

Guía metodológica para crear escape rooms



¡ESCAPA
YA!



Evitar la despoblación
y fomentar el patrimonio
cultural mediante el turismo
activo

2021-1-ES02-KA220-YOU-000028605



Co-funded by
the European Union



TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	1
Socios	3
Resumen de los capítulos	7
Patrimonio cultural	9
Patrimonio cultural y turismo activo	12
Patrimonio cultural y programa Erasmus	13
Patrimonio cultural en España, Rumanía y la República de Macedonia del Norte	14
Despoblación rural	15
Despoblación rural en España, Rumanía y la República de Macedonia del Norte	19
Despoblación rural a nivel europeo	20
Turismo activo	21
¿Qué es una escape room?	23
Historia, evolución y futuro de las escape rooms	25
Diferentes tipos de escape rooms	28
Los elementos de una escape room	31
Escape room en el patrimonio cultural	39
Referencias	42



Este documento ha sido creado bajo licencia Creative Commons:
Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia (CC BY-NC-SA).

Este documento puede utilizarse, copiarse y divulgarse total o parcialmente siempre que se mencione su origen, no se utilice con fines comerciales y no se modifique su licencia.

Todos los derechos reservados.

Copyright 2023 Huir de la despoblación y fomentar el patrimonio cultural mediante el turismo activo

Proyecto	ESCDEP - Huir de la despoblación y fomentar el patrimonio cultural mediante el turismo activo
Nº Proyecto	2021 - 1 - ES02- YOU - 000028605
Editores	<p>AEFRH: Festa da Istora / Omix Ribadavia, Ayuntamiento de Mojados, Ayuntamiento de Andorra y A.C. Los Sedetanos de El Cabo, María Isabel Torrientes Burgos. Presidenta de la Asociación Amigos de Atapuerca, M. Ángeles Sánchez Galván (Jerez de los Caballeros), Grupo de Estudios Masinos / El Regreso del Comendador / Patricia Pérez Castañer.</p> <p>ASOCIACION DESES-3: Manuel Carabias Herrero, Flavia Chiarelli, Enrico Fontana</p> <p>SCOUT SOCIETY: Mihaiela Crăcană, Alexandra Sfirlogea</p> <p>YOUTH ON BOARD: Kiril Jordanov, Sanja Maksimova, Todor Marjanovikj, Pane Stefanov</p>
Idioma	Español

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

INTRODUCCIÓN

El proyecto Erasmus + "Escapar de la despoblación y fomentar el patrimonio cultural a través del turismo activo" nació como respuesta a la necesidad de repoblar y dinamizar las zonas rurales.

Muchas personas, especialmente los miembros más jóvenes de la sociedad, siguen emigrando a las ciudades en busca de oportunidades laborales, mejores instalaciones y salarios más altos. Este fenómeno ha causado y sigue causando un grave empobrecimiento y exclusión social en algunas zonas, y los sectores cultural y turístico se ven especialmente afectados.

Por tanto, atraer a los jóvenes es indispensable para revitalizar estas regiones. Para ello, es esencial encontrar el enfoque adecuado para que la migración del campo a la ciudad se convierta en una solución para ambas partes. Además, existe una tendencia creciente de viajeros que buscan experiencias locales auténticas y paisajes vírgenes que sólo las zonas rurales pueden ofrecer.

A través de nuestro proyecto queremos ofrecer a los jóvenes la oportunidad de expresar sus ideas, desarrollar acciones y crear valor añadido en su ciudad/país/pueblo para promover el turismo y valorizar el patrimonio cultural.

Esto se hará a través de actividades educativas para proporcionar los conocimientos y el saber hacer necesarios a los trabajadores juveniles y a los jóvenes en riesgo de exclusión social, económica y geográfica para crear actividades rurales que generen ingresos y proporcionen empleo.



La mejor forma de conseguirlo es mediante la creación de escape rooms, dado su carácter innovador. Serán útiles para el desarrollo del turismo activo y la promoción y el conocimiento de la historia y el patrimonio locales. Además, permitirán el desarrollo de las capacidades empresariales, de pensamiento crítico y de gestión del tiempo de los jóvenes, ampliando así sus oportunidades de utilizar estas habilidades.

Las escape rooms se consideran en la actualidad una actividad de entretenimiento social muy popular que goza de creciente popularidad en el ámbito educativo, ya que se cree que estimulan el interés de los jugadores y mejoran el aprendizaje. Los métodos de enseñanza basados en el juego y el uso de herramientas innovadoras y estrategias actualizadas parecen ser más eficaces que los formales.

La redacción de esta guía pretende aportar todos los elementos necesarios para presentar una metodología sobre cómo diseñar una escape room temporal que promueva el patrimonio cultural del lugar elegido.

El objetivo de esta metodología es fomentar la creación de escape rooms en comunidades en riesgo de despoblación para promocionar su patrimonio cultural a través de actividades de ocio para jóvenes y otras personas. De esta forma se fomentará el turismo activo de una forma innovadora.

Esta metodología incluirá todos los conocimientos y el know-how necesarios para crear una escape room desde cero.



Aunque a ojos ajenos pueda parecer fácil diseñar tu propia escape room, en realidad se requieren conocimientos especializados que este manual quiere aportar.

Por ello, se ha decidido comenzar con una definición general de lo que es una escape room para, a continuación, presentar en detalle cada uno de sus elementos, con el fin de satisfacer la necesidad de comprender en qué elementos debemos pensar, desarrollar y vincular entre sí para generar una experiencia lúdica de aprendizaje eficaz y atractiva.

Los socios que participan en el proyecto y contribuyen a la redacción de la guía son: AEFRH, Asociación Deses-3, Youth on Board, Scout Society.

AEFRH



La Asociación Española de Fiestas y Recreaciones Históricas (AEFRH) es la coordinadora del proyecto y fue creada en febrero de 2000. Está formada por asociaciones, fundaciones, administraciones locales y otras entidades que organizan festivales, espectáculos y recreaciones de carácter histórico, que tienen un alto componente lúdico y cultural.

AEFRH se creó con el objetivo de aunar esfuerzos y emprender proyectos de interés común. Su objetivo es emprender proyectos de promoción y puesta en común para valorizar las tradiciones y la historia de las diferentes zonas y fomentar el turismo activo. Además de sus actividades principales de organización de festivales y recreación histórica, AEFRH también se dedica a la formación de jóvenes en este campo.

ASOCIACIÓN DESES-3



Asociación Deses-3 es una organización que trabaja con jóvenes y adultos, ofreciéndoles oportunidades de programas de formación integral, dando prioridad a quienes están desempleados o tienen una desventaja cultural, social o económica. Su objetivo es la inclusión social y por ello da cabida a proyectos que permitan a las personas desarrollar sus habilidades sociales. La atención se centra en los más necesitados. Se trata de las personas desfavorecidas desde el punto de vista social, cultural, económico, físico, mental, étnico, etc.

Su equipo está comprometido con el desarrollo de actividades de educación no formal, dada su amplia experiencia en la creación y organización de actividades educativas y de ocio. Todo ello sirve para promover la educación no formal y un sistema de aprendizaje personal y profesional capaz de mejorar la empleabilidad de los jóvenes mediante la adquisición de competencias transversales útiles en el mundo laboral.

YOUTH ON BOARD



Association for Cultural, Sport and Educational Development - YOUTH ON BOARD de Shtip, Macedonia del norte es una asociación de ciudadanos voluntaria, sin ánimo de lucro, no gubernamental y apartidista, establecida por la libre asociación de ciudadanos para ejercer, proteger y coordinar sus intereses, derechos y creencias para promover la sociedad civil, el compromiso cívico dentro de la comunidad local, así como para llevar a cabo actividades para fomentar los valores morales, fortalecer las relaciones interétnicas y el desarrollo económico en el territorio de Shtip, la región y en el extranjero, de conformidad con la Constitución y las leyes de nuestro país.

Las actividades de la organización se dividen en: trabajo internacional con organizaciones de todo el mundo, actividades a nivel local organizadas en el seno de instituciones significativas como institutos, universidades, consejos locales de la juventud, etc., y actividades libres en las que los jóvenes pueden poner en práctica sus nuevas ideas y convertirlas en un proyecto. Las actividades incluyen, entre otras, actividades medioambientales, sociales, de defensa de los derechos humanos y juveniles, relacionadas principalmente con los intereses de los jóvenes.

SCOUT SOCIETY



Scout Society se creó en 2011. El propósito de la organización es fomentar el voluntariado y contribuir al desarrollo de la comunidad local, especialmente en el proceso de educación de los jóvenes a través de actividades de educación no formal.

Desde el deseo de ayudar a los jóvenes a crecer tanto personal como profesionalmente, pero también para involucrarlos en la sociedad y las comunidades locales de las que proceden, la asociación comenzó a desarrollar su campo de actividad, realizando proyectos con diversos temas (como el deporte, la salud, la multiculturalidad, la tolerancia hacia los demás, la no discriminación, el aumento de la empleabilidad, la orientación profesional), pero manteniendo el mismo propósito desde su creación - ayudar a los jóvenes en su desarrollo y formación como individuos involucrados en la sociedad, que preservan y comparten con los demás los valores europeos (unidad, comunicación, tolerancia, solidaridad, respeto, igualdad, comunicación, pluralismo, paz, democracia, libertad).

CAPÍTULOS

Todos los socios han contribuido a la redacción de esta guía, cada uno con un capítulo diferente:

Capítulo 1 (Scout Society) - Patrimonio cultural: este capítulo ofrece una introducción al concepto de patrimonio cultural, incluida su definición y tipos (material e inmaterial), así como su importancia histórica y cultural. El texto también analiza la importancia del patrimonio cultural en el turismo activo y el desarrollo económico y destaca el papel del Programa Erasmus+ en la promoción y el desarrollo del patrimonio cultural.

Capítulo 2 (Youth on Board) - El capítulo sobre despoblación rural ofrece una introducción a este tema, que se define como el proceso por el cual la densidad de población de una zona disminuye de forma constante a lo largo del tiempo, especialmente en las zonas rurales debido a la emigración. El texto describe las características de la despoblación rural, sus causas e impactos, incluyendo la pérdida de riqueza, el abandono de la producción local de alimentos y la creación de exclusión social en las zonas urbanas. Además, el texto esboza las diferencias entre despoblación rural y migración rural-urbana, las causas y consecuencias de la despoblación rural y los factores de expulsión y atracción que conducen a este fenómeno.

