



Misteri a Mundet: *Escape Room* al CRAI Biblioteca del Campus de Mundet de la Universitat de Barcelona

Resum

Entre abril i juny de 2019, el CRAI Biblioteca del Campus de Mundet (CBCM) va organitzar l'*escape room Misteri a Mundet* amb l'objectiu d'acostar-se als usuaris i presentar els espais del CBCM d'una forma lúdica. Es tractava d'una activitat no competitiva, en la que els grups participants havien de resoldre un misteri relacionat amb la història del Campus de Mundet i la de l'edifici on es troba ubicat el CBCM.

L'activitat es va desenvolupar en dues edicions, constituïdes per una prova pilot i sis sessions, registrant una participació total de 134 persones, entre estudiants, professorat i amics/familiars. Les inscripcions i la comunicació amb els participants es van dur terme mitjançant el servei de WhatsApp del CBCM.

L'experiència va assolir l'objectiu fixat i va contribuir al reforçament de la imatge del CBCM i de la marca CRAI UB, aconseguint un grau de satisfacció elevat entre tots els participants.

Resumen

Entre abril y junio de 2019, el CRAI Biblioteca del Campus de Mundet (CBCM) organizó el *escape room Misteri a Mundet* con el objetivo de acercarse a los usuarios y presentar los espacios del CBCM de una forma lúdica. Se trataba de una actividad no competitiva, en la que los grupos participantes tenían que resolver un misterio relacionado con la historia del Campus de Mundet y del edificio donde se encuentra ubicado el CBCM.

La actividad se desarrolló en dos ediciones, constituidas por una prueba piloto y seis sesiones, registrando una participación total de 134 personas, entre estudiantes, profesorado y amigos/familiares. Las inscripciones y la comunicación con los participantes se llevaron a cabo mediante el Servicio de WhatsApp del CBCM.

La experiencia logró la consecución del objetivo establecido y contribuyó al refuerzo de la imagen del CBCM y de la marca CRAI UB, obteniendo un grado de satisfacción elevado entre todos los participantes.



Abstract

Between April and June 2019, the CRAI Biblioteca del Campus de Mundet (CBCM) has organised a Room Escape (called “**Misteri a Mundet**”) with the objectives of getting closer to the users and present in a playful way the CBCM spaces.

Two editions of the activity were developed, comprising a test pilot and six sessions, registering a total assistance of 134 persons (divided in students, teachers and friends / family). Inscriptions and communications with the participants were done via the WhatsApp account of the CBCM.

This experience achieved its objectives and contributed to the reinforcement of the CRAI UB's image and brand. It obtained high rates among all participants.

Paraules clau: *biblioteques universitàries, escape room, gamificació, fidelització d'usuaris*

Palabras clave: *bibliotecas universitarias, escape room, gamificación, fidelización de usuarios*

Keywords: *academic libraries, escape room, gamifications. users loyalty*

Jordi Cornet Hernando, CRAI Unitat de Serveis a Usuaris (Universitat de Barcelona), Carrer Baldiri i Reixac, 2, 08028 Barcelona, jordi.cornet@ub.edu, 934 034 750, <<https://crai.ub.edu/ca/coneix-el-crai/crai-unitats/unitat-serveis-usuaris>>.

Joan Pons Vila, CRAI Biblioteca del Campus de Mundet (Universitat de Barcelona), edifici de Llevant, passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona, joanpons1983@ub.edu, 934 034 750, <<http://crai.ub.edu/ca/coneix-el-crai/biblioteques/biblioteca-campus-mundet>>.

