



# SEMINARI D'EXPERIÈNCIES '20 EL FUTUR ÉS NOSTRE



Col·legi Oficial  
de Bibliotecaris-  
Documentalistes  
de Catalunya

## TÍTOL

**Open Access Escape Room a les biblioteques universitàries catalanes**

## AUTORS

**Roser Alonso Bargalló i Marina Casadevall Luque**

Universitat Politècnica de Catalunya (UPC), Biblioteca de l'Escola d'Enginyeria Barcelona Est  
Eduard Maristany, 16, 08019 Barcelona

[rosier.alonso@upc.edu](mailto:rosier.alonso@upc.edu) - [marina.casadevall@upc.edu](mailto:marina.casadevall@upc.edu)

<https://bibliotecnica.upc.edu>

**Núria Álvarez Díaz**

Universitat Autònoma de Barcelona (UAB), Biblioteca de Ciències Socials  
Edifici B3, Carrer de la Vall Moronta, 08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)

[nuria.alvarez@uab.cat](mailto:nuria.alvarez@uab.cat)

<http://www.uab.cat/biblioteques>

**Maria Parras Aznar**

Universitat Pompeu Fabra (UPF), Biblioteca Campus Universitari Mar  
Doctor Aiguader, 80, 08003 Barcelona

[maria.parras@upf.edu](mailto:maria.parras@upf.edu)

<https://www.upf.edu/web/biblioteca-informatica>

## RESUM DESCRIPTIU

Les biblioteques han obert fa temps les seves portes a la gamificació cercant nous canals de comunicació amb els usuaris i han desenvolupat diverses activitats utilitzant el joc com una eina per promoure l'aprenentatge i la reflexió. Una de les accions més de moda actualment són els Escape Rooms. L'any 2019 la Universitat Pompeu Fabra (UPF), la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) i la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) van organitzar un Open Access Escape Room amb l'objectiu comú de difondre l'accés obert entre els diferents col·lectius de la comunitat universitària a través d'una activitat lúdica. Es descriu l'experiència, els seus inicis, com es va preparar i portar a terme i finalment quins van ser els indicadors considerats per valorar-la com una acció d'èxit i amb moltes possibilitats de futur.



Col·legi Oficial de Bibliotecaris-  
Documentalistes de Catalunya | Via Augusta, 56 | Tel. 93 319 76 75 | [cobdc@cobdc.org](mailto:cobdc@cobdc.org)  
08006 Barcelona | Fax 93 319 78 74 | [www.cobdc.org](http://www.cobdc.org)



## PARAULES CLAU

Escape room; Accés obert; Gamificació; Jocs; Biblioteques universitàries; Serveis als usuaris

## RESUMEN

Las bibliotecas hace tiempo que han abierto sus puertas a la gamificación buscando nuevos canales de comunicación con los usuarios y han desarrollado diversas actividades utilizando el juego como método para promover el aprendizaje y la reflexión. Una de las acciones más de moda actualmente son los Escape Rooms. En 2019 la Universitat Pompeu Fabra (UPF), la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) y la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) organizaron un Open Access Escape Room con el objetivo común de difundir el acceso abierto entre los diferentes colectivos de la comunidad universitaria a través de una actividad lúdica. Se describe la experiencia, sus inicios, cómo se preparó y llevó a cabo y finalmente qué indicadores fueron considerados para valorarla como una acción de éxito y con muchas posibilidades de futuro.

## PALABRAS CLAVE

Escape room; Acceso abierto; Gamificación; Juegos; Bibliotecas universitarias; Servicios a los usuarios

## ABSTRACT

Libraries have been opened to gamification for a long time by looking for new communication channels with users. They have developed different activities using game as a tool to promote learning and reflection. Today one of the trendiest ways of entertainment is the Escape Room. In 2019 the Universitat Pompeu Fabra (UPF), Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) and Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) organized an Open Access Escape Room. The common goal was to disseminate open access among the different groups of the university community through a fun activity. This article gives an account of the experience, its beginnings, the preparation and development and finally which indicators were considered to rate it as a successful action with many future possibilities.

