerra bacteriológica. Ustedes acaban de despertar del coma inducido como medida de prevención para evitar la dispersión de sus patologías.

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 creo 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.

Ustedes están enfermos, son peligrosos para el resto de la población. El Gran Estado garantiza su reinserción en la sociedad pandémica, siempre y cuando acepten las condiciones establecidas por el Comité de Control Patológico. El Gran Estado les ofrece una vida digna y estable en libertad si acatan nuestras condiciones. Si, por el contrario, prefieren continuar su vida como sujetos infecciososno adscritos a la normativa, no podemos permitir que se mezclen con sujetos saludables. En ese caso, les ofrecemos la posibilidad de aislamiento en nuestras instalaciones terapéuticas o el destierro a KAOS, la anarquía terrorista.

Les recomendamos reflexionar profundamente su decisión, pues deberá ser unánime y una vez tomada no podrán cambiar su destino. Ustedes se encuentran en esta sala, completamente aislados, acaban de salir de la cuarentena. Entendemos su trauma, por eso queremos facilitar su decisión debatiendo su situación con otras personas infectadas.

Dinámicas de Juego:

Los participantes adoptarán cada uno un rol diferente asignado con una tarjeta 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.

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. Se tomará registro de estas decisiones y sus argumentaciones, a ser posible en formato audiovisual. Después de cada ronda de debate los jugadores tratarán de adivinar qué patología sufre cada participante, basándose en su comportamiento durante la discusión.

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

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.

Variaciones dinámicas:

* MUTACIÓN: Los/las jugadores/as deberán cambiar su rol con otro/a participante o por uno del mazo de cartas
* Si nadie pregunta “¿Por qué estamos enfermos? ¿Por qué somos peligrosos?”, sería interesante inducir el debate entorno a esta cuestión.
* Información extra: Si alguien pregunta por ‘Eleuteros’ o KAOS se simulará la ocultación de información para generar incertidumbre. El discurso será propagandístico anti-KAOS.

Posibles finales:

* **Integrarse** (aceptar las condiciones)
* **Aislarse** (aceptar la reclusión a cambio de no cumplir las condiciones)
* **Desterrarse** (romper con PANDEMIA y marcharse a KAOS)

Elementos físicos/interactivos:

* Video presentación ‘PANDEMIA’
* Lista de ‘CONDICIONES PANDÉMICAS’ (ANEXO 1)
* Cartas de asignación de Roles: ‘Tarjeta diagnóstica’ - Descripción del efecto patológico de cada bacteria y sus efectos sobre el comportamiento social de los infectados

**Nivel 4. Diseño de la retroalimentación**

Preguntas para la discusión posterior:

* ¿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 a suministrar en la Web:

* ¿El grupo logro 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?

Sugerencias de documentación:

Se recomienda realizar un proceso documental de la experiencia de juego. En la dinámica general del juego se han establecido momentos específicos para la recogida de testimonios de las personas participantes. Así mismo, animamos a la/las personas dinamizadoras a supervisar/realizar este proceso.

Para este módulo de juego se recomienda:

* Grabar en audio cada debate entorno a la ‘Condición Pandémica’
* Grabar en video la decisión de cada participante después del debate de cada ‘Condición Pandémica’. Se aconseja preguntar: “¿Si esta fuera la única condición qué decisión tomarías?” (Duración recomendada 1’)
* Grabar las argumentaciones de consenso o alianzas entre varios participantes si éstas ocurren
* Grabar en video las decisiones y argumentaciones finales (Duración recomendada 2’)
* Grabar la sesión completa en audio
* Tomar algún tipo de registro de la reflexión posterior del juego [opcional]

[Opcional] Archivo y procesamiento de información:

* Formato audio: Alojar las grabaciones en SoundCloud
* Formato video: Subir los testimonios de forma independiente a YouTube
* Se recomienda crear una línea de tiempo de la experiencia, para ello te proponemos varias herramientas:
  + <http://timeline.knightlab.com/>
  + <http://www.tiki-toki.com/>
  + <http://www.dipity.com/>
  + <http://timeglider.com/?tab=free>
  + Plugin – Content Timeline (para Wordpress, Joomla! o PHP)

ANEXO 1 – CONDICIONES PANDÉMICAS

1. Las personas infectadas de cada grupo terapéutico deberán tomar una decisión unánime sobre su destino
2. PANDEMIA les ofrece alojamiento, manutención, oportunidades formativas y laborales como compensación de ‘Víctima Bacteriológica’
3. No podrá escuchar sonidos con frecuencias de propagación bacteriana
4. Deberá comer alimentos de baja propagación bacteriana que serán proporcionados por PANDEMIA
5. Deberá tratar sus excrementos como materia altamente infecciosa
6. Deberá tomar la medicación establecida por el Comité de Control Patológico
7. Implantación de un dispositivo localizador subcutáneo
8. PANDEMIA se reserva el derecho de uso del registro de sus movimientos para mantener la seguridad nacional
9. Utilización de un traje especial y aislante siempre que se encuentre cerca de personas no infectadas
10. La concentración proporcional de personas infectadas – no infectadas no podrá superar nunca el 50% en lugares abiertos y el 30% en lugares cerrados
11. 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
12. Sólo podrá mantener relaciones sexuales con infectados con su misma patología para evitar mutaciones bacterianas
13. Será esterilizado

Referencias Culturales: Un mundo feliz (Aldoux Huxley) ,1984 (George Orwell), Blade Runner, La Isla, L’île des enfants perdus, La insurrección que viene (Comité invisible), etc.

\*Los roles de juego están basados en los 12 arquetipos del ego

Este juego ha sido desarrollado durante:

***Interactivos?’14: Repensar la acción y el comportamiento colectivos*** dentro de la propuesta **KIT HELIUM**: **Herramientas lúdicas de discusión** en Medialab Prado, Madrid.



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 Felix Ríos.