

MAREA EVADARE: CUM POT ÎMBUNĂTĂȚI CAMERELE DE ESCAPE MORALUL ȘI COMUNICAREA ÎN ECHIPĂ?

The Great Escape: How escape rooms can improve morale and team communication?

Firică Beatrice-Alexandra

firicaalexandra19@stud.ase.ro

Istrate Ionela-Andreea

istrateionela19@stud.ase.ro

Coordonatorul lucrării

Prof. univ .dr. State Olimpia

Rezumat: Articolul discută despre impactul pozitiv al camerelor de evadare asupra muncii în echipă și a abilităților de comunicare. Autorii explică modul în care provocările și presiunea timpului din camerele de evadare încurajează rezolvarea creativă a problemelor, identifică liderii naturali și dezvăluie punctele forte individuale care pot fi folosite pentru a construi echipe mai eficiente. Cercetarea se concentrează pe percepția angajaților din diverse companii din România care au participat la o activitate de tipul escape room ca alături de colegii de muncă. Studiul a constatat că escape room-urile sunt o modalitate eficientă de îmbunătățire a muncii în echipă, a abilităților de conducere și a capacității de rezolvare a problemelor, oferind în același timp un mediu distractiv și relaxant, pentru ca angajații să creeze noi legături și să lucreze mai bine împreună.

Cuvinte cheie: escape room; grupuri de muncă; comunicare; moral; coeziune

Abstract: The article discusses the positive impact of escape rooms on teamwork and communication skills. The authors explain how the challenges and time pressure of escape rooms encourage creative problem solving, identify natural leaders, and reveal individual strengths that can be used to build more effective teams. The research focuses on the perceptions of employees from different companies in Romania who participated in an escape room activity with their co-workers. The study found that escape rooms are an effective way to improve teamwork, leadership skills and problem-solving ability, while providing a fun and relaxing environment for employees to bond and work better together.

Keywords: Escape Room; Team; Communication; Motivation; Teamwork

Clasificare JEL: D23, D83, L83

Clasificare REL: 7J, 7L, 14C

1. Introducere

Motivația ce a stat la baza acestei lucrări a fost fundamentată de dorința de a găsi modalități de încurajare a comunicării în cadrul grupelor de muncă, înțelegerea importanței coeziunii unui grup, cât și aprecierea efectelor pozitive a activității de escape room pentru o echipă.

În primul capitol al acestei lucrări se urmărește identificarea noțiunilor teoretice privind grupurile de muncă și istoria, evoluția și funcționalitatea jocurilor de escape room. Aceste informații vor fi colectate din literatura de specialitate dar și din experiența proprie a autorilor.

În următorul capitol se vor analiza răspunsurile unui chestionar, fiind o cercetare de ordin cantitativ ce va avea la bază un set de întrebări, dintre care 14 cu răspuns închis, 2 cu răspuns deschis și 4 întrebări tip scală de preferință. Se vor analiza alegerile respondenților și se vor căuta similitudini pentru a înțelege perspectiva de ansamblu a grupului analizat și dacă există păreri comune și majorități.

În ultimul capitol vor fi trecute în revistă concluziile în urma interviului și a răspunsurilor primite și se vor nota câteva recomandări cu privire la încurajarea sau nu, a activităților de escape room pentru echipele de muncă, pe viitor.

2. Considerații teoretice privind grupurile de muncă și escape room-urile

Ideea de escape room fizic a pornit de la jocurile video cu aceeași denumire, “*point-and-click*”, din anii '80, în care jucătorii trebuiau să evadeze din închisoare. Ulterior s-a dezvoltat această idee de a transpune jocul de pe calculator în viața reală.

În 2007, când au apărut primele idei de escape room în viața reală, puzzle-urile și poveștile au trebuit adaptate astfel încât să se preteze cu posibilitățile și limitările pe care o cameră de tip escape le are, față de un joc pe calculator. În acest mod, primele camere aveau ca elemente principale de constrângere în urmărirea firului narativ: lacătele.

În 2011 primele camere de acest gen au apărut și în Europa, prin cei de la *Parapark*, ei fiind promotorii acestui tip de joc, întâi în Ungaria, și apoi, foarte repede, în restul continentului.