## KEYWORDS

Escape room; Open access; Gamification; Games; University libraries; User services



## TEXT

### Introducció: de com la gamificació entra a les biblioteques

Les biblioteques sempre han estat en constant evolució, reinventant els seus serveis i introduint nous canals per comunicar-se amb els seus usuaris. En aquesta recerca constant de noves propostes és quan apareix la gamificació, o com el joc en si mateix pot promoure l'aprenentatge i la reflexió.

Durant els darrers anys són molts els centres educatius o culturals que han optat per aplicar activitats de gamificació per fer viure experiències interessants a les seves comunitats tot utilitzant elements de joc<sup>1</sup>. Dins del nostre àmbit professional les biblioteques públiques van ser les pioneres en implementar aquesta metodologia, però també hi ha moltes experiències en biblioteques universitàries.

En general, una de les tendències d'oci més ben rebuda pel públic ha estat la de l'**escape room**, un joc on un grup de persones tancades en una habitació ha de resoldre un seguit d'enigmes per tal "d'escapar" abans que s'esgoti el temps. S'ha popularitzat tant que s'ha consolidat com una oferta d'oci habitual en la vida quotidiana de la gent. En el cas de les biblioteques, algunes han dissenyat escape rooms per promocionar els seus serveis, donar a conèixer els seus fons o, simplement, com una activitat de dinamització. Nosaltres us presentem l'**Open Access Escape Room**, un exemple d'activitat dinamitzadora amb un objectiu molt concret: la difusió de l'accés obert.

### 1. Els orígens

L'accés obert és un tema candent en l'àmbit de la recerca. Han sorgit moltes iniciatives i mandats d'àmbit internacional i nacional per tal de promoure la publicació dels resultats de la recerca en accés obert, però la realitat és que els investigadors han de complir unes polítiques que no sempre coneixen. Per altra banda, les universitats també aspirem a que els estudiants publiquin els seus treballs finals de grau (TFG) o de màster (TFM) en accés obert. En aquest sentit, les biblioteques universitàries juguem un paper molt important dins les nostres institucions com a impulsores i líders d'aquest moviment.

Precisament aquest va ser un dels motius pels quals l'any 2018, aprofitant la Setmana Internacional de l'Accés Obert, la Biblioteca de la **University of Essex** (Regne Unit) va crear l'Open

<sup>1</sup> Ripoll, Oriol. *Gamificar les biblioteques* [en línia]. 2018. <https://iocs.org/2018/05/10/gamificar-les-biblioteques>. [Consulta: 25.09.2020]. Presentació a les 14es Jornades Catalanes d'Informació i Documentació 2018.



Access Escape Room per donar a conèixer els beneficis de l'accés obert entre la comunitat universitària i científica. La seva intenció era dur a terme alguna activitat atrevida i engrescadora per tal de crear un ambient distès i divertit, i que alhora permetés aprendre alguns conceptes bàsics sobre l'accés obert, creant un espai de diàleg. És així com la **Katrine Sundsbø**, bibliotecària d'aquesta institució, va elaborar una sèrie de materials i pistes que conformarien l'Open Access Escape Room.

L'escape room estava pensat per persones sense cap coneixement previ sobre el tema, però en el cas de tenir-ne nocions també s'hi podia participar, ja que era una manera de crear un espai de discussió. De tot això en parla la mateixa Katrine Sundsbø a l'article que va publicar parlant d'aquesta experiència<sup>2</sup>.

Tots els materials i pistes, així com els detalls del disseny, l'argument i les instruccions estan dipositats al repositori Figshare, com no podia ser d'una altra manera, en accés obert<sup>3</sup>.

## 2. Portem la iniciativa a Catalunya

La idea de traslladar a Catalunya l'Open Access Escape Room va néixer dins el marc del **Consorti de Serveis Universitaris de Catalunya (CSUC)** i la seva Àrea de Ciència Oberta, concretament del Grup de Treball de Suport a la Recerca, un espai on les universitats catalanes es troben per col·laborar en temes de Ciència Oberta: visibilitat de la recerca, publicació en accés obert, etc.