Capítulo 3 (Deses3) – Turismo activo-En este capítulo se analiza el concepto de turismo activo, que es una filosofía de viaje sostenible y socialmente responsable que combina aventura, ecoturismo y aspectos culturales en un viaje de descubrimiento. Destaca los beneficios del turismo activo, como los viajes de bajo impacto, sostenibles desde el punto de vista medioambiental y social, que contribuyen a la economía local y apoyan el desarrollo de la región visitada. El texto también describe cómo el turismo activo ofrece a los visitantes la oportunidad de conocer diferentes culturas y tradiciones, probar alimentos locales e interactuar con la población local, al tiempo que fomenta la sostenibilidad medioambiental y social. En general, el texto aboga por el turismo activo como forma de experimentar una nueva cultura y un nuevo entorno de forma auténtica y enriquecedora.



Capítulo 4 (Youth on Board) - El capítulo inicial explica qué son las escape rooms y cómo funcionan. Mostrar el sentido de una escape room es una parte clave para entender lo que representa y la historia que está elaborando. Explica el valor de las salas de escape, lo que simbolizan y el efecto que tienen en la gente. A través de esto se muestra cómo se han desarrollado y expandido, lo que conduce a un mayor efecto que han tenido en la gente.

Capítulo 5 (Scout Society) - En el capítulo Historia, evolución y futuro de las escape rooms se presenta la fascinante historia de los juegos de escape room en la tierra desde el punto de partida en 1983 hasta nuestros días. Se trata de una excelente retrospectiva de los momentos más importantes de la historia de las escape rooms, dónde nos encontramos y las tendencias para el futuro.

Capítulo 6 (Scout Society)- Diferentes tipos de escape rooms - Hay muchos tipos de formatos de escape room que los diseñadores de juegos tienen en cuenta a la hora de crear nuevas escape rooms. En este capítulo abordaremos los 5 tipos principales de escape rooms explicados en detalle: lineal, no lineal, mixto lineal-no lineal, pistas falsas y juegos de escape de búsqueda del tesoro.

Capítulo 7 (Deses3) - Elementos de una escape room, en el que se presentan y describen todos los elementos sin los cuales una escape room no podría funcionar. Comienza con una descripción de las distintas fases, y continúa con la elección del nombre, el tema y el escenario. Después, tras una breve mención a la dimensión de grupo, pasamos a la parte de la narración y al papel del game master, dos elementos fundamentales de este juego.

En la última parte del capítulo, se describen los elementos más técnicos, como la mecánica, los tipos de rompecabezas y los tipos de retos.

Capítulo 8 (AEFRH) - Escape room en el patrimonio cultural, en el que se explica cómo las escape rooms son importantes herramientas innovadoras para estimular el turismo activo y cómo pueden vincularse con el patrimonio cultural, ayudando a disminuir la despoblación de zonas que sufren este problema.





PATRIMONIO CULTURAL

Patrimonio cultural: introducción

Qué se entiende por Patrimonio Cultural

Según el Departamento de Estudios del Patrimonio Cultural de la Universidad Centroeuropa, el patrimonio cultural podría definirse como "el legado de artefactos físicos (bienes culturales) y atributos intangibles de un grupo o sociedad heredados del pasado" (The Concept and History of Cultural Heritage | Cultural Heritage Studies, 2022).

En otras palabras, el patrimonio cultural representa el conjunto de bienes que constituyen la expresión cultural de generaciones pasadas, como la cultura, las lenguas, los lugares, las tradiciones, costumbres y valores, que se conservan de generación en generación.

Etimológicamente, el término "patrimonio" está vinculado al término "patrimonium" que se utiliza en las lenguas romances. Por ejemplo, países como Rumanía, España, Italia y Francia se refieren al "patrimonio" con las palabras "patrimoniu" (RO), "patrimonio" (SP, IT), "patrimoine" (FR), mientras que en inglés se utiliza el término "heritage". Ambos términos se refieren a la herencia de los antepasados y las generaciones pasadas.

Tipos de patrimonio cultural

El patrimonio cultural se divide en dos categorías: material e inmaterial.

a) Material

Según Geneva Business News, el patrimonio cultural material representa los "artefactos físicos producidos, mantenidos y transmitidos intergeneracionalmente en una sociedad" (Fiore, 2021).

El patrimonio cultural material incluye:

1. Obras de arte: obras de arte famosas, como pinturas, esculturas, fotografías.
2. Edificios y monumentos: Gran Muralla China, Monumento a Washington, Taj Mahal.
3. Paisajes: Machu Picchu, Bosques protegidos, Delta del Danubio.
4. Libros
5. Ropa
6. Artefactos



b) Inmaterial

Según la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), el Patrimonio Cultural Inmaterial constituye la riqueza intelectual no física de una comunidad, un país y su pueblo.

El Patrimonio Cultural Inmaterial incluye

1. Folclore: música, danza
2. Costumbres
3. Creencias
4. Tradiciones/ Rituales/ Ceremonias
5. Conocimientos: por ejemplo, conocimientos indígenas
6. Lengua

A diferencia del patrimonio cultural material, el inmaterial es más difícil de definir ya que incluye bienes impalpables, como su propio nombre indica. El patrimonio cultural inmaterial puede englobar cualquier costumbre, tradición, lengua, creencia que tenga relevancia cultural y tradicional para una cultura específica y su grupo de población. La variedad de diferencias culturales representan un caleidoscopio que el mundo debería aceptar y admirar en lugar de intentar cambiarlas.

Historia del concepto

Parece que el respeto por el patrimonio cultural se remonta a tiempos remotos. La destrucción o la falta de conservación de estos bienes siempre se han considerado una pérdida para toda la humanidad. Por ejemplo, la prolongada guerra de Siria puso en peligro el patrimonio cultural del pueblo sirio, ya que gran parte de los yacimientos culturales del país fueron destruidos o sufrieron daños considerables. Sin embargo, Siria es sólo un ejemplo. También hay otros países que han perdido muchos bienes culturales.

Según Wikipedia (Patrimonio cultural - Wikipedia, 2022), las raíces de la situación jurídica actual para la conservación y protección del patrimonio cultural se remontan a la gobernante austriaca María Teresa (1717 - 1780), que estableció algunas normas y exigencias para no retirar las obras de arte de su lugar de origen en la guerra. Más tarde, en aquella época, se firmaron las Convenciones de La Haya de 1889 y 1907 introdujeron significativamente el principio de inmunidad de los bienes culturales en el derecho internacional. Finalmente, en 1954 se firmó, por iniciativa de la UNESCO, la Convención de La Haya para la Protección de los Bienes Culturales en caso de Conflicto Armado.

¿Por qué es importante el patrimonio cultural?

- a) Autenticidad: define la unicidad e irremplazabilidad de los bienes materiales e intangibles.
- b) Diversidad cultural: pone de relieve la variedad de las diferencias culturales de las comunidades y la belleza de estas diferencias.
- c) Puente entre pasado y presente: los ciudadanos del presente pueden comprender sus raíces y las tradiciones de sus antepasados y de los demás, viajar al pasado a través del patrimonio cultural.
- d) Simbolismo: el patrimonio cultural es específicamente importante por el valor y los símbolos que conlleva para las comunidades de personas que lo conservan.
- e) Define la propia identidad: quiénes somos.
- f) Sentido de pertenencia a una comunidad.
- g) Importancia económica: para el turismo activo de los países.

Patrimonio cultural y turismo activo

El turismo cultural es una de las líneas estratégicas de desarrollo de las comunidades europeas y las instituciones de la Unión Europea reconocen que la cultura desempeña un papel esencial en la promoción del turismo activo y el desarrollo económico de los países europeos. Así, el patrimonio cultural está directamente vinculado al potencial turístico de las comunidades europeas que fomentan a su vez el crecimiento económico y social.

Europa es uno de los lugares más visitados del mundo por su patrimonio cultural, que incluye yacimientos arqueológicos e históricos, museos y teatros. Según la Comisión Europea, "se calcula que el turismo cultural representa el 40% de todo el turismo europeo. 4 de cada 10 turistas eligen su destino en función de su oferta cultural".

Si bien las instituciones europeas fomentan el reconocimiento del patrimonio cultural como factor clave para el turismo activo, también promueven la conservación y protección de estos bienes culturales, de modo que queden protegidos de cualquier daño que el turismo pudiera acarrear.

Heritage

Patrimonio cultural y programa Erasmus

El Programa Erasmus+ contribuye activamente al desarrollo y la promoción del patrimonio cultural ofreciendo la oportunidad a organizaciones de toda Europa y de fuera de ella, de ejercer sus competencias y llevar a cabo proyectos que, mediante diversas herramientas y su experiencia promuevan el patrimonio cultural. Gracias al partenariado formado, el Programa allana el camino a la creación de resultados innovadores, creativos y atractivos que puedan ser utilizados por la población local, regional, nacional e internacional para tener acceso al patrimonio cultural y comprender su importancia. Algunas de estas herramientas pueden ser: aplicaciones, juegos, sesiones de formación, metodologías.

El proyecto Erasmus+ "Escapar de la despoblación y fomentar el patrimonio cultural a través del turismo activo" se clasifica como KA220-YOU - Asociaciones de cooperación en el ámbito de la juventud y reúne a 4 organizaciones de España (Asociación Deses 3 y AEFRH Asociación Española de Fiestas y Recreaciones Históricas), Rumanía (Asociación Scout Society) y la República de Macedonia del Norte (Association for Cultural, Sport and Educational Development - YOUTH ON BOARD). El contexto del proyecto está vinculado al éxodo rural que se ha desencadenado en Europa desde las primeras décadas de la segunda mitad del siglo XX.

El proyecto mira de cerca a las zonas rurales, donde los miembros jóvenes de la comunidad siguen emigrando a las ciudades. Los socios del proyecto recurren al patrimonio cultural, que puede constituir una solución clave para abordar el problema mencionado.

Así, el objetivo principal del proyecto es crear un conjunto de escape rooms para promover el patrimonio cultural, fomentar el turismo activo y la economía local con el fin de evitar la despoblación, capacitando a los jóvenes para que tomen la iniciativa y promuevan su propia comunidad y su historia y cultura local.

Patrimonio cultural en España, Rumanía y la República de Macedonia del Norte

España es el cuarto país con mayor número de sitios declarados Patrimonio de la Humanidad, con una riqueza cultural y una belleza, tradición, historia y diversidad de incalculable valor.

Los tres primeros son Italia, China y Alemania.