Odată cu maturizarea și răspândirea globală a acestui tip de joc, așteptările jucătorilor și ale fondatorilor de escape room-uri au crescut astfel, puzzle-urile și încuietorile au devenit treptat automatizate, completând atmosfera în camere cu teme SF, fantastice sau horror și oferind experiențe complete, atât jucătorilor experimentați, cât și celor care intră pentru prima oară într-un escape room.

În anul 2014, în România, jucătorii au început să prindă gustul evadării din cotidian, primele camere fiind deschise în Timișoara și Cluj, urmate apoi și de București.

Practic, un escape room este un joc de aventură în care participanții sunt închiși într-o cameră și pentru a evada fiind nevoiți să rezolve anumite misiuni sau puzzle-uri folosindu-se de elementele din camera respectivă.

Decorul, muzica de ambianță, iluminarea, mobilierul, obiectele din jur, totul contribuie la crearea unei experiențe unice, dintr-un scenariu de film. Un joc clasic de escape room durează în medie 60, 75 sau 90 de minute.

Jocul de escape room este un joc de acțiune în viața reală, unde participanții trebuie să descopere indicii, să pună lucrurile cap la cap și să rezolve anumite puzzle-uri, într-una sau mai multe camere amenajate după un anumit decor al unei tematici consacrate, de exemplu: Harry Potter, Lord of the Rings sau tematici inventate de autorul jocului, scopul fiind, în ambele cazuri, evadarea în timp util.

Experiența unui astfel de joc începe cu un instructaj susținut de *Game Masterul* firmei, acesta explicând regulile jocului pe înțelesul tuturor, atât al oamenilor ce sunt la prima

experiență, dar și pentru cei ce au mai încercat în alte dați, exemple de acțiuni ce nu trebuie făcute pentru siguranța jucătorilor dar și a jocului, modalități de a cere indicii suplimentare de la *Game Master*, dar și povestea jocului. După această clarificare a detaliilor tehnice, jucătorii sunt aduși în camera de joc, încuiați acolo și este pornit cronometrul.

După începerea jocului, participanții au tendința de a căuta haotic indiciile ce le sunt necesare, de multe ori încercând să fie individualiști, urmând ca pe parcursul timpului, sub presiunea jocului să realizeze faptul că, cu cât ei vor comunica mai mult și se vor ajuta mai mult, rezultatele așteptate nu vor ezita să apară.

Soluția la unul dintre puzzle-uri le oferă obiectele și informațiile necesare pentru rezolvarea următoarei etape. Grupul continuă să joace, să împărtășească informații, să deblocheze noi încuietori până la îndeplinirea scopului, acela de a găsi cheia de la ușă. La finalul jocului, persoana responsabilă de jocul lor răspunde la eventualele întrebări, clarifică nelămuririle sau explică probele nerezolvate.

În funcție de tema și particularitățile jocului, vor putea fi întâlnite: cufere, cutii, seifuri, lacăte, documente criptate, pasaje secrete, mecanisme “magice” care deschid uși sau sertare cu ajutorul magneților, comenzilor vocale, senzorilor de presiune sau atingere etc. Fiecare mister este gândit astfel încât să surprindă și să încânte deopotrivă.

Activitatea presupune amenajarea unui spațiu format dintr-una sau mai multe camere, având o anumită tematică, cu un decor specific, și integrarea anumitor puzzle-uri de dexteritate, atenție, logică, calcul matematic, citire, observație etc., pentru obținerea unor coduri și deblocarea următoarei etape, totul rezumându-se la obținerea cheii de la ușa spre evadare, în intervalul impus.

Când vorbim de grupuri de participanți se face referire la familii, grupuri de prieteni, grupuri de copii/adolescenți ce vin împreună cu clasa, cupluri sau colegi de muncă.

Grupurile de muncă sunt formate dintr-un număr de persoane care intercondiționează între ele, la fel ca în timpul derulării unui escape room. Acestea sunt psihologic conștiente de existența celorlalți, percep apartenența la un grup și comunică cu restul participanților, între aceștia formându-se, de-a lungul timpului, mai multe tipuri de relații (State, 2022).

Cercetarea problemelor grupurilor și a comportamentului lor în organizații este o preocupare importantă pentru cercetătorii din domeniul managementului resurselor umane, indiferent de aria în care aceștia activează sau de nivelul lor de pregătire profesională (Macarie și Moldovan, 2018).