Va ser en una de les reunions d'aquest grup on es va proposar portar a terme l'Open Access Escape Room de la University of Essex com una de les activitats a realitzar en el marc de la Setmana Internacional de l'Accés Obert 2019. La **Universitat Pompeu Fabra (UPF)** fou l'encarregada de traduir els materials al català, posant-los a disposició de les altres universitats membres del CSUC perquè poguessin adaptar-los i reutilitzar-los. És així com l'escape room va veure la llum i es va realitzar a diverses universitats catalanes: **Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)**, **Universitat Politècnica de Catalunya (UPC)** i **Universitat Pompeu Fabra (UPF)**, entre d'altres.

## 3. Objectius i públic

De forma general, l'objectiu que ens plantejàvem des de les biblioteques era doble:

- **Didàctic:** fer una aproximació a l'accés obert, els seus beneficis, les diferents vies de publicació, la diversitat documental (articles de revista, dades de recerca, ponències, llibres...) i els dipòsits institucionals.

<sup>2</sup> Sundsbø, Katrine. "Open Access Escape Room: the key to OA engagement?" [en línia]. *Insights*. 32 (1): 8. 2019. <https://doi.org/10.1629/uksg.459>. [Consulta: 25.09.2020]

<sup>3</sup> Sundsbø, Katrine. *Open Access Escape Room* [en línia]. London: Figshare, 2018. [https://figshare.com/projects/Open\\_Access\\_Escape\\_Room/56915](https://figshare.com/projects/Open_Access_Escape_Room/56915). [Consulta: 25.09.2020]



- **Lúdic:** oferir una estona de diversió als usuaris i mostrar les biblioteques com espais dinàmics, moderns i en evolució constant.

A partir d'aquí cada universitat ho va focalitzar en diferents col·lectius i perseguint diversos propòsits.

Les biblioteques de la **UAB** van realitzar sessions diferents segons la tipologia d'usuari, adaptant el discurs a les necessitats i coneixements previs de cada col·lectiu. En les sessions adreçades a doctorands i personal docent i investigador més novell, sovint ja autors de publicacions científiques, s'establia un diàleg posterior més ampli sobre la realitat i els seus interessos concrets. Un discurs semblant però de tipus més conceptual s'originava en les sessions adreçades a professionals en actiu relacionats amb l'accés obert en diferents àmbits especialitzats. I, finalment, per als estudiants de grau o postgrau era bàsic l'aprenentatge de tots els conceptes relacionats amb l'accés obert i el repositori institucional.

L'escape room a les biblioteques de la **UPC** estava obert a tots els membres de la comunitat universitària, però la difusió es va centrar més en el col·lectiu dels estudiants de grau. El motiu va ser que s'havia detectat durant els darrers temps un augment dels TFG en accés tancat i la biblioteca va prioritzar, doncs, promoure la publicació en accés obert dels seus treballs acadèmics entre els estudiants. Durant l'escape room de la UPC no es varen fer xerrades sobre l'accés obert sinó que es va pretendre que mitjançant les pistes, els pòsters i sota el fil conductor de l'escape room es veiessin "envoltats" pel concepte en tot moment però sense entrar en detalls ni en conceptes molt especialitzats.

En el cas de la biblioteca de la **UPF**, d'entrada es va plantejar l'activitat per als estudiants de postgrau, però finalment es va oferir la possibilitat de participar a l'escape room a tota la comunitat universitària: estudiants de grau, postgrau, PAS i PDI. El col·lectiu que va mostrar més interès, i que va suposar el gruix més important de participació, va ser el dels estudiants de grau. Com que la difusió de l'activitat es va dur a terme a través de les xarxes socials, fins i tot va participar un grup extern a la comunitat universitària. En finalitzar l'activitat es va establir un diàleg per posar en comú les impressions dels participants, que alhora va permetre al personal bibliotecari identificar els coneixements previs sobre l'accés obert dels diferents col·lectius participants.

#### **4. El joc portat a l'acció**

Va caldre una important tasca prèvia de planificació i preparació per poder realitzar amb èxit una activitat d'aquestes característiques. Amb el joc ja organitzat es van dur a terme les diferents sessions i, per finalitzar, es va fer el tancament i l'avaluació final amb la informació recollida durant l'activitat.