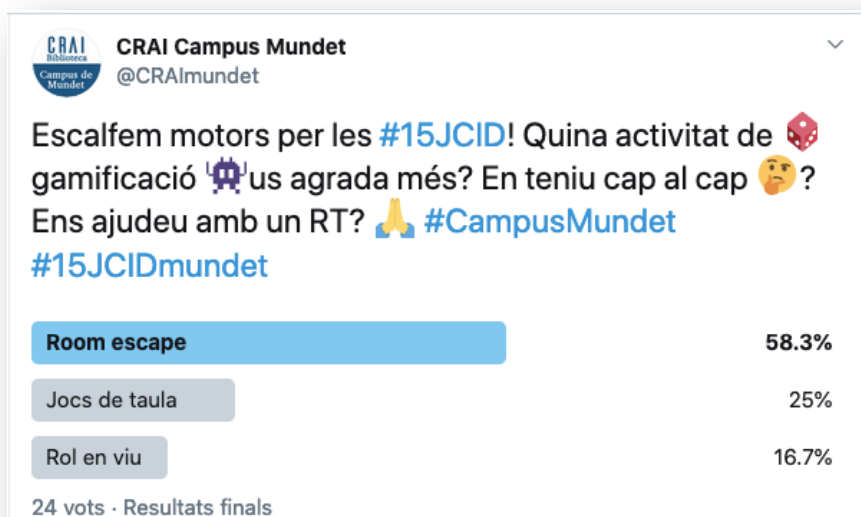
Jordi Tremosa Armengol, CRAI Biblioteca del Campus de Mundet (Universitat de Barcelona), edifici de Llevant, passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona, jtremosaar@ub.edu, 934 034 750, <<http://crai.ub.edu/ca/coneix-el-crai/biblioteques/biblioteca-campus-mundet>>.

Rosa Zaborras Gracia, CRAI Biblioteca del Campus Clínic (Universitat de Barcelona), carrer Casanova, 143, 08036 Barcelona, zaborras@ub.edu, 934 035 721, <<https://crai.ub.edu/ca/coneix-el-crai/biblioteques/biblioteca-medicina>>.



1. La gènesi

En els darrers anys el CRAI Biblioteca del Campus de Mundet (CBCM) ha començat a introduir elements i pràctiques pròpies de la ludificació a l'hora de difondre els serveis i recursos que ofereix als seus usuaris. En el marc de les 15es Jornades Catalanes d'Informació i Documentació del Col·legi Oficial de Bibliotecaris i Documentalistes de Catalunya, el CBCM va presentar algunes experiències que havia dut a la pràctica i es va determinar seguir en aquesta línia de treball, plantejant la possibilitat de realitzar una activitat basada en la filosofia de l'*escape room* (Cornet Hernando et al., 2018, p. 14). En el context de les esmentades jornades es va fer una enquesta mitjançant el compte oficial de Twitter del CBCM sobre possibles accions futures de ludificació i l'opció més escollida va ser la de l'*escape room* amb un 58,3% dels vots (CRAI Campus Mundet, 2018).



Imatge 1. Resultat de l'enquesta efectuada en el transcurs de les 15es Jornades del COBDC

Les dades anteriors i el fet que la generació *millennial*, que constitueix el gruix de la comunitat universitària, sigui una de les principals consumidores d'aquest tipus d'activitat lúdica (Villar Lama, 2018, p. 632), van portar al CBCM a plantejar-se la programació d'un *escape room* vinculat a la història, passada i present, del Campus de Mundet. En aquest sentit, la ubicació a l'Edifici de Llevant del recinte de Mundet —el CBCM ocupa un dels espais d'aquest edifici— del camp de concentració d'Horta durant el període 1939-1940 (Montfort, 2008a, p. 106) i d'un allotjament per a persones tuberculoses entre el 1943 i el 1945 (Montfort, 2008b, p. 116), així com la construcció de les Llars Mundet entre 1954 i 1957 com a gran complex assistencial per donar acollida a infants, orfes i persones grans (Tatjer, 2008, p. 122), i els casos declarats de maltractament i abusos sexuals que es van dur a terme en aquest complex (Armengou & Belis, 2015), van servir de base per a l'elaboració d'una història fictícia que actuaria com a fil conductor de l'*escape room Misteri a Mundet*.