Grupurile pot fi evaluate în funcție de eficacitatea lor, care este determinată de două dimensiuni: îndeplinirea obiectivelor organizației (perspectiva organizațională) și satisfacția membrilor grupului (perspectiva individuală). Cel mai bun scenariu este atunci când obiectivele organizației (cum ar fi rezultatele, eficiența și profitul) sunt în concordanță cu nevoile și așteptările indivizilor care fac parte din grupul de lucru (cum ar fi succesul personal și satisfacția apartenenței la grup) (Macarie și Moldovan, 2018).

Pentru a se putea ajunge la rezultatele dorite, în cadrul unui grup trebuie să existe comunicare și coeziune, astfel încât puterea de atracție între membrii grupului să le ofere capacitatea de a gândi ca un tot unitar (State, 2022).

Stimularea membrilor unui grup prin intermediul jocului permite deprinderea unor însușiri într-un mod motivațional, creativ și participativ. Escape room este o strategie de învățare care este din ce în ce mai mult populară și care promovează motivația și angajamentul de grup față de procesul de lucru (Macías-Guillén et al., 2021).

Lucrul în echipă este o abilitate esențială pentru o companie de succes, iar până în prezent, nu există niște linii directoare clare cu privire la modul de predare eficientă a acestei competențe în rândul membrilor unei echipe. Camerele de evadare, denumite și escape rooms, au câștigat popularitate prin crearea unui mediu asemănător cu cel realist care recompensează jucătorii pentru că lucrează împreună, rezolvă puzzle-uri și îndeplinesc succesiuni de sarcini

care îi fac pe aceștia să "evadeze din cameră" în timpul alocat. În această privință, camerele de evadare au multe paralele cu munca în echipă și cu activitățile multitasking, care sunt esențiale pentru o derularea eficientă a sarcinilor de lucru (Zhang et al., 2018).

Escape room-urile cer participanților să exerseze munca în echipă, comunicarea, delegarea sarcinilor și gândirea critică pentru a rezolva valuri de puzzle-uri din ce în ce mai complexe, de la obiecte ascunse, asamblarea obiectelor fizice (puzzle-uri) și potrivirea simbolurilor. Activitățile solicită membrilor să recunoască și să utilizeze experiențele colective, competențele, baza de cunoștințe și abilitățile fizice ale grupului, iar în final îi ajută să petreacă timp împreună, să se cunoască mai bine, jocul oferindu-le multiple sentimente și trăiri, care le schimbă moralul și contribuie la îmbunătățirea stării de bine (Zhang et al., 2018).

Sunt multiple beneficii pentru care escape room-urile ar trebui să fie considerate activități care contribuie la îmbunătățirea relațiilor din cadrul grupurilor de lucru. Unul dintre acestea ar fi faptul că acest tip de joc contracronometru încurajează jucătorii să stăpânească mai bine gestionarea timpului, iar pe termen lung rezultatele se pot observa în finalizarea, în termenii stabiliți inițial, a taskurilor de la muncă (Fox in a Box, 2022).

Alte motive pentru care cineva ar fi tentat să încerce o astfel de experiență este pentru că este distractiv, unic, antrenant, provocator. Pentru că, deși te distrezi de minune, e de fapt un exercițiu de fitness mental. Pentru că poți să te joci de-a Sherlock Holmes, Harry Potter, James Bond, Danny Ocean sau alte personaje celebre, pentru că treci prin experiențe memorabile și te lovești de dispozitive, sisteme, metode de codare și practici pe care le-ai văzut doar în filme. Pentru că este totodată o metodă inedită de a petrece timp cu colegii, pentru că te scoate din cotidian și te provoacă, te incită și te "aruncă" într-o lume parcă ruptă din povești și totuși atât de reală și de palpabilă.

Comunicarea este esențială pentru orice echipă de succes, iar escape room-urile ajută la dezvoltarea abilităților vitale de comunicare. Echipele trebuie să colaboreze nu numai pentru a găsi indicii, ci și pentru a înțelege cum se potrivesc între ele în diferite puzzle-uri. La fel ca într-un mediu de lucru, comunicarea este, de asemenea, un extraordinar economizor de timp într-o cameră de evadare, deoarece jucătorii trebuie să evite să piardă timpul refăcând puzzle-uri sau încercând din nou strategii care deja nu au funcționat pentru alți membri ai echipei. În cele din urmă, participarea la un escape room este o modalitate excelentă de a afla cât de bine comunică echipa sub presiune și oferă, de asemenea, ocazia de a dezvolta aceste abilități (Ascalon, 2019).

