
Alumne: Albert Solé i Quevedo

Tutora: Anna Suana Rovira

Estudi i creació d'un escape room

La idea d'aquest treball va sorgir de forma inesperada mentre mirava la pel·lícula *La habitación de Fermat*. La trama d'aquest film va sobre un grup de matemàtics cèlebres que queden atrapats en una habitació i, si no són capaços de resoldre els problemes matemàtics que se'ls plantegen, moriran. El tarannà del llargmetratge em va recordar la manera de fer d'un *escape room*.

Durant els següents dies em vaig plantejar la idea de dedicar el meu treball de recerca a l'estudi de l'escapisme, un món lúdic molt recent del qual tenia poc coneixement. Finalment em vaig convèncer que investigar sobre els *escape rooms* seria quelcom emocionant i basar el meu treball en aquesta pràctica obria la porta a l'originalitat, cosa que em va acabar de convèncer.

De seguida vaig tenir clar quin era el meu objectiu més rellevant: crear jo mateix un *escape room*. Òbviament, aquest havia de ser *low cost*, perquè com a estudiant no podia disposar dels diners que calen per a aquests projectes. A aquest objectiu se n'afegiren tres més: informar-me sobre l'origen i la situació actual dels *escape rooms*, crear un blog on divulgar tota la informació possible sobre el món de l'escapisme i, finalment, elaborar un pla de mercat a la ciutat de Terrassa per descobrir si l'*escape room* que jo havia creat podria tenir futur com a negoci.

Vaig fonamentar el meu treball de recerca amb un marc teòric on s'expliquen aspectes



tes relacionats amb els *escape rooms* com ara què és el joc, i altres apartats més que complien amb la funció de presentar el tema principal del treball. Pel que fa al món de l'escapisme vaig detallar tot allò que l'envolta i que té una relació directe amb els *escape rooms*, com ara el seu origen i evolució, les diverses modalitats i temàtiques que existeixen, i els punts clau per poder crear un *escape room*. Per complementar l'explicació teòrica i aprofundir en l'estudi, vaig tenir el plaer d'entrevistar en Xevi Victori, un personatge reconegut en el món de l'escapisme, ja que en poc temps ha col·laborat amb empreses importants del sector i ha inventat dues noves modalitats de joc. A més, també vaig analitzar les diverses empreses que es dediquen a l'*escape* en la ciutat de Terrassa, i vaig comparar la seva localització, la qualitat del recinte, el sector de la població que atreïen (clients), l'ocupació, la distribució horària de les sessions d'*escape* i, finalment, la presència a les xarxes socials. Un cop realitzada la valoració de les dades obtingudes vaig arribar a la conclusió que el meu *escape room* seria una opció de negoci viable a la meua ciutat.

Pel que fa al treball pràctic vaig decidir dividir-lo en dos apartats, el primer dels quals és «Escapémonos», un blog en xarxa per tal de difondre i donar a conèixer el món de l'escapisme. En el segon apartat, vaig crear el meu propi *escape room*, al qual vaig anomenar Vedruna Mystery.

La idea d'*Escapémonos* va sorgir durant els inicis de la recerca, ja que tot i que l'escapisme és una pràctica molt popular, a la xarxa n'hi havia molt poca informació i era difícil de trobar, així que vaig veure que existia la necessitat d'una web que oferís tota la informació possible sobre els *escapes*. *Escapémonos* està format per set subapartats que informen els lectors sobre temes importants dins del món de l'escapisme. La primera pàgina que trobem es diu «Home/Inicio» i s'hi explica el perquè d'aquest blog. A l'apartat d'«*escape room*» hi trobarem recomanacions i experiències de gent que ja ha jugat a un *escape room*. M'he assegurat que hi hagués més d'una opinió per joc, per tal que els lectors es puguin sentir més identificats.

Seguidament arribem a l'apartat d'«*escape book*», on s'explica què és aquesta branca de l'«*escape room*», qui l'ha creada i els llibres d'*escape* que hi ha disponibles al mercat. Tot seguit presentem altres modalitats de joc que s'allunyen més de l'*escape room* convencional però que, tot i això, tenen una relació directa amb l'escapisme.