En aquesta fase es va crear un document de treball col·laboratiu per tractar diferents aspectes essencials per al futur de l'activitat:

- **Temàtica.** Havia de ser seriosa o estrictament acadèmica? Centrada en alguna efemèride cultural o literària (Ex. Any Fabra)? Basada en un tipus de personatge (Ex. zombis) o en alguna obra de referència literària (Ex. *El Mecanoscrit del segon origen* de Manuel de Pedrolo)? L'ambientació havia de ser històrica, de misteri, de terror? Etc.
- **Objectius.** Havia de ser purament lúdica amb voluntat de difusió de la imatge de la biblioteca i del personal, o lúdica però amb la pretensió que els usuaris coneguin els espais? Orientada a presentar els recursos/serveis/eines, o purament instrumental perquè els usuaris utilitzessin aquests recursos/serveis/eines? Etc.
- **Destinataris.** Havia de dirigir-se a estudiants de tota la UB, de les facultats del Campus de Mundet, o només d'alguna d'elles? De qualsevol curs o només de primer? I oberta també al PAS i al PDI?
- **Espais.** Tota la biblioteca o només algunes zones (Ex. Sales de treball, Hemeroteca, etc.)?
- **Horaris.** Horari habitual de la biblioteca o horari nocturn? Un sol torn o diferents torns en un mateix dia? Aprofitar l'obertura del CBCM en cap de setmana?
- **Programació de sessions.** Nombre de sessions, durada de les mateixes i conveniència o no de dur a terme una prova pilot.
- **Calendari orientatiu amb la programació de les tasques.** Elaboració de la narrativa, disseny de les proves, planificació de l'estratègia de difusió i comunicació, etc.
- **Recursos disponibles, recursos necessaris i estimació pressupostària.**

2. Objectius, trama i personatges

Objectius

Els objectius que es perseguien amb l'activitat eren els de presentar els diferents espais de la biblioteca d'una manera lúdica, acostar-se als diferents col·lectius de la comunitat universitària del Campus de Mundet, i difondre i potenciar la marca CRAI. L'activitat pretenia que els participants experimentessin por, intriga, misteri, dosis importants d'adrenalina, però sobretot bon humor i diversió.



Taula 1. Relació d'espais del CBCM pels que transitaven els participants

Sales de treball	Sala de llibre de text
Sala de llibres de literatura infantil i Juvenil	Planta 1 (fons de psicologia)
Planta 2 (fons d'educació)	Hemeroteca
Aula d'ordinadors	

Trama

L'activitat girava al voltant d'un historiador que estava duent a terme una profunda recerca sobre els orígens de l'edifici de Llevant, on ara es troba ubicat el CBCM de la UB, i que semblava ser que antigament tenia un altre ús. En el transcurs de la seva recerca, l'historiador descobreix un secret obscur i inquietant que algú no volia que se sabés, fet que el porta a morir de forma sobtada i per raons desconegudes dins del CBCM. Per resoldre el **Misteri a Mundet** i poder escapar, els participants havien d'esbrinar quin secret havia trobat la víctima i qui era el responsable de la seva mort.

Personatges

Misteri a Mundet incloïa quatre personatges, interpretats per personal del CBCM. Tots quatre tenien, a més d'una funció dinamitzadora, una importància clau per poder resoldre el "misteri".

Taula 2. Personatges de l'escape room Misteri a Mundet



L'Historiador Pons i Fabra (Joan Pons, Bibliotecari del CRAI Biblioteca del Campus Mundet): un il·lustre historiador de la UB que investiga el cas dels nens orfes de Mundet. Ha deixat un llegat en forma de vídeos destinat a que algú desemmaskari el sinistre secret de Mundet.



La Mare Rampoina (Rosa Zaborras, Responsable de Serveis als usuaris i Formació del CRAI Biblioteca del Campus Mundet*): un monja malvada i avara que va viure a Mundet en els anys que fou un orfenat i que es dedicà al tràfic de nens orfes per a famílies adinerades. Maltractava els nens i nenes i tenia una obsessió malaltissa pels diners. El seu esperit encara ronda l'Hemeroteca i encara a dia d'avui vol evitar que es descobreixi el seu sinistre secret.