#### **4.1. L'organització**

Portar a la pràctica un joc d'aquest tipus per primera vegada implica tot un seguit d'activitats, que podríem agrupar en tres fases:

##### **Fase 1: Preparació**

Inclou el gruix més important de feines a fer:

- Planificar les ubicacions, dates de realització i públic a qui va destinat.
- Aconseguir els recursos humans, és a dir, el personal implicat en l'acció (mínim dues persones) i formar els personatges (preparació dels diferents rols, la seva teatralització i vestuari).
- Aconseguir els recursos materials, equipament i altres elements decoratius, de la forma més fàcil, senzilla i econòmica possible (preferentment recopilació de donatius i préstecs del personal de les biblioteques, amb alguna compra puntual).
- Elaborar de forma manual els materials i pistes necessaris: capsos on guardar pistes, pòsters, etc.
- Crear l'escenari, tenint en compte que el muntatge no era permanent i en alguns casos l'escape room canviava d'ubicació (dins del mateix campus o en campus diferents) i, per tant, s'havia de facilitar el seu transport.
- Preparar les inscripcions.
- Difondre la notícia entre la comunitat universitària (cartells, webs, butlletins de correu electrònic, xarxes socials, etc.).
- Realitzar sessions de prova (testeig) amb personal de la universitat per reconduir, si calia, algun dels elements del joc. Fer una prova pilot serveix per detectar mancances o possibles errors i permet millorar les pistes de cara a la posada en escena definitiva

En una activitat d'aquest tipus, que ha de ser divertida i lúdica, la creativitat del personal implicat hi juga un paper important a l'hora de crear l'ambient, de construir els personatges o elaborar els materials.

##### **Fase 2: Realització**

Són les diferents sessions portades a terme, formades pel joc i la conversa posterior. Com a tancament de l'acció es feia una foto a tot el grup participant en un photocall preparat per a l'ocasió, que posteriorment s'enviava com a record a tots els participants. Aquestes fotografies servien també per fer-ne difusió a les xarxes socials, sempre amb les corresponents autoritzacions de cessió de drets d'imatge signades pels assistents.

##### **Fase 3: Tancament**

Com a punt i final, després d'haver realitzat totes les sessions de l'activitat, es va fer una avaluació interna per saber com havia anat l'activitat, establint una reflexió posterior i unes conclusions, incloent possibles millores de cara al futur. Tots els materials va restar a disposició de la resta de



biblioteques, per si més endavant volien organitzar-lo o bé aprofitar materials per a altres escape rooms.

#### **4.2. Descripció del joc**

Tal com hem esmentat anteriorment, en un joc d'escapament els jugadors utilitzen claus, pistes i estratègies per intentar resoldre els enigmes proposats amb l'objectiu de fugir d'una sala. En aquest cas la missió per aconseguir-ho era alliberar la producció científica de la universitat que una tirana havia tancat.

L'amfitriona rebia els participants a la sala, on s'aprofitava per establir una conversa informal per tal de saber si havien participat anteriorment en algun escape room i esbrinar els seus coneixements previs sobre l'accés obert. Un cop trencat el gel, l'amfitriona posava en context als participants: l'acció es desenvolupava en un futur on tota la recerca es trobava en obert, sense cost pels lectors ni pels autors, l'anomenada Via Diamant.

Però en aquest context idíl·lic entrava en joc una tirana, que havia tancat tota la producció científica de la universitat, perquè si tot es publicava per la Via Diamant ella no en podria treure cap benefici econòmic. Si els participants no l'aturaven, tancaria la recerca a tot el món. Així doncs, l'objectiu dels participants era aturar la tirana i tornar a obrir la recerca. Disposaven de 60 minuts com a màxim per resoldre tots els enigmes i sortir de l'habitació havent alliberat de nou la literatura científica de la institució.

Existeixen diverses vies (o rutes) de publicació de la recerca en accés obert: les més conegudes són la Via Daurada (on l'autor ha de pagar les despeses de publicació o Article Processing Charges-APC) i la Via Verda (on l'autor diposita en repositoris institucionals o temàtics les versions prèvies dels articles publicats en revistes de subscripció). El punt de partida del joc era triar un d'aquests camins: verd o daurat (la ruta que no triaven igualment s'explicava a la conversa final).