Según el Consejo de Europa, España se rige por una legislación nacional y otra autonómica que se fue implantando y consolidando a lo largo del siglo XX. El Gobierno central se ocupa principalmente de los bienes protegidos pertenecientes al Estado, mientras que las Comunidades Autónomas (regiones) se centran en los bienes privados, locales y regionales (Sistema, perfiles y Europa, 2022).

Según el Consejo de Europa, el patrimonio cultural de **Rumanía** es rico y diverso a pesar de que hasta ahora se ha enfrentado a riesgos y daños generados por guerras, terremotos y contextos políticos (Sistema, perfiles y Europa, 2022). El país cuenta con un total aproximado de 29.500 monumentos históricos catalogados, y 31 monumentos históricos rumanos forman parte de la Lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO.

En Rumanía, el principal organismo gubernamental responsable del patrimonio cultural es el Ministerio de Cultura, asistido por tres órganos consultivos: La Comisión Nacional de Monumentos Históricos, la Comisión Arqueológica Nacional y la Comisión Nacional de Museos y Colecciones.

La República de Macedonia del Norte posee una gran riqueza cultural en bienes culturales inmateriales, como tradiciones, costumbres y artesanía. Al mismo tiempo, según la Embajada de Skopje, "atesora un gran número de monumentos culturales e históricos, como iglesias y monasterios ortodoxos ricos en valiosos iconos, yacimientos arqueológicos, mezquitas de estilo otomano, libros antiguos y otros monumentos. Macedonia del Norte es también la cuna del primer alfabeto cirílico y de la literatura" (Cultura y Patrimonio, 2022).

Hasta ahora, hay dos sitios en Macedonia del Norte inscritos en la lista del Patrimonio Mundial y otros cuatro están en la lista provisional. Según Wikipedia, el Patrimonio Natural y Cultural de la región de Ohrid se inscribió en la 3ª sesión de la UNESCO en 1979. Ohrid es conocida por tener 365 iglesias, una por cada día del año, y se la conoce como la "Jerusalén de los Balcanes".



DESPOBLACIÓN RURAL

Despoblación rural: introducción

¿Qué es la despoblación?

La "despoblación" se refiere a un proceso en el que la densidad de población de una zona disminuye con el tiempo. El aumento de la población humana es, sin duda, una amenaza para la sostenibilidad medioambiental, pero los fenómenos locales de despoblación también pueden considerarse amenazas para la sostenibilidad medioambiental local.

Despoblación rural

Mientras tanto, la despoblación rural puede definirse como la disminución del tamaño de la población en las zonas rurales debido a la emigración.

La despoblación no es algo exclusivo de las regiones rurales, sino que las afecta especialmente y puede conducir a su eventual desaparición. La despoblación rural también está presente en toda Europa afectando principalmente a las regiones del Norte, Sur y Este.

Características de la despoblación rural

Baja densidad de población, aislamiento geográfico e institucional, economías precarias basadas en la agricultura y bajos niveles de renta son las principales características de la despoblación rural. Estos factores se están haciendo realidad en muchas regiones rurales de Europa y del mundo.

¿Cuáles son las causas y los efectos de la despoblación rural?

Los procesos de despoblación rural afectan a las regiones en las que el éxodo rural supera el crecimiento natural, reduciendo el número total de habitantes hasta un nivel crítico y provocando un envejecimiento de las estructuras demográficas. No obstante, la despoblación también puede deberse a desplazamientos provocados por grandes inversiones en infraestructuras.

Se puede argumentar que también tienen ventajas como un menor coste de la vida, más espacio, menos contaminación y mejor calidad de vida, pero todo ello se ve compensado por problemas como menos oportunidades de empleo, degradación de servicios públicos básicos como escuelas y diversos equipamientos públicos.

Uno de los factores impulsores de la despoblación rural son los jóvenes que emigran de regiones rurales en busca de oportunidades y prosperidad en entornos más urbanos. El impacto directo de esto es la disminución de la natalidad y el menor dinamismo económico y además creando un grupo de más personas en riesgo de pobreza o exclusión social en las zonas urbanas. Aparte de esto, más mujeres que hombres abandonan las regiones rurales debido a las aún más limitadas opciones de empleo.

¿Cuál es el resultado de la despoblación rural?

La despoblación rural no sólo provoca la pérdida de riqueza, sino que además se dejan de producir alimentos locales y el campo se "desperdicia". Esta situación conduce a una especie de desertización rural causada por la ruptura de un ecosistema que llevaba años en funcionamiento, incluso siglos.

Los resultados más flagrantes de la despoblación rural son las siguientes estadísticas:

- El 47% de la población mundial reside actualmente en zonas rurales, pero las previsiones indican un descenso al 30% en los próximos años.
- En Europa sólo el 25% de la población vive en zonas rurales, y se prevé que esa cifra disminuya.

Uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible es mantener un equilibrio entre la población urbana y la rural.

¿Cuál es la diferencia entre despoblación rural y migración rural-urbana?

La migración rural-urbana es tanto un fenómeno socioeconómico como un proceso espacial que implica el traslado de personas de las zonas rurales a las ciudades, de forma permanente o semipermanente. En la actualidad, se produce sobre todo en los países en desarrollo, que están experimentando una rápida urbanización.

Algunas de las personas de las zonas rurales se desplazan simplemente para buscar nuevas oportunidades y mejorar sus vidas. Otras se ven obligadas a huir debido a conflictos o catástrofes repentinas o de lenta aparición, como sequías, inundaciones o subidas del nivel del mar, que a menudo se ven agravadas por el cambio climático y el estrés medioambiental.

La migración del campo a la ciudad provoca dos cosas:

- 1.Crecimiento urbano: los pueblos y ciudades se expanden y cubren una mayor superficie de terreno.
- 2.Urbanización: aumenta la proporción de personas que viven en pueblos y ciudades.

Aparte de estas causas, el mayor impacto de la migración rural-urbana es que conduce a la despoblación rural.

La mayor diferencia entre despoblación rural y migración rural-urbana está en la definición. Al definir la despoblación rural llegamos a comprender que su significado está relacionado con sus causas y su impacto. Una explicación más concreta de la despoblación rural es que las personas en edad de trabajar emigran del campo a la ciudad para ganar más dinero.

Esto tiene diferentes causas y consecuencias.

Causas y consecuencias de la despoblación rural:

Al profundizar en las causas de la despoblación rural nos encontramos con dos denominadores comunes definidos como factores de empuje y de atracción.

Los factores de empuje incitan a las personas a abandonar sus puntos de origen e instalarse en otros lugares.

A menudo se utilizan con una connotación negativa porque consisten en problemas, situaciones difíciles y fracasos políticos o económicos. Esto puede traducirse en malas condiciones de vida, falta de oportunidades laborales e instituciones públicas subdesarrolladas.



FACTORES DE EMPUJE (que repelen a los emigrantes del campo)

- ✓ Desempleo
- ✓ Mecanización de las explotaciones agrícolas
- ✓ Servicios médicos y de planificación familiar deficientes
- ✓ Pocas escuelas primarias y secundarias
- ✓ Viviendas precarias
- ✓ Oportunidades de socialización limitadas
- ✓ Servicios deficientes
- ✓ Pobreza generalizada
- ✓ Peligros naturales
- ✓ Presión demográfica que provoca insuficiencia de tierras

Por otro lado están los factores de atracción, que se definen como causas motivadoras que atraen a las personas a emigrar a otra región o país. Consisten en mayores oportunidades, mejores condiciones de vida y de trabajo, más libertad, etc.

FACTORES DE ARRASTRE (que atraen a los inmigrantes a las ciudades)

- ✓ Mejores perspectivas profesionales
- ✓ Mejores servicios médicos y de planificación familiar
- ✓ Mejores oportunidades educativas
- ✓ Mejor vivienda
- ✓ Mejor vida social
- ✓ Mejores comercios, transportes y comunicaciones
- ✓ Mejores salarios y nivel de vida
- ✓ Menos amenazas de desastres naturales
- ✓ Las relaciones han emigrado

Las consecuencias de la despoblación rural son enormes y afectan tanto a los habitantes de las zonas rurales

como a los de las zonas urbanas que se benefician de ellas. Provoca la pérdida de riqueza, se dejan de producir alimentos locales y se "desperdicia" el campo. Esto conduce al fenómeno de la desertificación rural y que está causado por la ruptura de un ecosistema que llevaba años, incluso siglos, funcionando.

CONSECUENCIAS:

- ✓ El gasto en los centros de servicios más pequeños disminuye porque los agricultores locales abandonan las explotaciones - Los empresarios y proveedores de servicios de las pequeñas poblaciones rurales pierden su negocio y su trabajo.
- ✓ Los servicios en los centros más pequeños cierran, por ejemplo, escuelas y tiendas. Por lo tanto, los residentes locales no tienen acceso a los servicios y están desempleados.
- ✓ Los hombres jóvenes emigran primero: las mujeres, los niños y los ancianos se quedan rezagados en las zonas rurales - impacto en la unidad familiar: las mujeres y los niños se ven obligados a asumir funciones que normalmente desempeñan los hombres.
- ✓ Aumenta la delincuencia (asesinatos en granjas) - menos sistemas o servicios de apoyo.
- ✓ Desempleo
- ✓ Las propiedades tienen poco valor, las granjas están abandonadas y descuidadas.
- ✓ Los servicios terciarios están por debajo del estándar porque el tamaño de la población es demasiado pequeño.
- ✓ Cae la productividad en las zonas rurales
- ✓ Disminución de los ingresos
- ✓ Aumenta la pobreza

Las consecuencias de la despoblación rural devastan las zonas urbanas tanto o más que las rurales. En cuanto a los problemas que se plantean a continuación, nos encontramos con cuatro cuestiones principales: Superpoblación, Aumento de los precios, Menor calidad de vida (resultado de una mayor contaminación), Mayor impacto medioambiental.

Despoblación rural en España, Rumanía y la República de Macedonia del Norte

Gran parte del territorio español se encuentra actualmente escasamente poblado, con densidades municipales muy por debajo de las consideradas críticas, como son 5 h. /km² y 10 h. /km². En el mapa 1 se puede observar cómo las zonas por debajo de estos umbrales dominan la mitad norte del interior español. Pasear por estos lugares y detenerse a apreciar su estancamiento, da una idea de lo que significa un desierto demográfico, más que cualquier otro indicador estadístico, más aún porque las cifras oficiales registradas son sensiblemente superiores a las de la ya mínima residencia real. El vaciamiento del interior rural de España se ha convertido en una cuestión política de primer orden, que pone de relieve la desilusión con el sistema político del país entre los votantes rurales, que durante años se han sentido desatendidos por los gobernantes.