Rezolvarea problemelor este esențială pentru orice echipă. Pe tot parcursul unei experiențe escape room, grupurile se vor confrunta cu numeroase provocări care îi vor încuraja pe angajați să gândească creativ în jurul problemelor. În plus, adăugarea presiunii timpului suplimentar stimulează acest proces creativ și sprijină dezvoltarea inovației și colaborarea cu colegii de echipă. O echipă creativă care se pricepe foarte bine la rezolvarea problemelor este o forță de luat în seamă (Other World Escape, 2022).

În orice activitate de grup, în mod inevitabil vor exista anumiți membri ai echipei care vor acționa ca lideri și vor ajuta la ghidarea restului grupului în timpul activității sau al conflictului. Mai ales în scenarii sensibile la timp sau cu presiune ridicată, cum ar fi un Escape Room. Astfel, se va observa cum unii dintre angajații vor face un pas înainte și vor juca un rol crucial pentru a ajuta echipa să evadeze. S-ar putea chiar să se remarce un membru neașteptat al echipei sau doi care își asumă rolul de lider (Bonds Escape Room, 2017).

În orice echipă mare avem nevoie de un lider, iar escape room-urile le oferă managerilor posibilitatea de a vedea și de a auzi cine sunt liderii naturali ai echipei. Atunci când angajații sunt plasați într-un mediu cu presiune ridicată, cei care au o capacitate înnăscută de a conduce echipe vor deveni evidenți. O cameră de evadare le poate oferi liderilor de echipă un mediu provocator natural pentru a-și dezvolta abilitățile de conducere și de management (Other World Escape, 2022).

De asemenea, în timpul derulării unui escape room putem vedea care sunt punctele forte ale oamenilor. Odată ce le cunoaștem punctele forte personale, putem valorifica acest lucru pentru o echipă mai eficientă. Ca atare, camerele de evadare conțin multe tipuri variate de puzzle-uri și provocări și, indiferent de stilul de învățare: vizual, auditiv, scris sau kinestezic, escape room-urile vor scoate mereu la iveală punctele forte ale jucătorilor (Other World Escape, 2022).

Escape room-urile comerciale pot fi utilizate ca activități eficiente de consolidare a echipei, prin scufundarea participanților în medii interactive, imprevizibile și haotice care pot încuraja membrii echipei să își exercite seturile unice de abilități pentru a căuta și a rezolva diferite provocări. Participarea colegilor de muncă la un escape room le permite să se cufunde într-o activitate captivantă, distractivă, non-amenințătoare, cu mize mici, ce le va răsplăti munca în echipă și conducerea eficientă. (Zhang et al., 2018).

3. Cercetare cu privire la impactul pozitiv al escape room-urilor asupra grupurilor de muncă

Scopul cercetării este acela de a identifica care este percepția angajaților din cadrul mai multor companii din România, ce au participat alături de grupul de muncă, la un Escape Room, ca activitate de echipă, asupra efectelor resimțite la nivel de grup, după această experiență.

Obiectivele cercetării sunt următoarele:

1. Evaluarea nivelului de satisfacție al angajaților cu privire la experiența jocurilor de escape room.
2. Identificarea modului în care jocurile de escape room au îmbunătățit comunicarea și colaborarea dintre membrii echipei.
3. Evaluarea gradului de conștientizare al participanților cu privire la importanța comunicării și colaborării în cadrul echipei de lucru.
4. Identificarea tipului de strategie utilizate de respondenți pentru a depăși obstacolele.
5. Evaluarea modului în care participarea la jocuri de escape room a influențat relațiile dintre colegi și a îmbunătățit satisfacția la locul de muncă.

În vederea atingerii obiectivelor cercetării s-a încercat identificarea celor mai relevante, actuale și pertinente surse de informații. Cercetarea a urmărit să măsoare atitudinile sau opinia angajaților din România care au participat cu grupul de muncă la un escape room, instrumentul de cercetare ales fiind chestionarul (variabilele se găsesc în Anexa nr. 1). Acesta a fost distribuit prin email și rețeaua de socializare Facebook.