A partir d'aquí es feien servir els diferents enigmes que els participants havien de resoldre per donar a conèixer aquestes vies de publicació en obert, els seus beneficis i els materials disponibles (articles de revista, llibres, actes de congressos i dades de recerca), que s'havien de desbloquejar amb els diferents puzzles. S'organitzaven de forma seqüencial (un darrere l'altre) per donar temps a aprendre i retenir alguns conceptes en la memòria de cara al futur.

Un cop acabat el joc, a mode de tancament, s'establí un diàleg final que servia per repassar alguns dels conceptes apresos durant l'activitat: diferències entre les diferents vies possibles, què són els APC, els repositoris, les revistes depredadores, l'embargament o fins i tot les diferents versions dels documents (preprint, postprint i publicada). En funció de cada grup l'amfitriona adequava aquests continguts finals.



### 4.3. En acció

L'activitat es va dur a terme durant la tardor de 2019 a les diferents universitats, en el marc de la Setmana Internacional de l'Accés Obert (octubre), la Setmana de la Ciència i la Setmana Internacional del Joc (novembre).

A continuació s'ofereixen algunes dades rellevants sobre la participació i la difusió a les xarxes socials:

	UAB	UPC	UPF	Total
Equips participants	11	9	15	35
Persones participants	51	42	39	132
Ubicacions	2	1	3	6
Personal (realització)	6	3	4	13

Taula 1. Sessions realitzades

	UAB	UPC	UPF	Total
Instagram - Publicacions	23	11	-	34
Instagram - Likes	1137	336	-	1473
Instagram - Comentaris	11	2	-	13
Twitter - Publicacions	2	-	6	8
Twitter - Impressions	2667	-	8687	11354
Twitter - Interaccions	60	-	297	357
Facebook - Publicacions	3	-	-	3
Facebook - Reached <sup>4</sup>	219	-	-	219
Facebook - Engagement <sup>5</sup>	64	-	-	64
Facebook - Likes	15	-	-	15

Taula 2. Difusió i interacció a les xarxes socials

<sup>4</sup> Persones a qui ha arribat la publicació.

<sup>5</sup> Persones que han interactuat amb la publicació obrint-la o bé prement l'enllaç.





# SEMINARI D'EXPERIÈNCIES '20 EL FUTUR ÉS NOSTRE



Col·legi Oficial  
de Bibliotecaris-  
Documentalistes  
de Catalunya

## 5. La realitat

### Presentació de la sala



### Execució del joc



Col·legi Oficial de Bibliotecaris-  
Documentalistes de Catalunya

Via Augusta, 56  
08006 Barcelona

Tel. 93 319 76 75  
Fax 93 319 78 74

cobdc@cobdc.org  
www.cobdc.org



# SEMINARI D'EXPERIÈNCIES '20 EL FUTUR ÉS NOSTRE



Col·legi Oficial  
de Bibliotecaris-  
Documentalistes  
de Catalunya



## Els participants. Photocall



Col·legi Oficial de Bibliotecaris-  
Documentalistes de Catalunya

Via Augusta, 56  
08006 Barcelona

Tel. 93 319 76 75  
Fax 93 319 78 74

cobdc@cobdc.org  
www.cobdc.org





# SEMINARI D'EXPERIÈNCIES '20 EL FUTUR ÉS NOSTRE



## Xarxes socials



## 6. Valoració i conclusions finals

Totes les institucions on es va realitzar aquest escape room hem coincidit en considerar-la una activitat d'èxit. Alguns dels indicadors que contribueixen a fer aquesta valoració positiva són:

### 6.1. Interès alt per part del públic

L'activitat va rebre una bona acollida dins la universitat i així es va manifestar a través de:

- **Aforament complet (sold out)**

La iniciativa lúdica va ser molt ben rebuda amb èxit de participació, especialment entre els més joves. Les places es van esgotar ràpidament i, en alguns casos, es va generar llista d'espera en no quedar disponibilitat en dies i hores concrets. Fins i tot alguns usuaris van contactar per correu electrònic mostrant molt interès en ampliar l'oferta de places.