Rumanía forma parte de un grave fenómeno de contracción en Europa Central y Oriental. El grupo de población en edad de trabajar entró en una espiral descendente, mientras que la población de edad avanzada aumenta. Los principales cambios rurales en Rumanía se produjeron entre 2014 y 2020, lo que supuso una gran presión sobre los ingresos públicos derivados de los impuestos sobre la renta y un aumento de la demanda de servicios sanitarios y de atención a las personas mayores.

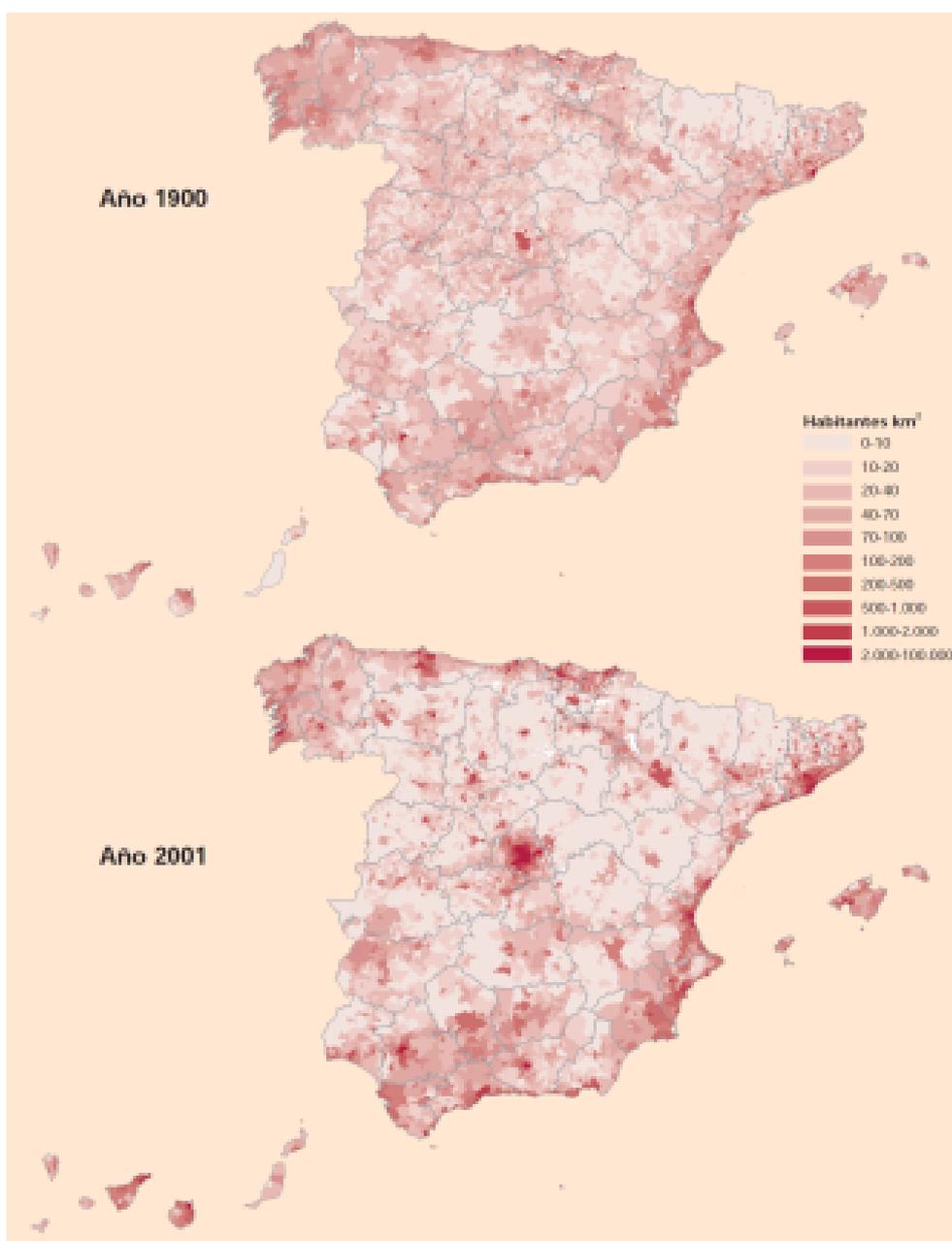
Si observamos el perfil rural, podemos encontrar los principales impulsores del descenso de la población en la tasa de crecimiento natural negativa y la migración.

Los valores negativos de la tasa de crecimiento natural en zonas con: 1) baja accesibilidad y bajo nivel de desarrollo económico 2) ruralismo profundo 3) fuerte declive industrial.

Tipos de pueblos según la experiencia migratoria - alta experiencia migratoria
experiencia migratoria moderada - inmovilidad relativa.

La despoblación rural es habitual en el campo macedonio. Por extraño que parezca en un país tan pequeño en territorio como Macedonia, sus zonas rurales se están extinguiendo. La gente abandona los pueblos y se va a las ciudades. Es decir, los que no emigran al extranjero. No es un proceso nuevo. Comenzó hace más de 50 años, pero sus consecuencias son cada vez más visibles. A día de hoy, las cifras son alarmantes. Hoy hay 458 pueblos en Macedonia con menos de 50 habitantes. Corren un gran riesgo de quedar completamente despoblados. Los pueblos de las zonas montañosas y remotas son los más afectados por la despoblación.

El proceso de industrialización forzosa de los años 50 dejó secuelas nefastas en los pueblos de Macedonia, cuando los campesinos se vieron obligados a abandonar sus tierras para ir a las ciudades y convertirse en proletarios.



Despoblación rural a escala europea

A nivel de la Unión Europea, el enfoque de la política rural se ha centrado en la producción agrícola y no ha tenido en cuenta las diferentes situaciones de los Estados miembros y las regiones. Así, casi no se ha invertido en infraestructuras ni en otras acciones alternativas en la materia. Los estudios académicos también destacan la necesidad de inversión económica y de una distribución eficaz de los fondos. La Unión Europea apoya económicamente a las regiones a través de sus cinco Fondos Estructurales y de Inversión y con la Política Agrícola Común, que destina dinero al desarrollo rural.

En el mundo de Erasmus y las acciones emprendidas dentro del programa puede leer más en: <https://www.euromontana.org/en/the-desafio-programme-a-rural-erasmus-to-fight-depopulation-in-rural-and-mountain-areas/>

¿Por qué debe preocuparnos la pérdida de población rural?

A medida que se retiran más recursos de las comunidades rurales, disminuye el nivel de vida. Los residentes a menudo tienen que recorrer largas distancias para satisfacer sus necesidades educativas, médicas y de consumo, o adaptarse a vivir con un acceso limitado a bienes y servicios que a menudo se dan por sentados en centros más grandes.

La despoblación rural afecta al bienestar emocional y social tanto de los que se quedan como de los que se van. Muchas personas que viven en comunidades pequeñas han perdido al menos a un amigo o familiar debido a la emigración. Esto altera los vínculos sociales y disminuye el nivel de apoyo -emocional, económico o de otro tipo- que la gente suele recibir de sus allegados. La nostalgia también es común entre muchos de los que se marchan y no es raro que los emigrantes vuelvan a casa tras un breve periodo fuera, se marchen de nuevo para encontrar trabajo y quizás continúen con este patrón indefinidamente.

¿Qué problemas causa la despoblación de una zona?

Por "despoblación" se entiende un proceso en el que la densidad de población de una zona disminuye de forma constante a lo largo del tiempo. El crecimiento de la población humana es sin duda una amenaza para la sostenibilidad del medio ambiente, al igual que los fenómenos de despoblación local.

Cuando la gente se aleja de los pueblos, también desaparecen los puestos de trabajo, las escuelas, las tiendas y otras instalaciones. El gobierno debe abordar las causas y los efectos del descenso de la población.

TURISMO ACTIVO

El turismo activo es una nueva filosofía de viaje que combina aventura, ecoturismo y aspectos culturales en un viaje de descubrimiento.

El turismo activo es de bajo impacto, ecológico, socialmente apropiado y de alta calidad.



El turismo activo tiene tres finalidades principales:

Ocio diurno: distracción del trabajo diario durante las vacaciones. El turismo activo es divertido y puede darle todo lo que desea. Relaje su mente y recargue su cuerpo mediante el ejercicio y el ocio activo.

Educación diurna: un turista activo está deseoso de aprender y quiere conocer de cerca otra cultura y otro estilo de vida. Sus vacaciones deben ampliar sus horizontes. Está dispuesto a aprender el idioma, comer comidas típicas, apreciar las tradiciones locales y respetar las culturas y creencias extranjeras.

El beneficio: El turismo no sólo beneficia a los visitantes, sino que también contribuye a la economía local y fomenta el desarrollo de la región visitada. El turismo activo tiene un impacto reducido y es sostenible desde el punto de vista medioambiental y social. El turismo activo utiliza y valora la naturaleza, protege la diversidad natural y proporciona empleo a las personas.

La mejor manera de visitar el país es viajar con un amigo local que te muestre todos los lugares bellos e interesantes. Alguien que te explique los trajes, las tradiciones, la historia, el arte y la cultura locales. Alguien que te lleve a comer comida típica, te enseñe dónde comprar y te muestre los alrededores. Un amigo que te enseñe la naturaleza local y te lleve de aventuras. Es la forma más auténtica de visitar un país extranjero.

El turismo activo es lo contrario del turismo pasivo. Este concepto de viaje también contrasta con el turismo de masas porque es a pequeña escala, de bajo impacto, gestionable y dirigido localmente. El turismo activo es social y medioambientalmente sostenible.

El turismo activo incluye el ecoturismo en el sentido de proteger la diversidad biológica y admirar la belleza de la naturaleza.

El turismo activo no sólo aprecia la naturaleza, sino que también pretende educar cultural y ecológicamente a las personas. Participar en actividades mentales y físicas es muy importante para mejorar nuestra experiencia de la vida. Un turista activo intenta cultivar una buena mente en un cuerpo sano.