Colectarea de informații s-a derulat online, în perioada 20 martie - 26 martie 2023, totalul respondenților fiind de 62 de persoane. Eșantionul este format din 50% bărbați și 50% femei, 45,1% dintre aceștia având între 25-30 de ani, 32,3% între 18-24 ani și 22,6% peste 30 de ani. În ceea ce privește ultimul nivel de studii absolvite, 48,4% dintre aceștia au finalizat studiile de masterat, 40,3% au finalizat studiile de licență, 9,7% studiile liceale iar 1,6% au finalizat studiile de doctorat. Acordând atenție și venitului înregistrat de respondenți, 51,7% dintre ei înregistrează venituri de 3000-3999 lei, 30,6% peste 4000 lei și 17,7% au venituri între 2000-2999 lei.

Prima întrebare, după cea de verificare a participării la un escape room, a provocat respondenții să facă o listă cu sentimentele pe care ei le-au experimentat pe parcursul jocului parcurs. Varianta cea mai populară a fost sentimental de curiozitate, 52 dintre respondenți alegând această opțiune, urmată îndeaproape de adrenalină și conexiune cu grupul, acestea având 45 și respective 44 de voturi, semn că povestea jocului i-a angrenat în rezolvarea lui, i-a făcut mai curioși și a pus în valoare munca în echipă pentru a putea trece împreună peste

obstacole. Remarcabil este și faptul că nici măcar un respondent nu a simțit nemulțumire pe parcursul activității.

2. Ce sentimente ați experimentat pe parcursul jocului:

62 de răspunsuri

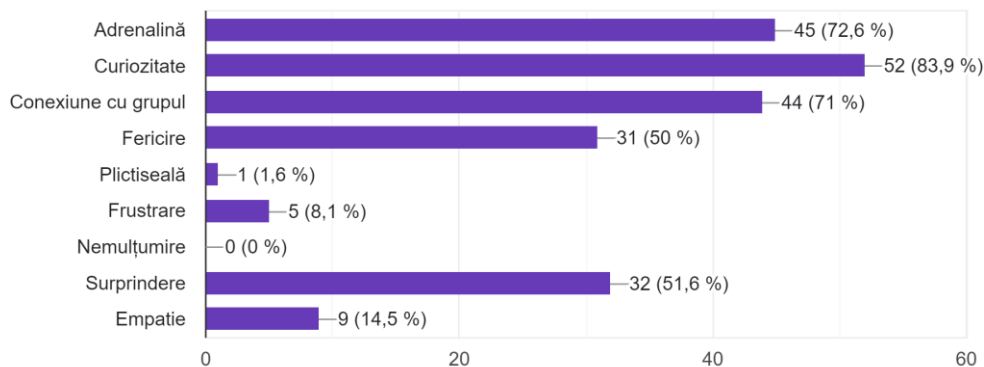


Fig. 1. Sentimentele experimentate de respondenți pe parcursul jocului

Sursa: conceput de autor

Respondenții au fost întrebați apoi dacă interacțiunea pe care au avut-o cu colegii în timpul jocului este asemănătoare cu interacțiunea de la locul de muncă, iar 90,3% au afirmat că da, ceea ce ne confirmă că în ambele activități este nevoie de muncă în echipă, comunicare, concentrare, respectarea unor deadline-uri și nu numai.

Ajungând la comparația strategiei folosite, abordată la începutul jocului pentru rezolvarea puzzle-urilor, 54,8% au afirmat că au lucrat de la început ca o echipă, iar 45,2% au spus că fiecare persoană a încercat să lucreze individual la început. Următoarea întrebare privind strategia, cea folosită până la finalizarea jocului, respondenții au afirmat 100% că au lucrat ca o echipă mult mai unită acum. Această evoluție pentru aproape jumătate din eșantionul supus cercetării nu face decât să dovedească că în astfel de jocuri munca în echipă este absolut esențială și pune în evidență calitățile tuturor membrilor. În acest sens, 93,5% dintre respondenți au afirmat că activitatea de jocuri de escape room a îmbunătățit relațiile cu colegii și a făcut mai ușoară colaborarea ulterioară la locul de muncă.