A *Escapémonos* també podem trobar un fòrum on es responen les preguntes dels usuaris, i a l'última pàgina els lectors poden trobar el correu d'*Escapémonos* per tal de contactar amb mi i ajudar a fer que el blog millori.

El meu *escape room* s'anomena Vedruna Mystery perquè en un inici, juntament amb l'Anna, la meua tutora de treball, vam pensar de crear el joc dins de l'escola, i tot i que al final això no va poder ser, el meu *escape* està molt influenciat pel Vedruna. La història que ens presenta Vedruna Mystery va sobre la cerca del coneixement. Ens situem a l'any 1905, quan les dones no tenien la majoria de drets i les monges

comptaven amb pocs recursos per ensenyar a les seves alumnes. En un moment de desesperació i amb un pensament revolucionari per l'època, la mare Agustina va convèncer les seves germanes per crear un túnel subterrani que portaria fins a l'Escola Pia, una institució de capellans. El seu pla era utilitzar el túnel per robar llibres i poder instruir les seves alumnes. Finalment, van ser descobertes i es van veure obligades a soterrar el túnel per tal d'amagar totes les proves i no ser culpades.

La decoració que ambienta l'habitació on té lloc el joc, intenta portar el jugador fins a l'any 1900, moment en què el Vedruna ja funcionava com a centre educatiu d'ensenyança religiosa. Per tal que el jugador es pogués transportar a aquella època, vaig voler prescindir de la llum elèctrica, de manera que tota la llum que arribava venia d'una finestra i d'unes espelmes. Per altra banda, tots els mobles són de fusta i antics, i ajuden a fer que els elements religiosos destaquin. Hi trobem, doncs, quadres de sants, rosaris i canelobres.

Pel que fa als enigmes, n'hi ha un conjunt de cinc que constitueixen un total de 23 proves. L'ordre d'aquestes proves no és lineal, però cadascuna condueix a una altra i permet avançar en el joc. La majoria de les proves estan elaborades a mà i amb objectes quotidians i reciclats, per tal d'evocar que van ser fetes per les monges fa anys. N'hi ha algunes de fàcils i altres de difícils però, en definitiva, s'ha intentat buscar un punt mitjà de dificultat, que sigui assequible quant al temps i per a tota classe de grups.

Actualment, Vedruna Mystery segueix com a negoci i per ara han passat per l'*escape* un total de 18 jugadors repartits en petits grups de 3 i 4 persones. Tots han acabat el joc amb el temps reglamentari d'una hora i mitja. Mitjançant una enquesta de setze preguntes a cada participant, he obtingut una valoració que és la següent: tant l'ambientació com la història i la recomanació van ser puntuades amb un 10 de mitjana. La satisfacció va ser puntuada amb un 9,2, mentre que la dificultat va obtenir un 7,8. Ara que ja puc mirar enrere i veure tot el meu projecte acabat, les conclusions que he tret de tota aquesta recerca i procés creatiu són les següents: l'*escape room* actualment és un fenomen social amb molta repercussió que està evolucionant molt. Cada vegada en podem trobar més varietats i modalitats. També cal dir que per la importància social que té no hi ha suficients fonts d'informació que ens guiïn pel món de l'escapisme. És per això que per a la meua recerca va ser imprescindible participar en molts *escape rooms* i parlar amb el Xevi Victori. Estic orgullós de dir que qualsevol empresa d'*escape* que volgués obrir un negoci a Terrassa fent servir el meu pla de mercat podria arribar a tenir beneficis i fer-se així un lloc en el mercat. Destaco la importància de les xarxes socials en el procés de publicitat, perquè he sigut testimoni que les empreses més populars són les més actives a les xarxes. A escala pràctica, he pogut complir el meu objectiu inicial de crear un *escape room low cost*. A part, he aconseguit connectar els diversos aspectes que ha de complir

un tipus de joc com aquest perquè el jugador es pugui endinsar en la història. Per acabar, m'agradaria donar les gràcies a la gent que va confiar en la meua idea. Em fa feliç haver pogut fer real allò que em vaig proposar i poder-ho compartir.