El turismo activo no debe confundirse con el turismo deportivo, que incluye muchos deportes como el senderismo, la bicicleta de montaña, el esquí de fondo, el puenting y los deportes extremos. El turismo activo excluye las actividades que dañan el medio ambiente y amenazan la diversidad natural y la estructura cultural. El turismo de masas ya ofrece ampliamente muchas de las funciones del turismo activo. Para garantizar la protección del medio ambiente, las actividades de turismo activo son realizadas por especialistas locales y bajo estricta supervisión científica. Los guías de turismo activo tienen formación superior en ecología, biología, etnología, arquitectura, historia o sociología. El turismo activo no es un mero cambio de imagen superficial (greenwashing), sino que está plenamente comprometido con sus principios y directrices.

Algunas de las actividades más interesantes de una región sólo están al alcance de la población local. Sin embargo, el turista internacional puede acceder a ellas a través de un "amigo local". El Turismo Activo ofrece este tipo de actividades, como baile, clases de cocina y aprendizaje de idiomas. También ofrece visitas a eventos culturales locales como partidos de fútbol, conciertos, teatros y exposiciones de arte.

Turismo Activo ofrece una amplia gama de actividades para todas las edades y sexos. Actividades culturales, deportivas y de ocio. Diversión para toda la familia. Una visita al zoo con un experto o una excursión a una reserva natural... una expedición a yacimientos arqueológicos y un estrecho contacto con la población indígena. Una excursión a pie por montañas y valles... cocinar y degustar recetas de comida local...

El Turismo Activo pretende también ayudar al desarrollo sostenido de la región. Se pide al turista que ayude activamente y contribuya moral y económicamente a las organizaciones sociales e iniciativas ecológicas locales (organizaciones no gubernamentales sin ánimo de lucro). El turista no ha venido a observar pasivamente, sino a interactuar activamente, a aprender, a ayudar y a disfrutar de la riqueza de la diversidad cultural. Ha venido a observar la biodiversidad, a respetar y valorar el milagro de millones de años de evolución natural.

¿Qué es una escape room?

¿Qué representa una Escape Room?

Desde hace mucho tiempo, las salas de escape simbolizan una forma de escapar de la realidad y resolver enigmas que activan el cerebro, entrenan la rapidez mental, refuerzan la comunicación en equipo y liberan al niño que llevamos dentro.

Son una actividad popular que pueden realizar varios participantes. Los participantes suelen encerrarse en una habitación parecida a un lugar cerrado en la que deben trabajar juntos para investigar, resolver los enigmas y completar los retos antes de que se agote el tiempo, lo que les permite escapar.



Cómo funciona

La escape room en sí siempre tiene un tema y rompecabezas relacionados con él, lo que lleva a los participantes a una sala imaginaria en un mundo imaginario. El tema de la escape room varía desde histórico, futurista, moderno y medieval hasta basado en libros de ficción, diferentes películas y géneros. Representa una habitación ficticia en un lugar ficticio en el que sus participantes son los protagonistas que deben encontrar la manera de salir.

Junto con el tema de la escape room existe también el elemento del "game master" que organiza y dirige el juego, explica el contexto, el tiempo, la situación y el objetivo.

¿Cuál es el objetivo de una Escape Room?

El concepto de una escape room es unir a sus participantes a través de la cooperación, la reflexión y la imaginación para resolver los enigmas con el objetivo principal de divertirse. Una vez encerrados en la habitación, los participantes tienen un tiempo limitado para escapar y se ven obligados a comunicarse y utilizar su creatividad para encontrar la salida. Pero en los últimos años las escape room no se han limitado a los espacios cerrados.

Desarrollo a través de Escape Rooms

Tanto si se alcanza el objetivo de escapar de la habitación y resolver todos los enigmas como si no, la experiencia termina con todos los participantes debatiendo sus procesos de pensamiento y reflexionando sobre su forma de pensar. El objetivo es crear vínculos más fuertes y es una herramienta excelente para la creación de equipos y la colaboración, ya que fomenta la ayuda recíproca, el compartir y la solidaridad. Todo el equipo trabaja por el mismo objetivo y comparte sus ideas.

Reflexión, cooperación, imaginación y diversión, las Escape Rooms permiten a todos compartir un momento sorprendente e inolvidable.

¿Cómo se ha expandido?

Gracias a la creatividad de los jóvenes las escape rooms también se han expandido a grandes actividades al aire libre que mantienen a los participantes enganchados hasta el final. Además de la idea convencional de la escape room, como resultado de la evolución del mundo digital también se han convertido en online. Las escape rooms virtuales tienen lugar en internet donde los participantes utilizan su dispositivo para llevarlas a cabo. Estas salas de escape virtuales también se han convertido en una gran herramienta para ampliar la comunicación en línea y atraer al público en línea.





Historia, evolución y futuro de las escape rooms

Aunque las escape rooms han ganado popularidad recientemente, parece que estos juegos aparecieron hace más de una década.

Historia

Se considera que el abuelo de las escape rooms en la vida real es el juego de aventuras point-and-click. Se jugaba en ordenadores y, según los informes, el juego point-and-click requería que los jugadores utilizaran el cursor para interactuar con los objetos del juego. Por ejemplo, Planet Mephius es el primer modelo, diseñado por Eiji Yokohama y publicado por T&E Soft en 1983, que sólo estuvo disponible en Japón. Este juego dio lugar a la creación de los videojuegos de escape room.

Cinco años más tarde, en 1988, John Wilson creó Behind Closed Doors, un juego basado en texto que se considera la primera creación de un jugador atrapado dentro de una habitación.

Durante los quince años siguientes, en 2004, los juegos de escape room se volvieron aún más demandados con el lanzamiento de Crimson Room, un juego creado por el japonés Toshimitsu Takagi. Éste constituye el tipo de escape room original que también se conoce como Takagismo, asociación con el nombre del creador.

Los videojuegos mencionados se convirtieron en la inspiración de las escape rooms de la vida real.

Se puede observar que los populares videojuegos antes mencionados constituyeron históricamente la inspiración de las escape rooms de la vida real.

Evolucionando a partir de los videojuegos, sólo en julio de 2007, la primera escape room moderna fue creada en Japón por una editorial llamada SCRAP Kyoto. El juego de escape fue creado por Takao Kato. Takao se preguntaba por qué en su vida no ocurrían cosas interesantes como en los libros. También declaró: Pensé que podría crear mi propia aventura - una historia - y luego invitar a la gente a formar parte de ella... Una chica sentada a mi lado (una vez) me dijo que estaba enganchada a los juegos de escape online, así que intenté crear uno. Al principio, el juego se realizaba en una sola habitación por 5-6 jugadores, en bares o restaurantes. Sin embargo, en los años siguientes las empresas construyeron locales más permanentes por toda Asia y Europa. En la actualidad, SCRAP se ha dado a conocer por su Real Escape Game Event, que acoge a miles de jugadores en un espacio compartido.

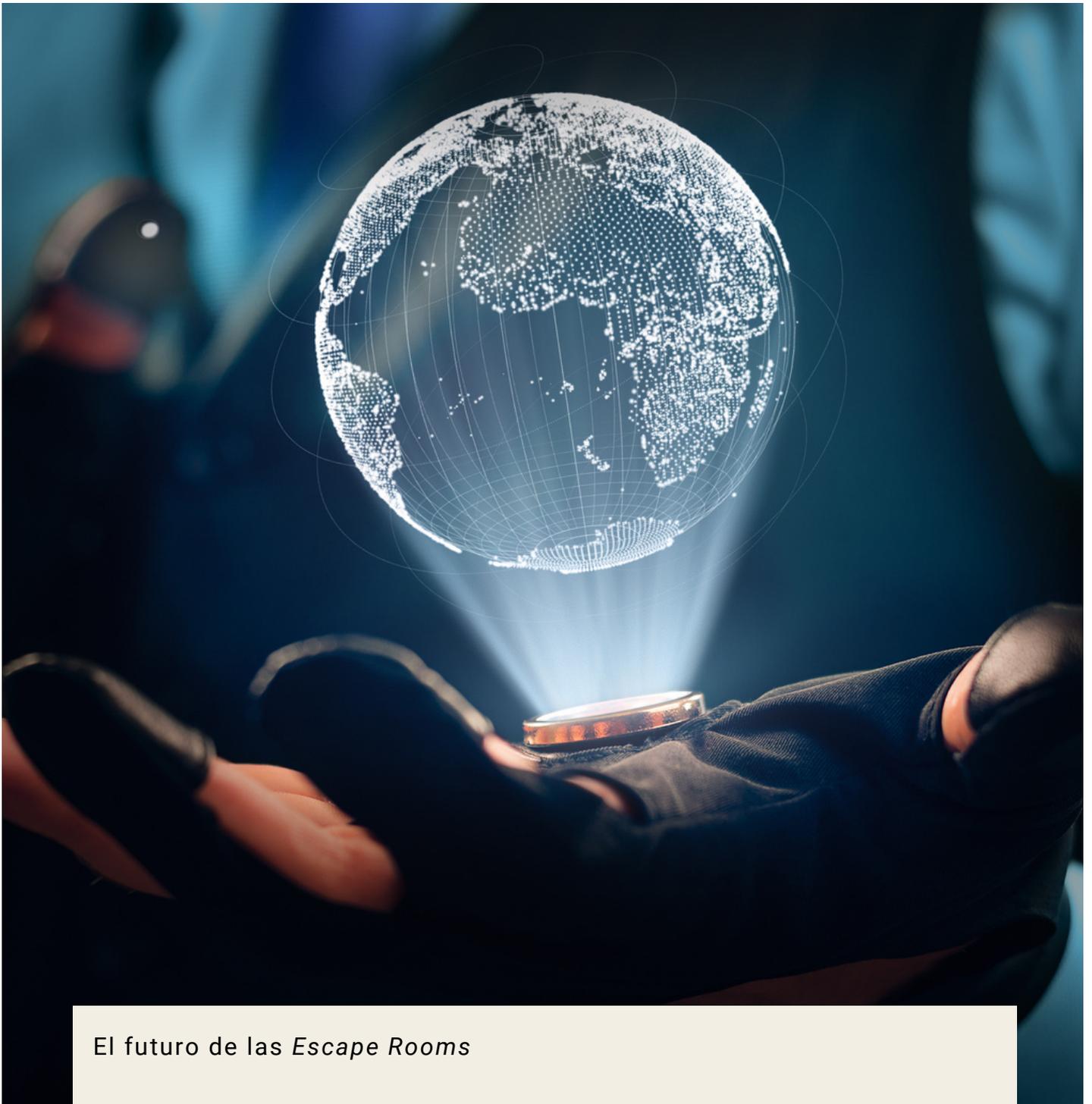
Entre 2012 y 2014, los juegos de escape se popularizaron por fin en Estados Unidos. Muchas empresas ganaron protagonismo y atrajeron la atención del público en San Francisco, Seattle, San Luis, Nueva York y Nashville.