Mai departe, respondenții au fost întrebați cât de importantă li se pare comunicarea la locul de muncă, 91,9% apreciind-o foarte importantă și 8,1% spunând că este importantă. Corelând cu următoarea întrebare, care a măsurat cât de importantă a fost comunicarea cu echipa pe parcursul jocului, 67,7% au apreciat-o ca fiind foarte importantă, iar 30,6% importantă, semn că respondenții ales să lucreze împreună deoarece au înțeles importanța coeziunii grupului pentru ușurința de a rezolva anumite task-uri, dar și pentru bucuria lucrurilor făcute împreună. Întrebare subsecventă, care a dorit să identifice măsura în care s-a îmbunătățit interacțiunea cu colegii de la locul de muncă, a ilustrat că 50% dintre ei consideră că interacțiunea cu colegii de la locul de muncă s-a îmbunătățit foarte mult și 45,2% au afirmat că această interacțiune a evoluat mult semn că, împotriva tendinței de marginalizare, auto-separare sau individualitate, prin astfel de activități înțelegem că fiecare persoană își are propriul rol, iar o echipă sudată trebuie să funcționeze asemenea unor roțițe ale unui mecanism, sau asemenea unor piese de puzzle, cu forme și culori diferite, dar scop comun.

Una dintre întrebările deschise a pus accent pe indivizi, analizați în parte, provocându-i să se gândească cum s-a schimbat starea morală la locul de muncă, după această experiență. Cei mai mulți respondenți au afirmat că se simt mai relaxați, mai apreciați, mai fericiți, mai

sociabili și sunt mai încrezători, atât în forțele proprii, că pot găsi o rezolvare la problemele întâmpinate, dar și în colegi, deoarece pot găsi împreună răspunsuri. Mulți dintre ei au amintit și faptul că acum comunică mult mai mult, se cunosc mai bine și sunt mai răbdători.



Fig. 2. Evoluția stării morale a respondenților, după Escape Room

Sursa: conceput de autori, după WordCloud Generator

Trecând la întrebarea cu privire la modul în care s-au schimbat așteptările avute înainte de începerea jocului, față de finalul acestuia, aproximativ 84% au spus că acestea s-au modificat, atât din perspectiva jocului, corelând cu sentimentele de surprindere și adrenalină, dar și din perspectiva interacțiunii cu colegii de muncă, respondenții mărturisind că cele mai memorabile amintiri de pe parcursul jocului au fost legate de noile calități descoperite la colegii săi, observând că s-au implicat și colegii introvertiți, bucurându-se de reușitele avute. Cele mai întâlnite concluzii s-au rezumat la creșterea nivelului de comunicare atât în timpul jocului, dar și la birou, cât și la faptul că s-au distrat foarte bine împreună.

În urma acestor rememorări ale experiențelor avute, 100% au spus că li s-a părut utilă activitatea propusă de companie, iar 82,3% au afirmat că este foarte probabil să mai participe în viitor la alte jocuri de tip escape room. Majoritatea, însemnând 72,6% doresc să participe cu colegii de muncă dar și cu prietenii, 14,5% vor rămâne la grupul actual format la birou și 12,9% doresc și activități private, doar cu prietenii. Aceste afirmații consolidează ideea că activitatea li se pare benefică, îi ajută să se destindă și să dezvolte comunicarea în cadrul grupului.

16. Cu cine ați mai participa la o activitate de tip escape room în viitor?

62 de răspunsuri

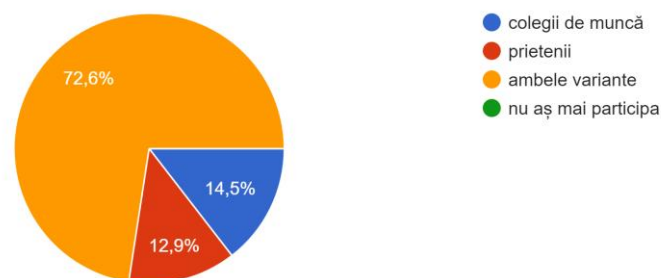


Fig. 3. Dorința de a participa din nou la o activitate de tipul Escape Room

Sursa: prelucrat de autori

4. Concluzii

Pornind de la obiectivele studiului considerăm că toate obiectivele stabilite au fost elucidate în urma analizei rezultatelor cercetării. S-a constatat că nivelul de satisfacție al angajaților cu privire la experiența jocurilor de escape room a fost unul ridicat, fapt demonstrat de aspectele memorabile identificate de respondenți, de dorința de a participa din nou la o astfel de activitate, cât și de sentimentele pozitive resimțite pe parcursul jocului.