**Des del setembre de 2019, adscrita al CRAI Biblioteca del Campus Clínic*



L'Igor el Malgirbat (Jordi Cornet, Bibliotecari del CRAI Biblioteca del Campus Mundet*): un antic nen orfe i geperut amb algunes deficiències mentals que ha viscut tota la vida a les Llars Mundet i que treballa fent tasques de manteniment de la Biblioteca. Com que tenia gepa, de petit no el volien i la Mare Rampoina no el va poder "vendre", però el maltractava molt.

**Des del febrer de 2021, adscrit al CRAI Unitat de Serveis a Usuaris*



En Jordiet de la Carbonera: (Jordi Tremosa, Bibliotecari del CRAI Biblioteca del Campus Mundet): un altre nen orfe que vivia a les Llars Mundet. La Monja Rampoina no el podia vendre degut a una malformació a la cara (sempre portava un mocador o careta per tapar-se), així que va desfer-se d'ell tancant-lo sota clau dins una antiga carbonera en desús i... es va oblidar d'ell fins que la recerca d'en Pons i Fabra, dècades després, va descobrir la carbonera amagada entre envans de la biblioteca, amb les restes d'en Jordiet.



3. Posada en escena

Difusió, inscripció i comunicació

Inicialment es van programar dues sessions per al mes d'abril dirigides als estudiants del Campus de Mundet, les dues en horari nocturn per aconseguir una ambientació idònia i una d'elles en dissabte, aprofitant que el CBCM obre la majoria de caps de setmana i festius. L'activitat no tenia un caràcter competitiu i estava pensada per a un màxim de 5 grups formats per entre 4 i 5 persones (n= 20-25). Per inscriure's calia que un dels membres del grup es donés d'alta del servei de WhatsApp del CBCM, acceptant les [condicions del servei](#) i indicant el nombre de persones que volien participar a l'*escape room*. Les inscripcions es van atendre en estricta ordre d'arribada, els grups seleccionats van rebre la confirmació via WhatsApp del CBCM, i es va crear una llista d'espera en previsió que algun grup es donés de baixa.

A part de publicar una [notícia a la pàgina web del CRAI de la UB](#), dies abans de l'obertura de les inscripcions es van penjar cartells promocionals a diferents punts estratègics del Campus de Mundet i es va fer una piulada al compte oficial de Twitter del CBCM.



Imatge 2. Piulada de promoció de l'escape room

Un cop obert el període d'inscripcions i durant el desenvolupament de les sessions, es va continuar amb la difusió de l'activitat via Twitter del CBCM.



**SEMINARI
D'EXPERIÈNCIES '20
EL FUTUR ÉS NOSTRE**



Imatge 3. Tuits de difusió de l'activitat

L'excel·lent acollida que va tenir l'activitat ho demostra el fet que les 10 places de grup per a les dues sessions es van esgotar en menys de dos dies, i també les nombroses sol·licituds que van quedar en llista d'espera, les quals van conduir a programar una segona edició amb dues noves sessions programades pel mes de maig. En aquesta nova edició, per equilibrar en la mesura del possible les probabilitats de participació de tots els grups, els interessats havien d'encertar una pregunta relacionada amb el passat del Campus de Mundet i enviar la resposta al WhatsApp del CBCM per poder entrar en el sorteig d'una de les places de grup. El resultat del sorteig es va difondre en [rigorós "diferit" pel Canal Youtube](#), el WhatsApp i el Twitter del CBCM.



Imatge 4. Resultat del sorteig de la 2a edició de l'escape room



En total es van dur a terme quatre sessions per als estudiants i una per al professorat del CBCM. Com a tancament de “temporada” es va programar una sessió dirigida al personal de la resta de CRAI Biblioteques de la UB. Prèvia a l'estrena oficial, es va realitzar una prova pilot amb la participació d'amics i familiars del personal del CBCM, que va proporcionar una informació valuosa. El *feedback* rebut dels participants i les impressions copsades pels propis personatges van permetre introduir millores abans de la posada en escena inicial.

Un cop finalitzada l'activitat, els grups que resolien el misteri podien fer-se una foto acreditativa de l'èxit i es permetia als seus membres abandonar el recinte per seguir fent vida normal, mentre que aquells que no el resolien restaven condemnats a vagar eternament per les fosques nits del CBCM. En tots els casos, al final de la sessió els personatges dedicaven una estona a recollir la valoració i opinions dels participants, amb l'objectiu de seguir introduint millores en futures sessions.