L'activitat va despertar també molt d'interès entre la comunitat universitària i la notícia va ser recollida per canals d'informació que normalment són més aliens a les activitats de les biblioteques (per exemple, els canals de ràdio estudiantils, etc.).





- **Repercussió a les xarxes socials**

Amb les xifres mostrades a l'apartat 4.3. *En acció* es veu el seguiment de l'activitat a les diferents xarxes socials, tot reflectint els bons resultats que va tenir el joc.

## 6.2. Feedback dels participants

La valoració de l'activitat va ser molt positiva, tant per part dels assistents (ja fossin estudiants, docents o investigadors) com pel personal bibliotecari implicat. És molt gratificant veure com els usuaris gaudeixen d'una activitat en la que s'han dedicat molts esforços per part del personal implicat, i que a la vegada compleix els objectius didàctics fixats.

La recollida d'informació es va fer a través de:

- **Conversa temàtica**

El joc va servir per poder establir converses informals. El fet d'haver passat prèviament un moment desafiant i divertit creava el clima idoni per parlar de forma distesa amb els assistents i fer-los arribar la informació d'una forma més fluida. Alguns participants van reconèixer que durant el temps de joc estaven concentrats en guanyar i no paraven atenció en els conceptes. Per tant, la conversa final, que es va adaptar en funció dels coneixements previs de l'audiència, va suposar una oportunitat per fer una darrera reflexió.

Així doncs, el diàleg final va ser un dels elements clau per a l'èxit de l'activitat pel que fa a aconseguir el nostre objectiu didàctic: difondre l'accés obert i els seus beneficis.

- **Opinions sobre el joc**

Posteriorment, i ja per acabar, s'aprofitava aquesta conversa distesa per conèixer l'opinió general dels assistents sobre l'escape room (dificultat de les proves, grau d'entreteniment, etc.). Els grups eren molt heterogenis i les mateixes organitzadores vam poder comprovar com proves aparentment senzilles no ho van acabar sent tant, així com la manera com s'enfrontaven als reptes, molt diferent en cadascun dels casos. Els participants van valorar molt positivament que es tinguessin en compte les seves aportacions.

## 6.3. Personalitat i adaptabilitat del joc

Després d'haver portat a la pràctica el joc i valorar les seves característiques, en volem destacar les dues principals:

- **Ben dissenyat**

Si haguéssim de destacar un sol concepte de la personalitat del joc seria el seu disseny acurat, que facilita l'assoliment dels objectius que planteja. El joc és una oportunitat



lúdica i de diversió, però té sempre present que el seu propòsit va més enllà del pur entreteniment<sup>6</sup>, que hi ha un afany didàctic: fer conèixer i reflexionar els participants sobre l'accés obert. Aquest escape room ho ha aconseguit perquè s'adapta correctament al seu context temàtic. Un exemple (atenció, espòiler!): l'espera com a càstig que imposa la tirana en un moment donat als participants serveix d'al·legoria del període d'embargament imposat per les editorials comercials als documents quan es dipositen en repositoris d'accés obert.

- **Adaptabilitat**

Qualsevol centre que vulgui posar-lo en marxa ho pot fer, ja que tota la documentació original de la University of Essex està accessible en accés obert al repositori Figshare ([https://figshare.com/projects/Open\\_Access\\_Escape\\_Room/56915](https://figshare.com/projects/Open_Access_Escape_Room/56915), vegeu nota a peu de pàgina núm. 3), dipositades per la seva creadora. També es van traduir al castellà les instruccions i els materials i es troben al repositori Repisalud (<https://repisalud.isciii.es/handle/20.500.12105/8596>), ja que el Centro Nacional de Investigaciones Cardiovasculares (CNIC) també el va dur a terme durant la Setmana Internacional de l'Accés Obert 2019<sup>7</sup>. Els materials i la documentació en català els trobareu properament en el repositori institucional de la UPF.