De asemenea, s-a identificat faptul că jocurile de escape room au îmbunătățit foarte mult comunicarea și colaborarea dintre membrii echipei, în proporție de 50%.

Totodată, respondenții au conștientizat importanța comunicării și colaborării în cadrul echipei de lucru, cei 45,2% dintre cei care au spus că au început jocul într-o manieră individualistă, redresându-se până la finalul jocului, când toți cei 62 de respondenți au spus că au lucrat ca o echipă mult mai unită. S-a identificat astfel că strategia utilizată de către respondenți a fost comunicarea și lucrul în echipă, pentru a depăși obstacolele, în detrimentul abordării individualiste.

Nu în ultimul rând, s-a putut evalua și modul în care participarea la jocurile de escape room a influențat relațiile dintre colegi și a îmbunătățit satisfacția la locul de muncă, majoritatea respondenților mărturisind că starea lor morală s-a îmbunătățit, devenind mai fericiți, mai sociabili, mai răbdători și încrezători în echipa lor.

Se constată așadar că, în urma participării la o astfel de activitate, atmosfera de la locul de muncă evoluează pozitiv, colegii devin mai confortabili unii cu alții, comunicarea se dezvoltă și se reduce gradul de reticență în exprimarea ideilor, a punctelor de vedere. Din răspunsurile persoanelor intervievate înțelegem că membrii colectivului au avut parte de o experiență de echipă plăcută își doresc repetarea sa.

Sugerăm astfel, pentru companiile din România, implementarea unei activități de tipul Escape Room în locul unui team building sau chiar în completarea acestuia. Pe lângă obiectivele clare ale unui team building (distracție, relaționare între colegi, întărirea legăturilor, relaxare), avantajele unei experiențe escape room sunt:

- ✓ O activitate “intelectuală”, smart, care pune accent pe gândirea critică, strategie și orientată spre soluționarea problemelor;
- ✓ Fidelizarea angajaților printr-o activare menită să îi apropie de companie, accentuarea mesajului că brandul oferă angajaților săi experiențe unice și captivante;
- ✓ Promovarea lucrului în echipă, a ajutorului între colegi/ departamente, dar și a unui spirit sănătos de competiție;
- ✓ Posibilitatea de a urmări și analiza modul de interacțiune între departamente/ colegi.

Se recomandă crearea unui pachet personalizat pentru firme și delegarea unei persoane din cadrul escape room-ului care să vină în întâmpinarea companiilor pentru găsirea de potențiali clienți. Pentru firmele mai mici se poate oferi posibilitatea participării la o anumită perioadă de timp, în funcție de numărul de jocuri de care dispune firma. Pentru firmele mai mari, unde posibilitatea jocului a zeci sau sute de persoane în același timp, este imposibilă, în fiecare lună, sărbătorii acelei luni pot să primească un voucher cu această experiență.

O ultimă recomandare este promovarea mai eficientă în mediul online, pe paginile de socializare, a acestui tip de activitate, deoarece foarte multe companii nu știu momentan de existența acestei activități și de nenumăratele sale beneficii.

Mulțumiri

Autorii doresc să adreseze mulțumiri conducerii Facultății de Business și Turism din cadrul Academiei de Studii Economice din București, care a făcut posibilă derularea acestei sesiuni de cercetare științifică, profesorului coordonator Olimpia State, comisiei de evaluare și tuturor participanților care s-au înscris anul acesta.