Bibliografia

BLOG UDLAP. Com fer una ressenya: <<http://blog.udlap.mx/blog/2013/03/comoha-cerunaresena/>> [Consulta: 11 març 2018] – DEFINICIÓN ABC. Que és el joc i quins són els seus beneficis: <<https://www.definicionabc.com/general/juego.php>> [Consulta: 1 abril 2018] – EDUCACION VIVA. Què és el joc i els seus beneficis: <<http://www.educacionviva.com/Documents/curseducacioviva/7asessio/jocidesenvolupament.pdf>> [Consulta: 1 abril 2018] – CONCEPTO DEFINICION. Definició de joc: <<http://conceptodefinicion.de/juego/>> [Consulta: 1 abril 2018] – SCRIBD. Diferència entre joc i esport: <<https://es.scribd.com/doc/38956137/Diferencia-Entre-Juego-y-Deporte>> [Consulta: 2 abril 2018] – HIPERTEXTUAL. El joc en la persona adulta: <<https://hipertextual.com/2015/06/jugando-cuando-somos-adultos>> [Consulta: 7 abril 2018] – ISSUU: Els diferents tipus de jocs: <https://issuu.com/giovannassi/docs/2_juegos_activos_y_pasivos> [Consulta: 19 abril 2018] – ETAPA INFANTIL. El joc simbòlic: <<https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>> [Consulta: 19 abril 2018] – BLOG.CASINO777. Normes de conducta del casino i què és el casino: <<https://blog.casino777.es/normas-de-etiqueta-en-los-casinos>> [Consulta: 21 abril 2018] – CENTRE D'ASSISTÈNCIA TERAPÈUTICA. Síntomes dels ludòpates: <<http://www.cat-barcelona.com/faqs/view/que-es-el-juego-patologico-o-ludopatia>> [Consulta: 21 abril 2018] – PSICOACTIVA. La ludopatia, què és i com ens afecta: <<https://www.psicoadactiva.com/blog/adiccion-juego-ludopatia-distintos-tipos-jugadores/>> [Consulta: 21 abril 2018] – AUTISMSPEAKS. Què és l'autisme: <<https://www.autismspeaks.org/qu%C3%A9-es-el-autismo>> [Consulta: 22 abril 2018] – AUTISMO. Què és l'autisme: <<http://www.autismo.com.es/autismo/que-es-el-autismo.html>> [Consulta: 22 abril 2018] – INTERVIRALS. Història de l'*Escape Room*: <<https://intervirals.wordpress.com/2015/02/18/a-history-of-room-escapes-terminology-and-the-different-names-that-a-room-escape-is-called/>> [Consulta: 2 maig 2018] – LEVERESCAPEROOM Origen de l'*Escape Room*: <<http://www.leverescaperoom.com/2016/08/03/origen-del-escape-room/>> [Consulta: 2 maig 2018] – CUBICKROOMESCAPE. Història de l'*Escape Room*: <<http://cubickroomescape.es/mataro/historia-room-escape/>> [Consulta: 5 maig 2018] – OPENMINDROOMESCAPE. Història de l'*Escape Room*: <<http://openmindroomescape.es/historia-room-escape/>> [Consulta: 6 maig 2018] – SCRAP. Història de l'*Escape Room*: <<https://realescapedgame.com/>> [Consulta: 6 maig 2018] – NICHOLSON, S.. Orígens de l'*Escape Room*: <<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>> [Consulta: 12 maig 2018] – LEVERESCAPEROOM. Què és un *Escape Room*: <<http://www.leverescaperoom.com/saber-mas/>> [Consulta: 23 maig