Convocatòria i instruccions

Pocs dies abans de la celebració de cada sessió, s'enviava un missatge per confirmar l'assistència dels grups. D'aquesta manera, davant d'una eventual baixa es podia oferir la plaça a un dels grups de la llista de reserva. En el missatge s'enviava un [vídeo promocional](#) per començar a ambientar l'activitat i les normes de funcionament d'aquesta:

- Hora i lloc de convocatòria
- Durada i característiques de l'activitat (amateur, no competitiva, prohibició de menjar i beure, senyal indicador de finalització, etc.)
- Equipament necessari: un telèfon mòbil per grup, amb connexió a Internet, lector QR i sense possibilitat d'usar el mode llanterna
- Prohibició d'utilitzar aparells electrònics diferents al telèfon mòbil de grup o als que apareguessin explícitament assenyalats
- Prohibició de fer *spoilers*: “*El que passa a Mundet, es queda a Mundet*”
- Respecte per l'equipament, el mobiliari i els personatges
- Respecte per la resta de grups, les proves i el decorat
- Respecte de les distàncies si un grup ja està investigant una prova
- Indicació de zones que no formen part de l'activitat
- Prohibició d'intercanvi d'informació amb altres grups
- Prohibició de crits i corredisses
- Objectiu de l'activitat: Divertir-se!!

En el cas de la prova pilot, es va enviar als interlocutors de cada grup un mapa amb les indicacions bàsiques per arribar a la zona d'acollida del CBCM.



Desenvolupament

Abans de donar el tret de sortida a cada una de les sessions, el personal implicat es reunia per repassar que tot estava en ordre. Atesa la quantitat d'aspectes i elements a revisar, es va elaborar una llista de comprovació (*checklist*) per garantir que l'activitat es desenvolupés segons el previst.

MISTERI A MUNDET: "CHECKLIST"

TASQUES DEL MATEIX DIA DE L'ACTIVITAT

- Col·locar cintes Diputació a totes les escales de la biblioteca (menys la principal) i els cartells de "No passar". Col·locar-hi espelmes a prop per a que es vegin
- Col·locar les espelmes enceses als llocs pertinents: prestatges de la p1 i p2, alternativament i a l'alçada de la vista
- Encendre projector vestíbul amb el vídeo de l'"escape". Comprovar que es reproduïxen imatge i so correctament. Deixar-lo projectant-se
- Encendre projector aula de formació amb un vídeo de Youtube. Comprovar que es reproduïxen imatge i so correctament. Deixar-lo projectant-se

Imatge 5. Reproducció d'un fragment de la llista de comprovació

Mitja hora abans de l'inici de l'activitat, es convocava als participants fora del recinte per tal de fer l'acollida, la lectura de normes, i resoldre els dubtes que es poguessin plantejar.

Tots els grups compartien les mateixes proves en el mateix espai, excepte la primera, i els seus membres no es podien separar. Si en algun moment es detectava la possibilitat que es produís una acumulació de gent que pogués dificultar el normal desenvolupament de l'activitat, els personatges actuaven amb l'objectiu d'esponjar l'espai disponible.

Les activitats i proves que els participants havien de superar seguien una seqüència lògica i un fil argumental que es construïen mitjançant la utilització de diversos elements:

- **Vídeos** als que els participants accedien tot localitzant codis QR amagats de diverses maneres: físicament al mobiliari de la biblioteca, dintre de llibres o dintre d'altres documents en format digital.
- **Pistes en format físic** que els usuaris havien de trobar i/o identificar: documents impresos, quadres penjats a la biblioteca, targetes amb pistes o informació, etc.
- **Elements tancats:** mobiliari degudament identificat que requeria una clau per ser obert.



- Pistes en forma d'informació oral proporcionades pels personatges que es podien trobar rondant per la biblioteca.