En 2012, las primeras escape rooms de Europa fueron creadas en Hungría por ParaPark, concretamente por el húngaro Attila Gyurkovics. Se dice que se dio cuenta de que algunas de las características más innovadoras y cautivadoras de los juegos online podían convertirse en juegos de la vida real. Como resultado, la gente se enfrentaba al reto de escapar de una habitación física. Los cambios que se introdujeron respecto a los juegos en línea fueron la adición de un límite de tiempo de una hora para escapar de la habitación y una opción multijugador. La idea de Attila no tardó en reproducirse y extenderse por Europa. La primera escape room del Reino Unido se abrió en Londres en 2012. En la actualidad, los Países Bajos tienen posiblemente la concentración más densa de juegos de escape de calidad de Europa.

Dado que los socios europeos del proyecto son de España, Macedonia y Rumanía, es imprescindible presentar brevemente cómo les va a las escape rooms en estos territorios.

En España, Barcelona constituye un enorme centro de escape rooms, con multitud de locales. El segundo lugar de España más denso en escape rooms lo ocupa Madrid. Algunas de las escape rooms que podrían mencionarse en la Península Ibérica son Horror Box, Cubick, Escape Barcelona, Five Mon-Keys y Escapeway. Pasando a los Balcanes, Macedonia cuenta con cinco juegos de cuatro empresas que figuran en Trip Advisor. Por último, en Europa del Este, Rumanía tiene sus escape rooms muy concentradas en Bucarest, con más de 50 locales en la ciudad. Escape Central ofrece una lista en inglés de sus juegos favoritos en Bucarest y, gracias a Escape Advisor, los jugadores pueden acceder a una lista bien informada de los juegos a los que se puede jugar en Bucarest y consultar reseñas y valoraciones antes de elegir el juego de escape.

Durante los últimos años, el COVID-19 afectó a la forma de jugar a las escape rooms. Los creadores de escape rooms tuvieron que adaptarse a una pandemia dura y a las restricciones y encontrar una forma de ofrecer entretenimiento al público. Los jugadores podían jugar a los juegos de escape virtualmente y dejar de lado las escape rooms físicas.



El futuro de las *Escape Rooms*

Con el rápido avance de la tecnología y la imaginación y creatividad del ser humano, algunos se preguntan qué deparará el futuro a las escape rooms. Es un hecho que las escape rooms experimentarán profundos cambios en sus aspectos y serán cada vez más complejas, innovadoras e incluso más digitales. Con la tecnología de la información cada vez más popular y atrayendo más y más atención, es posible que también se integre en las escape rooms. Cosas como la impresión en 3D o los hologramas también podrían encontrar su lugar en las escape rooms, abriendo el camino a una experiencia de juego totalmente nueva.



Distintos tipos de escape rooms

Existen muchos tipos de escape rooms. A continuación encontrará una breve presentación de los diferentes tipos de escape rooms.

Juegos de escape room lineales

La característica principal es que estos juegos tienen retos que deben resolverse en orden. Los equipos se centran en un enigma cada vez y la narración avanza una vez que los jugadores resuelven todas las pistas y avanzan. Estos juegos se adaptan a grupos más pequeños y representan una oportunidad ideal para que los jugadores se conozcan entre sí.

Los juegos lineales son:

- Bien organizados;
- Presentan enigmas que se resuelven de uno en uno;
- Perfectos para grupos pequeños o principiantes.

Juegos de escape no lineales

Estos juegos de escape room son más complejos que los juegos lineales, porque se espera que los jugadores trabajen simultáneamente en la resolución de puzzles para poder escapar a tiempo. Normalmente, estos juegos suelen incluir pistas interconectadas que conducen a los jugadores a un enorme rompecabezas. Este tipo de juegos de escape room son ideales para grupos grandes, ya que éstos pueden dividirse en equipos más pequeños y resolver retos separados a la vez.

Juegos no lineales:

- Tienen numerosos rompecabezas;
- Requieren más habilidades de pensamiento abstracto;

Perfectos para grupos grandes.



Juegos de escape mixtos lineales y no lineales

Estos juegos de escape room son un híbrido de juegos lineales y no lineales. Por lo general, estos juegos híbridos pueden comenzar con varias pistas de rompecabezas en las que los equipos se dividen en grupos más pequeños. Este formato se utiliza en juegos guiados por una historia en los que el desarrollador del juego quiere que todos los jugadores se centren en el argumento para guiar sus pasos la hacia la huida.

Juegos mixtos lineales/no lineales:

- Se basan en la historia;
- Los equipos forman parte de la narrativa;
- Requieren habilidades de resolución de problemas;
- Perfectos para grupos de cualquier tamaño.

Red Herrings juegos de Escape

Los Red Herrings se consideran los juegos de escape más sencillos. Sin embargo, estos juegos tienen un montón de distracciones, puzzles falsos y están hechos específicamente para hacer que los jugadores pierdan tiempo. Este tipo de juegos puede llegar a ser frustrante para los jugadores, ya que las pistas falsas distraen a los jugadores del curso correcto del juego. Las pistas falsas surgen cuando el diseñador del juego utiliza demasiada decoración en sus salas de juego. Estos arenques rojos hacen que el puzzle sea más difícil.

Juegos de escape con pistas falsas:

- Están pensados específicamente para despistar o distraer a los jugadores;
- Requieren intencionalidad;
- Implican que cualquier cosa que no esté directamente relacionada con un puzzle es un arenque rojo.



Búsqueda del tesoro Juegos de escape

Estos juegos de escape implican objetos ocultos, como piezas de rompecabezas, trozos de papel, llaves que los jugadores deben encontrar. Los juegos de escape de búsqueda del tesoro son una parte importante de los rompecabezas no lineales. Los jugadores tienen que encontrar la combinación correcta, las pistas correctas, buscar los objetos adecuados para poder abrir la siguiente puerta o pasar al siguiente puzzle o incluso escapar de la habitación.

En conclusión, existen varios tipos reconocidos de escape rooms a los que cualquier interesado puede acceder en función de sus habilidades, intereses, experiencia, conocimientos o deseos.

Los elementos de una escape room

Las diferentes fases



En una escape room hay que resolver enigmas, rompecabezas y misterios utilizando la lógica y el trabajo en equipo. Para que una escape room sea completa y funcional, hay muchos elementos que deben preverse y planificarse. Por ello, en esta sección trataremos de ilustrar las distintas fases y sus elementos esenciales, intentando dar una visión de conjunto. Dado que los elementos suelen estar interconectados, también trataremos de explicar las sinergias necesarias para el éxito y la finalización de la escape room.

La **fase de planificación** es la más complicada, ya que hay que tomar varias decisiones: número de jugadores, edad, contexto e historia, materiales que se utilizarán, limitaciones, tiempo disponible, ubicación, rompecabezas y acertijos, objetivo y desarrollo del juego.

Durante la **fase de preparación**, primero se organiza el contexto, se asignan los papeles y se prepara todo el material necesario.

La **fase informativa** inicia el juego: durante este momento (tiempo muy limitado, menos de 4-5 minutos) el facilitador o narrador (normalmente el gamemaster) introduce el juego para situar a los participantes en el contexto explicándoles su objetivo.

Durante la **fase de juego**, se pide a los participantes que resuelvan enigmas, rompecabezas y acertijos, con el fin de alcanzar un objetivo (salir de una habitación, descubrir al culpable, encontrar una contraseña, etc.).

La **fase de debriefing** permite a los participantes comentar sus experiencias y emociones vividas durante el juego. En el caso de las escape rooms educativas, hablar de su experiencia en el juego permite a los jugadores analizar y conceptualizar lo que han aprendido y, con ello, alcanzar un nuevo nivel de aprendizaje.

En la **fase de reinicio**, se reinicia el juego, es decir, se configuran la ubicación y los materiales para volver a empezar el juego.

Nombre y temática

El nombre y el tema son los dos primeros elementos que hay que definir para luego poder desarrollar la historia y decidir el lugar en el que se desarrollará la escape room. Quien desarrolle la escape room tendrá total libertad para definir estos dos elementos. Lo importante es que el nombre, el tema y el lugar sean coherentes a la hora de escribir la historia que servirá de telón de fondo a la escape room. De hecho, la historia y el escenario van de la mano, y si la narración define el hilo conductor del juego, es el escenario el que define la escena.

Escenario

Una escape room puede ambientarse en casi cualquier tipo de lugar que se nos ocurra. El escenario tiene una profunda influencia en los jugadores cuando se trata de una escape room porque es lo que atrae a los participantes a la historia y les permitirá experimentar las emociones que se quieren transmitir.

Los efectos de sonido, la iluminación y la música, los objetos colocados en el escenario y la elección de la ubicación son elementos cruciales.

Los efectos de sonido y la música dan realismo, énfasis y atmósfera a la historia que cuenta el juego. Son las herramientas que ayudan a las escape rooms a transmitir emociones y enfatizar el tono que se quiere dar a cada lugar y momento del juego, reforzando las situaciones para hacerlas más creíbles a los jugadores.

Esto también se aplica a la iluminación, que, en consonancia con la historia o el tema del juego, puede influir en la forma en que se vive un episodio dentro de la sala. Las luces también pueden utilizarse para proporcionar pistas durante el juego.

La mayoría de las escape rooms no tienen una única sala o ubicación, sino varios espacios físicos por los que pasan los jugadores. Estos espacios físicos crean diferentes etapas del juego y el diseñador puede utilizar esta técnica para crear un flujo creciente de complejidad en el juego. Los jugadores empiezan en una habitación con unos cuantos rompecabezas, cuya resolución les da acceso a otro espacio con rompecabezas más complejos.



Un escenario clásico podría ser una prisión, un manicomio, la tumba de un faraón con el claro objetivo de escapar. Otro escenario clásico, pero con un objetivo distinto de la huida, podría ser una habitación en la que se ha producido un robo con el objetivo de recuperar un objeto determinado.

Se puede decidir inventar completamente la historia desde cero o explotar leyendas y mitos locales. Esto podría despertar más interés en los participantes.

Por último, en lo que respecta al atrezzo, es aconsejable elegir objetos que no puedan dañarse fácilmente y que puedan sustituirse cuando se estropeen.