2018] – CUBICKROOMESCAPE. Què és un *Escape Room*: <<http://cubickroomescape.es/mataro/room-escape/>> [Consulta: 23 maig 2018] – LA VANGUARDIA. Què és un *Escape Room*: <<http://www.lavanguardia.com/ocio/20150821/54435903414/room-escape.html>> [Consulta: 14 juny 2018] – TERY LOGAN. Temàtiques de l'*Escape Room*: <<https://terylogan.com/juegos-de-escape/>> [Consulta: 14 juny 2018] – PLANETADELIBROS. Què és un *Escape Book*: <<https://www.planetadelibros.com/libro-escape-book/242978>> [Consulta: 26 juny 2018] – ELBOTONDELPANICO. Criteris de valoració d'un *Escape Room*: <<http://www.elbotondelpanico.com/nuestros-criterios-de-evaluacion-room-escape/>> [Consulta: 26 juny 2018] – YOMEESCAPO. Criteris de valoració d'un *Escape Room*: <<http://www.yomeescapo.com/>> [Consulta: 28 juny 2018] – CUBICKROOMESCAPE. Com fer un *Escape Room* a casa: <<http://cubickroomescape.es/mataro/como-crear-room-escape/>> [Consulta: 28 juny 2018] – SIMULACRE VUIT ESCAPE ROOM. La importància del *game master*: <<https://roomescapesimulacrevuit.es/game-master-juegos-escape/>> [Consulta: 29 juny 2018] – THE ROMB CODE. Els elements bàsics d'un *Escape Room*: <<https://madrid.therombocode.es/elemento-basicos-de-un-escape-room/>> [Consulta: 29 juny 2018] – SIMULACRE VUIT ESCAPE ROOM. Tipus d'enigmes: <<https://roomescapesimulacrevuit.es/enigmas-acertijos-juego-escape/>> [Consulta: 30 juny 2018] – INVENTOS CURIOSOS. Què és un Cryptex: <<http://curiososinventos.blogspot.com/2014/02/cryptex.html>> [Consulta: 30 juny 2018] – DEFINICION.DE. Definició de trencaclosques: <<https://definicion.de/puzzle/>> [Consulta: 30 juny 2018] – GOOGLE MAPS. Localització *Unreal Escape Room*: <Unreal Terrassa - Room Escape: Google Maps> [Consulta: 12 octubre 2018] – UNREAL ROOM ESCAPE (12-10-2018). Pàgina web Unreal: <Unreal Room Escape - Escape Room Terrassa> [Consulta: 12 octubre 2018] – GOOGLE MAPS. Localització *Odisea escape*: <Odisea escape - Cerca amb Google> [Consulta: 1 novembre 2018] – ODISEA ESCAPE. Pàgina web *Odisea Escape*: <Odisea Escape - Odisea Escape Terrassa> [Consulta: 1 novembre 2018] – ESCAPA DEL COLE. Pàgina web Escapa del Cole: <Escape Room Escape en Terrassa Barcelona | EscapaDelCole> [Consulta: 4 novembre 2018] – MISIÓN POSEIDÓN ESCAPE ROOM. Pàgina web Misión Poseidón: <Misión Poseidón, el Escape Room más profundo de Terrassa ¿Te atreves?> [Consulta: 17 novembre 2018] – GOOGLE MAPS. Localització *Tempus Fugit Room Escape*: <Tempus Fugit Room Escape: Google Maps> [Consulta: 17 novembre 2018] – TEMPUS FUGIT ROOM ESCAPE. Pàgina web *Tempus Fugit Room Escape*: <Inici - Tempus Fugit Room Escape> [Consulta: 17 novembre 2018] – GOOGLE MAPS. Localització *Estrategy Room Escape*: <Estrategy Room Escape: Google Maps> [Consulta: 18 novembre 2018] – ESTRATEGY ROOM ESCAPE. Pàgina web *Estrategy Room Escape*: <<https://www.estrategyroomscape.com/>> [Consulta: 18 novembre 2018] – ESCAPE ROOM ACTIVITY. Pàgina web *Escape Room Activity*: <El Juego Stranger Rooms en ERA | Escape Room Activity> [Consulta: 19 novembre 2018]