Imatge 6. Fragment d'una de les pistes

4. Ambientació, *attrezzo* i caracterització

Per aconseguir l'ambientació idònia i crear un clima de misteri i terror es van fer servir imatges, sons i vídeos de temàtica *creepy*. La reproducció de sons i vídeos es va fer mitjançant els projectors ubicats al vestíbul i a l'aula d'informàtica del CBCM, així com d'altres dispositius mòbils —telèfons, tabletas, altaveus. Per l'*attrezzo* es van utilitzar bàsicament espelmes elèctriques, crucifixos i altres objectes religiosos, estampetes, vestits i joguines antigues proporcionades per diferents membres del CBCM.



Imatge 7. Imatge de la decoració d'un dels espais



La indumentària i el maquillatge dels personatges, així com la caracterització dels mateixos, va anar a càrrec dels mateixos bibliotecaris encarregats de la interpretació.

5. Valoració de l'experiència

La valoració final de l'experiència és extremadament satisfactòria, atès que es van assolir els objectius fixats: donar a conèixer els espais de la biblioteca, aconseguir un impacte positiu sobre la imatge del CBCM, en particular, i de la del CRAI de la UB, en general, i fer que els participants passessin una estona entretinguda.



Imatge 8. Feedback d'un dels grups d'alumnes rebut al WhatsApp del CBCM



Imatge 9. Feedback de la sessió per professorat rebut al Twitter del CBCM



Imatge10. Feedback de la sessió per a personal del CRAI de la UB rebut al Twitter del CBCM

A tall de conclusió final, cal dir que l'experiència:

- Va permetre acostar-se als usuaris potencials del CBCM des d'una perspectiva diferent, reforçant la imatge del CBCM com a servei de referència dins de la comunitat universitària.
- Tenia unes característiques que la feien fàcilment adaptable davant d'imprevistos d'última hora que es poguessin produir (Ex. Baixa d'un grup sense opcions d'utilitzar la llista d'espera).
- Referma la teoria de l'impacte positiu que pot tenir la introducció d'elements típics de la ludificació en l'àmbit de les biblioteques universitàries.
- Requereix inicialment un gran esforç quant a disseny i planificació, però un cop adquirits certs automatismes s'aconsegueix una reducció important d'aquest esforç i una millora en el desenvolupament de l'activitat. En aquest sentit, es considera vital el *feedback* generat a cada sessió.
- La seva repercussió ha anat més enllà del moment en que es va realitzar, i durant el curs acadèmic 2019-2020 es van seguir rebent consultes d'usuaris interessats en saber si es durien a terme noves edicions.



REFERÈNCIES

- Armengou, M., & Belis, R. (2015). Els internats de la por. En *Sense Ficció*
(<https://www.ccma.cat/tv3/alcanta/trilogia-sobre-la-infantesa-com-a-victima-del-franquisme/els-internats-de-la-por/coleccio/2190/5510334/>).
- Cornet Hernando, J., Pons Vila, J., Tremosa Armengol, J., & Zaborras, R. (2018, maig). *Travessia cap a la ludificació al CRAI Biblioteca del Campus de Mundet de la UB*. 15es Jornades Catalanes d'Informació i Documentació.
<http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/122448>
- Montfort, A. (2008a). La Casa de Caritat a Horta en el període de Postguerra: El camp de presoners Sant Joan d'Horta (1939-1940). En G. Tribó (Ed.), *El Campus Mundet: Un entorn per descobrir: Patrimoni, medi natural i sostenibilitat* (p. 104-115). Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Montfort, A. (2008b). Usos esporàdics de la La Casa de Caritat a Horta i represa del projecte de construcció de la nova seu (1940-1953). En G. Tribó (Ed.), *El Campus Mundet: Un entorn per descobrir: Patrimoni, medi natural i sostenibilitat* (p. 115-117). Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Tatjer, M. (2008). Construcció i funcionament de les Llars Anna Gironella de Mundet. En G. Tribó (Ed.), *El Campus Mundet: Un entorn per descobrir: Patrimoni, medi natural i sostenibilitat* (p. 122-132). Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Villar Lama, A. (2018). Ocio y turismo millennial: El fenómeno de las salas de escape. *Cuadernos de turismo*, 41, 615-636