Número de personas:

En cuanto al número de jugadores, no hay límite de personas, aunque siempre se recomienda un número reducido (mínimo de 2 y máximo de 8) para facilitar la colaboración entre los participantes y la interacción de todos con el gamemaster.

Narración:

La narración es el elemento principal sin el cual la escape room no podría existir. Gracias a una narrativa cautivadora, se puede crear una aventura increíble. El objetivo de una narración cautivadora es que los jugadores tengan una motivación para entrar en la sala y se sientan motivados para investigar.

Como en un rompecabezas, toda la historia se va encajando hasta llegar a la prueba final. De hecho, el juego se desarrolla dentro de una narrativa global que tendrá un objetivo principal que suele coincidir con el objetivo final. La narrativa influirá en la forma en que se estructure y amueble la habitación, así como en los tipos de puzles que contenga.

Más en detalle, definir la narrativa significa, por tanto, definir

- **La misión de los jugadores:** esto es en lo que están comprometidos los jugadores. Debe ser cautivadora y adecuada para el grupo objetivo. La misión debe ser fácil de entender para los jugadores. Una misión demasiado compleja podría confundir al grupo al dar importancia a detalles menores.

- **Los retos de los jugadores** para completar la misión deben tener sentido e integrarse en la narrativa subyacente para proporcionar a los participantes un propósito para sus acciones. Esto puede lograrse, por ejemplo, haciendo que el jugador cumpla misiones superando conflictos.

- **El papel de los jugadores y del gamemaster** de juego: debe quedar bien definido y claro para los jugadores qué papel desempeñan, cuál es el papel del maestro, cuándo pueden pedir su intervención y qué quieren conseguir completando la partida.

- Decisiones en términos de presupuesto, posibilidades y limitaciones (internas, externas, tamaño del grupo, etc.).

El papel del gamemaster

El game master es quien recibe a los jugadores, da las instrucciones y sigue las distintas fases del juego, interviniendo ocasionalmente dando pistas y ayudando a los jugadores cuando es necesario, según la narración o cuando lo solicitan los propios jugadores.

El papel del game master en una escape room es crucial para que la sesión sea lo más completa y agradable posible para los jugadores. La calidad del tiempo pasado en la sala depende en gran medida de sus habilidades y creatividad. Acompañan a los jugadores en todo momento y son capaces de crear una ficción dentro del juego para convertirlo en una experiencia emocionante y entretenida.

En algunos casos, el maestro de juego también puede proporcionar pistas innecesarias o engañosas.

Más en detalle, veamos las distintas funciones que desempeña un game master desde el principio hasta el final de una escape room:

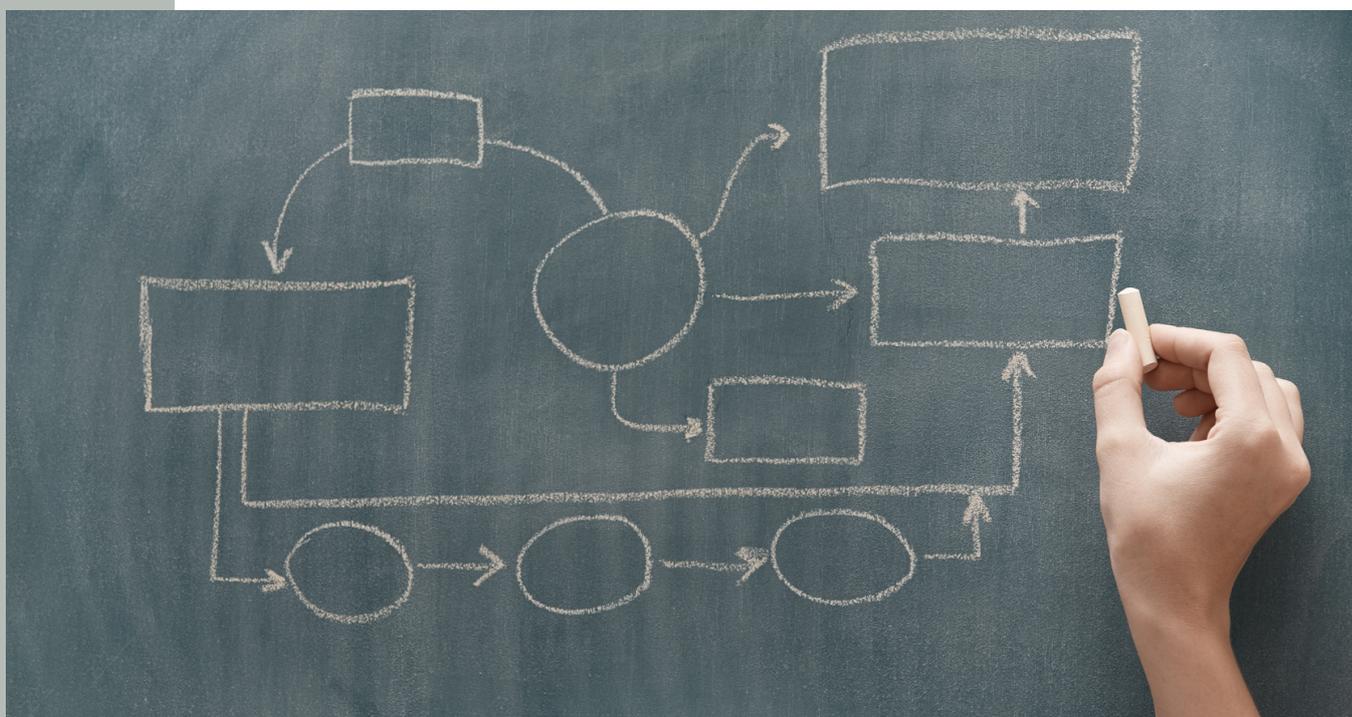
- **Acoger** - da la bienvenida a los participantes para que se sientan cómodos desde el principio.
- **Organizar y preparar las salas** - debe ser lo suficientemente ágil como para dejar las salas perfectamente limpias y preparadas entre turnos.
- **Explicar el juego** - tras dar la bienvenida a los invitados, el game master procede a explicar las reglas y la dinámica del juego, así como las medidas de seguridad.

Establece el orden y proporciona pistas. Una vez que los participantes han entrado en la sala y comienzan a jugar, el game master debe permanecer concentrado sin perder detalle del desarrollo de la sesión, asegurar el orden en la sala y, si los jugadores lo solicitan, proporcionarles pistas cuando se encuentren en apuros. Acompaña a los participantes en todo momento, manteniendo el dinamismo del juego y evitando que se atasque.



La mecánica del juego son las decisiones tomadas en relación con los puzzles, el flujo del juego y el material. El flujo del juego describe la estructura de la experiencia de juego para los participantes, determinando cómo se delimitan los elementos del juego para que los jugadores deban completar ciertas tareas antes de poder avanzar. Las tareas dentro de una escape room pueden ser secuenciales o paralelas o seguir caminos más complejos.

Durante la fase de diseño de la escape room, todos los elementos descritos hasta ahora deben estar relacionados entre sí para crear una experiencia que sea coherente y continua. Los rompecabezas deben ser coherentes con la historia y su solución debe llevar a avanzar en el camino hacia la solución final.



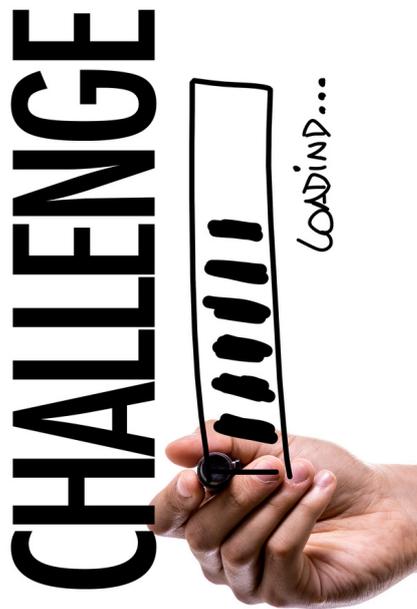
Tipos de puzzles

Resolver una escape room significa, por tanto, descifrar un conjunto de enigmas que pueden ser de muchos tipos e implicar tanto habilidades físicas como cognitivas: encontrar objetos en una habitación, descifrar un código, traducir frases, resolver problemas matemáticos, construir objetos a partir de sus componentes, etc.

Los rompecabezas pueden ser de dos tipos:

Puzzles consecuenciales: cuando la solución se revela a medida que se realizan diferentes acciones. Por ejemplo, cuando para abrir una cerradura es necesario encontrar la llave dentro de un cofre cerrado y para encontrar la combinación es necesario resolver un puzzle o abrir una caja mágica.

Enigmas únicos: cuando resolver un enigma lleva directamente a encontrar una de las llaves para abrir una de las cerraduras.



Desafíos y puzzles:

Una vez obtenida una visión general de la estructura del juego, se puede empezar a pensar en los rompecabezas individuales. Para garantizar que los participantes no pierdan la concentración y que la sala de escape resulte interesante e intrigante, es aconsejable que los rompecabezas sean lo más variados posible. Hay muchos tipos posibles de rompecabezas y a continuación ilustraremos algunos de ellos:

- **Encontrar objetos:** es posible que haya objetos escondidos en la habitación o dentro de otros objetos. Algunos objetos que hay que encontrar pueden ser claramente visibles y, por lo tanto, no ser tenidos en cuenta por los participantes.

- **Puzzles espaciales** - es el caso de utilizar mapas para determinar la dirección, usar coordenadas para identificar ubicaciones o utilizar superposiciones para mostrar indicaciones espaciales que inicialmente estaban ocultas.

- **Puzzles físicos** - por ejemplo, resolver un rompecabezas para revelar un mensaje, averiguar cómo abrir cajas secretas o utilizar herramientas para alcanzar objetos inaccesibles.

- **Códigos** - desentrañar información cifrada utilizando diversos códigos como el alfabeto Morse, el código semáforo, la sustitución de dígitos, el sistema binario, las palabras codificadas por radio o los elementos de la tabla periódica. Las formas o claves suelen estar ocultas, de modo que los jugadores deben identificar primero la presencia de un lenguaje secreto para descifrar.

- **Puzzles gráficos** - incluyen imágenes u otros elementos gráficos, por ejemplo, "encuentra las diferencias" o "cuenta los objetos de la imagen".

- **Puzzles tradicionales** - a menudo se incluyen en las escape rooms acertijos, rompecabezas lógicos, lingüísticos o matemáticos, pero es importante asegurarse de que se corresponden con el tema del juego y no distraen de su dinámica.