Bibliografie

1. Ascalon, A., 2019. *Top 6 Reasons to Team Build at The Escape Game*, [online] disponibil la: <https://theescapegame.com/blog/top-6-reasons-to-team-build-at-the-escape-game>, [Accesat la 04.01.2023].
2. Bonds Escape Room, 2017. *5 reasons why an escape room is the perfect team building activity*, [online] disponibil la: <https://roomescapedc.com/escape-room-team-building-activity/> [Accesat la 04.01.2023].
3. Fox in a Box, 2022. *15 reasons that make escape rooms a great team building activity*. [online] disponibil la: https://www.foxinaboxchicago.com/15_reasons_that_make_escape_rooms_a_great_team_building/1-176, [Accesat la 04.01.2023].
4. Macarie, C. și Moldovan, O, 2018. *Grupurile și comportamentul grupurilor (munca în echipă). Fundamente teoretice*. [pdf] disponibil la: https://www.researchgate.net/publication/329175206_Grupurile_si_comportamentul_grupurilor_munca_in echipa_Fundamente_teoretice, [Accesat la 04.01.2023].
5. Macías-Guillén, A., Montes Díez, R., Serrano-Luján, L. și Borrás-Gené, O, 2021. Educational Hall Escape: Increasing Motivation and Raising Emotions in Higher Education Students. *Education Sciences*, n. pag., <https://doi.org/10.3390/educsci11090527>.
6. Other World Escape, 2022. *10 reasons an escape room is the best team building activity*. [online] disponibil la: <https://otherworldescapes.com/blog-post/best-team-building-activity/>, [Accesat la 04.01.2023].
7. State, O, 2022. *Grupurile de muncă*. Suport de curs. Academia de Studii Economice din București.
8. Zhang, X. C., Lee, K., Rodriguez, C., Rudner, J., Chan, T. M. și Papanagnou, D, 2018. Trapped as a Group, Escape as a Team: Applying Gamification to Incorporate Team-building Skills Through an ‘Escape Room’ Experience. *Cureus*, 10(3): e2256, <https://doi.org/10.7759/cureus.2256>.

Anexa nr. 1**Variabilele cercetării**

Variabila	Tip întrebare/ variabila	Variante/ clase de răspuns
Ați participat vreodată la un joc de tip escape room cu colegii de muncă:	Identificare	Da Nu
Ce sentimente ați experimentat pe parcursul jocului:	Identificare/clasificare	Adrenalină Curiozitate Conexiune cu grupul Fericire Plictiseală Frustrare Nemulțumire Surprindere Empatie
Gândiți-vă la interacțiunea pe care ați avut-o cu colegii în timpul jocului. Există asemănări cu interacțiunea de la locul de muncă:	Identificare	Da Nu
Ce strategie ați abordat la începutul jocului pentru rezolvarea puzzle-urilor:	Clasificare	Fiecare persoană a încercat să lucreze individual Am lucrat de la început ca o echipă
Ce strategie ați abordat până la finalul jocului pentru depășirea obstacolelor	Clasificare	Fiecare persoană a continuat să lucreze individual Am lucrat de la început ca o echipă mai unită
Cât de importantă vi se pare comunicarea la locul de muncă:	De opinie, scalar	1-foarte puțin importantă 5- foarte importantă
Credeți că activitatea de jocuri de escape room a îmbunătățit relațiile cu colegii și a făcut mai ușoară colaborarea ulterioară la locul de muncă?	Identificare	Da Nu
În ce manieră considerați că a fost necesară comunicarea din cadrul echipei, pe parcursul jocului:	De opinie, scalar	1-foarte puțin importantă 5- foarte importantă
În ce manieră considerați că s-a îmbunătățit interacțiunea cu colegii de la locul de muncă:	De opinie, scalar	1-foarte puțin 5- foarte mult
Cum s-a schimbat starea dumneavoastră morală, la locul de muncă, după această experiență:	De opinie, răspuns deschis	
Ce strategie ți se pare cea mai potrivită pentru a lucra eficient:	Identificare/clasificare	Alegerea unui lider pentru a coordona grupul Lucrul individual Lucrul organizat în echipă
Gândiți-vă la așteptările pe care le aveți înainte de începerea jocului și după terminarea acestuia. S-au schimbat acestea după terminarea jocului?	Identificare	Da Nu

Variabila	Tip întrebare/ variabila	Variante/ clase de răspuns
Care a fost cel mai memorabil aspect al acestei activități?	De opinie, răspuns deschis	
Vi s-a părut utilă experiența unui escape room:	Identificare	Da Nu
Veți mai participa în viitor la o activitate de tip escape room?	De opinie, scalar	1-foarte puțin probabil 5- foarte probabil
Cu cine ați mai participa la o activitate de tip escape room în viitor?	Identificare/clasificare	colegii de muncă prietenii ambele variante nu aș mai participa
Vârstă	Identificare	18-24 25-30 Peste 30
Sex	Identificare	Feminin Masculin
Venit	Identificare	Sub 2000 lei 2000-2999lei 3000-3999lei Peste 4000
Educație/ studii	Identificare	Liceu Facultate Master Doctorat