



Este guion puede ser usado como una guía para el anfitrión, tanto para introducir el juego, como para conversar con los jugadores al finalizar el juego. El guion de la versión original tenía dos participantes, el anfitrión y el villano. En nuestro caso, al ser solo una persona se modificó para que resultara convincente. En el caso de contar con dos personas, se puede modificar y que uno haga de anfitrión y otro de villano.

---

### SECCIÓN 1: INTRODUCCIÓN AL ESCAPE ROOM Y REGLAS GENERALES

**Anfitrión:** (Antes de entrar en la sala donde se va a realizar el Escape Room se les puede preguntar a los jugadores si han realizado alguna actividad de este tipo con antelación y si saben cómo funciona. También se les puede preguntar si tienen conocimientos previos sobre el Acceso Abierto)

*Bienvenidos al Escape Room sobre Acceso Abierto. Un Escape Room es un juego físico en el que tendréis que resolver una serie de puzles y acertijos usando pistas que iréis encontrando para poder “escapar” de la habitación. En nuestra versión la habitación no estará cerrada, pero el juego terminará cuando consigáis desbloquear la última caja. El juego es lineal, lo que significa que cada vez que desbloqueéis un puzle y abráis la caja, encontraréis la pista para el siguiente puzle. Sin embargo puede pasar que os encontréis con alguna pista de puzles posteriores mientras estáis buscando por la habitación. Si os sucede esto es mejor que os acordéis o apuntéis qué y dónde habéis encontrado y sigáis trabajando en el puzle que estabais tratando de resolver.*

*Si os quedáis atascados podéis pedir una pista y se os mostrará en la pantalla. El temporizador de la pantalla os dirá cuánto tiempo os queda para terminar. El juego comenzará cuando hagáis la primera elección.*

(Más cosas que se pueden comentar)

- Las cajas se tienen que abrir usando los números correctos del candado, sin forzar ninguna
  - Los candados tienen distintas formas de apertura. Tenéis que fijaros bien en dónde se encuentran las marcas que indican el lugar en el que hay que introducir el código
  - Por favor, tened cuidado con los materiales, puesto que están hechos a mano
- 

### SECCIÓN 2: ENTRANDO EN EL ESCAPE ROOM

**Anfitrión:** *En este juego nos encontramos en el futuro. Estamos en el año 2119 y toda la investigación, tanto artículos, software, datos de investigación, libros... está publicada sin coste ni para los lectores ni para los autores. Es la llamada Vía Diamante del Acceso Abierto. Era diferente cuando estábamos en 2019 ya que poner la investigación en abierto podía ser... bueno, o muy caro o requería mucho tiempo. Seguramente os estéis preguntando por qué os han invitado aquí. Necesitamos vuestra ayuda como partidarios del Acceso Abierto. Un villano ha bloqueado toda la investigación aquí en <nombrad vuestra institución>. Vuestra tarea es desbloquear la investigación y ponerlo todo de nuevo en abierto. Para ello tenéis que elegir una de las dos vías que hay para poner la investigación en abierto de nuevo: la Vía Dorada o la Vía Verde [SEÑALANDO LOS SOBRES]. Tendréis que elegir una de ellas... [CAMBIANDO EL TONO DE VOZ] Os estaréis preguntando cómo se todo esto, pues resulta que yo soy el villano [RISA MALIGNA] y me voy a quedar por aquí vigilando porque si conseguís desbloquear la investigación ¿de qué voy a vivir yo? Yo soy el rey del conocimiento y puedo distribuir la investigación a todos vosotros... por un pequeño precio... Poner la investigación en abierto es un error, nada está*



*controlado, cualquiera puede aprender sobre cualquier cosa, NADIE GANA DINERO. De esta manera, con la investigación cerrada de nuevo, podré volver a tener mis ganancias JAJAJAJA.*

[Los jugadores eligen ahora el sobre Verde o el sobre Dorado y comienza el tiempo del contador]

---

### SECCIÓN 3: SI SE ELIGE EL PUZLE 1B) RUTA VERDE

Cuando los jugadores encuentren la pista “HABLA CON EL VILLANO”

**Villano:** *¿Qué queréis? ¿Por qué me molestáis? Vale, vamos a jugar a un juego (saca el comecocos). Elegid un color/número, ahora otro... ¡Ajá! Tenéis <x> segundos/minutos de penalización. [El villano aquí puede improvisar y, por ejemplo contar a los jugadores como funciona el embargo de las revistas cuando se depositan los artículos en los repositorios.] Muy bien, podéis continuar. [El villano les dará ahora el mensaje codificado (1.18)*

---

### SECCIÓN 4: DEBATE TRAS FINALIZAR EL JUEGO

Asumiendo que los jugadores han terminado el juego (hay que ayudarles si se quedan atascados). Si no lo consiguen terminar, mirad la sección 5.