- **Conocimientos generales:** rompecabezas que se basan en conocimientos externos, como la identificación de banderas. Como en el caso de los códigos, no siempre se puede suponer que los jugadores posean estos conocimientos, por lo que es necesario ponerlos a su disposición en la sala. Los puzzles pueden combinarse y mezclarse.

- **Candados** - son los objetos más utilizados en las escape rooms y sirven para cerrar determinadas zonas, aunque también pueden carecer de significado. La presencia de un candado oculta la presencia de más pistas en la habitación para revelar el código para abrirla. Como hemos descrito anteriormente, existen diversas variedades de candados.
- **Esposas** - Las escape rooms más realistas pueden comenzar con uno o más miembros del equipo esposados. Esto significa que tendremos que encontrar primero las llaves de las esposas para poder escapar.
- **Cartas** - Pueden proporcionarnos mucha información. Pueden estar ocultas y suelen tener enigmas que resolver.
- **Puzzles** - un objeto muy común. Un ejemplo son las cajas inteligentes que hay que girar en una posición u otra para revelar su contenido.
- **Lupas, prismáticos o máquinas especiales** - objetos que nos ayudan a resolver ciertos misterios, como ver un número muy pequeño.
- **Comunicación a distancia** - a veces se proporciona un walkie talkie para poder comunicarse con el director del juego o, si el espacio es muy grande, con otros jugadores.
- **Tinta invisible** - normalmente se ocultan frases o números con el uso de un láser especial.
- **Espejos** - la presencia de este elemento puede revelar pistas muy importantes. Si los rompecabezas pueden integrarse perfectamente en el escenario, añadirán un nivel extra de inmersión al juego.



Tipos de candados

Candados con entrada de código de desbloqueo: el código se introduce directamente en el dispositivo para abrirlo.



COMBINACIÓN SIMPLE

Ya sea mediante números o letras, lo importante es alinear correctamente el código en la línea trazada, en relieve o grabada.



DIRECCIONAL

Las cuatro flechas indican las direcciones en las que hay que pulsar el botón del centro. Una vez introducida la secuencia correcta, tirando del cuerpo hacia abajo con un golpe firme se abrirá la cerradura. Si esto no ocurre, basta con presionar el arco hacia el cuerpo tres veces para restablecer la cerradura y volver a introducir el código.



COMBINACIÓN ROTATIVA

Como en las cajas de seguridad más grandes, con el pomo hay que desplazarse (en el sentido de las agujas del reloj y luego en sentido contrario) por los números y detenerse en el que forma parte del código. Para introducir los siguientes, hay que invertir el sentido de giro, dar una vuelta completa, hasta detenerse en el segundo dígito, y así sucesivamente. Para restablecer la cerradura, será necesario dar tres vueltas completas al anillo de la cerradura en el sentido de las agujas del reloj.



POSICIONAL

Esta es la única cerradura de código en la que la secuencia de introducción de los dígitos no es relevante. Lo importante es que sólo se "pulsen" los dígitos correctos. Suelen tener una variante por la que es necesario tirar de una palanca para desbloquear la cerradura.



MASTERLOCK

Se trata de un miniteclado numérico en el que se introducen los dígitos del código y, a continuación, se tira de la palanca (lateral o frontal) para abrir la puerta. El masterlock se reinicia en cuanto se introducen más dígitos de los necesarios.



CAJA DE SEGURIDAD

Es una caja metálica equipada con un teclado numérico y normalmente dos letras (A) y (B) que deben pulsarse al final de la introducción del código. La particularidad de esta caja fuerte es que después de un número determinado de intentos se bloquea temporalmente durante unos segundos y mientras tanto no se acepta ningún código.

Escape room en el patrimonio cultural

Escape room en el patrimonio cultural (¿Cómo relacionar escape room con patrimonio cultural, despoblación y turismo activo?)

El patrimonio cultural es la herencia material e inmaterial de un grupo o sociedad que ha sido transmitida por generaciones pasadas. No todas las tradiciones de generaciones pasadas son "patrimonio"; más bien, el patrimonio es el resultado de la elección de la sociedad.

El patrimonio cultural incluye la cultura material (como edificios, monumentos, paisajes, libros, obras de arte y objetos), la cultura espiritual (como el folclore, las tradiciones, la lengua y los conocimientos) y el patrimonio natural (incluidos los paisajes de importancia cultural y la biodiversidad). Este término se utiliza a menudo en asuntos relacionados con la protección de la propiedad intelectual autóctona.

La conservación intencionada del patrimonio cultural del presente para el futuro se conoce como preservación o conservación, promovida por museos étnicos de historia cultural y centros culturales, aunque estos términos pueden tener significados más específicos o técnicos en los mismos contextos en otro dialecto. El patrimonio conservado se ha convertido en un ancla de la industria turística mundial, un importante productor de valor económico para las comunidades locales.

La protección jurídica de los valores culturales consta de varios tratados extranjeros y leyes nacionales. Las Naciones Unidas, la UNESCO y Blue Shield International se ocupan de la protección del patrimonio cultural. Esto también se aplica a la integración del mantenimiento de la paz de la ONU.

Juegos serios

Los juegos serios se describen como "juegos con un propósito educativo". Los objetivos de aprendizaje se logran "a través de una experiencia entretenida" con el fin de implicar al máximo a los jugadores. El objetivo principal de los juegos serios no es el entretenimiento, sino el aprendizaje, en el que el entorno de juego es un medio para transmitir contenidos de aprendizaje.

Consiguen implicar a los jugadores en la experiencia, excitar y estimular su interés y tenacidad para completar las tareas, llevándoles a una experiencia duradera.

Un excelente ejemplo de juegos serios son las escape rooms relacionadas con el patrimonio cultural.

Las escape rooms se consideran actualmente una popular actividad de entretenimiento social, con una creciente popularidad en el campo de la educación, ya que se cree que estimulan el interés de los jugadores/estudiantes y mejoran el aprendizaje.

De hecho, para que la escape room parezca más viva e interesante, es una buena idea intentar conectarla con el patrimonio cultural de la sala, el lugar, el pueblo o la ciudad en la que se pretende crear.

La mayoría de los lugares tienen más historia de la que podríamos pensar

a primera vista y algunas de las mejores líneas argumentales son las desconocidas.

¿Cómo vincular las escape room al patrimonio cultural?

En el sector del patrimonio cultural, los juegos y las aplicaciones de tipo lúdico ofrecen la oportunidad de revivir y reinterpretar el pasado, ofrecer experiencias atractivas para los visitantes y para las generaciones más jóvenes, utilizando las modernas tecnologías digitales.

Vincular la escape room al patrimonio cultural ayuda a la concienciación cultural y patrimonial de creadores y participantes y hace hincapié en la reconstrucción histórica, la enseñanza de la historia, las visitas a museos y la conservación y transmisión del patrimonio cultural inmaterial. Es una forma eficaz de estimular el interés de los participantes por desvelar los secretos del juego, aprendiendo cosas mediante el juego activo y la implicación.

Mediante la creación de un juego interesante y atractivo, se tiene la oportunidad de desarrollar una forma moderna de comunicarse con el público para contribuir al mantenimiento y la difusión del patrimonio, atrayendo a nuevos visitantes y aumentando el interés de los residentes.

Cómo conectar ambos

La forma más fácil de relacionar el juego con el patrimonio cultural es investigar primero sobre el lugar/pueblo/ciudad en el que se pretende crear el juego. Mientras se investiga, pueden empezar a formarse ideas que luego pueden convertirse en la base del juego. Pregúntese si el lugar/pueblo/ciudad elegido tiene un castillo, una muralla, un edificio importante, una costumbre, etc.

Para añadir más diversidad al juego, también es posible conectar el juego con el museo local, ya sea yendo allí y aprendiendo y buscando los detalles de la historia, incorporando algunos documentos o fotos del museo al juego, o creando un juego dentro del museo, si ellos estuvieran dispuestos a participar. De cualquier manera, esto también puede promover y potenciar las visitas al museo en el futuro, lo que contribuye a la concienciación histórica.

Ejemplo

Imagina que tu ciudad tiene un castillo, que la gente puede visitar. Ve al castillo y, si hay una oficina de turismo o algún tipo de entrada, habla con ellos sobre la posibilidad de organizar una escape room en su interior.

Prepara algunas ideas para presentarles y repasa sus normas de visita al castillo. Si están de acuerdo, empieza a investigar sobre su historia, para encontrar algún argumento para tu juego - si dicen que no, puedes crear el juego en algún otro lugar, o si el castillo fuera lo único en tu lugar, encuentra algún tipo de habitación, y aún así podrías crear un juego temático. Lo más importante es crear la experiencia y el tema, no el lugar en el que lo creas.



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



**Co-funded by
the European Union**



Referencias

- <https://escapethereview.co.uk/guide-to-escape-rooms-in-europe/>
- <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>
- <http://www.active-tourism.com/DefinitionActTour.html>
- <https://www.government.nl/topics/population-decline/causes-and-effects-of-population-decline>
- <https://www.safeopedia.com/definition/3136/pull-factors>
- <https://www.safeopedia.com/definition/3137/push-factors>
- <https://www.heritage.nf.ca/articles/society/push-pull-factors.php>
- <https://www.eyes-on-europe.eu/nobody-lives-here-rural-depopulation-in-the-eu-and-citizen-engagement-in-emptied-spain/>
- <https://www.mapfre.com/en/insights/sustainability/rural-depopulation/>
- https://www.geographypods.com/uploads/7/6/2/2/7622863/3-rural-urban-migration_in_ledcs.pdf
- <https://www.cci.tn.it/eng/Areas/North-Macedonia/The-Death-of-Macedonian-Village-33132>
- https://sspa-network.eu/wp-content/uploads/Informe-CEDDAR-def-1_EN-GB-1.pdf
- <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/depopulation>
- <http://www.ejolt.org/2013/01/depopulation/>
- <http://www.graemecollege.co.za/media/1204/gr-12-settlement-geography-part-3-summaries.pdf>
- <https://www.oeaw.ac.at/vid/events/calendar/conferences/the-causes-and-consequences-of-depopulation>
- <https://culturalheritagestudies.ceu.edu/concept-and-history-cultural-heritage>
- <https://www.gbnews.ch/your-career-journey-tangible-and-intangible-cultural-heritage/>
- <https://skopje.embassy.qa/en/macedonia/culture-and-heritage>