#### **6.4. Possibilitats de futur**

Tenint en compte tot l'exposat anteriorment, hem pensat quines oportunitats de futur se'n obren per poder desenvolupar aquest tipus d'activitats:

- **Consolidació**

Pot esdevenir una activitat estable i una bona carta de presentació sobre l'accés obert. Es podria realitzar durant les sessions d'acollida o benvinguda que es porten a terme a les universitats per al seu personal investigador junior. A més a més, poder disposar d'un espai de diàleg distès posterior a l'activitat permet a la biblioteca comunicar-se d'una forma més personalitzada amb els seus usuaris i saber allò que necessiten: serveis disponibles per al seu col·lectiu, recursos d'interès, etc.

- **Ampliació**

Tal i com apuntava la creadora de l'escape, la Katrine Sundsbø, encara es podria desenvolupar molt més elaborant nous puzzles. Per exemple, la University of Kent està preparant una versió avançada incloent llicències i al·lètriques.

---

<sup>6</sup> Altarriba, Adrià. *Gamificació: l'ús del joc com a activador d'oportunitats de diversió* [en línia]. 2019. <https://jocs.org/2019/07/03/gamificacio-activar-oportunitats-de-diversio>. [Consulta: 25.09.2020]

<sup>7</sup> Maseda, Irene. "Escape room como actividad para fomentar el acceso abierto" [en línia]. *Bibliotecarios*. 2.12.2019. <https://www.bibliotecarios.es/firmasinvitadas/escape-room-como-actividad-para-fomentar-el-acceso-abierto/>. [Consulta: 25.09.2020]



També pot fer augmentar molt l'interès entre el personal docent i investigador universitari si incorporem al joc elements argumentals relacionats amb l'acreditació i l'avaluació de la recerca (factors d'impacte i mètriques) o altres aspectes que solen generar dubtes, com és el cas dels drets d'autor.

#### **En conclusió:**

Les biblioteques hem descobert les àmplies possibilitats que ofereix el joc. Cal enfocar la gamificació com un mitjà per augmentar la diversió en un entorn on l'entreteniment no és l'únic ni principal objectiu. Aquest escape room ha servit per transmetre els beneficis i els principis bàsics de l'accés obert i fer una campanya intensa al seu favor, apropar-se als usuaris i guanyar seguidors a les xarxes socials.

Aquesta experiència a la UAB, la UPC i la UPF ens ha permès assolir el doble objectiu de la campanya, que era promocionar l'accés obert i convertir les activitats i serveis tradicionals de la biblioteca en activitats més socials i cohesionadores dins la comunitat universitària.

S'ha creat una nova via per poder arribar als nostres usuaris d'una altra manera: fent-los gaudir i, ho confessem, gaudint també nosaltres!

## **REFERÈNCIES**

- (1) Ripoll, Oriol. *Gamificar les biblioteques* [en línia]. 2018. <https://jocs.org/2018/05/10/gamificar-les-biblioteques>. [Consulta: 25.09.2020]. Presentació a les 14es Jornades Catalanes d'Informació i Documentació 2018.
- (2) Sundsbø, Katrine. "Open Access Escape Room: the key to OA engagement?" [en línia]. *Insights*. 32 (1): 8. 2019. <https://doi.org/10.1629/uksg.459>. [Consulta: 25.09.2020]
- (3) Sundsbø, Katrine. *Open Access Escape Room* [en línia]. London: Figshare, 2018. [https://figshare.com/projects/Open\\_Access\\_Escape\\_Room/56915](https://figshare.com/projects/Open_Access_Escape_Room/56915). [Consulta: 25.09.2020]
- (4) Altarriba, Adrià. *Gamificació: l'ús del joc com a activador d'oportunitats de diversió* [en línia]. 2019. <https://jocs.org/2019/07/03/gamificacio-activar-oportunitats-de-diversio>. [Consulta: 25.09.2020]
- (5) Maseda, Irene. "Escape room como actividad para fomentar el acceso abierto" [en línia]. *Bibliotecarios*. 2.12.2019. <https://www.bibliotecarios.es/firmasinvitadas/escape-room-como-actividad-para-fomentar-el-acceso-abierto/>. [Consulta: 25.09.2020]



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



Col·legi Oficial  
de Bibliotecaris-  
Documentalistes  
de Catalunya