**Anfitrión:** ¡Felicidades! Habéis conseguido desbloquear la investigación aquí en <nombre de la institución> y habéis conseguido completar el Escape Room en <tiempo usado>.

¿Habéis aprendido algo sobre Acceso Abierto que no conocieseis?

*Al terminar el juego habéis conseguido volver a poner toda la investigación en abierto de nuevo y restaurar la Vía Diamante. Este tipo de Acceso Abierto es real, donde los investigadores y académicos no pagan ni para leer ni para publicar. El 73% (nov. 19) de las revistas del Directorio de Revistas en Acceso Abierto (DOAJ) cumplen con la Vía Diamante, pero los investigadores aún usan con más frecuencia tanto la vía Verde como la Dorada para poner su investigación en abierto.*

*Recordad que al principio del juego tenías dos opciones: Verde y Dorada. Vosotros elegisteis...*

**VERDE**, *y tras hablar con el villano tuvisteis una penalización de tiempo. Esto representa el embargo que establecen las revistas para poder depositar los artículos en los repositorios [aquí charlamos un poco con ellos sobre el depósito y si tenemos repositorio institucional les podemos explicar que lo pueden usar]*

**DORADA**, *y encontrasteis las pistas en el DINERO, el BOLSILLO y el DEPREDADOR [aquí les explicamos un poco sobre los APCs y las revistas depredadoras]*

*Si hubieseis elegido <mencionamos la otra opción>...*

*<verde>, habríais tenido una charla con el villano y os habría penalizado con tiempo, que representa el embargo de las revistas. La mayoría de las revistas de suscripción permiten poner los trabajos en abierto por medio de los repositorios. Normalmente no permiten depositar la versión final (pdf del editor), sino que nos permiten depositar el manuscrito posprint, y además hay que esperar un periodo de tiempo de 6, 12 o hasta 24 meses llamado embargo. Tras la penalización del villano, os habría dado un mensaje que una vez decodificado os habría dirigido a la pista debajo de la mesa.*



<**dorada**>, habríais leído un texto sobre la vía dorada del acceso abierto, en la que publicamos directamente nuestra investigación en acceso abierto en la revista. Esto conlleva muchas veces pagar una APC (Article Processing Charges), que normalmente paga la institución. De media un artículo en acceso abierto puede costar alrededor de \$2000. En la carta/pista también os hablarían de las revistas depredadoras, que son aquellas que bajo el paraguas del OA se ofrecen a publicar tu investigación pero que no cuentan con procesos de revisión por pares y lo único que buscan es lucrarse [aquí podemos explicar un poco más sobre este tipo de revistas]. Es por ello que vuestras pistas os dirigirían al DINERO, al DEPREDADOR y al BOLSILLO y os dirigiría a la pista de debajo de la mesa.

Después de aprender sobre la vía Verde/Dorada del acceso abierto el juego os ha llevado a ver los beneficios del Acceso Abierto, que como veis hay muchos. Después habéis empezado a desbloquear resultados de investigación que pueden estar en abierto: datos, artículos, pósteres o comunicaciones a congresos, libros...

Espero que os lo hayáis pasado bien a la vez que hayáis aprendido algo sobre Acceso Abierto.

[EN ESTE MOMENTO TAMBIÉN LES PODEMOS HABLAR DE NUESTRO REPOSITORIO INSTITUCIONAL, EN EL CASO DE QUE LO TENGAMOS, Y ANIMARLES A DEPOSITAR SUS MATERIALES]

Tras esta charla les daremos el material del Photocall y haremos una foto del grupo con el tiempo que han tardado en resolver el juego.

---

### **SECCIÓN 5: CHARLA EN EL CASO DE NO LOGRAR RESOLVER TODOS LOS PUZLES**

Esto no ha pasado nunca, por lo que no tenemos guion. La idea fundamental es que los jugadores se diviertan a la vez que aprenden. Si ves que se atascan, hay que echarles una mano ;-)